



แผนพัฒนาหลักสูตรการศึกษา

ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยจะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
บทที่ 1	
บทนำ	1
ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	1
บทที่ 2	
แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ งบเงินอุดหนุนเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา	13
ข้อมูลสถานศึกษา	13
ชื่อแผนงาน	13
ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง	13
ระยะเวลาดำเนินงาน	13
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	13
ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของ โรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด	13
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการ การศึกษาของจังหวัด	14
ลักษณะโครงการ	14
หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของ โรงเรียน/ผู้เรียน	14
วัตถุประสงค์ของแผนงาน	15
เป้าหมายของโครงการ	15
ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร	16
ประเภทของนวัตกรรม	24
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	30
งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	32
นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ	32
การประเมินโครงการ	89

บทที่ 1

บทนำ

1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ที่ตั้ง หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 061-9316059 E-mail : school.bankaen@gmail.com
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 1 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) มีเขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ - สกุลผู้บริหาร

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 061-9316059

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ.2565 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางหนึ่งทัย แสงย่อย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางพิสมัย สรรพสาร ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. ๒๔๗๘ สถานที่ตั้งอยู่ วัดบ้านแคน ชื่อว่า โรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง ๒ (สาขากันตบั้ง) โดยมีนายโง่น จินาพร เป็นครูหัวหน้าและมีครูเพียงคนเดียว

๒๐ ธันวาคม ๒๔๗๘ นายโง่น จินาพร ได้ย้ายออกไปและได้แต่งตั้ง นายกอง ยืนยาว ได้มาดำรงตำแหน่งแทน

๒๐ สิงหาคม ๒๔๘๐ ได้ประกาศเป็นโรงเรียนเอกเทศ ชื่อว่าโรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง ๒ (วัดบ้านแคน) และได้แต่งตั้งให้ นายกอง ยืนยาว เป็นครูใหญ่

๕ มิถุนายน ๒๔๘๓ ได้รับงบประมาณปลูกสร้างอาคารเรียน จำนวนเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน) และได้รื้อถอนอาคารเรียนจากวัดมาปลูกสร้าง ณ บริเวณโรงเรียนปัจจุบัน

๒๑ พฤศจิกายน ๒๔๘๕ นายกอง ยืนยาว ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายคล้าย จุฑาพันธ์ เป็นครูใหญ่แทน

๒๕ พฤศจิกายน ๒๔๘๖ นายคล้าย จุฑาพันธ์ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายมาก ประเสริฐ เป็นครูใหญ่แทน

๑๗ เมษายน ๒๔๘๗ นายมาก ประเสริฐ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายวัชระ แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่แทน

๔ พฤศจิกายน ๒๕๐๑ ได้รับงบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนจากการแปรรูปที่ดินของส.ส.เลียงไชยกาล จำนวน ๑,๓๐๐ บาท และ ส.ส. อรพิน ไชยกาล จำนวน ๓๐๐ บาท

พ.ศ. ๒๕๑๐ ได้รับงบประมาณ จำนวน ๕,๐๐๐ บาท เพื่อมาซื้อ ปรับปรุง สร้างใหม่

๓๐ กันยายน ๒๕๑๐ นายวิษระ แสนทวีสุข ครูใหญ่ได้เกษียณอายุราชการ ได้แต่งตั้งนายไสว แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่

๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๑๖ หน่วยปฏิบัติการด้านพลเรือนทหารสหรัฐอเมริกา ได้บริจาค วัสดุอุปกรณ์ เพื่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป.๑ ช ขนาด ๓ ห้องเรียน พื้นสูง งบประมาณก่อสร้าง ๑๕,๐๐๐ บาท โดยชาวบ้านช่วยกันสละแรงงานและได้ทำพิธีรับมอบในวันที่ ๑๐ พฤษภาคม ๒๕๓๗

๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๒๕ ทางราชการได้แต่งตั้งเพื่อย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโดยให้นายไสว แสนทวีสุข ไปดำรงตำแหน่งครูใหญ่โรงเรียนบ้านยาง และให้นายวัลลภ วรรณวงศ์ ครูใหญ่บ้านยาง มาเป็นครูใหญ่แทน

พ.ศ. ๒๕๓๑ นายวัลลภ วรรณวงศ์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากครูใหญ่เป็นตำแหน่งอาจารย์ใหญ่

๓๐ กันยายน ๒๕๓๖ นายวัลลภ วรรณวงศ์ เกษียณอายุราชการ

๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๓๖ ได้แต่งตั้งนายนภดล สารรัตน์ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านหนองเม็ก อำเภอสิรินธร มาดำรงตำแหน่ง อาจารย์ใหญ่

พ.ศ. ๒๕๓๙ ได้รับงบประมาณก่อสร้างส้วม แบบ สปช.๖๐๑/๒๖ จำนวน ๑ หลัง ๕ ที่ และ งบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนหลังที่ ๒ จำนวน ๘๐,๐๐๐ บาท (แปดหมื่นบาทถ้วน)

พ.ศ. ๒๕๔๐ ได้งบประมาณปรับปรุงอาคารเรียน ตามโครงการทำโรงเรียนเป็นปัจจุบันและเข้าร่วม เป็นโรงเรียนโครงการปฏิรูปการศึกษา ได้ห้องปฏิบัติการทางภาษาและปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์

พ.ศ. ๒๕๔๑ ได้งบประมาณห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

๑๙ มกราคม ๒๕๔๑ นายนพดล สารรัตน์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากอาจารย์ใหญ่ เป็นตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

พ.ศ. ๒๕๔๓ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. ๑๐๒/๒๖ ขนาด ๓ ห้องเรียน งบประมาณ ๗๗๐,๐๐๐ บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๐ ทางราชการได้แต่งตั้งย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโรงเรียนให้นายนภดล สารรัตน์ ไปดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการบ้านหนองจักษ์ สพท.อบ.๑ และได้แต่งตั้งนายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านค้อ อ.ดอนมดแดง มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนแทน

๗ มิถุนายน ๒๕๕๐ ทางวัดบ้านแคนได้สร้างส้วมให้กับโรงเรียน จำนวน ๑ หลัง ๓ ห้อง

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒ ชาวบ้านแคน ได้จัดทำกองทุนข้าวเปลือก เพื่อสร้างที่ตึมน้ำให้กับโรงเรียน จำนวน ๒ ที่

๑๑ มกราคม ๒๕๕๖ ได้รับงบประมาณในการก่อสร้างอาคารเรียนว่า ซึ่งอาคารเรียนที่สร้างขึ้นใหม่ นี้ ได้สร้างขึ้นแทนที่อาคารเรียนหลังเดิม และมีชื่ออาคารเรียน “อาคารสองสมเด็จ” จำนวน ๑ หลัง ๓ ห้องเรียน

พ.ศ. ๒๕๕๘ ได้รับงบประมาณปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียน ๒๓๔,๑๐๐ บาท

๓๐ กันยายน ๒๕๕๙ นายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียน เกษียณอายุราชการ

๔ พฤศจิกายน ๒๕๕๙ สพท.อบ.๑ ได้แต่งตั้ง นายไทยศักดิ์ วงศ์คำ ผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านหนองบัวดอนส้มป่อย อ.ม่วงสามสิบ มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ นายวุฒินันท์ แสงทอง ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนในปัจจุบัน

คำขวัญของโรงเรียน มีวินัย ใฝ่เรียน จรรโลงวัฒนธรรม สานสัมพันธ์ชุมชน

คติพจน์ของโรงเรียน สุโข ปลอดภัย ปฏิภาณ “ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข”

คุณธรรมอัตลักษณ์ มารยาทดี มีวินัย มีความรับผิดชอบ อยู่อย่างพอเพียง

สีประจำโรงเรียน สีเขียว หมายถึง ความร่มเย็น ความรอบคอบ ความเจริญก้าวหน้า

สีส้ม หมายถึง ความมีพลัง แรงแบนดาลใจ ความเอื้ออาทร
ต้นไม้ประจำโรงเรียน ต้นพยูง ไม้เนื้อแข็ง มีผลดกหลายสายงาม เป็นไม้มงคล

ตราสัญลักษณ์โรงเรียน



ความหมายของตราโรงเรียน

“สุโข ปลอดภัย ปฏิภาณ” หมายถึง ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข
เจดีย์สองสมเด็จเปล่งรัศมี หมายถึง ชุมชนที่มีความเจริญอกงาม และศรัทธาทางพระพุทธศาสนา
ดอกบัว หมายถึง เมืองอุบลราชธานี เมืองดอกบัวงาม
หนังสือ หมายถึง ความมีปัญญา

2) **ที่ตั้งโรงเรียน** หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000

3) **เขตบริการ/เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

4) **สภาพชุมชน**

ตั้งอยู่ในพื้นที่ราบลุ่มของแม่น้ำมูลซึ่งไหลผ่านพื้นที่ในชุมชนบ้านแคน ตั้งอยู่ในเขตการปกครองขององค์การบริหารส่วนตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี และโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) มีหมู่บ้านในเขตบริการ 2 หมู่บ้านคือหมู่ที่ 1 บ้านแคน และหมู่ที่ 12 บ้านแคนเหนือ โดยมีครัวเรือนจำนวน 288 ครัวเรือน มีประชากรทั้งสิ้นจำนวน 1,219 คน แบ่งเป็นชาย 588 คน และหญิง 631 คน

ด้านสังคมและวัฒนธรรมเป็นชุมชนชนบท มีสภาพสังคมและวัฒนธรรมแบบประเพณีชาวอีสาน มีการช่วยเหลือเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน มีระบบเครือญาติทางวัฒนธรรม มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพครอบครัว ชุมชน ได้รับการเสริมสร้างความเข้มแข็งจากภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีความสงบปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ประชาชนรักความสงบ มีความสามัคคีและเป็นประชาธิปไตย

1.4 อาคารสถานที่

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) มีอาคารเรียน อาคารประกอบ และสิ่งก่อสร้างอื่น รายละเอียดดังนี้

ที่	ประเภทอาคาร	แบบ	ปี พ.ศ. ที่สร้าง	จำนวน (หลัง)	จำนวน
1	อาคารเรียนไม้(ยกพื้น)	แบบ ป.1ช	พ.ศ. 2513	1 หลัง	3 ห้อง
2	อาคารเรียนไม้ 2 ชั้น	แบบ ป.1 ช	พ.ศ. 2516	1 หลัง	3 ห้อง
3	อาคารอเนกประสงค์	แบบ สปช.206/26	พ.ศ. 2520	1 หลัง	1 ห้อง
4	อาคารเรียน	แบบ สปช. 102/26	พ.ศ. 2543	1 หลัง	3 ห้อง
5	อาคารเรียน	แบบ สปช. 102/26	พ.ศ. 2555	1 หลัง	3 ห้อง
6	ห้องน้ำ	แบบ สปช.601/26	พ.ศ. 2539	1 หลัง	4 ห้อง
7	ห้องน้ำ	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2550	1 หลัง	1 ห้อง
8	ลานกีฬาอเนกประสงค์	แบบกรมพลศึกษา	พ.ศ. 2562	1 สนาม	1 แห่ง
9	โรงอาหารขนาดเล็ก	แบบ 84 ที่นั่ง	พ.ศ. 2564	1 หลัง	1 ห้อง
8	ศาลาพระ	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2566	1 หลัง	-
9	ห้องน้ำ	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2566	1 หลัง	3 ห้อง

สิ่งก่อสร้างอื่นๆ ประกอบด้วย

- ลานกีฬา ประกอบด้วย สนามฟุตบอล 1 สนาม สนามวอลเลย์บอล 1 สนาม สนามตะกร้อ 1 สนาม
- ห้องเรียน ประกอบด้วย ห้องเรียนระดับปฐมวัยจำนวน 3 ห้อง ห้องเรียนระดับประถม จำนวน 6 ห้อง
- ห้องสมุด จำนวน 1 ห้อง
- ห้องสหกรณ์ จำนวน 1 ห้อง
- ห้องประชุม จำนวน 1 ห้อง

1.5 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน / ชื่อแหล่งเรียนรู้

<ol style="list-style-type: none"> 1. ห้องสมุด 2. ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง/แปลงเกษตร 3. ห้องสหกรณ์โรงเรียน 4. สนามเด็กเล่น 5. สวนเกษตรเพื่อชีวิต 6. โรงเพาะถั่วงอก

แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

ที่	ประเภทแหล่งเรียนรู้		ชื่อแหล่งเรียนรู้	ความรู้/ความสามารถ	ที่อยู่/สถานที่ตั้ง
	บุคคล	สถานที่			
1		✓	วัดบ้านแคน	ศูนย์การเรียนรู้ทางศาสนา	วัดบ้านแคน
2		✓	เจดีย์สองสมเด็จ	ประวัติปูชนียบุคคลที่สำคัญของชุมชน	วัดบ้านแคน
3		✓	เกาะดอนมดแดง	แหล่งประวัติศาสตร์	เกาะดอนมดแดง
4		✓	ดอนเจ้าปู่	สถานที่จัดทำพิธีกรรมต่างๆ	ดอนเจ้าปู่
5		✓	นางสำลี แสันทวีสุข	แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง	หมู่ 1
6	✓		นายวิชิต แสันทวีสุข	พ่อใหญ่จำ , สวดบายศรี	หมู่ที่ 12
7	✓		นายสมศรี สุขพิทักษ์	จักสานไม้ไผ่	หมู่ที่ 1
8	✓		นายประดิษฐ์ ทองรัก	หมอรักษาพื้นบ้าน	หมู่ที่ 12
9	✓		นายไสว แสันทวีสุข	หมอรักษาพื้นบ้าน	หมู่ที่ 12
10	✓		นายไพศาล บัณฑิตกุล	ช่างไม้ ช่างปูน	หมู่ที่ 12
11	✓		นายสนิท บัณฑิตกุล	ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้	หมู่ที่ 12
12	✓		นายคมสันต์ เนาว์จำรัส	ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้	หมู่ที่ 12
13	✓		นายเชียว แสันทวีสุข	เลี้ยงวัว	หมู่ที่ 12
14	✓		นายไพศาล บัณฑิตกุล	เลี้ยงไก่ไข่	หมู่ที่ 12

1.6 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

1. ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ครูมีความตั้งใจ มุ่งมั่นในการจัดการเรียนการสอน โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง ให้นักเรียนแสวงหาความรู้ การคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูนำสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ครูมีความสามารถในการปฏิบัติงานเป็นทีม นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความรักครู รักโรงเรียน รักในท้องถิ่น โรงเรียนมีกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เข้มแข็ง

2. ผู้บริหารมีวิสัยก้าวไกล ผู้ปกครองชุมชนและคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานเพื่อพัฒนาบวร.ที่เข้มแข็ง ดูแลเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือโรงเรียนอย่างจริงจัง ผู้บริหารใช้หลักการการบริหารแบบมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องของโรงเรียน สร้างคนดีให้บ้านเมือง และปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3. ผู้บริหารเข้าใจหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อสื่อการเรียน การสอน แหล่งเรียนรู้

4. โรงเรียนมีการวางแผนและดำเนินงานพัฒนาครู และบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ มีการวางแผนการบริหารและการจัดการตามโครงสร้างการบริหารและการจัดการศึกษา 4 ฝ่าย ได้แก่ งานบริหารวิชาการ งานบริหารงบประมาณ งานบริหารบุคคล และงานบริหารทั่วไป

5. ครูทุกคนได้รับการอบรมพัฒนาศักยภาพในวิชาชีพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ หรืออบรมเพิ่มเติมตามความสนใจของครูแต่ละคน แสวงหาความรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนยังขาดแคลนบุคลากรด้านการสอน มีครูผู้สอนไม่ครบทุกชั้นเรียน และไม่ตรงตามสาขาวิชา ที่สอนและยังขาดนักการภารโรง โรงเรียนจึงแก้ไขปัญหาด้วยการนำโครงการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV) มาใช้ในทุกระดับชั้น และจ้างครูอัตราจ้าง จำนวน 1 คน แบบจ้างเหมา แต่ยังไม่ครบทุกชั้นเรียน จึงจัดชั้นเรียนแบบคละชั้นระดับอนุบาล 1-3

2. ครูผู้สอนมีภาระงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องทำงานพิเศษและงานนโยบาย ทำให้ครูมีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่เต็มที่

2. ด้านนักเรียน

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. นักเรียนทุกคนมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีพัฒนาการเติบโตทุกด้านตามวัย มีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะด้านกีฬาทุกชนิด

2. นักเรียนทุกคนได้รับบริการทางการศึกษาอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรงตามหลักสูตร

3. โรงเรียนการมีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กิจกรรมชุมนุมและการเรียนรู้ตามรูปแบบของเศรษฐกิจพอเพียง

4. โรงเรียนได้ดำเนินการพัฒนานักเรียนโดยจัดกิจกรรมเน้นการพัฒนาด้านการเรียน ด้านคุณธรรม จริยธรรม ปลูกฝังให้นักเรียนมีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความมั่นใจ มีความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น ภูมิใจในความเป็นไทย มีความพอเพียง มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รักการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

6. โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน /ระบบปัจจัยพื้นฐานนักเรียนยากจน

7. มีการจัดหาและบริการแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนที่สร้างเสริมประสบการณ์ให้นักเรียนได้ดี

8. โรงเรียนใช้หลักการพัฒนาโดยใช้หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เปิดโอกาสให้ทุกคนและทุกกลุ่มในชุมชนมีโอกาสเข้าร่วมในการพัฒนาโรงเรียน การยกระดับมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนรูปแบบการบริหารโรงเรียนในจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ “บวร : บ้าน วัด โรงเรียน/ราชการ” ใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในลักษณะ 3 ประสาน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนและบ้านมีประโยชน์อย่างเกื้อกูลกัน โดยได้นำแนวคิดจากพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 9 ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. นักเรียนขาดพฤติกรรมรักการเรียน ขาดความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบ ในการเรียน ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนปัญหามาจากผู้ปกครองไปทำงานต่างถิ่นขาดการเอาใจใส่ดูแลด้านการเรียน

2. นักเรียนขาดกระบวนการคิดและการนำเสนออย่างเป็นระบบ ขาดความกล้าแสดงออก การนำเสนอหน้าชั้นเรียน

3. มีการบริการสื่อการเรียนการสอนในการจัดประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาการทางสมองของนักเรียนน้อย อุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับสืบค้นของนักเรียนยังไม่เพียงพอ

3. ด้านสภาพแวดล้อมอาคารและสถานที่

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีห้องเรียนที่เพียงพอ และจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม
2. โรงเรียนมีอาคารสถานที่ สภาพภูมิทัศน์และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ บรรยากาศร่มรื่น นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศในห้องเรียนและสิ่งแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้
3. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น แปลงเกษตร เกษตรอนมดแดง เกษตรแนวใหม่ เป็นต้น
4. โรงเรียนมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตครอบคลุมและทั่วถึง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนขาดอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีและห้องปฏิบัติการที่ทันสมัย เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ห้องปฏิบัติการต่างๆ ที่มีอุปกรณ์ครบและสามารถใช้งานได้
2. โรงเรียนขาดอุปกรณ์สำนักงานที่ใช้ในการทำงาน เช่น เครื่องปริ้น เครื่องถ่ายเอกสาร และเครื่องคอมพิวเตอร์

4. ด้านการบริหารจัดการ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีโครงสร้างการบริหารทั้ง 4 ฝ่าย ได้แก่ กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานการเงินและพัสดุ กลุ่มบริหารงานบุคคล และกลุ่มบริหารงานทั่วไป
2. เปิดโอกาสให้มีการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม
3. มีการจัดสรรงานในกลุ่มบริหารงานต่างๆ มีความชัดเจนและเป็นไปในทางทิศทางเดียวกัน
4. ผู้บริหารมีการภาวะผู้นำและมีความสามารถในการบริหารการศึกษา
5. โรงเรียนนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการด้านข้อมูลสารสนเทศ และการสื่อสารต่างๆ ในการบริหารจัดการ

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนมีงบประมาณไม่เพียงพอผลจากอัตราการเกิดลดลงประชากรวัยเรียนลดลง
2. การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล ทำได้ยากลำบากเนื่องจากภาระงานมาก ขาดเจ้าหน้าที่ธุรการ

5. ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานอื่นๆ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ชุมชนและองค์กรในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาการศึกษา
2. มีคณะกรรมการและคณะทำงานในการช่วยพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็ง และเป็นระบบได้แก่
 - 2.1 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 2.2 คณะทำงานเพื่อพัฒนา บ้าน วัด โรงเรียน (บวร) มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็งโดยออกประกาศเป็นรูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็ง ในการพัฒนาแบบยั่งยืน
 - 2.3 สถานศึกษาเป็นศูนย์กลางชุมชน ในการบริหารข่าวสารเป็นแหล่งเรียนรู้ ลานกีฬาชุมชน และเป็นสถานที่จัดกิจกรรมในชุมชน
 - 2.4 เครือข่ายผู้ปกครอง ศิษย์เก่า มีส่วนร่วมและสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.7 ข้อมูลนักเรียน

ข้อมูลของนักเรียน ปีงบประมาณ 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีจำนวนนักเรียน ดังนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567)

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	จำนวนห้องเรียน
		ชาย	หญิง		
อ.1	1	2	2	4	1
อ.2	1	6	9	15	1
อ.3	1	4	4	8	1
รวม	3	12	15	27	3
ป.1	1	8	6	14	1
ป.2	1	5	2	7	1
ป.3	1	7	4	11	1
ป.4	1	5	6	11	1
ป.5	1	13	4	17	1
ป.6	1	3	3	7	1
รวม	6	41	25	66	6
รวมทั้งหมด	9	53	40	93	9

1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567)

1) ผู้อำนวยการสถานศึกษา นางศุภภาพร วงศ์ใหญ่ **วิทยฐานะ** ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
อันดับ คศ.3 วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท (ศษ.ม.:การบริหารการศึกษา) **โทรศัพท์** 0619316059
 ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ ตั้งแต่ 15 ตุลาคม 2565 จนถึงปัจจุบัน ระยะเวลา 2 ปี 1 เดือน

2) จำนวนครูและบุคลากรทั้งสิ้น **11 คน** จำแนกเป็น

บุคลากร	ผู้อำนวยการ	ข้าราชการครู	ครูอัตราจ้าง	เจ้าหน้าที่ธุรการ	ครูจ้างสอน	นักการจ้างเหมา	รวมทั้งหมด
จำนวน	1	6	1	-	1	1	10

ข้อมูลบุคลากร โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีบุคลากร 10 คน ชาย 2 คน หญิง 8 คน
ตาราง แสดงข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชา เอก	สอนวิชา / ชั้น
1	นางศุภาพร วงศ์ใหญ่	ผู้อำนวยการ สถานศึกษา	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	งานบริหาร
2	นางพิสมัย สรรพสาร	ครู	ศษ.ม.	หลักสูตรและ การสอน	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.5
3	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์	ครูผู้ช่วย	ค.บ.	คณิตศาสตร์	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.6
4	นางสาวมลฤดี รัตนกุล	ครู	ศษ.ม.	หลักสูตรและ การสอน	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.4
5	นางหนึ่งทัย แสงย่อย	ครู	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.1
6	นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม	ครู	ศษ.บ	ประถมศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.3
7	นางสาวจิรัตติกาล ท้าวมา	ครูอัตราจ้าง	ค.บ	ภาษาอังกฤษ	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.2
8	นางอรทัย ตุมร	ครู	ค.บ.	การศึกษาปฐมวัย	ชั้นอนุบาล 1,3
9	นางสาวจิรนนท์ กงใจ	ครูอัตราจ้าง	วท.บ.	คณิตศาสตร์	ชั้นอนุบาล 2
10	นายพงษ์พันธ์ แสนทวีสุข	นักการ การโรง	วท.บ	เทคโนโลยีการจัดการ อุตสาหกรรม	-

1.9 กรอบการบริหารงาน

กรอบการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.10 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

“โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) เป็นโรงเรียนที่มีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีมาตรฐาน ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน โดยครูและบุคลากรมืออาชีพ ร่วมสืบสานเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น ภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

1.11 พันธกิจ (MISSION)

1. จัดระบบการบริหารจัดการศึกษาให้มีมาตรฐานตามหลักธรรมาภิบาล
2. จัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
3. พัฒนาครูและบุคลากรอย่างต่อเนื่อง
4. ส่งเสริมสนับสนุนการฟื้นฟู อนุรักษ์ สืบสานเอกลักษณ์ และวัฒนธรรมท้องถิ่น
5. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษา

1.12 เป้าประสงค์

1. ประชากรวัยเรียนทุกคนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างเท่าเทียมทั่วถึงและเสมอภาค
2. ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์ มาตรฐานการศึกษา
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความสามารถและทักษะตามสมรรถนะและสามารถปฏิบัติงานได้ตามมาตรฐานวิชาชีพ
4. โรงเรียนมีระบบการบริหารจัดการที่มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล
5. ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการบริหารและจัดการศึกษา

1.13 กลยุทธ์

- กลยุทธ์ที่ 1 เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชากรวัยเรียนทุกคน
- กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
- กลยุทธ์ที่ 3 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา
- กลยุทธ์ที่ 4 ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยจากภัยทุกรูปแบบ

โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) พุทธศักราช ๒๕๖๗

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน(ชั่วโมง/ปี)					
	ระดับประถมศึกษา					
	ป. ๑	ป. ๒	ป. ๓	ป. ๔	ป. ๕	ป. ๖
●กลุ่มสาระการเรียนรู้						
ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐
คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๔๐	๔๐	๔๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
วิชาประวัติศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
ศิลปะ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
การทำงานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐
●รายวิชาเพิ่มเติม						
การป้องกันการทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
รวมเวลาเรียน (เพิ่มเติม)	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
●กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน						
กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมนักเรียน						
- กิจกรรมลูกเสือ/เนตรนารี	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
- ชุมนุม	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รวมเวลาเรียน (กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	๑,๐๐๐ ชั่วโมง/ปี					

บทที่ 2

แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ

เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) หมู่ที่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน 1034710965

ข้อมูลพื้นฐาน

- โรงเรียนมัธยมศึกษาขยายโอกาส
- โรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดเล็ก จำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 119 คนลงมา
- นักเรียนจำนวน 93 คน (10 พฤศจิกายน 2567)
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 10 คน (10 พฤศจิกายน 2567)

2. ชื่อแผนงาน

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

3. ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ โทรศัพท์ : 061-9316059

Line : 061-9316059 Email Address : Wongyai๒๕๑๒@gmail.com

4. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2567

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓..) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..✓..) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.✓....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

() สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)

(✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(✓) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย 8) มีจิตสาธารณะ

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ

(✓) โครงการใหม่

() โครงการต่อเนื่อง

9. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่สูงเท่าที่ควร การเข้าถึงการศึกษายังมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มนักเรียนในเขตเมืองและชนบท หรือระหว่างนักเรียนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกัน เช่น ครอบครัวหย่าร้าง อาศัยอยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย และในสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นยุคสื่อดิจิทัล นักเรียนทุกคนเข้าถึงสื่อ แต่ขาดทักษะการเรียนรู้จากสื่อที่ถูกต้อง ขาดความสนใจในการเรียน อีกทั้งระบบบริหารจัดการในโรงเรียนอาจขาดประสิทธิภาพ งบประมาณไม่เพียงพอและมีการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างไม่เหมาะสม ในด้านการจัดการเรียนการสอนยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพมากนัก อาจไม่ตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคในศตวรรษที่ 21 เท่าที่ควร

ข้าราชการครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอน และจะพัฒนาตนเองอยู่เสมอในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีประสิทธิภาพและที่สำคัญมีการให้ความร่วมมือและสนับสนุนจากคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชนและผู้ปกครองในการพัฒนาการศึกษา

โรงเรียนยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอครูบางคนอาจขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการสอนที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีการวัดและประเมินผลที่ไม่ตรงจุด อาจยังไม่สะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะต่างๆ ที่สำคัญ การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นที่การท่องจำหรือการเรียนในรูปแบบที่ไม่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะได้ตามความคาดหวัง

จากปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุ ครูยังขาดนวัตกรรมในการสอน วิธีการเรียนการสอนที่ยังคงใช้รูปแบบเดิมๆ ไม่ได้พัฒนาตามความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ขาดการสนับสนุนงบประมาณที่เพียงพอ ในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัย ครูบางคนอาจขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน หรือไม่มีโอกาสพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน การเรียนการสอนไม่สามารถตอบสนองกับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

จากเหตุผลดังกล่าว การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นทางเลือกสำคัญในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว เนื่องจากตอบโจทย์การเรียนรู้ที่หลากหลาย นวัตกรรมการเรียนการสอนสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการให้เข้ากับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน การนำสื่อหรือนวัตกรรม และเทคโนโลยีมาใช้สามารถช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา รวมทั้ง การพัฒนาทักษะของครูให้มีการสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสอนใหม่ๆ และ นำสู่กิจกรรมต่างๆ ที่ จะช่วยพัฒนาทักษะนักเรียนทั้งด้านร่างกาย การเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริงมีผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่มีประสิทธิภาพ ด้วยที่มาและความสำคัญดังกล่าว แผนงานพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่จะส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่นี้ จึงมีความสำคัญที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และพัฒนาให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันและทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) พร้อมทั้งจะเผชิญกับสถานการณ์ในอนาคตได้

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- 1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะ การเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- 3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุน การพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญ จากทุกภาคส่วน
- 4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอน ที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

11. เป้าหมายของโครงการ

เชิงปริมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 27 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริม พัฒนาการ 4 ด้าน อย่างสอดคล้องตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2561
- 2) นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 66 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพ ด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน
- 3) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน มีคุณธรรม จริยธรรมและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน และจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะ การคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหา ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ
- 5) ครูโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 4 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนา นวัตกรรม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- 3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน
- 4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม รูปแบบการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result) : การบริหารสถานศึกษาขนาดเล็กที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

12.1 ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2567

12.2. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

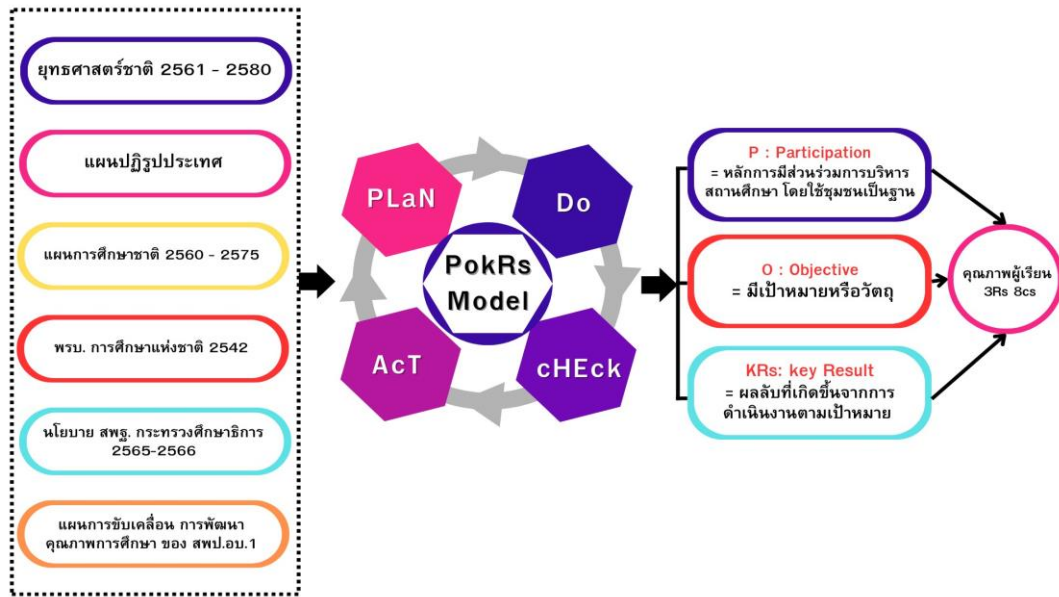
แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

12.3.ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
 - () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - () 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
 - () 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
 - () 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
 - (√) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
 - () 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - () 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร
- ลักษณะโครงการ
- () โครงการใหม่
 - (√) โครงการต่อเนื่อง

12.4 ที่มาและความสำคัญ



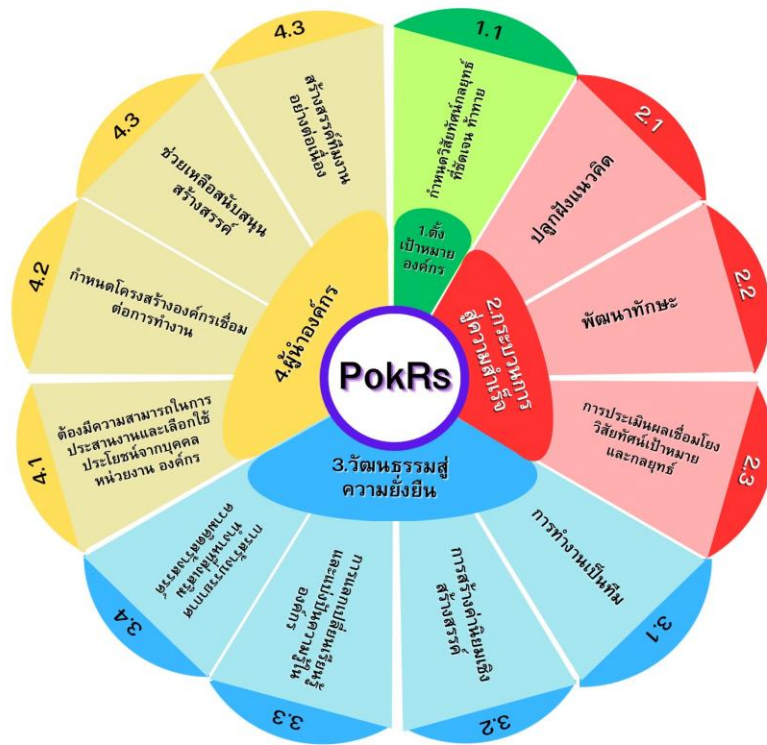
แนวคิดการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result)เป็นแนวทางในการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ เป็นการพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาขนาดเล็กแบบก้าวกระโดด ทั้งนี้องค์ประกอบของแนวคิด POKRs ประกอบด้วย

P : Participation หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เปิดโอกาสให้ทุกคนและทุกกลุ่มในชุมชนมีโอกาสเข้าร่วมในการพัฒนาโรงเรียน การยกระดับมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนรูปแบบ การบริหารโรงเรียนในการจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ “บวร : บ้าน วัด โรงเรียน/ราชการ” ใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในลักษณะ 3 ประสาน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนและบ้านมีประโยชน์อย่างเกื้อกูลกัน โดยได้นำแนวคิดจากพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 9 ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง และพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 10 จะรักษาและต่อยอด

O : Objective หมายถึง เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติงาน

KRs : Key Result หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการดำเนินงานตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งซึ่งผลลัพธ์จะมีมากกว่าหนึ่งผลลัพธ์

การบริหารสถานศึกษาตามแนวคิด POKRs เพื่อให้เกิดการพัฒนาสถานศึกษาขนาดเล็กแบบก้าวกระโดดที่ยั่งยืน



รูปแบบการบริหารสถานศึกษารอบแนวคิด POKRs สู่ความสำเร็จ

1. **ผู้บริหาร** 1) มีความสามารถในการประสาน 2) มีความสามารถในการกำหนด วิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ 3) ความสามารถในการกำหนดโครงสร้างองค์กร เชื่อมโยงการทำงาน 4) ช่วยเหลือ สนับสนุนอย่างสร้างสรรค์ 5) ร่วมรับผิดชอบร่วมตรวจสอบ 6) สร้างสรรค์ทีมงานอย่างต่อเนื่อง
2. **วัฒนธรรมองค์กร** 1) มีการทำงานเป็นทีม 2) สร้างค่านิยมเชิงสร้างสรรค์ 3)มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) มีการสร้างบรรยากาศในการทำงาน
3. **กระบวนการสู่ความสำเร็จ** 1) ปฏิบัติตามแนวคิด 2) พัฒนาทักษะ 3) ใช้เทคโนโลยี 4) ประเมินผลเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์
4. **เป้าหมายองค์กร** 1) กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ ชัดเจนท้าทาย 2) กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ มุ่งสู่ความสำเร็จ

1. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอ

แนวคิด POKRs เป็นแนวคิดการบริหารสถานศึกษาขนาดเล็กเพื่อพัฒนาคุณภาพแบบก้าวกระโดด แนวคิด OKR (Objective Key Result) เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1974 จากกรณีที่กรรมการผู้จัดการบริษัท Intel คือ Andy Grove (ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่ง OKR) ต่อมาแนวคิดเกี่ยวกับการบริหารองค์กรด้วย OKR หรือ Objective Key Result ซึ่งเป็นวิธีการตั้งเป้าหมายเพื่อวัดผลความสำเร็จบริษัท Google นำมาใช้และประสบความสำเร็จ ทำให้บริษัทเทคโนโลยีอื่น ๆ นำมาใช้ตามด้วย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ได้พัฒนารูปแบบและนำแนวคิดแบบ I-OKRR มาประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาทำให้ครูปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อความสามารถและประสิทธิภาพของครูซึ่งส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่เป็นไปในแนวทางที่ดีขึ้น (อุบลวรรณ หอมสิน 1 และ ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ 2, 2563)

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

ผู้สร้างนวัตกรรมจึงนำแนวคิดมาบูรณาการแนวคิด OKR (Objective Key Result) กับการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนรูปแบบ POKRs เป็นการทำงานแบบมีส่วนร่วมและมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน มีการส่งเสริมวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานทั้งในและนอกสถานศึกษา การกำหนดเป้าหมายการทำงานของครูแต่ละคนต้องสอดคล้องกับเป้าหมายของโรงเรียนเพื่อให้ทุกฝ่ายขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน และเพิ่มความโปร่งใสและความร่วมมือระหว่างกัน เนื่องจากทุกคนในสถานศึกษาสามารถเห็นเป้าหมายของกันและกัน เพื่อให้ทราบว่าใครกำหนดเป้าหมายอย่างไร และจะช่วยเหลือกันให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยได้รับการสนับสนุนจากผู้นำและชุมชน เมื่อนำรูปแบบ POKRs เป็นเครื่องมือที่ฝึกให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาตั้งเป้าหมายที่ท้าทายอันเป็นการพัฒนาแบบก้าวกระโดดเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาสำหรับนักเรียน ทำให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานแบบมีส่วนร่วมจึงเกิดความสำเร็จแบบก้าวกระโดดและยั่งยืน

จากผลการวิเคราะห์สถานศึกษาจัดทำ SWOT Analysis โดยใช้ประเด็น การวิเคราะห์ภายนอกที่เรียกว่า C – PEST ส่วนการวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 7Ss (McKinsey) (SWOT Analysis) โดยประเด็นการวิเคราะห์ภายนอกใช้หลัก STEP การวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 2S 4M ประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีประเด็นสรุปโดยภาพรวมได้ว่า

จุดแข็ง (S) ผู้บริหารมีภาวะความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้นำทางวิชาการสามารถกำหนดวิสัยทัศน์กลยุทธ์ เป้าหมายรับฟังความคิดเห็นของผู้ปฏิบัติงาน มีการสร้างแรงจูงใจให้มีความมุ่งมั่นในการสร้างนวัตกรรม เป็นนักพัฒนา ชุมชนเข้มแข็งคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญและมีส่วนร่วมในพัฒนาการศึกษา

จุดอ่อน (W) ครูยังขาดประสบการณ์ในการทำงานแบบเชิงรุกที่มุ่งผลสัมฤทธิ์ทำงานตามนโยบายหน่วยงานต้นสังกัด บริหารงบประมาณตามที่หน่วยงานจัดสรร ขาดจุดเป้าหมายในการทำงาน ขาดแรงจูงใจ

โอกาส (O) ผู้บริหารส่งเสริมการทำงานเชิงรุก คิดนอกกรอบแบบพึ่งพาตนเองไม่รอความช่วยเหลืออย่างเดียว มองหาโอกาสและความเป็นไปได้ นำชุมชนผู้ปกครอง หน่วยงาน องค์กรในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วม

อุปสรรค (T) นักเรียนขาดประสบการณ์ด้านการแข่งขัน และสร้างคุณภาพชีวิต "ปัญหาที่ยากแก่" คือการยกระดับคุณภาพการศึกษาเพื่อสร้างโอกาสความเท่าเทียมกันทางการศึกษาสร้างสรรค์คนดี และการยกระดับคุณภาพสถานศึกษาให้มีมาตรฐาน ยกระดับคุณภาพการศึกษา และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและครูสามารถสร้างนวัตกรรมสร้างทักษะชีวิตทักษะอาชีพได้ "ความดีที่ยากทำ" คือการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่ว่า "จิตอาสา มีวินัยใฝ่เรียนรู้ ซื่อสัตย์ พอเพียง" และได้พัฒนา ระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดี เพื่อใช้บริหารจัดการการดำเนินงานด้านคุณธรรมของโรงเรียนควบคู่กับการพัฒนาการศึกษาสร้างแรงบันดาลใจสร้างนวัตกรรม ประเด็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาเพื่อสร้างโอกาสความเท่าเทียมลดความเหลื่อมล้ำระหว่างชนบทกับในเมืองด้านการศึกษาและสร้างสรรค์คนดี โดยการพัฒนาคู่มือให้เป็นคู่มืออาชีพยึดมาตรฐานวิชาชีพ

12.5 กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

การพัฒนานวัตกรรมระบบการบริหารจัดการ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและแนวทางในการพัฒนาระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดี โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดี โดยมีกรอบแนวคิดดังนี้

1. 1 การวิเคราะห์สถานศึกษาจัดทำ SWOT Analysis โดยใช้ประเด็น การวิเคราะห์ภายนอกที่เรียกว่า C – PEST ส่วนการวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 7Ss (McKinsey) (SWOT Analysis) โดยประเด็นการวิเคราะห์

ภายนอกใช้หลัก STEP การวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 2S 4M ประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในปีการศึกษา 2566

1.2 ศึกษาเอกสารงานวิจัยการพัฒนาแบบก้าวหน้า รูปแบบการบริหารงานแบบก้าวหน้ามุ่งผลสัมฤทธิ์ นโยบายรูปแบบที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบระบบการบริหารจัดการโรงเรียนขนาดเล็กแบบมีส่วนร่วม

1.3. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบระบบการบริหารจัดการ ดังนี้ 1) วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น การบริหารสถานศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพแบบก้าวกระโดดด้วยแนวคิด I-OKRR อุบลวรรณ หอมสิน 1 และ ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ 2) หลักการบริหารบริษัท Google เกี่ยวกับการบริหารองค์การด้วย OKR หรือ Objective Key Result ซึ่งเป็นวิธีการตั้งเป้าหมายเพื่อวัดผลความสำเร็จ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีภาวะผู้นำ ทฤษฎีการทำงานเป็นทีม หลักการทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” เป็นต้น และงานวิจัยรูปแบบการบริหารบนภาวะความขาดแคลนทุกด้านของโรงเรียนขนาดเล็ก พระราชดำรัสด้านการพัฒนาชุมชนและการพัฒนาการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10

1.4. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ที่มีวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ได้แก่ คุณธรรมจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา, มาตรฐานวิชาชีพครู คุณธรรมจริยธรรมของครู จรรยาบรรณวิชาชีพ, คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของโรงเรียน, คุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน รูปแบบการปฏิบัติโรงเรียนคุณธรรม สพฐ ,

ขั้นที่ 2 การสร้างรูปแบบการบริหารองค์การรูปแบบ POKRs (Participation Objective Key Result : การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์
ในการสร้างรูปแบบการพัฒนาแบ่งเป็นขั้นตอน 2 ขั้นตอนดังนี้

1.ขั้นการกำหนดรูปแบบ

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัย เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการบริหาร
2. ศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบ
3. Focus Group พิจารณาร่างองค์ประกอบของรูปแบบสังเคราะห์ วิเคราะห์รูปแบบการบริหารสถานศึกษาแบบ POKRs ที่ประกอบด้วย การสำรวจสภาพปัจจุบันและความต้องการของ ชุมชน ครู นักเรียน
4. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบพิจารณาความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของรูปแบบ
5. ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องความเป็นไปได้ของรูปแบบ
6. ประกาศการใช้รูปแบบกับโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอภัย)

2. การประกาศ POKRs ระดับสถานศึกษา การทำข้อตกลงร่วมมือร่วมใจ (MOU) เพื่อก้าวไปสู่เป้าหมายที่ทำหาย การปฏิบัติตามแผนการดำเนินงานและประเมินผล ติดตาม การกำกับและการสะท้อนผลการดำเนินงาน (Reflection)

รูปแบบการบริหารองค์การ POKRs (Participation Objective Key Result): การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยผ่านกระบวนการศึกษาเอกสารข้อมูลและความเป็นไปได้ นำรูปแบบให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความเหมาะสมกับบริบทชุมชน บริบทสถานศึกษา และวิสัยทัศน์การบริหารสถานศึกษาของผู้บริหาร ผลการประเมินรูปแบบตามสดมภ์การประเมิน สรุปมีความเป็นไปได้

3. นำเอารูปแบบ POKRs มาใช้กับสถานศึกษา ในภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2567

ขั้นที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดีโรงเรียนบ้านบ้านแคน(สมเด็จพระอภัย) รูปแบบการบริหารองค์การ POKRs (Participation Objective Key Result: การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ การทดลองใช้ระบบการบริหารจัดการ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอภัย)

สร้างสรรค์คนดี ทดลองใช้ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จากนั้นประเมินการใช้รูปแบบระบบการบริหารจัดการ
สร้างสรรค์คน โดยศึกษาจากความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบและประสิทธิผลเชิงประจักษ์สามารถจัดกิจกรรมที่
ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน สามารถประกวดนวัตกรรมระดับ
สถานศึกษา สามารถระดมทรัพยากรเพื่อใช้ในการพัฒนาให้โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ดีของชุมชนจากการมีส่วนร่วม
ของชุมชน โรงเรียนกำหนดเครื่องมือในการวัดและประเมินพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของ
โรงเรียน **ส่งผลให้นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามคุณธรรมอัตลักษณ์คิดเป็น ร้อยละ 100
ของนักเรียนทั้งหมด** มีการพัฒนาตนเองตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนเหมาะสมกับตนเอง

จากการพิจารณารูปแบบระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดี โรงเรียน ”รูปแบบการบริหารองค์กร
POKRs (Participation Objective Key Result: การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้น
ผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ พบว่ารูปแบบมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการบริหารจัดการ มีความเป็นไปได้
และเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพทางการศึกษابรรลุตามมาตรฐาน/ตัวชี้วัด
ในหลักสูตรมีคุณลักษณะตามคุณธรรม อัตลักษณ์โรงเรียน และค่านิยมที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร โดยอาศัย
กระบวนการมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกฝ่าย โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นการวางแผน (Plan)
ชั้นการดำเนินงาน (Do) ชั้นการตรวจสอบ (Check) และชั้นสะท้อนผล (Act) ดังนี้

ชั้น PLAN : การวางแผน

โรงเรียนแต่งตั้งคณะทำงานจัดทำโครงการกิจกรรมทำทาส่งเสริมด้านคุณภาพการศึกษา ส่งเสริมด้าน
คุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน ศึกษาและวิเคราะห์นโยบายการศึกษา จุดเน้นต้นสังกัดด้านคุณภาพการศึกษานโยบายด้านคุณธรรม
สพฐ. หลักสูตรสถานศึกษาและบริบทของสถานศึกษาภายใต้กรอบหลักการคุณธรรม
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรของผู้เรียน และมีจุดเน้นคุณธรรม 4 ด้าน ได้แก่ จิตอาสา มีวินัยใฝ่เรียนรู้
ซื่อสัตย์ พอเพียง ผลิตหลักคุณธรรมตามหลักศาสนา และหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง กำหนดเป็นอัตลักษณ์
และเป้าหมายความสำเร็จด้านคุณธรรมของโรงเรียน สอดคล้องโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

ชั้น DO : การดำเนินงาน

โรงเรียนกำหนด วิธีการพัฒนาด้านคุณภาพการศึกษา ด้านคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน โดยจัดทำ
แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้านคุณธรรมนำความรู้ ดี เก่ง มีสุข ด้วยกระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA ซึ่ง
กำหนดเป็นกลยุทธ์/แผนงาน/โครงการ ของโรงเรียน จัดโครงสร้างการบริหารงานของโรงเรียนที่ส่งเสริมด้าน
คุณภาพการศึกษา ส่งเสริมด้านคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน และแต่งตั้งคณะทำงานที่รับผิดชอบแผนงาน/โครงการ
อย่างชัดเจน มีแนวทางเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม โดนนำแนวทางโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.มาเป็น
กรอบปฏิบัติในการกำหนดกิจกรรม ควบคู่กับการพัฒนาเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในสภาวะที่ต้องต่อสู้กับ
ภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย Learning Loss โดยใช้รูปแบบการบริหารจัดการในรูปแบบกิจกรรมโครงการ กิจกรรม
ผ่านการสร้างนวัตกรรมเรียนรู้แบบโครงงาน การสอนซ่อมเสริมในช่วงเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ การสอนแบบค่าย
วิชาการติวเข้มเนื้อหาเพื่อทดสอบระดับประเทศ โดยมีผู้บริหารสถานศึกษา เป็นผู้นำทีมให้คำปรึกษาผ่านหัวหน้า
ช่วงชั้นด้วยกระบวนการ PLC ทุกวันอังคารเพื่อนำปัญหาและความสำเร็จมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้วกลับไปทำ
ซึ่งการทำงานจะทำควบคู่กันในการพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา คุณภาพการศึกษา คุณภาพ
มาตรฐานสถานศึกษา โดยเปิดโอกาสให้คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และประกาศแต่งตั้งคณะทำงาน
เพื่อพัฒนา: บวร เข้ามาร่วมพัฒนาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์แบบก้าวกระโดด

ชั้น CHECK : การตรวจสอบ

โรงเรียนมีระบบนิเทศ กำกับติดตาม ประเมิน และรายงานผลการดำเนินงาน อย่างเป็นระบบ สะท้อนผลสำเร็จในการดำเนินงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีประเด็นใดต้องเพิ่มเติมแก้ไข ปรับเปลี่ยน จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับปฏิบัติงาน โดยมีการสร้างเครือข่ายชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ทั้งระดับโรงเรียน ระดับกลุ่มสาระ และระดับชั้นเรียน จัดทำเป็นสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการศึกษาสืบค้น

ชั้น ACT : การสะท้อนผล

โรงเรียนมีการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในของสถานศึกษาปีการศึกษาละ 1 ครั้ง เพื่อประกันคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนและระบบควบคุมภายใน นอกจากนี้ยังมีการกำกับติดตาม และประเมินคุณภาพจากหน่วยงานต่างๆ เช่น หน่วยงานต้นสังกัด เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานที่มีคุณภาพรายงานต่อหน่วยงานต้นสังกัดและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย มีการประเมินความพึงพอใจและข้อเสนอแนะจากผู้ปกครอง ผู้นำ และคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องเพื่อนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลเป็นผลสะท้อนในการทำงานครั้งต่อไป

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

-

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ความสามารถของครูในการใช้นวัตกรรม จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	การนิเทศภายใน	แบบนิเทศ
2) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาต่างๆ	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	แบบทดสอบ

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูมีการปรับวิธีคิดเปลี่ยนวิธีสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความท้าทายเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เป้าหมายคือคุณภาพผู้เรียน

๒. ผู้เรียนให้มีคุณภาพด้านการเรียนและคุณธรรมจริยธรรมนำชีวิต

๓. สถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้คุณภาพของชุมชน

๔. ชุมชนมีส่วนร่วม ตามรูปแบบการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result) ชุมชนมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของพัฒนาคุณภาพชีวิตเครือข่ายในชุมชนและนอกชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเป็นการพัฒนาแบบยั่งยืน

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของผู้บริหาร เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

ชื่อนวัตกรรม การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการ PLC (With Growth Mindset)

ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 ตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

() 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

(v) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของ เทคโนโลยี การแข่งขัน สภาพแวดล้อมทางธุรกิจเศรษฐกิจ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทำให้องค์กรต่างๆ ได้รับผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญ สถานการณ์เหล่านี้เรียกว่า “VUCA World” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญสำหรับผู้นำองค์กรที่ต้องเข้าใจและเตรียมพร้อมรับมือให้ทันสถานการณ์ VUCA world นี้ยังสามารถรวมถึง การเปลี่ยนแปลงด้านนวัตกรรมอย่างพลิกผัน (Disruptive innovation) จนมีคำกล่าวหนึ่งว่า “รีบเปลี่ยนแปลงเสียก่อน มิฉะนั้นคุณก็อาจจะถูกบังคับให้เปลี่ยนแปลง” ในสถานการณ์ “VUCA World” นั้น ดูเหมือนว่าเราจะต้องเปลี่ยนแปลงแนวทางที่อิงกับการ “แก้ปัญหาและการวางแผนเพื่อลดความไม่แน่นอน” ไปสู่โลกที่มีการขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว ด้วย “การมีส่วนร่วมการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง และรวดเร็วในการตัดสินใจ ตลอดจนการทำงานเชิงรุก” ผู้นำในยุคดิจิทัลนี้จึงจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลง (Change) การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovation and Thinking different) เพื่อให้การทำงานสามารถรับมือกับสถานะการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นองค์กรหนึ่งที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงอย่างผันผวน และไม่แน่นอนในปัจจุบัน ข้าพเจ้าในฐานะผู้อำนวยการโรงเรียน เป็นผู้นำองค์กรจำเป็นต้องสร้างทีมงานและพัฒนาข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พัฒนาโรงเรียนและนักเรียนให้มีคุณภาพ และพร้อมรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างดี ในการพัฒนาโรงเรียน การสร้างบริบทแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนนั้น ครูมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก หากครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

Learning) ที่มีความสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียน สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนและมีการทำงานโดยร่วมมือกัน ย่อมส่งผลต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เดิมทีการทำงานของครูผู้สอนภายในโรงเรียนมักมีการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานเพียงเล็กน้อย ครูมองว่าคาบเรียนที่ตนเองสอนเป็นความรับผิดชอบของตนเองเพียงผู้เดียว ซึ่งเมื่อเกิดปัญหาขึ้น ไม่ว่าจะเกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดการห้องเรียนหรือวิธีการสอนของครู ครูต้องเผชิญปัญหาเหล่านี้เพียงลำพัง ในทางตรงกันข้ามครูผู้มีประสบการณ์และความชำนาญก็ไม่ได้มีโอกาสถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับครูท่านอื่นๆเพื่อก้าวข้ามปัญหาเหล่านี้ ข้าพเจ้าจึงได้นำเทคนิคการ PLC (With Growth Mindset) มาเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีความสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

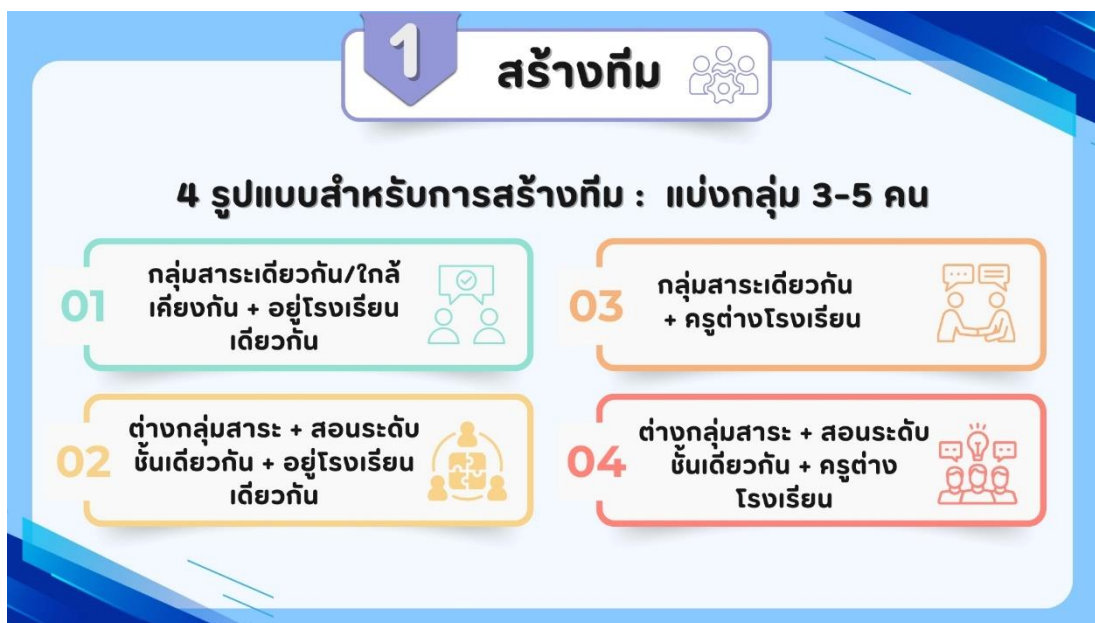
กระบวนการหรือเทคนิคการ PLC (With Growth Mindset) มีหัวใจหลัก คือ การสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร เป็นกระบวนการเชิงบวก เห็นเป้าหมายไปสู่การพัฒนานักเรียนร่วมกัน ซึ่งการจัดกระบวนการ PLC ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนหรือทรัพยากรมากมาย เพียงแค่ครูพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติวิธีคิดและวิธีการสอนร่วมทำ ร่วมคิด ร่วมวางแผน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน แล้วนำปัญหานั้นมากำหนดเป็นประเด็นในการทำ PLC แล้วนำข้อสรุป ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะไปวางแผนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนต่อไป ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1.สร้างทีม 2.กำหนดปัญหา 3.วางแผนและออกแบบกระบวนการ 4.ลงมือปฏิบัติตามแผน (เปิดชั้นเรียน) 5.สนทนาสะท้อนผลหลังการเปิดชั้นเรียน



ขั้นตอนที่ 1 : เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการสร้างทีมงาน ที่จะร่วมกันทำ PLC ครูต้องจับกลุ่มเลือกทีมกันเองได้ตามความเหมาะสม เช่น เป็นเพื่อนครูที่สนิทกัน อยู่กลุ่มสาระเดียวกัน อยู่โรงเรียนเดียวกัน มาจับกลุ่มรวมกัน จะได้ทำงานกันง่ายขึ้น หรือจะต่างกลุ่มสาระ ต่างโรงเรียน ก็ได้เช่นกันและในการรวมกลุ่มจะต้องมีครูที่พอจะทำเรื่องเทคโนโลยี มาช่วยให้เราทำงานง่ายขึ้นเพื่อความต่อเนื่องของการทำ PLC เช่น การสร้างกลุ่มไลน์ วิดีโอคอลประชุมกันก็ได้ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความสะดวกของครู เมื่อได้สมาชิกในกลุ่มครบแล้ว ก็ต้องกำหนดบทบาทหน้าที่ในการทำ PLC ซึ่งประกอบด้วย

1. Model teacher คือ เจ้าของแผนหรือเจ้าของประเด็นท้าทาย
2. Buddy คือ เพื่อนครูที่สอนในระดับชั้นเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน
3. Mentor คือ พี่เลี้ยง/ผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่โรงเรียนตั้งเป็นกรรมการประเมิน PA)
4. Expert คือ ผู้เชี่ยวชาญ (ศึกษานิเทศก์ประจำเครือข่าย)
5. Administrator คือ ผู้บริหารสถานศึกษา

โดยครูทุกคนในโรงเรียนจะต้องได้เป็น Model Teacher ในการทำ PLC ของตนเอง โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เลือกใช้รูปแบบที่ 4 ในการจับกลุ่ม PLC เพราะสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียนมากที่สุด ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ “เริ่มต้นดี PLC ก็เกิด”



ขั้นตอนที่ 2 : เป็นขั้นตอนที่สำคัญไม่แพ้การสร้างทีม เพราะ “การกำหนดปัญหา” ครูจะต้องหาทางแก้ไขปัญหานั้นให้ได้ด้วย เปิดโอกาสให้ครูผู้สอนได้กำหนดปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เริ่มจากปัญหาที่ครูเจอบ่อยๆ พบบ่อยๆ เช่น เด็กไม่ยอมทำการบ้าน หรือไม่ส่งงานตามกำหนด หรือ ผู้บริหารกำหนดประเด็นที่ต้องการพัฒนา เช่น ประเด็นท้าทายในการพัฒนาคุณภาพนักเรียน การพัฒนาหลักสูตร การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นต้น เน้นปัญหาที่สามารถแก้ไขสำเร็จได้ ภายใน 1 ภาคเรียน หรือ 1 ปีการศึกษา และสามารถเชื่อมโยงกับสมรรถนะ และคุณสมลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนด้วย ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ การกำหนดปัญหาที่แท้จริง



ขั้นตอนที่ 3 : วางแผนการแก้ไข และกำหนดกระบวนการดำเนินการ ผู้บริหารและครูในวง PLC ร่วมกันวางแผน กำหนดเป้าหมายในการร่วมวง PLC รวมทั้งหาวิธีการแก้ไขปัญหา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานไว้ด้วย ในขั้นตอนนี้ครูที่เป็น Model Teacher ทุกคนต้องเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และออกแบบกระบวนการสอนให้ตอบโจทย์การแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ในวง PLC ซึ่งขั้นตอนหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ควรออกแบบให้สอดคล้องกับเกณฑ์และตัวชี้วัดในการประเมิน PA (8 ตัวชี้วัด) และเหมาะสมกับระดับวิทยฐานะของตัวเอง อันจะนำไปสู่การส่งผลงานเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะต่อไป จากนั้นประชุมกลุ่ม PLC เพื่อร่วมกันสะท้อนคิดและวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ของกันและกัน สิ่งสำคัญคือ ครูต้องเคารพเสียงของกันและกัน เปิดใจร่วมพัฒนา (Growth Mindset) เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด พร้อมทั้งจะนำไปใช้ในกิจกรรมต่อไป คือ กิจกรรมเปิดชั้นเรียน (Classroom Observation) ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ เปิดใจร่วมพัฒนา (Growth Mindset)



ขั้นตอนที่ 4 : กิจกรรมเปิดชั้นเรียน (Classroom Observation) โดยให้ Model Teacher ดำเนินการสอนตามกระบวนการที่วางแผนไว้ที่ละขั้นตอน ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้อง PLC ทุกคนต้องโฟกัสเป้าหมาย ให้เป็นไปตามที่ตั้งไว้ และในระหว่างการจัดการเรียนการสอนสิ่งที่ควรบันทึก/ข้อมูลที่ควรที่จะเก็บระหว่างการจัดการเรียนการสอน คือ

1. ข้อมูลพื้นฐานของกิจกรรมที่ทำ : ชื่อเรื่อง กลุ่มนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม วันที่ เวลาเริ่มต้นถึงสิ้นสุด เป็นต้น
2. บรรยากาศช่วงเริ่มต้นการสอน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ว่านักเรียนมีปฏิกริยากับสิ่งที่คุณครูสอนอย่างไรบ้าง สนใจมากน้อยแค่ไหน
3. การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนหรือไม่ หากไม่เป็นไปตามแผนให้ระบุสาเหตุด้วย
4. พฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดการเรียนการสอน เกิดการเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่
5. ครูมีวิธีจัดการ/ดำเนินการกับนักเรียนที่แสดงออกมาระหว่างเรียนว่ารู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่องในเรื่องที่สอนอย่างไรบ้าง
6. ระหว่างจัดการเรียนการสอน มีสิ่งใดที่เป็นจุดแข็งหรือจุดอ่อน หรือต้องแก้ไขส่วนใดซึ่งในกลุ่ม PLC อาจจะมีแบบสังเกตการสอน และ แบบบันทึกการสะท้อนผลการสอน หรือ แบบบันทึกอื่นๆ เพื่อใช้ในการ observe ชั้นเรียนด้วยก็ได้ ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ โฟกัสเป้าหมาย



ขั้นตอนที่ 5 : สนทนาสะท้อนผลหลังการปฏิบัติ ขั้นตอนนี้ผู้บริหารและทุกคนในวง PLC ต้องกลับมาสรุปร่วมกันในกลุ่ม PLC โดยในการสรุปนั้น ต้องพยายามตอบคำถามใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้ ให้ได้มากที่สุด

1. นักเรียนได้เรียนรู้และเกิดพฤติกรรม ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้มากน้อยแค่ไหน
2. เรารู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือบรรลุตามเป้าหมายที่เราวางไว้
3. เราจะจัดการหรือหาวิธีทำอย่างไรกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เกิดการเรียนรู้หรือไม่บรรลุพฤติกรรมตามเป้าหมาย
4. เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุพฤติกรรมตามเป้าหมายแล้วจะอย่างไรต่อ หากคำตอบแต่ละข้อให้ได้มากที่สุด เพราะยังมีข้อมูลมากเท่าไร เราจะนำข้อมูลไปวิเคราะห์ในการทำ PLC ในวงรอบต่อไปมากขึ้น

จากนั้น ให้สมาชิกในกลุ่ม PLC ร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่ โดยครูคนที่เป็น Model Teacher นำผลที่สรุปไว้มาบันทึกรวบรวมผล และเก็บไว้ให้เรียบร้อย ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ ต้องเป็นการสนทนาสะท้อนผล เชิงบวก หรือแบบกัลยาณมิตร หากจุดเด่นให้มากกว่าข้อเสนอนะ

ในการบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ ต้องสะท้อนว่า กว่าจะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลได้นั้น สมาชิกได้มี “บทเรียนที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน” อย่างไรบ้าง ซึ่งส่วนนี้เป็นข้อมูลที่สำคัญมาก ผลจากการสรุปต้อง “นำไปสู่การวางแผนจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่” เพราะจะทำให้เกิดความมั่นใจในการแก้ปัญหาและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเมื่อสรุปผลครบถ้วน ครูสามารถเริ่มดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่ได้เลย นั่นก็คือกลับไปใน ขั้นตอนที่ 3 การวางแผนและออกแบบกระบวนการ วนกลับมาทำอีกครั้งซึ่งเมื่อเกิดการทำแบบนี้ซ้ำๆ ไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายจะกลายเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีความเฉพาะเจาะจงของโรงเรียน ซึ่งจะสร้างความเข้มแข็งของกลุ่ม PLC นั้นๆ ได้



ผลลัพธ์การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครู และสถานศึกษาที่คาดหวัง

เชิงปริมาณ

1. ครูผู้สอนร้อยละ 80 มีนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ

2. นักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงขึ้น เทียบจากปีการศึกษาก่อนหน้า

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงขึ้น

2. ครูผู้สอนมีนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ

3. โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) With Growth Mindset

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา - บาท
การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ความสามารถของครูในการใช้นวัตกรรม จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	การนิเทศภายใน	แบบนิเทศ
2) ความพึงพอใจของครูที่ได้รับการนิเทศและการสนับสนุนในการพัฒนาแนวทาง จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
3) ความพึงพอใจของนักเรียนในประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
4) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาต่างๆ หลังจากที่มีการใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	แบบทดสอบ

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพนักเรียน
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาคุณภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้สูงขึ้น และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร
3. โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) With Growth Mindset

การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

- 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน
กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้
มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(..✓..) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา
อย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

16. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวนเงิน 57,000 บาท

17. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
1	นางหนึ่งททัย แสงย่อย	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อให้ผู้เรียน อ่านออกเขียนได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน(RT)สูงขึ้นโดยใช้แบบฝึกทักษะ	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	6,950
2	นางพิสมัย สรรพสาร	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์รายวิชาวิทยาศาสตร์ และผลการทดสอบระดับชาติ (O-Net)สูงขึ้นโดยใช้แบบฝึกทักษะ	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	5,500
3	นางสาวมลฤดี รัตนกุล	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	ภาษาอังกฤษ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	5,700
4	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์	การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning : GBL)	คณิตศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	5,500
5	นางศุภาพร วงศ์ใหญ่	นวัตกรรมทักษะอาชีพ การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก	การงานอาชีพ		37,000
รวม (ห้าหมื่นเจ็ดพันบาทถ้วน)					57,000

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ลักษณะโครงการ โครงการใหม่

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

สนองกลยุทธ์เขตพื้นที่การศึกษา

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

สนองมาตรฐานการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประเด็นที่ 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตได้

กลุ่มงานรับผิดชอบ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

ผู้รับผิดชอบ นางหนึ่งหทัย แสงย่อย

ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

รายละเอียดโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

โครงการพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Sandbox) มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่นาร่องการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการปฏิรูปการศึกษาที่สามารถสร้างการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบริบทในพื้นที่ ผลักดันให้มีการบัญญัติเป็นกฎหมาย “พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา และกระจายอำนาจและให้อิสระแก่สถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมถึงสร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จึงได้จัดทำโครงการดังกล่าวขึ้น เพื่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาของพื้นที่ที่สอดคล้องกับการศึกษาชาติ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3. เป้าหมาย

3.1. เป้าหมายเชิงปริมาณ

3.1.1 ร้อยละ 100 ของครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1.2 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.3 ร้อยละ 90 ของผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 3.2.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
 3.2.2 ผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 3.2.3 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

4. กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. ขั้นตอนการดำเนินงาน 1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผน/กำหนดปฏิทิน 1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ 1.3 ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ	ตุลาคม 2567	นางหนึ่งทัย แสงย่อย
2. การดำเนินการ กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง	พฤศจิกายน 2567	ครูวิชาการ
กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ตลอดปีงบประมาณ	นางหนึ่งทัย แสงย่อย
กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ตลอดปีงบประมาณ	นางสาวมลฤดี รัตนกุล
กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ตลอดปีงบประมาณ	นางพิสมัย สรรพสาร
กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	ตลอดปีงบประมาณ	นางสาวมลลิกา อุปจันทร์
กิจกรรมหลักที่ 6 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก -การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล	ตลอดปีงบประมาณ	นางสาวมลฤดี รัตนกุล นางพิสมัย สรรพสาร นางพิสมัย สรรพสาร นางหนึ่งทัย แสงย่อย นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ นางหนึ่งทัย แสงย่อย
3.การตรวจสอบประเมินผล 3.1 วางกรอบการประเมิน 3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ 3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุป	1-30 กันยายน	นางหนึ่งทัย แสงย่อย
4.รายงานผลการดำเนินงานตามกิจกรรม	สิ้นปีงบประมาณ	นางหนึ่งทัย แสงย่อย

5. งบประมาณ

งบประมาณ จำนวน 57,000 บาท (ห้าหมื่นเจ็ดพันบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(ค่าจัดการเรียนการสอน)	จำนวน.....บาท
() เงินอุดหนุน(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)	จำนวน.....บาท
() เงินรายได้สถานศึกษา	จำนวน.....บาท
(/) อื่นๆ(ระบุ).....	จำนวน.....57,000 ...บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวมงบประมาณ
กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา นาร่อง			500	500
กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 6 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก -การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล	7,200		24,800	32,000
รวม	7,200	-	49,800	57,000


6. การวัดและประเมินผล


ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1. ร้อยละของครูผู้สอนมีนวัตกรรม การศึกษา	ประเมินคุณภาพการใช้นวัตกรรม	-แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
2. ร้อยละของผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น	วัดผลประเมินผลคุณภาพผู้เรียน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย	-เครื่องมือวัดผลประเมินผล -แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการ -แบบประเมินผลงานผู้เรียน
3. ร้อยละของผู้เรียนที่มีทักษะ พื้นฐานในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรม ประเมินผลงาน	-แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการ -แบบประเมินผลงานผู้เรียน


แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)


7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 นักเรียนได้รับส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มศักยภาพ
- 7.2 นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 7.3 นักเรียนนำความรู้ด้านเทคโนโลยีที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 7.4 นักเรียนมีทักษะด้านดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลงชื่อ  ผู้เสนอโครงการ
(นางหนึ่งทัย แสงย่อย)
ครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ  ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางหนึ่งทัย แสงย่อย)
หัวหน้าบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ  ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายวินัย แสนทวีสุข)
ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา

ลงชื่อ  ผู้อนุมัติโครงการ
(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม นางหนึ่งหทัย แสงย้อย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

2.ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

3.ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.1 การทำความเข้าใจปัญหา /กลุ่มเป้าหมาย ว่ากลุ่มเป้าหมายมีความจำเป็น มีความต้องการ ความสนใจ หรือมีปัญหาอะไร

4.2 กำหนดปัญหา อะไรคือสาเหตุของปัญหาและทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ปัญหาให้ชัดเจน

4.3 การหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย(นักเรียน)

ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความจำเป็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

4.4 การสร้างต้นแบบ เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย แบ่งได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

4.4.1 ขั้นตอนวางแผนการสอน โดยวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

4.4.1.2 ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาและเพื่อนครูร่วม PLC สังเกตการสอน

4.4.1.3 การสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการ STEM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

(v) โครงการใหม่

() โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการเหตุผลความเป็นมา

โรงเรียนบ้านแคนสมเด็จจูปถัมภ์ ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะการเรียนการสอนภาษาไทย ในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา 2567 โดยครูผู้สอนได้นำผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษา

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จจูปถัมภ์)

ปีที่ 1 เป็นรายบุคคล จัดทำข้อมูลสารสนเทศ แสดงจำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. สภาพแวดล้อมทางครอบครัวที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน
3. สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง ๓ ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2567 นักเรียนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก จดจำพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ไม่ได้ จึงส่งผลกระทบต่อความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนแต่ละคน ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความเห็นว่าการที่จะแก้ปัญหาให้บังเกิดผลดีนั้น จึงได้นำนวัตกรรมการศึกษา คือ การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียน ของนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) ยังได้ดำเนินโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เพื่อฟื้นฟู เติมความรู้ ส่งเสริมการอ่าน แก่ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ส่งผลดีต่อ นักเรียน ครู โรงเรียน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยยึดตามกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ได้ดำเนินการควบคู่ไปกับกิจกรรมจิตศึกษาเพื่อให้นักเรียนมีความรู้คู่คุณธรรมเป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ซึ่งมีกระบวนการดำเนินการดังนี้

กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ประกอบด้วย STEP 5 ขั้นตอน ดังนี้

- STEP 1 เปิดเรื่องนำเสนอ
- STEP 2 คำต้องแจกลูกสะกด
- STEP 3 อ่านถูกหมดเสียงชัดเจน
- STEP 4 เขียนเป็นตามอักขระวิธี
- STEP 5 ทักษะมีสื่อสารได้

โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

T = Thai Language	หลักการใช้ภาษาไทย
H = Happy	เรียนรู้อย่างมีความสุข
A = Active Learning	เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม
I = Integrate	การสอนแบบบูรณาการ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก)โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

7.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก)จำนวน 14 คน

9. หลักการแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการ

กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมการ พัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

9.1 วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ครูผู้สอนได้ศึกษาข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ได้แก่ สภาพครอบครัว สิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเรียน เจตคติ ที่นักเรียนมีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย จัดทำข้อมูลสารสนเทศ วิเคราะห์ถึงปัจจัย สาเหตุที่ส่งผลกระทบต่อ การเรียน ของผู้เรียนรายบุคคลอย่างละเอียด เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง

9.2 กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา

ครูผู้สอนได้ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างละเอียด ขอคำแนะนำจากผู้บริหารสถานศึกษา ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC กับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด แผนการจัดการ เรียนรู้ มีความครอบคลุมทุกสาระของวิชาภาษาไทยที่จะสามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านเขียน ส่งผลสัมฤทธิ์ ทางเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT)ให้สูงขึ้น จึงได้กำหนดเป็นนวัตกรรม การพัฒนาทักษะ การอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODE

9.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการใช้นวัตกรรม และเป็นแนวทางในการ ดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นำมาประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ทฤษฎีการสอน ภาษาไทยแบบบันได 5 ขั้น ทฤษฎี 5 STEP ทฤษฎี 5 STEP GO กิจกรรมจิตศึกษา แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน

9.4 สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ

ครูผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรม โดยใช้ปัญหาด้านการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 เป็นฐาน วิธีการแก้ปัญหาโดยวิธีการพัฒนาผู้เรียนแบบเป็นขั้นเป็นตอน มีกระบวนการในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษา และเห็นคุณค่าวรรณคดีไทย มีสมรรถนะในการเรียนวิชาภาษาไทย 4 สมรรถนะ

9.5 ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้มีการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์ อ่านและแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะจากแบบแสดงข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งผล การตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมพบว่า

1. นวัตกรรมตรงกับปัญหาและจุดที่ต้องการพัฒนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ วิชาภาษาไทย
2. นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา
3. นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้
4. มีร่องรอยหลักฐานที่น่าเชื่อถือว่าเมื่อใช้นวัตกรรมนี้แล้วได้ผลนักเรียนมีการพัฒนาทักษะและสมรรถนะ ด้านภาษาไทยดีขึ้น
5. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
6. ทดลองใช้นวัตกรรม

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วและมีการประเมินตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม ทั้งในด้านความเหมาะสมถูกต้องทางภาษา เนื้อหาและความสะดวกหรือปัญหาอุปสรรคต่างๆ ในการทดลองไปใช้สอนในสภาพบรรยากาศของชั้นเรียนจริง คือวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีบันทึกผลคะแนนประเมินก่อนใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรม โดยผู้ครูสอนได้ออกแบบแบบประเมินด้วยการระบุวัตถุประสงค์ในการทดลองตัวแปร และระยะเวลาในการทดลองใช้นวัตกรรมไว้อย่างชัดเจน

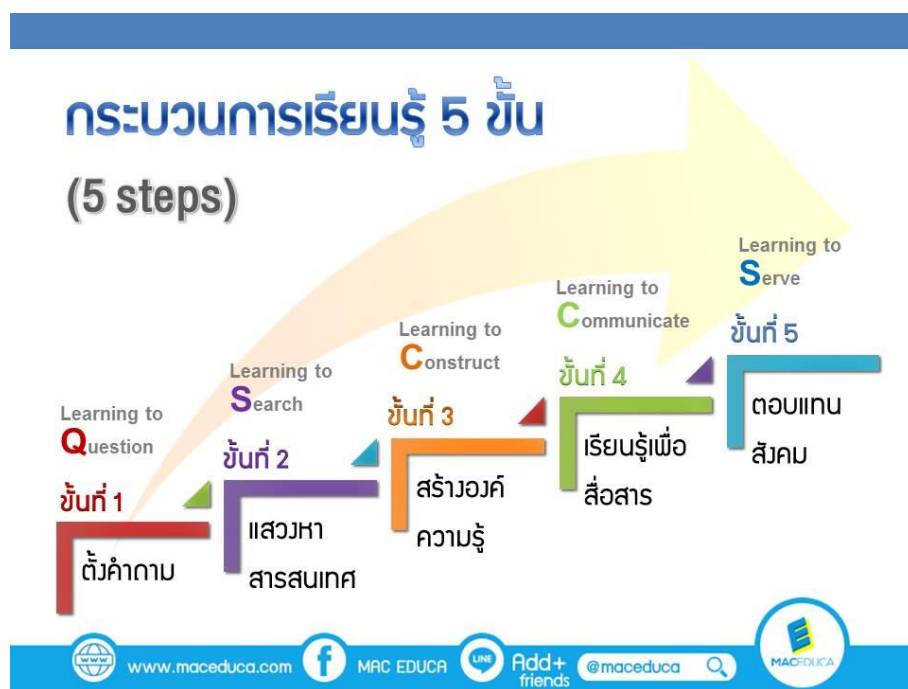
9.6 รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

หลังจากการทดลองใช้ ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมไปทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้เก็บคะแนนการทดสอบจากชุดฝึกทักษะ ได้วิเคราะห์ผลการทดสอบ แสดงสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนการใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรมและรายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรมต่อผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. คู่มือการใช้นวัตกรรม
3. สื่อ
4. ผลการทดสอบก่อนทดลองใช้นวัตกรรมและหลังทดลองใช้นวัตกรรม

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การปฏิรูปการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ หวังที่จะพัฒนาเด็กไทยและคนไทยให้เป็นผู้เรียนตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ของครู จึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หรือ 5 STEPs” ซึ่งเป็นแนวการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสืบสอบหรือวิธีสอนแบบโครงงาน ประกอบด้วย "การตั้งคำถาม การแสวงหาสารสนเทศ การสร้างความรู้ การสื่อสาร และการตอบแทนสังคม"



ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม

เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้งคำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบ ด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ

เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูล สารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรนัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้

เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วยแบบต่างๆ หรือด้วยผังกราฟิก การแปรผล จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งเป็นแก่นความรู้ประเภท

1. ข้อเท็จจริง
2. คำนิยาม
3. มโนทัศน์
4. หลักการ
5. กฎ
6. ทฤษฎี

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร

คือ ชื่นนำเสนอความรู้ด้วยการมีใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่เข้าใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษา และนำเสนอด้วยวาจา

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม

เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อประโยชน์ส่วนรวมด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นความรู้ แนวทางสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรม ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม อันเป็นการแสดงออกของการเกื้อกูล และแบ่งปันให้สังคมมีสันติอย่างยั่งยืน

เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ

- ความสามารถด้านภาษา (Literacy)
- ความสามารถด้านคำนวณ (Numeracy)
- ความสามารถด้านเหตุผล (Reasoning ability)

ขอบคุณข้อมูลจาก : ทฤษฎีปัญญา และ ครุณา

กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

แนวคิดของกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

ผู้เสนอทฤษฎีคือ รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และรองศาสตราจารย์ พเยาว์ ยินดีสุข ได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน 5 STEPs Collaborative Learning Process เรียกสั้นๆ คือ CO-5STEPS เป็นแนวการสอนที่มีการดัดแปลงมาจากกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนโดยเพิ่มเติมการทำงานกลุ่มแบบรวมพลังเพื่อให้มีการจัดการเรียนรู้บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์อีกทั้งเน้นการให้นักเรียนร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือกันเด็กเก่งช่วยเด็กเรียนช้าเด็กถนัดกว่าช่วยเด็กถนัดน้อย โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเสมอภาค

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอนเป็นแนวการสอนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ได้ บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์นักเรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมแบบทำงานกลุ่ม โดยทุกคนร่วมด้วยช่วยกัน บทบาทของผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ (Learner) บทบาทของครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นเสนอสิ่งเร้าและระบุดำถามสำคัญ (Stimulating and Key Questioning Collaboratively) ครูนำเสนอสิ่งเร้าที่ เช่น วัตถุสิ่งของ วิดีทัศน์ รูปภาพ การตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามได้ทั้งคำถามง่ายและคำถามยาก ให้ผู้เรียนคาดคะเนคำตอบอาจเป็นรายบุคคล หรือทีมด้วยการใช้วิธีต่าง ๆ
2. ขั้นแสวงหาสารสนเทศและวิเคราะห์อย่างรวมพลัง (Searching and Analyzing Collaboratively) ผู้เรียนทำกิจกรรมศึกษาค้นคว้าตามสื่อการเรียนรู้ที่ครูเตรียมไว้ในเวลาที่กำหนด ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล/สารสนเทศที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้
3. ขั้นรวมพลังอภิปรายและสร้างความรู้ (Discussing and Constructing Collaboratively) ครูให้แต่ละกลุ่มผู้เรียนนำเสนอผังกราฟิกผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผังกราฟิกผู้เรียนแต่ละกลุ่มแก้ไขปรับปรุงข้อมูล/สารสนเทศในผังกราฟิกที่สร้างให้มีสาระความรู้ที่ถูกต้องและชัดเจน
4. ขั้นสื่อสารและสะท้อนคิดอย่างรวมพลัง (Communicating and Reflecting Collaboratively) ผู้เรียนเตรียมนำเสนอผลงานความรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ด้วยวิธีการบอกเล่า สะท้อนกระบวนการ เรียนรู้การทำงาน ข้อเด่น ข้อด้อย จนได้บทเรียน
5. ขั้นรวมพลังประยุกต์และตอบแทนสังคม (Applying and Serving Collaboratively) ผู้เรียนช่วยกันนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับสาระอื่น ๆ หรือปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การบอกเล่า การถ่ายวิดีโอ การเขียนบทความ การทำโครงการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

“จิตศึกษา” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนไปถึงปัญญาภายใน ได้แก่ การมีจิตใจใหญ่เพื่อรักได้อย่างมหาศาล การเคารพคุณค่าตัวเองและคนอื่น เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างภราดรภาพการมีสติชำนาญเพื่อเท่าทันอารมณ์ การมีสมาธิเพื่อกำกับความสำเร็จ การมีความรับผิดชอบต่อตัวเองและผู้อื่น เป็นต้น

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้ ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้

- สื่อการเรียนการสอน ชุดเสริมทักษะ อ่านออก เขียนได้ (เล่มที่ 1-5)
- ชุดฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียน คำแม่ ก กา และมาตราตัวสะกด
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย สมุดเล่มเล็ก
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ ประโยค ข้อความ
- บัตรคำศัพท์ส่งเสริมการอ่าน
- สื่อการสอน ส่งเสริมการอ่านการเขียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินงานการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

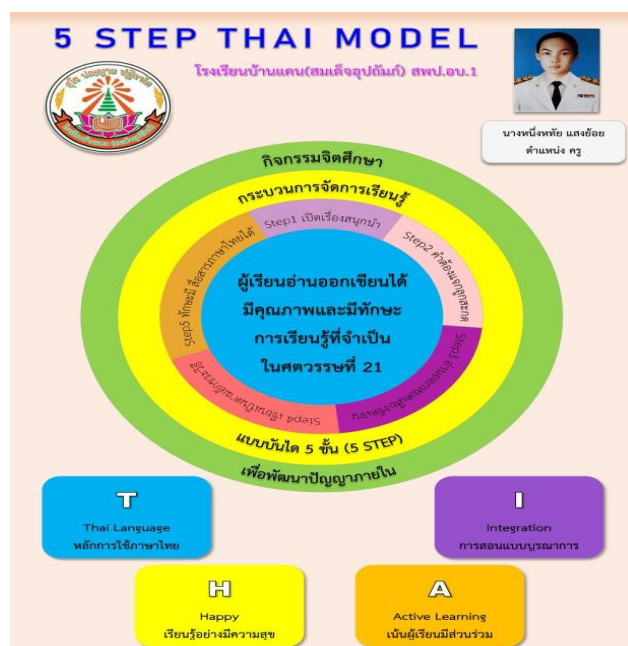
ขั้นตอน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบ
STEP 1 เปิดเรื่องนำสนุก	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>1.ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-15 นาที</p> <p>๑.สิ่งที่จะใช้ให้นำเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียน และสอดคล้องกับบทเรียน</p> <p>2.การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆ ทันที</p> <p>3.การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ <p>ฉายภาพยนตร์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเล่าเรื่อง เช่น การเล่านิทาน การเล่าเหตุการณ์ - การร้องเพลง - การสนทนาซักถาม - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมุติ <p>4.พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>5.ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>

<p>STEP 2 คำต้องแจกลูก สะกด</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูควรสอนตามลำดับขั้นตอน จากง่ายไปสู่เรื่องที่ยากขึ้น เพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกถดถอยทางการเรียนรู้ โดยการสอนอ่านต้องฝึกอ่านอย่างช้าๆ อย่ารีบร้อน อย่ารวบรัด แต่ให้นักเรียนทุกคนฝึกซ้ำย้ำทวน จนนักเรียนเกิดความเข้าใจ สามารถอ่านแจกลูกสะกดคำได้ด้วยตนเอง แล้วจึงให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียง พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ คำในแม่ ก กา มาตราตัวสะกด พยัญชนะคำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูควรใช้สื่อการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เช่น ให้นักเรียนฝึกอ่านจากสื่อดิจิทัล บัตรคำ แบบฝึก แบบเรียน และใช้วิธีซักถามสนทนากับนักเรียน นักเรียนต้องฝึกอ่านแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
<p>STEP 3 อ่านถูกหมด เสียงชัดเจน</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูเขียนรูปพยัญชนะในกระดาน โดยต้องคัดเป็นตัวบรรจงเต็มบรรทัด และลากเส้นให้ถูกต้องตามหลักการเขียนพยัญชนะ ครูลากเส้นซ้ำ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการลากเส้นที่ถูกต้อง และนำนักเรียนอ่านออกเสียง พยัญชนะตัวนั้นไปพร้อม ๆ กัน หลายหลายรอบ</p> <p>2. ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะตามครูโดยให้ออกมาเขียนบนกระดานแล้วมาเขียนลงในสมุดของแต่ละคน ขณะเขียนให้อ่านออกเสียงพยัญชนะไปด้วย</p> <p>3. ให้นักเรียนคัดรูปพยัญชนะแต่ละตัวด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดให้สวยงาม คัดลงในสมุดหลาย ๆ ครั้ง</p> <p>4. ครูต้องคอยสังเกตตรวจสอบ คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และแก้ไขทันทีเมื่อนักเรียนเขียนไม่ถูกต้อง แล้วจึงให้เขียนพยัญชนะตัวต่อไป</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
<p>STEP 4 เขียนเป็น ตามอักขระวิธี</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูให้นักเรียนได้แสดงด้วยกิจกรรมต่าง ๆ หน้าชั้นเรียน เช่น การนำเสนอผลงาน การเขียนบนกระดาน การตอบคำถาม การสนทนาแสดงความคิดเห็นการทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถโดยการใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ให้นักเรียนที่มีทักษะการอ่านและ การเขียนช่วยดูแลเพื่อนที่ยังต้องพัฒนา เช่น พาเพื่อนอ่านออกเสียง เขียนให้เพื่อดูเป็นตัวอย่าง</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
<p>STEP 5 ทักษะมี สื่อสารได้</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูผู้สอนเริ่มต้นจากการสอนให้เด็กจำและออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ หลังจากอธิบายเนื้อหา มีการถามตอบระหว่างครูกับนักเรียน</p> <p>2. จากนั้นนำรูปคำมาเขียนให้นักเรียนเห็นรูปของคำนั้น ๆ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงแจกลูกสะกดคำช้าๆ โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา และคำที่ประสมด้วยสระเดี่ยว สระประสม คำที่มีตัวสะกด คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ตามลำดับ โดยใช้บัตรคำ บัตรภาพ แบบฝึก สื่อดิจิทัล เพลงและเกม</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>

สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ร่วมกับนวัตกรรม

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. แบบฝึกทักษะการอ่านเขียน ป.1 การอ่านสะกดคำ
4. แบบฝึกทักษะภาษาไทย ป.1 อ่านเขียนเรียนสนุก
5. แบบฝึกทักษะการอ่าน
6. แบบเรียนภาษาไทย ภาษาพาที และวรรณคดีลำนำ๗๖.แบบฝึกทักษะภาษา ชั้นป.1
7. บัตรคำ บัตรภาพ
8. นิทาน
9. แบบฝึกอ่านคำคล้องจอง สระพาสุนัข
10. ใบงานจากสื่อดิจิทัล
11. สื่อดิจิทัล เช่น ยูทูป วิดีทัศน์การสอน เพลงและเกม
12. ผลงานนักเรียน

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

ผลลัพธ์ที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

12.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล) อ่านออกเขียนได้ร้อยละ 100 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

12.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล) มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) สูงขึ้น

ด้านความรู้

ด้านการอ่าน ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับพยัญชนะไทย สระในภาษาไทย วรรณยุกต์ สามารถอ่านสะกดคำแจกลูก อ่านออกเสียงคำในบทเรียน คำพื้นฐาน คำที่ไม่มีตัวสะกด คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา อ่านคำอักษรนำ คำควบกล้ำ ได้ถูกต้องตามอักขระวิธี

ด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถเขียน พยัญชนะไทย ตัวเลขไทย คำศัพท์ในบทเรียน คำพื้นฐาน และคำที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ แต่งประโยค เขียนเรื่องราวต่างๆได้

ด้านทักษะ ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านแจกลูก สะกดคำ อ่านออกเสียง คำคล้องจอง อ่านประโยค บอกความหมายของคำและข้อความ ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน จับใจความสำคัญ เล่าเรื่องราว ตอบคำถามจาเรื่องที่อ่านได้ เลือกอ่านหนังสือที่สนใจอย่างสม่ำเสมอ เช่น นิทาน การ์ตูน ได้ตามทักษะด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดเขียนคำศัพท์ ข้อความ ประโยค สามารถเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคได้

คุณลักษณะที่เกิดกับผู้เรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน เจตคติดี ผู้เรียนผู้เรียนเรียนรู้วิชาภาษาไทยอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทย รักในภาษาไทย และมีความภาคภูมิใจในภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย

สมรรถนะในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เกิดกับผู้เรียน ได้แก่

- สมรรถนะที่ 1. การฟัง การดู และการพูดเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 2. การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 3. การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 4. การเข้าใจจรรยาบรรณชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

12.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

12.4 ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรม จำนวน 5,500 บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา(บาท)
1	สติ๊กเกอร์ใส A4	50ห่อ	755
2	กระดาษโปสเตอร์ 220 แกรม	4 ห่อ	1,120
3	กระดาษปก A4 80 แกรม	1 ลัง	700
4	กระดาษโอเดียแม็ก A4	1 รีม	125
5	กระดาษ A4 90 แกรม color print	1 ห่อ	160
6	พลาสติกเคลือบร้อน A4	3 ห่อ	184
7	กระดาษทำปก A4	2 ห่อ	240

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา(บาท)
8	ฟิวเจอร์บอร์ด A4	120 แผ่น	600
9	หมึกคอม	4 ขวด	360
10	แลคซัน 1 นิ้ว	12 ม้วน	300
11	กระดาษโปสเตอร์แข็งสี	30 แผ่น	300
12	ฟิวเจอร์บอร์ดเท่าโฟม	20 แผ่น	900
* ถ้าวางทุกรายการ		รวม	5,500

14. การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL	1.สังเกต 2.สอบถาม 3.ทดสอบ 4.ตรวจผลงาน	1.แบบบันทึกการสังเกต 2.แบบสอบถาม 3.แบบทดสอบ 4.แบบฝึกทักษะการอ่านเขียน 5.แบบบันทึกผลการประเมินหน่วยการเรียนรู้ 6.แบบบันทึกการตรวจผลงานชิ้นงาน 7.แบบที่การนำเสนอผลงาน	ผ่านร้อยละ 80
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น	1.ประเมินทักษะการอ่านการเขียน 2.ทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) 3.เครื่องมือประเมินความสามารถในการอ่านและการเขียน สพฐ. ครั้งที่ 1, 2	1.แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน การเขียน 2.แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน(RT) 3.เครื่องมือประเมินความสามารถในการอ่านและการเขียน สพฐ. ครั้งที่ 1, 2	ผ่านระดับดี

ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางหนึ่งหทัย แสงย่อย)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางพิสมัย สรรพสาร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

3.ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

วิทยาศาสตร์มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดให้เป็นคนที่มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดวิเคราะห์และสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้ ทางโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะด้านสติปัญญา ที่เป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ การอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง วัยแห่งการตั้งคำถามข้อสงสัยต่างๆ รอบตัว เพื่อเป็นการพัฒนานักเรียนให้มีเหตุผล ใช้ทักษะที่เหมาะสมกับวัย รู้จักใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษารวบรวม ผลการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ จากการวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ได้ดังนี้

1.ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน

2. นักเรียนขาดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

3. นักเรียนไม่สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ได้ จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง 3 ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในปีการศึกษา 2567 นักเรียนบางคนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจอยาก ซึ่งส่งผลต่อความสามารถด้านการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา จึงได้นำรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้จากเนื้อหาในบทเรียนและสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญ จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและแก้ปัญหาได้ นักเรียนทุกคนมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาวิทยาศาสตร์ (O-NET) สูงขึ้น

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ
3. เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 6 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แรมสมร อยู่สภาพ (2541) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็น กระบวนการทางความคิด เป็นทักษะที่ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ เป็นวิถีทางหนึ่งที่น่าไปสู่จุดหมายปลายทางที่มีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะเป็นการจัดการเรียนที่เน้น นักเรียนเป็นสำคัญ ที่พัฒนาความคิด ความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยครูตั้งคำถามประเภท กระตุ้นให้นักเรียนคิดหาวิธี แก้ปัญหาได้เอง และสามารถนำการแก้ปัญหานั้นมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ภพ เลหาพิบูลย์ (2552) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่เน้น กระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเองให้ นักเรียนได้ประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชาโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็น เครื่องมือในการสืบเสาะหาความรู้การสอนแบบนี้เน้นการใช้คำถามเป็นสิ่งสำคัญ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2545) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองหรือสร้างความรู้ด้วย ตนเองโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายวิธีสืบเสาะหาความรู้จะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญของการเรียน

ทิศนา ขมมณี (2548) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการดำเนินการเรียนการสอนโดยครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถามเกิดความคิดและลงมือแสวงหาความรู้เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเองโดยที่ครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนเช่น ในด้านการสืบค้นหาแหล่งความรู้การศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์การสรุปข้อมูลการอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

พจนานุกรม (2549) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ นักเรียนใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างความรู้ของตนเองจากการคิดและปฏิบัติจริงตามลำดับขั้นเพื่อวิเคราะห์ ความสำคัญจำเป็นของสิ่งที่เรียนรู้วางแผนกำหนดขอบเขตวิธีการเรียนรู้ลงมือเรียนรู้ตามแผนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้วิเคราะห์อภิปรายสรุปความรู้ข้อคิดแนวทางปฏิบัติจัดทำผลงาน รายงานผลการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ของตนในรูปแบบต่าง ๆ ตามความถนัดความสนใจ

จากการศึกษาความหมายการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิด คำถามเกิดความคิดและลงมือค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ และมีครูเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของนักเรียน

กระบวนการเรียนการสอนที่ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle) (สถาบันการส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจซึ่งอาจ เกิดขึ้นจากเรื่องที่สนใจซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสนใจซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่มเรื่องที่สนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในเวลานั้นหรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะศึกษาในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นใดน่าสนใจครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอประเด็นขึ้นมาก่อนแต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษาเมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษาจึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้นอาจรวมถึงการรวบรวมความรู้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็น ที่จะศึกษามากยิ่งขึ้นและมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

2.ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่ สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้วก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ลงมือปฏิบัติเพื่อรวบรวมข้อมูลข้อสังเกตหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธีเช่นการทดลองทำกิจกรรมภาคสนามการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างพอเพียงที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3.ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลเพียงพอจากการสำรวจ ตรวจสอบแล้วจึงนำข้อมูลข้อสังเกตที่ได้มาวิเคราะห์แปลผลสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่นบรรยายสรุปสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์หรือวาดรูปสร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้ อาจเป็นไปได้หลายทางเช่นสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ได้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่เกี่ยวข้อง กับประเด็นที่ตั้งไว้แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

4.ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้ เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายในสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดมีน้อยซึ่งก็จะให้เชื่อมโยงกับเรื่องต่างๆและทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5.ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้างอย่างไรและมากน้อยเพียงใดจากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ

การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นประเด็นหรือคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไปทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle ดังภาพประกอบ 1



ภาพ 1 การเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle)
ที่มา: สถาบันการส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546)

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดียอมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันที่นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจ้อยแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรุณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ในการจัดการเรียนการสอนได้ใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
1.การสร้างความสนใจ (Engagement)	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-10 นาที 2. สิ่งที่จะใช้นำเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน 3. การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆทันที 4. การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น <ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การสนทนาซักถาม - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมติ - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ ฉายภาพยนตร์ 5. พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน 6. ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ
2.การสำรวจและค้นหา (Exploration)	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานของนักเรียนไปสู่กิจกรรมโดยใช้คำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหา 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน ใช้เทคนิควิธีการแบ่งกลุ่มโดยใช้วิธีครูให้นักเรียนนับเลข 1-5 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคนในห้อง จากนั้นให้นักเรียนที่นับได้เลขตัวเดียวกันมาอยู่กลุ่มเดียวกัน 3. ครูแจกใบความรู้ และให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากใบความรู้ และหนังสือเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) 4. ครูแจกใบกิจกรรม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปศึกษา โดยครูซักถามความเข้าใจในการทำกิจกรรม

	5. นักเรียนแต่ละคนทำกิจกรรม โดยครูสังเกตการณ์ทำกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งให้คำแนะนำหากนักเรียนมีข้อสงสัย เกี่ยวกับการทำกิจกรรม
3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้ ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายและลงข้อสรุป 1. ครูให้นักเรียนตอบคำถามฉันรู้อะไร (จากการสำรวจและค้นหา) จากนั้นสุ่มนักเรียนเสนอผลการสำรวจและค้นหา 2. ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ 3. จากนั้นร่วมกันอภิปรายเพื่อให้ได้ข้อสรุปจากกิจกรรมที่สำรวจและค้นหา
4. การขยายความรู้ (Elaboration)	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1. ครูกระตุ้นให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่สงสัยหรืออยากรู้เพิ่มเติม จากนั้นครูสุ่มนักเรียน 2 -3 คน นำเสนอคำถามของตนเองหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำถามที่นำเสนอ 2. ครูแจกใบงานหรือแบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนลงมือทำใบงานเพื่อส่งท้ายชั่วโมง
5. การประเมินผล (Evaluation)	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1. ครูประเมินองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน จากใบงานหรือแบบฝึกทักษะ 2. ครูประเมินการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม จากใบกิจกรรม โดยการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม 3. ครูสังเกตและประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียนแต่ละคน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้า และพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ประกอบด้วยโครงสร้างและองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้:

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 1. การสร้างความสนใจ (Engagement) 2. การสำรวจและค้นหา (Exploration) 3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 4. การขยายความรู้ (Elaboration) 5. การประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่างๆกัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

บทนำ

- คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)

เนื้อหาหลัก

- ใบความรู้เกี่ยวกับการเกิดและผลของแรงไฟฟ้า วงจรไฟฟ้าอย่างง่าย

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- ใบกิจกรรมเกี่ยวกับการเกิดและผลของแรงไฟฟ้า การต่อเซลล์ไฟฟ้า การต่ออุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน

แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

11.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้แบบฝึกทักษะ

2) ขั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ
- การอภิปรายร่วมกัน

3) ขั้นสรุป

- สรุปองค์ความรู้เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
- สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้ความเข้าใจเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

มีทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน

(สมเด็จพระอัมรินทร์) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

12.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ 6,950 บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	จำนวนเงิน
1	เครื่องชั่งสปริง 10 N	3 อัน	180	540
2	แผนที่ดาว	10 แผ่น	90	900
3	ส้อมเสียงพร้อมกล่องไม้	1 ชุด	750	750
4	แอมโมเนียมคลอไรด์ 450 กรัม	1 ขวด	150	150
5	สารละลายไอโอดีน 100 มล.	1 ขวด	90	90
6	กระบอกฉีดยา 10 มิลลิลิตร	4 อัน	20	80
7	ชุดการต่อวงจรไฟฟ้าอย่างง่าย	1 ชุด	350	350
8	เทอร์โมมิเตอร์ 0-100 องศา	3 อัน	100	300
9	แว่นขยายกรอบพลาสติก	4 อัน	90	360
10	ด่างทับทิม 100 กรัม	1 ขวด	90	90
11	โซเดียมไฮดรอกไซด์คาร์บอนเนต 450 กรัม	1 ขวด	90	90
12	ไบยูเรต 100 มล.	1 ขวด	90	90
13	เข็มทิศ	2 อัน	50	100
14	ปิ๊งเกอร์แก้ว 600 มล. ทนไฟ	2 ใบ	220	440
15	ขวดรูปชมพู่ 250 มล. ทนไฟ	2 อัน	220	440
16	กระดาษลิตมัสแดงน้ำเงิน	2 หลอด	90	180
17	กระดาษ A 4	1 ลัง	700	700
18	ฟิวเจอร์บอร์ด	5 แผ่น	45	225
19	ปากกาเคมี 2 หัว	1 กล่อง	180	180
20	กาว TOA	1 กระปุก	70	70
21	กระดาษการ์ดขาว A4 150 แกรม	2 ห่อ	60	120
22	พลาสติกเคลือบร้อน A4	2 ห่อ	280	560
23	สติ๊กเกอร์ใส A4	1 ห่อ	145	145
รวมเงินทั้งสิ้น				6,950

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 70 อยู่ในระดับคุณภาพ 3	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



(นางพิสมัย สรรพสาร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา
อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2567 - 31 มีนาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- () 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- () 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- () 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- () 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- () 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร
- ลักษณะโครงการ
- (✓) โครงการใหม่ () โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ปัญหาที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย เน้นให้นักเรียนท่องจำสอนเนื้อหาให้ได้มากที่สุด ครูไม่ได้ปลูกฝังให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหานักเรียนจึงขาดทักษะการคิดและขาดในการวางแผนการทำงานและนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆที่มีรูปแบบคล้ายกันได้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ

“เศษส่วน” มีความสำคัญในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สำหรับการต่อยอดในเนื้อหาของรายวิชาคณิตศาสตร์ในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น เช่น ทศนิยม เปอร์เซ็นต์ร้อยละ อัตราส่วน เป็นต้น จากการทดสอบเรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า นักเรียนส่วนมากมีความสับสนในเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน นั้นเป็นเพราะนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

เกี่ยวกับเศษส่วน จึงไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับโจทย์ปัญหาการบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน และรวมไปถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเศษส่วนได้

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ในฐานะครูผู้สอนรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ สภาพปัญหาและสาเหตุของปัญหา จึงมีความสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในรูปแบบของชุดฝึกทักษะ ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนเรื่อง เศษส่วน ที่มีเนื้อหาที่มีความยากและต้องการความรู้ความเข้าใจมาก จึงได้นำมาয়ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการแก้ปัญห การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาคณิตศาสตร์ (O-NET) ให้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่อง เศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

7.2. เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้เรื่อง เศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 34 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

9.1.1. นักเรียนร้อยละ 85 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สูงขึ้น

9.1.2. นักเรียนร้อยละ 90 มีความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน

9.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ให้ความสนใจต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วนสูงขึ้น โดยใช้ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

10.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะ การสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและ ทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่อง จุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันท่วงทีนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอน ของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจ้อยแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรุณา ภูมิ (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ การเรียนรู้กันอย่างจริงจัง (Actively Involved) แม้แต่การเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติภารกิจต่างๆอย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้จะให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน

บูคอก (Boocock, 1981 : 50) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอนสามารถเล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ไขปัญหา รู้จักการเป็นผู้แพ้ ผู้ชนะ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551:127) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็วอีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชัดเจน

ทิตินา แชมมณี (2552 : 365) ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้และสาโรช โคภริรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ โดยให้ผู้สอนยึดถือกติกาที่กำหนดไว้ โดยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน สนุกสนาน และจูงใจ รูปแบบของเกมนี้มีหลายรูปแบบ และได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็นมาก่อน
 2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งยั่วผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ที่เฝ้าบรรลุจุดหมายในด้านต่าง ๆ
 3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานเพิ่มเติมความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้
- สาโรช โคภริรักษ์ (2546 : 105-106) เสนอขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้
1. ชี้แนะผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ตกลงกับผู้เรียนบอกกติกาและข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจ แล้วเตรียมสถานที่วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น เกมบางเกมจะต้องมีการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม
 2. การเล่นเกมให้ผู้เรียนแบ่งเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดโดยมีผู้สอนคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง

3. ชั้นสรุปผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

โดยทั่วไปเกมจะมีส่วนนำที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นทราบและเข้าใจหลักการและวิธีการ ผู้เรียนส่วนใหญ่มุ่งความสนใจที่จะแก้ปัญหาที่ไม่มีความสำคัญมากกว่า ในการเล่นเกมจะเห็นได้ว่า เกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษานั้น ต้องจัดทำอย่างมีระบบโดยจัดให้มีส่วนประกอบที่สำคัญเพื่อประโยชน์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนบางครั้งเรียก Game Based Learning นั้นเป็นส่วนที่สำคัญของเกมดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) จุดมุ่งหมายแต่ละเกมนั้นขึ้นอยู่กับผู้เล่น ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักมีจุดมุ่งหมายที่ฝ่าฟันให้ได้ชัยชนะ บางครั้งเป้าหมายของผู้เล่นนั้นก็แตกต่างไปจากเป้าหมายของเกมที่กำหนดไว้ จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมการศึกษายังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอนโดยใช้การเล่นเกมการศึกษาที่ดีนั้น ผลสำเร็จจากการเรียนควรได้จากการฝึกฝนจนมีความชำนาญซ้ำ หรือจากความรู้ที่ได้รับไปมากกว่าที่จะประสบผลสำเร็จเพราะโชคช่วยหรือด้วยความบังเอิญ การศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันที ถ้านักเรียนเหล่านั้นเกิดความเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายเสียก่อน

2. กฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น เกมมักจะถูกรวบรวมกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละสถานการณ์จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ไว้ดังนี้

1. ผู้เล่น (Player) มีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น
2. อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์มักจากกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม
3. วิธีการเล่น (Procedure) การบอกรายละเอียดของวิธีการการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น

วิธีการเล่น

4. ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น โดยจะบอกขอบเขตและข้อจำกัดของผู้เล่น ข้อห้ามปฏิบัติ ยังรวมถึงการลงโทษในกรณีผู้เล่นฝ่าฝืน

5. คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่นที่จะทำให้เล่นเกมนี้ขึ้นขึ้นดีขึ้นหรือมีผลดีต่อการเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษามีข้อที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของพวกเราเรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเองรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบ

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากร่วมร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้มันจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมต่างๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหาร จัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึก ทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะ ต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

ลักษณะของ Game คือ เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน ไม่ได้เน้นวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ และในระหว่างการเล่นจะมีผู้แพ้และผู้ชนะ แต่สำหรับ Game-based Learning เป็นไปเพื่อการเรียนรู้ คือเด็กเรียนรู้แล้วได้อะไร แต่อาจจะไม่มีหรือไม่มีผู้แพ้หรือผู้ชนะก็ได้ (Game - based Learning) จึงเป็นวิธีการสอนของครูที่กำลังเป็นที่นิยม เพราะเป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning และนักเรียนต้องมีส่วนร่วมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กตื่นตัวและสนุกสนานในการเรียนรู้ ดังนั้น Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) Practice การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองทำ

2) Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วย ตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า

3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความ ผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยทำให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้น 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

ครูทบทวนการเขียนอัตราส่วนด้วยการเล่นเกมน

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

2.2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน โดยคละตามระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และ อ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

ขั้น 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

ผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่นเช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกมหรือกิจกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

ขั้น 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

5.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

5.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนา ทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อ ผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธี ใด จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

5.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผัง ความคิดร่วมกันสรุปเนื้อหา

5.4 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ เพื่อฝึกฝนทักษะการเรียนรู้

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบการพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

วันเดือนปี	กิจกรรม	เครื่องมือที่ใช้
24 พฤษภาคม 2567	1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เอกสาร คู่มือครู วิชาคณิตศาสตร์ 2. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล 3. วิเคราะห์ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	
2 กรกฎาคม 2567	4. สร้างนวัตกรรม 4.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 4.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน 4.3 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 4.4 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร 4.5 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว 4.6 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4.7 บอร์ดเกมเศษส่วน 4.8 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน	
28 สิงหาคม 2567	5. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน IOC	
2 กันยายน 2567	ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน
4 พฤศจิกายน 2567 – 28 กุมภาพันธ์ 2568	จัดการเรียนสอนโดยใช้เกมกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมให้นักเรียนฝึกฝนผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่อง เศษส่วน แบ่งเป็น 3 ระดับชั้นดังนี้ 1. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน 1.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน	- แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

	2. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2.2 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร 2.3 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว 3. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3.2 บอร์ดเกมเศษส่วน 3.4 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน	- แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4 พฤศจิกายน 2567 – 28 กุมภาพันธ์ 2568	- สังเกตพัฒนาการและจุดที่ควรพัฒนาของนักเรียน	
3 มีนาคม 2568	ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง เศษส่วน	
5 มีนาคม 2568	- สอนซ่อมเสริมจุดที่ควรพัฒนาของนักเรียน	
21 มีนาคม 2568	สรุปและรายงานการใช้นวัตกรรม	

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้กำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบ ดังนี้

1. เนื้อหาและสาระสำคัญ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เศษส่วนแท้ เศษเกิน	การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ	การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ
จำนวนคละ	การบวก การลบ	การบวก การลบ
เศษส่วนที่เท่ากับจำนวนนับ	การคูณ	การบวก ลบ คูณ หารระคน
เศษส่วนที่เท่ากัน	การหาร	
เศษส่วนอย่างต่ำ	การบวก ลบ คูณ หารระคน	
การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ		
การบวก การลบ		

2. นวัตกรรม

ที่	เรื่อง	รายละเอียด
แบบฝึกทักษะ		
1	แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	15 เรื่อง 16 หน้า
2	แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	17 เรื่อง 20 หน้า
3	แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	6 เรื่อง 13 หน้า

เกมการศึกษา		
4	เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน	
5	เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร	
6	เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว	
7	บอร์ดเกมเศษส่วน	
8	บอร์ดเกมเศษส่วน	
9	เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน	
หน่วยการเรียนรู้ “เศษส่วน ชวนสนุก”		
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)	5 ชั่วโมง
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)	7 ชั่วโมง
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)	4 ชั่วโมง

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สูงขึ้น

13.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีความสนใจของผู้เรียนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา รวมทั้งสิ้น 5,500 บาท ซึ่งมีรายการดังต่อไปนี้


ที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา
1	กระดาษปรินขนาด A4 80g	700	1 ลัง	700
2	กระดาษไอเดียแม็ก A4 70g	625	1 ลัง	625
3	พลาสติกเคลือบ	280	3 แพค	840
4	กระดาษการ์ดขาว A4	60	8 แพค	480
5	กระดาษ A4 90g	175	1 รีม	175
6	สติ๊กเกอร์ใสขนาด 106*70	20	20 แผ่น	400
7	สีไม้มาสเตอร์อาร์ต 36 สี	165	2 กล่อง	330
8	สีไม้ คลอริน 36 สี	180	2 กล่อง	360
9	กระดาษโปสเตอร์สี	10	10 แผ่น	100
10	ฟิวเจอร์บอร์ด 65*122	45	10 แผ่น	450
11	ไม้ไอศกรีม สี	35	2 ห่อ	70
12	แลคซัน	25	2 ม้วน	50
13	ชิปปิงโก	60	2 แพค	120
14	กาว TOA 32 on	70	1 กระปุก	70
15	สันรูด A4	36	4 โทล	144
16	กรรไกรเล็ก	15	4 อัน	60
17	กรรไกรใหญ่	55	1 อัน	55

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

ที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา
18	กาวสองหน้า 1 นิ้ว	24	3 ม้วน	72
19	กาวสองหน้า 1 นิ้วครึ่ง	12	3 ม้วน	36
20	กระดาษทำปก A4	120	3 รีม	360
รวม				5,500

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน สูงขึ้น	ดูพัฒนาการจาก แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน
2. นักเรียนมีความสนใจของผู้เรียนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน	สังเกต สอบถามนักเรียน	แบบสังเกต แบบสอบถาม


 ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางสาวมัลลิกา อุปะจันทร์)
 ตำแหน่งครูผู้ช่วย

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้
มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา
อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวมลฤดี รัตนกุล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

2. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันและเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน ในทั่วโลกจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการเรียนรู้ ฝึกทักษะจนเกิดความชำนาญ ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการสื่อสารจากสังเกตการพูดแต่ละกิจกรรม ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดส่งผลให้การประเมินการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้ในทักษะอื่น ๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ให้ความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่าง ๆ

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 6 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับ สิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคล มีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้าง ความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปรตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ หรือการลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ “เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่าง มีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ ข้อความรู้ แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความกระตือรือร้น ในการจะทำกิจกรรม ต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับ เพื่อนๆ” กระบวนการเรียนรู้Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และ นานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมอง ที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำ ในระบบ 6 ความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่ง อธิบายไว้ ดังรูป



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%
- การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ ด้วย กิจกรรม อื่นในขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
- หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้ คงอยู่ได้เพิ่มขึ้น เป็น 30%

- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น เป็น 50% กระบวนการเรียนรู้ Active Learning
- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไป ประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนา ตนเอง เต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะ การสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น 70%
- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการ เชื่อมโยงกับ สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันจากสถานการณ์ต่าง ๆ ปีการศึกษา 2567 ได้ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<p>ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน เวลา 6 ชม.จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการ เรียนรู้ โดยทำสื่อคอนโดคำศัพท์ เป็น 6 ชุด ชุดละ 12 คำ รวม 72 คำและแบบฝึกเสริมทักษะเพื่อการสื่อสารใน สถานการณ์ต่างๆ สร้างแบบประเมินทักษะการสื่อสารใน สถานการณ์ต่างๆ จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการสื่อสาร ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ - แบบประเมินทักษะการออกเสียงคำศัพท์ การสนทนา ระดับคุณภาพ 4 ระดับ จำนวน 5 ข้อ
2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	<p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นความสนใจ - แบบทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมจับคู่ - แบบทดสอบก่อนเรียน - รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้	- คำศัพท์ เกี่ยวกับครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า ฟาร์ม ห้องนั่งเล่น บ้าน สวน โดยใช้ สื่อคอนโตคำศัพท์ - โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่ายๆสั้นๆ โดย นักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
2.3 ขั้นฝึก (Practice)	- อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค - ฝึกสนทนาเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ - Role Play - Work in pairs
2.4 ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน - work in pairs - สื่อคอนโตคำศัพท์
2.5 ขั้นสรุป (Wrap up) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ เรียนและนำเสนอผลงาน	- ผลงานนักเรียน - Role Play - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ ความสำเร็จของกิจกรรม	- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้สื่อคอนโตคำศัพท์ - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้ นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผล กิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	แบบทดสอบก่อนเรียน, Power Point, Video, บัตรภาพ
2. กิจกรรมขั้นนำเสนอ (Presentation)	- ใบงาน, บัตรภาพ
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- คลิป VDO บทสนทนา และตัวอย่าง Role Play
4. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน/แบบฝึกหัด/บัตรภาพ - ใบความรู้ - สื่อคอนโตคำศัพท์
5. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะสื่อสาร ภาพหรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

- ตัวอย่างกิจกรรม ครูออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ
- กิจกรรม การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการสื่อสารที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น การสื่อสารคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า ห้องนั่งเล่น บ้าน สวน การสนทนา ง่ายๆ สั้นๆ โดยอาจจะนำข้อมูล ในครอบครัว ของนักเรียนมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นตัวอย่างประกอบ

- ตัวอย่างกิจกรรม การอธิบายหลักการออกเสียง การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ มาใช้ในการสื่อสารด้วย

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เหมาะสม
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน

- กิจกรรม การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานการณ์ที่กำหนด และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ และระบุชื่อคำศัพท์ที่นักเรียน

ได้เรียนรู้

องค์ประกอบ

- การฝึกพูดภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการสื่อสาร
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์และการสนทนาสถานการณ์ต่างๆ

- ตัวอย่างกิจกรรม คำศัพท์ duck ให้นักเรียนระบุว่าชอบอยู่ที่ใด และชอบทำกิจกรรมอะไร

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย

- ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านและการสื่อสารของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการสื่อสาร

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่าง ๆ

1. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
2. Presentation: นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านคำศัพท์และการสนทนา
3. Practice: ฝึกทักษะการสนทนาในรูปแบบของสถานการณ์ต่างๆ
4. Production: ฝึกอ่าน สนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
5. Wrap-up: ทบทวนและสรุปผลการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อคอนโต คำศัพท์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นักเรียน เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

- 12.1 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- 12.2 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
- 12.3 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่างๆ

12.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา งบประมาณ 5,700 บาท

ลำดับที่	รายละเอียดของพัสดุที่จะซื้อ	จำนวน หน่วย	จำนวนและวงเงินที่ขอซื้อครั้งนี้			
			หน่วยละ	จำนวนเงิน		
1	สติ๊กเกอร์ใส A4	1 ห่อ	155	-	155	-
2	กระดาษโฟโต้ 220 แกรม	1 ห่อ	280	-	280	-
3	กระดาษไอเดียแม็ก a4 70 แกรม	6 รีม	125		750	
4	กระดาษ a4 90 แกรม Color Print	1 รีม	175	-	175	-
5	พลาสติกเคลือบร้อน A4	2 ห่อ	280	-	560	-
6	กระดาษ ฟรุ๊ฟ	10 แผ่น	5	-	50	-
7	แลคซัน 1 นิ้ว	5 ม้วน	25	-	125	-
8	กระดาษโปสเตอร์แข็งสี	30 แผ่น	10	-	300	-
9	ปากกาเคมี 2 หัว	12 แท่ง	25		300	
10	แลคซัน 2 นิ้ว	5 ม้วน	50	-	250	-
11	ฟิวเจอร์บอร์ดเล็ก	20 แผ่น	15	-	300	-
12	กระดาษการ์ดขาว A4 150 แกรม	1 ห่อ	60	-	60	-
13	สติ๊กเกอร์ขาวด้าน A4	3 ห่อ	110	-	330	-
14	กาวสองหน้าบาง 1 นิ้ว x 20 y	6 ม้วน	24	-	144	-
15	กาวสองหน้าบาง 1/2 * 20y	3 ม้วน	12	-	36	-
16	กระดาษทำปก A4	2 ห่อ	120		240	
17	ฟิวเจอร์บอร์ดเท่าโฟม	21 แผ่น	45	-	945	-
18	กระดาษ a4 80 แกรม	1 ลัง	700	-	700	-
					5,700	-

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 70 อยู่ในระดับคุณภาพ 3	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



(นางสาวมลฤดี รัตนกุล)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

โครงการพื้นที่นวัตกรรม กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนด้านทักษะอาชีพ
“การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก”
ประจำปีการศึกษา พ.ศ. 2567
โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

1. หลักการและเหตุผล

โครงการพื้นที่นวัตกรรม กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะนักเรียนด้านทักษะอาชีพ “การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก” เป็นแนวทางในการส่งเสริมสมรรถนะด้านอาชีพให้กับนักเรียน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ และความมั่นคงในชีวิตให้กับครอบครัว เป็นการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะอาชีพและทักษะวิชาการ โดยใช้ความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายภายในชุมชนและภาคีเครือข่ายในพื้นที่ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการช่วยเหลือครอบครัวนักเรียนได้ตรงตามความต้องการของครอบครัว เพื่อก่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้ และความมั่นคงในชีวิต ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นการดำเนินงานของ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์) มีการจัดฝึกอาชีพเสริมแก่นักเรียนและผู้ปกครอง เพื่อการมีงานทำหรือการประกอบอาชีพอิสระเรื่องการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก สอดคล้องกับปัจจุบันขยะพลาสติกเป็นปัญหาที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้ให้ความสำคัญและต้องให้ความร่วมมือแก้ไขกันอย่างเต็มความสามารถเพราะเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน และนับวันจะทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น ขยะพลาสติกที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นมลพิษที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อมทางตรงและทางอ้อม เป็นเรื่องเร่งด่วนที่ทุกคนต้องร่วมมือร่วมใจกันจัดการโดยการลดขยะ การคัดแยกขยะ และนำขยะพลาสติกกลับมารีไซเคิลใช้ประโยชน์ให้มากที่สุด ตรงกับนโยบายรัฐบาลและ นโยบายหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อให้ นักเรียน ชุมชน มีความรู้ความสามารถและทักษะฝีมือ นำไปใช้ในการประกอบอาชีพสร้างรายได้เลี้ยงชีพเลี้ยงครอบครัว โครงการพื้นที่นวัตกรรม กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะนักเรียนด้านทักษะอาชีพ การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก จึงมีความจำเป็นต่อคุณภาพชีวิต

ทั้งนี้โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์) ได้จัดทำโครงการพื้นที่นวัตกรรม กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะนักเรียนด้านทักษะอาชีพ “การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก” ขึ้น

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านทักษะอาชีพ “การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก” ให้กับนักเรียนและผู้ปกครอง
2. เพื่อส่งเสริมการรวมกลุ่มเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อตนเองและเพิ่มรายได้
3. เพื่อนำภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ในการสร้างสรรค์
4. เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้และความมั่นคงในชีวิต
5. เพื่อให้เกิดการคัดแยกและนำขยะมารีไซเคิล กลับมาใช้ประโยชน์และแปรรูปเป็น “ไม้กวาดจากขวดพลาสติก”

3. เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนจำนวน จำนวน 20 คน
2. ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 20 คน
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษา 5 คน

เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีสมรรถนะด้านทักษะอาชีพการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก และผู้ปกครองสามารถสร้างงานสร้างอาชีพ เพิ่มรายได้พอเพียงใช้จ่ายในครอบครัว จากการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การทำไม้กวาดมาใช้ในการสร้างสรรค์

4. วิธีดำเนินการ

1. ประชุมคณะกรรมการดำเนินการ
2. เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติในหลักการ
3. แต่งตั้งคณะทำงานและกำหนดหน้าที่
4. ประชาสัมพันธ์การจัดงาน
5. จัดเตรียมสถานที่ดำเนินงาน
6. ดำเนินการจัดงานตามโครงการ
7. สรุปประเมินผล

5. กิจกรรม / ระยะเวลาดำเนินการ

จำนวน 1 วัน วันเสาร์ที่ 18 มกราคม 2568

6. สถานที่ดำเนินการ

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

7. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

8. งบประมาณ

ใช้จ่ายเงินงบประมาณตามข้อบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์) แผนงานวิชาการ โครงการพื้นที่นวัตกรรม งบดำเนินงาน ค่าใช้สอย รายจ่ายเกี่ยวเนื่องกับการปฏิบัติราชการที่ไม่เข้าลักษณะรายจ่ายหมวดอื่นๆ จ่ายจากเงินรายได้ งบประมาณโครงการพื้นที่นวัตกรรม กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะนักเรียนด้านทักษะอาชีพ ตั้งงบประมาณไว้ 33,350 บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยห้าสิบบาทถ้วน) รายละเอียดค่าใช้จ่าย ดังนี้

ที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา
1	เครื่องรีดเส้น	2,000	2 อัน	4,000
2	เครื่องรีดเส้นเบา	400	5 อัน	2,000
3	เครื่องตัดกันขวด	650	4 อัน	2,560
4	ค่าวิทยากร ชั่วโมงละ 600 บาท จำนวน 1 วัน 2 คน	3,600	2 คน	7,200
5	ชุดฝีกัดทำไม้กวาด	90	45 ชุด	4,050
6	กรรไกร ตัดเส้นพลาสติก	50	25 อัน	1,250
7	คีมมัดลวด	80	25 อัน	2,000
8	ไม้แบบขึ้นรูป	50	10 แผ่น	500
9	ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต	4,790	1 ชุด	4,790
10	ค่าอาหารและอาหารว่างผู้เข้าอบรม	100	45 คน	4,500
11	ป้ายโครงการ	500	1 แผ่น	500
รวมเงินทั้งสิ้น 33,350 บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยห้าสิบบาทถ้วน)				33,350


แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)


9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีสมรรถนะด้านทักษะอาชีพการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก
2. แก้ไขปัญหาไม่มีรายได้หรือรายได้ไม่เพียงพอต่อการใช้จ่ายของครอบครัวนักเรียน
3. ส่งเสริมการรวมกลุ่มเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อตนเองและเพิ่มรายได้
4. นำภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ในการสร้างสรรค์
5. เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้และความมั่นคงในชีวิตนักเรียน
6. มีการคัดแยกขยะและนำขยะมารีไซเคิล ใช้ประโยชน์และแปรรูปจนก่อให้เกิดเป็นผลงานนวัตกรรม “ไม้กวาดจากขวดพลาสติก” ช่วยลดมลพิษ ลดภาวะโลกร้อนสร้างจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม

10. การประเมินผล


- สำนวจความพึงพอใจของนักเรียนและผู้ปกครองที่เข้าร่วมฝึกอบรม

(ลงชื่อ)  ผู้เสนอโครงการ
(นางหนึ่งหทัยแสงย่อย)
หัวหน้างานฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางพิสมัย สรรพสาร)
หัวหน้าเจ้าหน้าที่การเงินฝ่ายงบประมาณและสินทรัพย์

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายวินัย แสนทวีสุข)
ประธานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

๘

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัติโครงการ
(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอู่ถัมภ์)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

โครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรียนดี มีความสุข ด้วยกิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้
() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

- (✓) โครงการใหม่ () โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) และชุมชนบ้านแคนมีขยะพลาสติกหลายประเภทเป็นจำนวนมาก สาเหตุมาจาก การบรรจุผลิตภัณฑ์เกือบทุกชนิดที่ใช้ในชีวิตประจำวันทำจากขวดแก้วและพลาสติก มีการกำจัดขยะอย่างผิดวิธีจึงเกิดผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้เกิดสภาพเสื่อมโทรม เกิดมลพิษ ต่อสิ่งแวดล้อมและเพิ่มก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์จากการเผาขยะเกิดภาวะโลกร้อนส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์โดยตรง

โครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรียนดี มีความสุข ด้วยกิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล” จึงเป็นอีกหนึ่งวิธีในการกำจัดขยะ นำมารีไซเคิลเป็นของใช้ในครัวเรือน ส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียนและการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อให้อิทธิพลเกิดความคุ้มค่า เกิดองค์ความรู้ และคุณธรรม ซึ่งจะสามารถลดปริมาณขยะ ลดการสร้างมลภาวะเป็นพิษในโรงเรียน ชุมชน และยังนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้ อีกเป็นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดภาวะโลกร้อน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1. เพื่อให้ได้สิ่งประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล
- 7.2. เพื่อให้นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
- 7.3. เพื่อสร้างวินัยให้กับ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการทิ้งขยะและแยกขยะอย่างถูกวิธี
- 7.4. เพื่อสร้างจิตสำนึกให้กับนักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการลดมลพิษ รักษาสิ่งแวดล้อม ช่วยลดภาวะโลกร้อน
- 7.5. เพื่อสร้างนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

- 1.นักเรียนจำนวน จำนวน 20 คน
- 2.ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 20 คน
- 3.ครูและบุคลากรทางการศึกษา 5 คน

9.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีสมรรถนะด้านทักษะอาชีพการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก และผู้ปกครองสามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้พอเพียงใช้จ่ายในครอบครัว จากการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นการทำไม้กวาดมาใช้ในการสร้างสรรค์

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์

นวัตกรรมมาจากคำ ภาษาอังกฤษว่า “Innovation” ตามรากศัพท์หมายถึงการกระทำที่ใหม่ของตนเองซึ่งสอดคล้อง นิยามของ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ(2549) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่านวัตกรรมคือ “ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”

ทอมัส ฮิวซ์ (Thomas Hughes) ได้ให้ความหมายของ “นวัตกรรม” ว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ๆ มาปฏิบัติจากการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้นตอนแต่การคิดค้น (Invention) การพัฒนา (Development) ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปของ โครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) แล้วจึงนำไปปฏิบัติจริง ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการปฏิบัติเดิมเดิมที่เคยปฏิบัติมา

ขั้นตอนของนวัตกรรม

1. การคิดค้น (Invention) เป็นการยกย่องนวัตกรรมประกอบด้วยการศึกษาเอกสารทฤษฎี ที่เกี่ยวกับนวัตกรรม การกำหนดโครงสร้างรูปแบบของนวัตกรรม
2. การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนการลงมือสร้างนวัตกรรมตามที่ยกย่องไว้การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมและการปรับปรุงแก้ไข
3. ขั้นนำไปใช้จริง (Implement) เป็นขั้นที่มีความแตกต่างจากที่เคยปฏิบัติเดิมมาในขั้นตอนนี้รวมถึงขั้นการทดลองใช้นวัตกรรม และการประเมินผลการใช้นวัตกรรม
4. ขั้นเผยแพร่ (Promotion) เป็นขั้นของการเผยแพร่การนำเสนอ หรือการจำหน่ายหลักการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้ประสบความสำเร็จผู้เรียนต้องมีความพึงพอใจในการทำงาน โดยยึดหลักดังนี้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1) หมั่นศึกษาหาความรู้ในงานที่ตนเองสนใจ โดยศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในชุมชนการโรงเรียน จากตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่ตนสนใจ

2) ศึกษาหลักการวิธีการ หรือขั้นตอนการปฏิบัติงานในการประดิษฐ์ชิ้นงานโดยการวิเคราะห์ด้วยตนเองหรือศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ หรือจากสื่อต่าง ๆ เช่น วารสาร หนังสือ เป็นต้น

3) ทดลองการปฏิบัติการประดิษฐ์ ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าและทดลองปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้สร้างสรรค์ไว้ และมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องจนสำเร็จ เป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่พึงพอใจ การออกแบบงานประดิษฐ์

การออกแบบงานประดิษฐ์เป็นการสร้างรูปลักษณะของชิ้นงาน โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ความเข้าใจในหลักการออกแบบและนำมาใช้ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นมีคุณค่าและน่าสนใจยิ่งขึ้น

1. การออกแบบ หมายถึงการทำต้นแบบ หรือการทำ โครงสร้างของชิ้นงานที่ต้องการประดิษฐ์เพื่อให้ได้ผลสำเร็จตามที่มุ่งหวังโดยการเลือกวัสดุเลือกสีที่นำมาใช้ให้เหมาะสมสวยงาม

2. ที่มาของการออกแบบงานประดิษฐ์

2.1. การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ

2.2. การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิมหรือแบบตัวอย่างโดยทำ การศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปผสมผสานทำให้ได้แบบ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

2.3. การออกแบบด้วยตนเองคือการออกแบบที่เกิดจากแนวคิดของตนเองและทดลองปฏิบัติ สร้างแบบจนได้แบบที่สวยงามเหมาะสมตามความต้องการ

ประโยชน์ของงานประดิษฐ์

1. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันของคนไทย

2. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางศาสนา

3. งานประดิษฐ์ช่วยให้เกิดความรักความสามัคคีในหมู่คณะ

4. งานประดิษฐ์ช่วยให้การทำงานของสมองและประสาทสัมผัสประสานสัมพันธ์กัน

5. ใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งของข้าวของ ที่ระลึก

6. รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

7. เป็นการฝึกลักษณะนิสัยในการทำงานให้มีความอดทน

(อ้างอิงจาก<http://netra./pru.ac.th>)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุใช้แล้ว

การรณรงค์นำวัสดุที่ยังใช้ประโยชน์ได้จากกองขยะสามารถลดปริมาณขยะทำให้เกิดแนวคิดนำวัสดุเหลือใช้ กลับมาใช้อีกผ่านกระบวนการแปรรูป ดัดแปลงประโยชน์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์แตกต่างออกไปจากเดิม วัสดุ ที่นำมาใช้ใหม่ มีตั้งแต่ขวดแก้ว ขวดพลาสติก โลหะ และอื่นๆ แนวคิดดังกล่าวเป็นเรื่องที่ดี แต่ต้องมีคุณภาพ มีมาตรฐาน

2. ความหมายและชนิดของขวดพลาสติก

คือบรรจุภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุหลักคือ “พลาสติก” ซึ่ง “พลาสติก” เป็นวัสดุสังเคราะห์ทางเคมีระหว่าง โพลีเมอร์กับสารเติมแต่งต่าง ๆ เช่น สี สารเคลือบต่าง ๆ สร้างให้ความยืดหยุ่น เป็นต้น จึงทำให้มีชนิดของ ขวดพลาสติกแตกต่างกัน ได้แก่

1. ขวดพลาสติกแบบ PET (Polyethylene terephthalate) เป็นขวดพลาสติกใส มีความแข็งแรง ทนทาน ป้องกันการซึมผ่านของอากาศได้ดี เรามักจะเห็นขวดประเภทนี้เป็นบรรจุภัณฑ์ของน้ำดื่ม น้ำอัดลม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ด้วยความโดดเด่นในด้านความใส สะอาด มีน้ำหนักเบา ทนต่อแรงดันอากาศและแรงกระแทกได้ดี ไม่แตกหักง่าย จึงสามารถนำมารีไซเคิลใช้งานซ้ำและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี

2. ขวดพลาสติกแบบ HPET (High Density Polyethylene) เป็นขวดพลาสติกที่มีความแข็งแรง ความเหนียวมากกว่าขวดพลาสติกแบบ PET ป้องกันการซึมผ่านของน้ำและความชื้นได้ดี ด้านทางการกร่อนของสารเคมีบางประเภทได้ ส่วนใหญ่มีลักษณะสีขาวขุ่นหรือสีทึบ เรามักจะเห็นขวดประเภทนี้เป็นบรรจุภัณฑ์ของ ขวดนม ขวดแชมพู ขวดน้ำยาซักผ้า ขวดน้ำยาปรับผ้านุ่ม ขวดน้ำยาล้างห้องน้ำ เป็นต้น

3. ขวดพลาสติกแบบ PVC (Polyvinylchloride) ขวดประเภทนี้มีคุณสมบัติใส แข็ง เหนียว ทนทาน มีความต้านทานไขมันได้ดี

พลาสติก

พลาสติก เป็นสารประกอบอินทรีย์ที่สังเคราะห์ขึ้นใช้แทนวัสดุธรรมชาติ บางชนิดเมื่อเย็นลง ก็จะแข็งตัว เมื่อถูกความร้อนก็อ่อนตัว บางชนิดแข็งตัวถาวร มีหลายชนิด เช่น ไนลอนยางเทียม ใช้ทำสิ่งต่างๆ เช่น เสื้อผ้า ฟิล์ม ภาชนะ ส่วนประกอบเรือหรือรถยนต์วัตถุดิบจากธรรมชาติสำหรับการผลิตพลาสติกวัตถุดิบที่สำคัญที่ใช้สำหรับการผลิตพลาสติกคือ ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากปิโตรเลียมก๊าซธรรมชาติ ถ่านหินแร่ธาตุต่างๆ เป็นส่วนใหญ่นอกจากนี้อาจผลิตจากน้ำมันพืช และส่วนต่าง ๆ ของพืชได้เช่นกัน

ประโยชน์ใช้สอยของพลาสติกกรีไซเคิลชนิดของพลาสติกกรีไซเคิลมีทั้งหมด 7 ประเภท คือ

พลาสติกชนิด 1 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนเทเรฟทาเลท (PolyethyleneTerephthalate)” หรือที่รู้จักกันดีว่า เพ็ท (PET หรือ PETE) เป็นพลาสติกใส แข็ง ทนแรงกระแทกดี ไม่เปราะแตกง่าย และกันแก๊สซึมผ่านดี ใช้ทำขวดบรรจุน้ำดื่ม ขวดน้ำมันพืช เป็นต้นสามารถนำมารีไซเคิลเป็นเส้นใย สำหรับทำเสื่อกันหนาว พรม และใยสังเคราะห์สำหรับยัดหมอน เป็นต้น

พลาสติกชนิด 2 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High DensityPolyethylene)” หรือที่เรียกแบบย่อว่า เอชดีพีอี (HDPE) เป็นพลาสติกที่เหนียวและแตกยาก ค่อนข้างแข็งแต่ยืดได้มาก ทนทานต่อสารเคมีและสามารถขึ้นรูปทรงต่าง ๆ ได้ง่าย ใช้ทำขวดนมขวดน้ำและบรรจุภัณฑ์สำหรับน้ำยาทำความสะอาด ยาสระผม เป็นต้น สามารถนำมารีไซเคิลเป็นขวดน้ำมันเครื่อง ท่อ ลังพลาสติก ไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 3 มีชื่อว่า “พอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride)” หรือที่รู้จักกันดีว่า พีวีซี (PVC) ใช้ทำท่อน้ำประปา สายยางใสแผ่นฟิล์มสำหรับห่ออาหาร แผ่นพลาสติกสำหรับทำประตู หน้าต่าง และหนังเทียม เป็นต้นสามารถนำมารีไซเคิลเป็นท่อน้ำประปาหรือรางน้ำสำหรับการเกษตร กรวยจราจร เฟอร์นิเจอร์ ม้านั่งพลาสติก ฟิล์มเคลือบ เคเบิล แผ่นไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 4 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนความหนาแน่นต่ำ (Low Density Polyethylene)” สามารถเรียกแบบย่อว่า แอลดีพีอี (LDPE) เป็นพลาสติกที่มีความนิ่ม เหนียวยืดตัวได้มาก ใส ทนทาน แต่ไม่ค่อยทนต่อความร้อน ใช้ทำฟิล์มห่ออาหารและห่อของ ถุงใส่ขนมปัง ถุงเย็นสำหรับบรรจุอาหาร สามารถนำมารีไซเคิลเป็นถุงดำสำหรับใส่ขยะ ถุงหิ้ว ถังขยะกระเบื้องปูพื้น เฟอร์นิเจอร์ แท่งไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 5 มีชื่อว่า “พอลิโพรพิลีน (Polypropylene)” เรียกโดยย่อว่า พีพี (PP) เป็นพลาสติกที่มีความใส ทนทานต่อความร้อน คงรูป เหนียว และทนแรงกระแทกได้ดีนอกจากนี้ยังทนต่อสารเคมีและน้ำ ไขมัน ใช้ทำภาชนะบรรจุอาหาร เช่น กล่อง ขาม จาน ถังตะกร้ากระบอกล้างน้ำแช่เย็น ขวดซอส แก้วโยเกิร์ต ขวดบรรจุยา สามารถนำมารีไซเคิลเป็น กล่องแบตเตอรี่ในรถยนต์ ชิ้นส่วนรถยนต์ เช่น กันชนและกรวยสำหรับน้ำมัน ไฟท้าย ไม้กวาดพลาสติก แปรง เป็นต้น

พลาสติกชนิด 6 มีชื่อว่า “พอลิสไตรีน (Polystyrene)” หรือที่เรียกโดยย่อว่า พีเอส(PS) เป็นพลาสติกที่มีความใส แต่เปราะและแตกง่ายใช้ทำภาชนะบรรจุของใช้ต่างๆ หรือโฟมใส่อาหาร เป็นต้น สามารถนำมารีไซเคิลเป็นไม้แขวนเสื้อ กล่องวิดีโอ ไม้บรรทัด กระเปาะเทอร์โมมิเตอร์ แผงสวิทช์ไฟ ฉนวนความร้อน ถาดใส่ไข่ เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้

พลาสติกชนิด 7 นั้นได้มีการระบุชื่อจำเพาะ แต่ไม่ใช่พลาสติกชนิดใดชนิดหนึ่งใน 6 ที่ได้กล่าวไปในข้างต้น แต่เป็นพลาสติกที่นำมาหลอมใหม่ได้

3. พลาสติกที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อม

พลาสติกเป็นสารที่คงทนสลายตัวช้ามาก การเผาไหม้ของพลาสติกบางชนิดทำให้เกิดควันพิษในอากาศ โรงงานผลิตพลาสติกมักเป็นแหล่งก่อสารเคมีที่เป็นมลพิษปริมาณมากในบรรยากาศ พลาสติกพีวีซี (PVC) ซึ่งใช้อย่างแพร่หลายในการบรรจุอาหารและของเหลว ของเล่น เครื่องมือก่อสร้าง ท่อประปา และเป็นวัตถุติดตั้งแต่เครื่องสำอางจนถึงน้ำจืดจะมีสารเคมีที่เป็นพิษพวกอะดิเพต (adipates) และพทาเลท (phthalates) อยู่เป็นปริมาณมากสารเหล่านี้ช่วยให้พีวีซีมีความยืดหยุ่น(plasticizer) และอาจถูกปลดปล่อยออกจากพีวีซีเมื่อมีการสัมผัสกับอาหาร องค์การอนามัยโลกรายงานว่าสารเคมีที่ใช้ในการผลิตพีวีซีเป็นสารก่อมะเร็ง สหภาพยุโรปห้ามการใช้ DEHP (ethylehexyl phthalate) สำหรับของเล่นเด็ก DEHP เป็น plasticizer ที่นิยมใช้มากที่สุดในการผลิตพีวีซี องค์การ อีพีเอ (Environmental Protection Agency) ซึ่งเป็นองค์การเฝ้าระวังสุขภาพแวดล้อมในสหรัฐอเมริกา กำหนดให้ โพลีสไตรีน (PS) เป็นหนึ่งในชีวพิษที่อาจพบในน้ำดื่ม เนื่องจากกระบวนการผลิตโพลีสไตรีนทำให้เกิดมลพิษในบรรยากาศ และทำลายชั้นโอโซน นอกจากนี้ภาชนะบรรจุอาหารประเภทสตีโรโฟม อาจปล่อยสารประกอบบางชนิดที่รบกวน การทำงานของฮอร์โมน และอาจก่อให้เกิดมะเร็งด้วย

พลาสติกชนิด other ซึ่งมักหมายถึง โพลีคาร์บอเนต อาจปลดปล่อยบิสฟีนอลเอ (bisphenol-A, BPA) ซึ่งเป็นสารตั้งต้นในการผลิต และจัดเป็นสารรบกวนการทำงานของฮอร์โมน (hormone disrupter) และอาจถูกปลดปล่อยสู่อาหารและเครื่องดื่ม สารชนิดนี้จะมีคุณสมบัติคล้ายฮอร์โมนเอสโตรเจน ในงานวิจัยพบว่า BPA ทำให้น้ำหนักของสัตว์ทดลองเพิ่มขึ้น และมีผลต่อระดับฮอร์โมนในเลือด นอกจากนี้ยังพบว่าการได้รับ BPA เพียงเล็กน้อยก็ทำให้เกิดการต้านอินซูลิน (insulin resistance) ซึ่งนำไปสู่การอักเสบและโรคหัวใจ นั้น จึงไม่ควรนำขยะพลาสติกไปทิ้งรวมกับขยะที่ไม่สามารถรีไซเคิลได้ เช่น ขยะสดขยะที่สามารถเผาได้ ขยะที่ไม่สามารถเผาได้ เป็นต้น แต่ควรแยกทิ้งโดยแยกประเภทของขยะพลาสติกและล้าง ทำความสะอาดก่อนจะนำไปทิ้ง เพื่อที่จะได้นำขยะพลาสติกเหล่านี้ไปรีไซเคิล เป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ต่อไป เพื่อลดปัญหาสิ่งแวดล้อมของโลก

4. ข้อดีและข้อเสียของขวดพลาสติก

ข้อดีของขวดพลาสติก

๑. น้ำหนักเบา พกพาสะดวก
๒. มีความยืดหยุ่นสูง แข็งแรง ไม่แตกหักได้ง่าย
๓. นำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลได้

ข้อเสียของขวดพลาสติก

๑. พลาสติกไม่สามารถทนต่อความร้อนสูงได้
๒. พลาสติกที่ถูกนำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลจะมีคุณภาพด้อยลง
๓. เป็นวัสดุที่ไม่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้เวลาในการย่อยสลายยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

5. ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล

เป็นไม้กวาดรักษ์โลก เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในครัวเรือนและยังสามารถสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว จากการทดสอบโดยการนำไม้กวาดรักษ์โลกแล้วสามารถช่วยทำความสะอาดได้จริง พบว่าสิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้มีความ ทดทานกว่าไม้กวาดที่เคยใช้แต่ก่อนยังมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานมากและสามารถทำได้เองไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มและ สามารถพัฒนาไปสู่เชิงพาณิชย์ได้

คุณสมบัติ ไม้กวาดขนพลาสติก ไม้ขาดหลุดง่าย ล้างทำความสะอาดได้ น้ำหนักด้ามจับพอดีมือ เหมาะกับ การใช้กวาดพื้นไม้ พื้นปูน และพื้นกระเบื้อง

6. Soft Power (ซอฟต์แวร์)

เป็นคำที่ถูกบัญญัติครั้งแรกโดย ดร.โจเซฟ เนย์ (Joseph Nye) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มีความหมาย ว่า การทำให้ผู้อื่น “ต้องการ” และ “ยอมรับ” อย่าง “เต็มใจ” Soft Power เป็นอำนาจในการโน้มน้าว ที่มี “วัฒนธรรม” เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อน รวมทั้งมีสิ่งสำคัญอีก 2 ประการที่ช่วยให้เกิดผลสำเร็จ นั่นคือ การสร้างให้เกิด “คุณค่า” และต้องมี “ความต่อเนื่อง” เป็นปัจจัยสำคัญเพราะ Soft Power คือเครื่องมือที่ช่วย สร้างความเข้มแข็งในเชิงวัฒนธรรม จนนำไปสู่การสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจ โดยสิ่งที่เรียกว่า Soft Power นี้ ปรากฏได้ทั้งในคน สัตว์ สิ่งของ หรือแม้แต่เรื่องราวที่เป็นอัตลักษณ์ของสังคม

ศาสตราจารย์โจเซฟ เนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของ Soft Power ว่าประกอบด้วย

1. วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้
2. ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ
3. นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยม ทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ Soft Power ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนิน นโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว Soft Power ของประเทศนั้นก็จะน้อยลง อย่างไรก็ตาม แม้การใช้ Soft Power จะ เป็นการใช้อำนาจโดยวิธีซึ่งนุ่มนวลกว่า Hard Power แต่ผลจากการใช้ Soft Power อาจไม่ส่งผลให้เกิดผลที่ดีกว่า Hard Power เสมอไปเนื่องจาก Soft Power อาจถูกนำไปใช้ได้ในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน นอกจากนี้ การใช้ อำนาจยังอาจมีการใช้ Soft Power ร่วมกับ Hard Power เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการได้

7. โรงเรียนสุขภาวะ

โรงเรียนสุขภาวะคืออะไร จากสถานการณ์ของประเทศไทยในปัจจุบันพบว่าความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศและคุณภาพเด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มลดน้อยลง ต่อเนื่อง ส่วนหนึ่งเกิดจากความล้มเหลว ของ ระบบการศึกษาไทย จากปัญหานี้หลายภาคส่วน ได้เห็นความสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ของประเทศโดยร่วมดำเนินการผ่าน “โรงเรียน” ซึ่งถือเป็นยุทธศาสตร์ที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเยาวชน ในวัยเรียนส่วนมากอยู่ในระบบ โรงเรียน จึงมีความจำ เป็นต้องเสริมสร้างศักยภาพ และพัฒนาโรงเรียนให้สามารถ บริหารจัดการและ จัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพได้ และระบบ การศึกษาสร้างสุขผ่าน “โรงเรียนสุขภาวะ” คือ ทางเลือกที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาการศึกษาของ เยาวชนไทยในเวลานี้ คือโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนโดย มีเป้าหมายเพื่อสร้างเสริมให้ “ผู้เรียนเป็นสุข” โดยการ ปรับสภาพเพื่อลดปัจจัยเสี่ยงเพิ่มพฤติกรรมสุขภาพ จัดโครงสร้างและระบบต่างๆ ให้โรงเรียน สภาพแวดล้อม ครอบครัว และชุมชนเป็นพื้นที่ปลอดภัย และส่งเสริม สุขภาวะของผู้เรียนทั้ง ด้านกาย ใจ สังคม และปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำ เป็นต่อการรับการเปลี่ยนแปลง สู่โลก ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

องค์ประกอบหลักของ โรงเรียนสุขภาวะ 5 ด้าน

1. ผู้เรียนเป็นสุข ได้แก่

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

- 1.1 ผู้เรียนมีสุขภาพดี
 - 1.2 ผู้เรียนมีทักษะการ ปฏิเสธให้ตนเองพ้น จากอันตราย
 - 1.3 ผู้เรียนอยู่ร่วมกันอย่าง มีความสุข
 - 1.4 ผู้เรียนมีวินัย รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ
 - 1.5 ผู้เรียนมีจิตสาธารณะอนุรักษ์ ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม
 - 1.6 ผู้เรียนกระตือรือร้นให้ ความสนใจในการเรียน
2. โรงเรียนเป็นสุข ได้แก่
- 2.1 โรงเรียนมีการบริหารจัดการ ที่เอื้อต่อการสร้างเสริม สุขภาวะของผู้เรียน
 - 2.2 โรงเรียนมีการบูรณาการ กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริม สร้างให้ผู้เรียนมีสุขภาวะโดย สอดคล้องกับบริบทภายในโรงเรียนและท้องถิ่น
 - 2.3 โรงเรียนมีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การติดตาม ประเมินผลร่วมกันภายใน โรงเรียนอย่างต่อเนื่อง โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อ ต่อการเสริมสร้างสุขภาวะ ของผู้เรียน
3. สภาพแวดล้อม เป็นสุข ได้แก่
- 3.1 โรงเรียนเป็นเขตปลอด เหล้า-บุหรี่การพนัน และสิ่งเสพติด
 - 3.2 โรงเรียนมีการคัดเลือก วัสดุ อุปกรณ์ และอาหารว่างที่เป็น ประโยชน์ต่อสุขภาวะของ ผู้เรียน บรรยากาศในโรงเรียน และห้องเรียนเอื้อต่อ การจัดการกระบวนการ เรียนรู้ของผู้เรียน
 - 3.3 โรงเรียนมีระบบป้องกันภัย และมีการตรวจสอบอย่าง สม่าเสมอ โรงเรียนมีการจัดสภาพ บริเวณโรงเรียนให้มี บรรยากาศร่มรื่นและ ส่งเสริมการเรียนรู้
4. ครอบครัวเป็นสุข ได้แก่
- 4.1 ครอบครัวรับฟังและให้คำ แนะนำ ที่เป็นประโยชน์แก่ ผู้เรียนในการป้องกันความเสี่ยง ต่อพฤติกรรมที่ทำ ลาย สุขภาวะ ครอบครัวและโรงเรียนมี การแลกเปลี่ยนข้อมูลทาง ด้านสุขภาวะเพื่อ ร่วมพัฒนา สุขภาวะผู้เรียน
 - 4.2 ครอบครัวมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การ ดูแลเอาใจใส่ด้านการเรียนและ พฤติกรรมด้วยวิธีเชิงบวก ครอบครัวเข้าไปมีส่วนร่วม ในกระบวนการเสริมสร้าง สุขภาวะของโรงเรียน
5. ชุมชนเป็นสุข ได้แก่
- 5.1 ชุมชนมีสถานที่ส่งเสริม ก าร จัดการเรียนรู้และใช้ประโยชน์ เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะ ของผู้เรียน เปิดโอกาสให้บุคคลในชุมชนได้ แลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับข้อมูล เชิงสุขภาวะของผู้เรียน
 - 5.2 ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัด กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้าง เสริมสุขภาวะของผู้เรียน ชุมชนและ โรงเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติกนั้นก็ไม่น่าจะอย่างที่คิด เริ่มจาก

1. การนำขวดพลาสติกไปล้างทำความสะอาดให้เรียบร้อย
2. นำขวดมาตัดโดยเอาไปใส่ในเครื่องตัด
3. นำขวดไปใส่เครื่องดึงเส้นแล้วทำการดึงเส้น
4. นำเส้นที่ได้มาพันรอบแผ่นไม้ขนาด 40 เซนติเมตรใช้เส้นจากขวดประมาณ 5-6 ขวด
5. ต่อด้วยการนำไม้พันเส้นไปต้มในน้ำเดือดประมาณ 5-10 นาทีเพื่อช่วยให้เส้นรัดแน่นและมีความ

ความแข็งแรง

6. นำเส้นที่ได้ออกจากแผ่นไม้ และนำเส้นที่ได้ไปตากหรือผึ่งแดดให้แห้ง เมื่อตากแห้งแล้วไปซังน้ำหนัก (4 ซัด) และมัดเป็นกำๆ

7. นำเส้นที่ได้ไปมัดโดยใช้ลวดมัดให้แน่นแล้วนำไปใส่ด้ามที่เตรียมไว้ ทำการถักไม้กวาดโดยเส้นที่ใช้ถักจะเป็นเส้นที่ไม่ได้ต้มซึ่งเราจะยึดเส้นให้ตรงด้วยกรรไกรส่วนลายที่ใช้ในการถักไม้กวาดคือลายกระดุกู

8. นำไม้กวาดที่ถักเสร็จแล้วมาเป่าลมด้วยเครื่องเป่าลมร้อนเพื่อทำให้ขูดตัวไม้กวาดเข้ากับด้ามให้แน่นจะได้ไม้กวาดที่สวยงามและใช้งานได้

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ


1. สถานศึกษาได้ไม้กวาดจากการประดิษฐ์จากขวดพลาสติกมาใช้ทำความสะอาดลดค่าใช้จ่าย
2. นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
3. นักเรียน ครู ผู้ปกครองมีวินัยในการทิ้งขยะและแยกขยะ
4. นักเรียน ครู ผู้ปกครอง มีจิตสำนึกร่วมในการช่วยลดมลพิษรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อลดภาวะโลกร้อน
5. มีนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม
6. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและได้นำทักษะความรู้ไปเผยแพร่สู่ครอบครัวและชุมชน
7. ผู้เรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา รวมทั้งสิ้น 33,350 บาท ซึ่งมีรายการดังต่อไปนี้

ที่	รายการ	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	ราคา
1	เครื่องรีดเส้น	2,000	2 อัน	4,000
2	เครื่องรีดเส้นเบา	400	5 อัน	2,000
3	เครื่องตัดกันขูด	650	4 อัน	2,560
4	ค่าวิทยากร ชั่วโม่งละ 600 บาท จำนวน 1 วัน 2 คน	3,600	2 คน	7,200
5	ชุดฝึกหัดทำไม้กวาด	90	45 ชุด	4,050
6	กรรไกร ตัดเส้นพลาสติก	50	25 อัน	1,250
7	คีมมัดลวด	80	25 อัน	2,000
8	ไม้แบบขึ้นรูป	50	10 แผ่น	500
9	ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต	4,790	1 ชุด	4,790
10	ค่าอาหารและอาหารว่างผู้เข้าอบรม	100	45 คน	4,500
11	ป้ายโครงการ	500	1 แผ่น	500
รวมเงินทั้งสิ้น 33,350 บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยห้าสิบบาทถ้วน)				33,350

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1.สถานศึกษาได้ไม่กวดจากการประดิษฐ์จากขวดพลาสติกมาใช้ทำความสะอาดลดค่าใช้จ่าย	การสังเกต	แบบสังเกต
2.นักเรียน ครู ผู้ปกครองมีวินัยในการทิ้งขยะและแยกขยะ	การสังเกต	แบบสังเกต
3.นักเรียน ครู ผู้ปกครอง มีจิตสำนึกร่วมในการช่วยลดมลพิษรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อลดภาวะโลกร้อน	การสังเกต	แบบสังเกต
4.นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและได้นำทักษะความรู้ไปเผยแพร่สู่ครอบครัวและชุมชน	การสังเกต การสอบถาม	แบบสังเกต แบบสอบถาม


 ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะมหารัชมังคลาจารย์)

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

() สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะมหารัชมังคลาจารย์)

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

17. การประเมินโครงการ

ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1.	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้นร้อยละ 75	-ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	-แบบทดสอบ
2.	นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน ร้อยละ 90	-การสังเกตพฤติกรรม -การสัมภาษณ์	-แบบบันทึกการสังเกต -แบบบันทึกการสัมภาษณ์
3.	ครูมีทักษะการคิดค้นและการ พัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ	ประเมินทักษะการคิดค้นและ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	ประเมินทักษะการคิดค้นและ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
4.	ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับ การพัฒนาตามระบอบการพัฒนา นวัตกรรมที่เชื่อถือได้	ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรม การเรียนรู้	-ประเมินประสิทธิภาพ นวัตกรรมการเรียนรู้ (แบบประเมินความพึงพอใจ)



โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอูปถัมภ์)
ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

