



## แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารหรือนวัตกรรมเชิงระบบ

### 1. ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านท่าเมือง

ชื่อ-สกุล ผอ.ร.ร. นายวุฒินันท์ แสงทอง เบอร์โทร 098-6140248 E-mail [tm0002562@gmail.com](mailto:tm0002562@gmail.com)

จำนวนครูผู้สอน 11 คน (รวมผู้บริหาร) แยกเป็น ข้าราชการครู 10 คน

อัตราจ้างเงินงบประมาณราชการ.....คน อัตราจ้างเงินโรงเรียน.....คน

จำนวนบุคลากรอื่น 2 คน แยกเป็น ชุรการ 1. คน ลูกจ้างประจำ.....คน ลูกจ้างชั่วคราว 1 คน

จำนวนนักเรียน อนุบาล 35 คน ระดับประถมศึกษา 91 คน

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.....คน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.....คน

รวมจำนวนทั้งสิ้น 126 คน

### 2. ชื่อแผนงาน การพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับการศึกษาโรงเรียนบ้านท่าเมืองด้วยการเชื่อมโยงเทคโนโลยี ชุมชน และการเรียนรู้

### 3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ

นายวุฒินันท์ แสงทอง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### 4. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

### 5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

#### วัตถุประสงค์

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด
- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น
  - 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
  - 3) เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
  - 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ยุทธศาสตร์
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคูณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม
8. ลักษณะโครงการ : โครงการใหม่

#### 9. หลักการและเหตุผล

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในส่วนที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทของพื้นที่ ท้องถิ่นส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัยในพื้นที่ โดยบูรณาการการให้บริการการศึกษาของสถานศึกษาระดับต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ภูมิสังคม อาชีพที่สนองตอบการพัฒนาเอกลักษณ์เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความต้องการของชุมชน และภูมิภาค ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความรัก ความภูมิใจในชุมชน และพื้นที่สืบสานศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยมที่ดีงาม ส่งเสริมการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้านในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยกำหนดให้มีการส่งเสริมการจัดการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคูณภาพชีวิต สำหรับผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อการบริหารจัดการระดับสถานศึกษา หน่วยงานส่วนภูมิภาค และหน่วยงานส่วนกลาง และยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.

2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัว ให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม หัวข้อการลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเป็นธรรมในทุกมิติ ในส่วนของการสร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษาโดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ได้กำหนดให้ด้านการศึกษาเน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การสนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ในส่วนของกฎหมายมีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ และมีจำเป็น ทันสมัย มีความเป็นสากล มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการพัฒนา การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่นำไปสู่ความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ เอื้อต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดวิเคราะห์และค้นหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังและท่องจำ แต่เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองขึ้น หรือแม้กระทั่งจากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการปรับตัวและคิดเชิงวิเคราะห์กลายเป็นทักษะที่สำคัญยิ่ง

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองจึงมีการพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านท่าเหมือง

## 10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

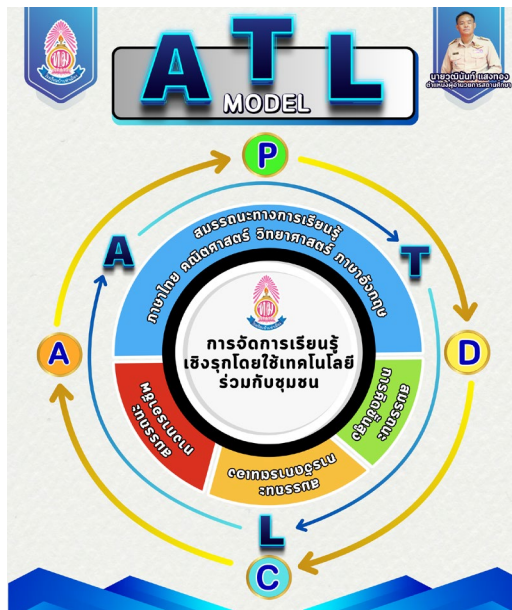
- 1) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 2) เพื่อทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 3) เพื่อประเมินผลสมรรถนะหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน ได้แก่
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูง
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

## 11. กลุ่มเป้าหมาย

ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเหมือง ปีการศึกษา 2567

## 12. นวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน



ATL Model (การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน)

A = Active Learning การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

T = Technology การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

L = Local วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

## 13. ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

## 14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ผลลัพธ์ด้านผู้เรียน

- 1) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 2) เพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้
- 3) การเรียนรู้แบบ Active Learning
- 4) พัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)
- 5) เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์

### 2. ผลลัพธ์ด้านครู

- 1) เพิ่มทักษะด้านการจัดการเรียนการสอน
- 2) เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้
- 3) สร้างสรรค์สื่อการสอนที่เหมาะสม

### 3. ผลลัพธ์ด้านชุมชน

- 1) การแก้ไขปัญหาในชุมชน
- 2) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการศึกษา
- 3) สร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

#### 4. ผลลัพธ์ด้านระบบการศึกษา

- 1) เกิดนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่ๆ
- 2) พัฒนาหลักสูตรที่ยืดหยุ่นและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น
- 3) ยกระดับการศึกษาไทยให้สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัล

#### 15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 44,100 บาท

- ค่าจัดอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาในการสร้างนวัตกรรม จำนวน 14,100 บาท
- ค่าสร้างและพัฒนานวัตกรรมครู 6 สาระการเรียนรู้ จำนวน 30,000 บาท

## 16. นวัตกรรมครู



### แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุปราชธานี : 1. ประเพณีและความเชื่อ 2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอนุกุล เอี่ยมสำอาง ตำแหน่ง ครู

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง งานปูนปั้น สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 13 สัปดาห์ (1 พฤศจิกายน 2567 – 31 มกราคม 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา

##### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับศาสนา วัฒนธรรม และประเพณีในกิจกรรมการเรียนรู้

##### 4.4 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

#### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

#### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญประชาชนชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้นในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

#### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเหมองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ประเพณีและความเชื่อ" และ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการ

ในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ใน ชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้น" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

### 7.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเหมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

### 9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกต้องขึ้นจะเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น “งานปูนปั้นสะท้อนความเชื่อและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนาอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกันมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

## 9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

### 1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์งานป้อนขึ้นจากการสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การออกแบบงานป้อนขึ้น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผล การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

### 3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

### 4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

## 9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสำรวจภูมิปัญญางานป้อนขึ้นในท้องถิ่น และการเชื่อมโยงกับศาสนาและวัฒนธรรม

### 2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

### 3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน การเรียนรู้วิธีการสร้างงานป้อนขึ้น และการลงมือป้อนงานจริง

### 4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

## 5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น ชิ้นงานปูนปั้น และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้ชุมชนและผู้ปกครองเห็น

### 9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น งานปูนปั้นซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

### ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

#### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “งานปูนปั้นสะท้อนความเชื่อและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนาอย่างไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้นในชุมชน

#### 2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

#### 3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่ที่มีงานปูนปั้นในชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการสร้างงานปูนปั้นจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานปูนปั้นด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

#### 4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

## 5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น ชิ้นงานปูนปั้นหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนเทคนิคงานปูนปั้นในชั้นเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์และความสำคัญของงานปูนปั้นในพระพุทธศาสนา และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้การทำปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาในชุมชน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจกระบวนการทำงานปูนปั้นได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

### 11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

#### 1. สื่อนำเสนอภาพและวิดีโอ

- ภาพถ่ายและวิดีโอตัวอย่างงานปูนปั้นโดยนำเสนอภาพถ่ายและวิดีโอของงานปูนปั้นที่สวยงามและมีความหลากหลาย เช่น งานปูนปั้นประดับตกแต่งวัดวาอาราม งานปูนปั้นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือผลงานของช่างปูนปั้นชื่อดังในท้องถิ่น
- ภาพเคลื่อนไหวขั้นตอนการทำปูนปั้นโดยสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียด ตั้งแต่การเตรียมดิน การปั้น การตกแต่ง และการเผา เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการผลิต
- วิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านโดยจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้น เพื่อให้นักเรียนได้ฟังเรื่องราวและประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความรู้ความสามารถ

#### 2. สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือคู่มือการทำปูนปั้นโดยจัดทำหนังสือคู่มือที่อธิบายขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียด พร้อมภาพประกอบที่ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปศึกษาและปฏิบัติตามได้
- แผ่นพับแนะนำเครื่องมือและวัสดุโดยจัดทำแผ่นพับที่แนะนำเครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในการทำปูนปั้นแต่ละชนิด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการใช้งานเบื้องต้น
- โปสเตอร์แสดงผลงานของนักเรียนโดยจัดทำโปสเตอร์เพื่อแสดงผลงานของนักเรียนที่ผ่านมา เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและตัวอย่างให้นักเรียนรุ่นใหม่

### 3. สื่อดิจิทัล

- เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันโดยสร้างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเพื่อเป็นแหล่งรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้น นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลาและทุกที่
- เกมการศึกษาโดยพัฒนาเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับงานปูนปั้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ในรูปแบบที่สนุกสนาน
- วิดีโอสอนออนไลน์โดยจัดทำวิดีโอสอนออนไลน์เพื่อให้นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนได้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

### 4. สื่อที่ใช้ในการปฏิบัติจริง

- ปูนปั้นโดยเตรียมปูนปั้นคุณภาพดีสำหรับให้นักเรียนได้ลงมือปั้น
- เครื่องมือปั้นโดยจัดเตรียมเครื่องมือปั้นที่หลากหลาย เช่น มีดปั้น ไม้บรรทัด ลูกกลม เพื่อให้ นักเรียนได้เลือกใช้ตามความเหมาะสม
- แบบพิมพ์โดยจัดเตรียมแบบพิมพ์ที่หลากหลาย เช่น แบบพิมพ์รูปสัตว์ รูปคน รูปทรงเรขาคณิต เพื่อให้ นักเรียนได้นำไปใช้ในการปั้น

## 11.2 การเชื่อมโยงกับประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและความเชื่อ เช่น การปั้นรูปพระพุทธรูป รูปสัตว์ในตำนาน หรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งวัดวาอาราม
- นำเสนอเรื่องราวและความหมายของลวดลายโดยอธิบายความหมายของลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งงานปูนปั้น เช่น ลวดลายกนก ลวดลายดอกไม้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับศาสนา พุทธศาสนา และความเป็นสิริมงคล
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี เช่น การจัดนิทรรศการผลงานปูนปั้นในวันสำคัญทางศาสนา หรือการนำผลงานไปประดับตกแต่งในวัดวาอาราม

## 11.3 การเชื่อมโยงกับการทำงานปูนปั้นจริง

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนโดยการเชิญช่างปูนปั้นที่มีประสบการณ์มาสอนให้นักเรียนจะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการปั้นที่ถูกต้องและได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับงานปูนปั้นจากผู้ที่มีความรู้จริง
- ให้นักเรียนลงมือปั้น โดยการให้นักเรียนได้ลงมือปั้นด้วยตนเองจะทำให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมแข่งขันโดยการจัดกิจกรรมแข่งขันการทำปูนปั้นจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้น" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนา สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

## 12.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

## 14. การประเมินผล

### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

### 14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานปูนปั้นของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

### 14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

#### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานปูนปั้น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



## แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1. ผลิตภัณท์ในชุมชน 2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น  
3. การประกอบอาชีพ

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายวัชรินทร์ สาระไทย ตำแหน่ง ครู

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการสร้างสรรค์งานอาชีพด้วยวิถึเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL MODEL เรื่อง งานปูนปั้น  
ลายไทย รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 5 สัปดาห์ (1 มกราคม 2568 – 31 มกราคม 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.2 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ โดยเน้น การพัฒนาสมรรถนะการ  
จัดการตนเองของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็น  
จากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการสร้างสรรค์  
งานอาชีพด้วยเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL MODEL มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลิตภัณท์ในชุมชน และการ  
ประกอบอาชีพ

##### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "งานปูนปั้นลายไทย" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มี  
ความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับอาชีพ และผลิตภัณท์ในชุมชน ในกิจกรรมการเรียนรู้

##### 4.5 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน  
การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

#### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

#### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญประชาชนชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้นในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

#### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาการงานอาชีพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังทักษะการทำงานอย่างมีแบบแผน

ชุมชนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "งานอาชีพ" "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" และ "ผลิตภัณฑ์" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "งานปูนปั้นลายไทย" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่า การปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พัฒนาการสร้างสรรค์งานอาชีพด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL MODEL มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาการงานอาชีพกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "พัฒนาการสร้างสรรค์งานอาชีพด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL MODEL" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้ง

สนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เสิ้งปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้นลายไทย" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับผลิตภัณฑ์ และงานอาชีพสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

### 7.3 เสิ้งคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้นลายไทย" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเหมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม “สร้างสรรค์งานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL Model” พัฒนาขึ้นจากการบูรณาการหลักการ แนวคิด และทฤษฎีสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

### 1. หลักการทางการศึกษา

1. **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาจริงสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสำรวจความรู้ พัฒนาทักษะ และสร้างผลงาน
2. **การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)**ผสมผสานความรู้จากหลายศาสตร์ เช่น เทคโนโลยี งานอาชีพ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
3. **การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)**ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความรู้ที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในอนาคต

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน

1. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้

2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่สะท้อนตัวตนและวัฒนธรรม

3. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) เชื่อมโยงความรู้และทักษะจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การปั้น การแกะสลัก และลวดลายไทย ให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

## 3. ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ผู้เรียนสร้างความรู้และความเข้าใจด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ที่หลากหลายเน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการค้นพบด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb กระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยเน้น 4 ขั้นตอน:

1. การมีประสบการณ์ตรง (Concrete Experience)
2. การสะท้อนคิด (Reflective Observation)
3. การวิเคราะห์และสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization)
4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation)

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Gardner

ยอมรับว่าผู้เรียนมีความฉลาดหลากหลายด้าน เช่น ความฉลาดทางศิลปะ (Artistic Intelligence) และความฉลาดทางการปฏิบัติ (Kinesthetic Intelligence) ใช้กิจกรรมหลากหลายเพื่อรองรับศักยภาพที่แตกต่างของผู้เรียน

4. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)

จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาหรือสถานการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา

5. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Theory)

สนับสนุนการทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและการแบ่งปันความรู้

#### 4. กรอบแนวคิดของ ATL Model

ATL Model ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก:

1. **Active Learning (การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม)**ใช้กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการลงมือปฏิบัติ เช่น การออกแบบ การปั้น การประดิษฐ์
2. **Technology-driven (การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน)**ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ ลวดลาย การวางแผนการทำงาน หรือการเผยแพร่ผลงาน
3. **Local Wisdom-based (ภูมิปัญญาท้องถิ่น)**ผสมองค์ความรู้จากชุมชน เช่น ลวดลายไทย งานปั้น หรือเทคนิคงานฝีมือในท้องถิ่น

#### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้การทำปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาในชุมชน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เข้าใจกระบวนการทำงานปูนปั้นได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

##### 11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

##### 1. สื่อนำเสนอภาพและวิดีโอ

- ภาพถ่ายและวิดีโอตัวอย่างงานปูนปั้นโดยนำเสนอภาพถ่ายและวิดีโอของงานปูนปั้นที่สวยงามและมีความหลากหลาย เช่น งานปูนปั้นประดับตกแต่งวัดวาอาราม งานปูนปั้นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือผลงานของช่างปูนปั้นชื่อดังในท้องถิ่น
- ภาพเคลื่อนไหวขั้นตอนการทำปูนปั้นโดยสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียด ตั้งแต่การเตรียมดิน การปั้น การตกแต่ง และการเผา เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการผลิต
- วิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านโดยจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้น เพื่อให้เด็กเรียนได้ฟังเรื่องราวและประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความรู้ความสามารถ

##### 2. สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือคู่มือการทำปูนปั้นโดยจัดทำหนังสือคู่มือที่อธิบายขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียด พร้อมภาพประกอบที่ชัดเจน เพื่อให้เด็กเรียนสามารถนำไปศึกษาและปฏิบัติตามได้
- แผ่นพับแนะนำเครื่องมือและวัสดุโดยจัดทำแผ่นพับที่แนะนำเครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในการทำปูนปั้นแต่ละชนิด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการใช้งานเบื้องต้น
- โปสเตอร์แสดงผลงานของนักเรียนโดยจัดทำโปสเตอร์เพื่อแสดงผลงานของนักเรียนที่ผ่านมา เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและตัวอย่างให้นักเรียนรุ่นใหม่

### 3. สื่อดิจิทัล

- เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันโดยสร้างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเพื่อเป็นแหล่งรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้น นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลาและทุกที่
- เกมการศึกษาโดยพัฒนาเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับงานปูนปั้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ในรูปแบบที่สนุกสนาน
- วิดีโอสอนออนไลน์โดยจัดทำวิดีโอสอนออนไลน์เพื่อให้นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนได้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

### 4. สื่อที่ใช้ในการปฏิบัติจริง

- ปูนปั้นโดยเตรียมปูนปั้นคุณภาพดีสำหรับให้นักเรียนได้ลงมือปั้น
- เครื่องมือปั้นโดยจัดเตรียมเครื่องมือปั้นที่หลากหลาย เช่น มีดปั้น ไม้บรรทัด ลูกกลม เพื่อให้ นักเรียนได้เลือกใช้ตามความเหมาะสม
- แบบพิมพ์โดยจัดเตรียมแบบพิมพ์ที่หลากหลาย เช่น แบบพิมพ์รูปสัตว์ รูปคน รูปทรงเรขาคณิต เพื่อให้นักเรียนได้นำไปใช้ในการปั้น

## 11.2 การเชื่อมโยงกับประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและความเชื่อ เช่น การปั้นรูปพระพุทธรูป รูปสัตว์ในตำนาน หรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งวัดวาอาราม
- นำเสนอเรื่องราวและความหมายของลวดลายโดยอธิบายความหมายของลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งงานปูนปั้น เช่น ลวดลายกนก ลวดลายดอกไม้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับศาสนา พุทธศาสนา และความเป็นสิริมงคล
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี เช่น การจัดนิทรรศการผลงานปูนปั้นในวันสำคัญทางศาสนา หรือการนำผลงานไปประดับตกแต่งในวัดวาอาราม

## 11.4 การเชื่อมโยงกับการทำงานปูนปั้นจริง

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนโดยการเชิญช่างปูนปั้นที่มีประสบการณ์มาสอนให้นักเรียนจะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการปั้นที่ถูกต้องและได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับงานปูนปั้นจากผู้ที่มีความรู้จริง
- ให้นักเรียนลงมือปั้น โดยการให้นักเรียนได้ลงมือปั้นด้วยตนเองจะทำให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมแข่งขันโดยการจัดกิจกรรมแข่งขันการทำปูนปั้นจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 เชิงปริมาณ

1. ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้นลายไทย" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับผลิตภัณฑ์ และงานอาชีพสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

### 12.3 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้นลายไทย" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

### 14. การประเมินผล

#### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

#### 14.4 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานปูนปั้นของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

#### 14.5 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

#### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานปูนปั้น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



## แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุปราชธานี : 1. ภาษาและวัฒนธรรม 2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายเดชณรงค์ ไชยชนะ ตำแหน่ง ครู

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะด้านภาษาเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง คำภาษาถิ่นอีสาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 8 สัปดาห์ (1 มกราคม 2568 – 28 กุมภาพันธ์ 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.3 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาความแตกต่างความหมายของคำระหว่างภาษาไทยมาตรฐาน(ภาษาไทยกลาง)กับภาษาถิ่นอีสาน ในรายวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับภาษา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

##### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง คำภาษาถิ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในกิจกรรมการเรียนรู้

##### 4.6 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

##### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

#### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญประชาชนชาวบ้านหรือผู้มีความรู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

#### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด และการสอบถามความคิดเห็นของประชาชนชาวบ้านที่ให้ความรู้

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

### 6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งมีส่วนสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเหมองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภาษาและวัฒนธรรม" และ "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "คำภาษาล้านอีสาน" ซึ่งเป็นการใช้ภาษาที่สะท้อนวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การใช้ภาษาล้านร่วมกับภาษาไทยมาตรฐาน การใช้คำไม่ตรงความหมายทำให้การสื่อสารไม่ถูกต้อง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาภาษาไทยกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภาษาวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เจริญปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จำแนกความแตกต่าง "คำภาษาถิ่น" และภาษาไทยมาตรฐานที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับวัฒนธรรมอย่างน้อย 1 วัฒนธรรมต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

### 7.4 เจริญคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "คำภาษาถิ่นอีสาน" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชน
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ

### 9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับภาษาและวัฒนธรรม เช่น "ความแตกต่างความหมายของคำระหว่างภาษาไทยมาตรฐาน(ภาษาไทยกลาง)กับภาษาถิ่นอย่างไร " นักเรียนจะต้องศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการสอบถาม สืบค้นข้อมูล และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกันมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งซึ่งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

## 9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

### 2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์งานป้อนข้อมูล การสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การศึกษาคำในภาษาถิ่น และการลงพื้นที่ในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผล การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

### 3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

### 4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

## 9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การคำภาษาถิ่นอีสานที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

### 2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

### 3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน การเรียนรู้การใช้ภาษาถิ่น

### 4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

## 5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น บัตรคำภาษาถิ่นอีสาน และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้เห็นให้ผู้ชมและผู้ปกครองเห็น

### 9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการแต่ยังได้ซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การใช้ภาษาถิ่นที่ถูกต้อง มีความเหมาะสม สละสลวยถึงภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

### ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

#### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความแตกต่างความหมายของคำระหว่างภาษาไทยมาตรฐาน(ภาษาไทยกลาง)กับภาษาถิ่น อย่งไร ” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้นในชุมชน

#### 2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

#### 3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การลงพื้นที่สอบถามปราชญ์ชาวบ้าน เรียนรู้การใช้ภาษาถิ่น กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

#### 4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

#### 5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น บัตรคำหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการศึกษาภาษา และวัฒนธรรมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

### 11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

#### 1. สื่อนำเสนอภาพและวิดีโอ

- วิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านโดยจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านภาษาและวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ฟังเรื่องราวและประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความรู้ความสามารถ

#### 2. สื่อสิ่งพิมพ์

- บัตรคำภาษาถิ่นอีสาน

#### 3. สื่อที่ใช้ในการปฏิบัติจริง

- วัสดุ อุปกรณ์ในการทำบัตรคำ

### 11.2 การเชื่อมโยงกับภาษา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

- นำเสนอเรื่องราวและความหมายภาษาถิ่นอีสาน ที่ใช้ในท้องถิ่น เช่น คำว่า แจ หมายถึง มุม

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน บัตรคำภาษาถิ่นอีสานที่แสดงถึงความเข้าใจในการใช้ภาษาถิ่น สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คน

### 12.4 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ภาษาถิ่น" พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาถิ่นอย่างถูกต้อง
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

### 14. การประเมินผล

#### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

#### 14.6 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานบัตรคำภาษาถิ่นอีสานของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

#### 14.7 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

#### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำภาษาถิ่นอีสาน	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานบัตรคำภาษาถิ่นอีสานได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



## แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1. ผลิตภัณท์ในชุมชน 2. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

.....

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอานภาพ บุญจันทร์ไชย

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ผลิตภัณท์ท้องถิ่น ส่งเสริมงานปูนปั้น รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 8 สัปดาห์ (1 มกราคม 2568 – 28 กุมภาพันธ์ 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยเน้นทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับผลิตภัณท์ในชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

##### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างผลิตภัณท์ท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชนในการประกอบอาชีพ
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ในกิจกรรมการเรียนรู้

##### 4.7 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

#### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

#### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญประชาชนชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้นในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

#### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการ

โรงเรียนบ้านท่าเหมองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ผลิตภัณฑ์จากงานปั้น" และ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่า การปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในการสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เจริญปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้น" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชนสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

### 7.5 เจริญคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน พร้อมทั้งเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเหมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะ ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ

### 9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ของชุมชน เช่น “ส่วนผสมในการสร้างผลิตภัณฑ์ใช้ปริมาณเท่าไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำ และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกัน ในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

## 9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

### 3. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์งานป้อนขึ้นจากการสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การออกแบบงานป้อนขึ้น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

### 3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

### 4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

## 9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสำรวจผลิตภัณฑ์จากงานป้อนขึ้นในท้องถิ่น และการเชื่อมโยงกับการคำนวณอัตราส่วนต่อการสร้างชิ้นงานนั้นๆ

### 2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

### 3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน การเรียนรู้วิธีการสร้างงานป้อนขึ้น และการลงมือป้อนงานจริง

#### 4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

#### 5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น ชิ้นงานปูนปั้น และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้ชุมชนและผู้ปกครองเห็น

### 9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น งานปูนปั้นซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและส่งผลกระทบต่อพัฒนานักเรียนในระยะยาว

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาศักยภาพด้านการคำนวณ พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจด้านการสร้างผลิตภัณฑ์ในชุมชน และประเพณีในท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

#### ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

##### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ส่วนผสมในการสร้างผลิตภัณฑ์ใช้ปริมาณเท่าไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ เข้ากับผลิตภัณฑ์ในชุมชน นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้นในชุมชน

##### 2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

##### 3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่ที่มีงานปูนปั้นในชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการสร้างงานปูนปั้นจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานปูนปั้นด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

##### 4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

## 5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น ชิ้นงานปูนปั้นหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนเทคนิคงานปูนปั้นในชั้นเรียน การศึกษาผลิตภัณฑ์จากงานปั้นและความสำคัญของงานปูนปั้น และการสอดแทรกความรู้ด้านการคำนวณในกระบวนการเรียนรู้

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้การทำปูนปั้น ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่สืบทอดกันมาในชุมชน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้เด็กเรียนเข้าใจกระบวนการทำงานปูนปั้นได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

### 11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

#### 1. สื่อนำเสนอภาพและวิดีโอ

- ภาพถ่ายและวิดีโอตัวอย่างงานปูนปั้นโดยนำเสนอภาพถ่ายและวิดีโอของงานปูนปั้นที่สวยงามและมีความหลากหลาย เช่น งานปูนปั้นประดับตกแต่งวัดวาอาราม งานปูนปั้นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือผลงานของช่างปูนปั้นชื่อดังในท้องถิ่น
- ภาพเคลื่อนไหวขั้นตอนการทำปูนปั้นโดยสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียด ตั้งแต่การเตรียมดิน การปั้น การตกแต่ง และการเผา เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการผลิต
- วิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านโดยจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้น เพื่อให้เด็กเรียนได้ฟังเรื่องราวและประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความรู้ความสามารถ

#### 2. สื่อสิ่งพิมพ์

- หนังสือคู่มือการทำปูนปั้นโดยจัดทำหนังสือคู่มือที่อธิบายขั้นตอนการทำปูนปั้นอย่างละเอียดพร้อมภาพประกอบที่ชัดเจน เพื่อให้เด็กเรียนสามารถนำไปศึกษาและปฏิบัติตามได้
- แผ่นพับแนะนำเครื่องมือและวัสดุโดยจัดทำแผ่นพับที่แนะนำเครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในการทำปูนปั้นแต่ละชนิด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการใช้งานเบื้องต้น
- โปสเตอร์แสดงผลงานของนักเรียนโดยจัดทำโปสเตอร์เพื่อแสดงผลงานของนักเรียนที่ผ่านมา เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและตัวอย่างให้นักเรียนรุ่นใหม่ๆ

### 3. สื่อดิจิทัล

- เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันโดยสร้างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเพื่อเป็นแหล่งรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้น นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลาและทุกที่
- เกมการศึกษาโดยพัฒนาเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับงานปูนปั้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ในรูปแบบที่สนุกสนาน
- วิดีโอสอนออนไลน์โดยจัดทำวิดีโอสอนออนไลน์เพื่อให้นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนได้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

### 4. สื่อที่ใช้ในการปฏิบัติจริง

- ปูนปั้นโดยเตรียมปูนปั้นคุณภาพดีสำหรับให้นักเรียนได้ลงมือปั้น
- เครื่องมือปั้นโดยจัดเตรียมเครื่องมือปั้นที่หลากหลาย เช่น มีดปั้น ไม้บรรทัด ลูกกลม เพื่อให้ นักเรียนได้เลือกใช้ตามความเหมาะสม
- แบบพิมพ์โดยจัดเตรียมแบบพิมพ์ที่หลากหลาย เช่น แบบพิมพ์รูปสัตว์ รูปคน รูปทรงเรขาคณิต เพื่อให้นักเรียนได้นำไปใช้ในการปั้น

## 11.2 การเชื่อมโยงกับการสร้างผลิตภัณฑ์และกระบวนการทางคณิตศาสตร์

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างผลิตภัณฑ์จากงานปูนปั้น เช่น การปั้น หรือลวดลายที่ใช้ ตกแต่งวัดวาอาราม
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลิตภัณฑ์ เช่น การจัดนิทรรศการผลงานปูนปั้นจากสิ่งที่น่าสนใจ หรือการนำผลงานไปประดับตกแต่งหรือสร้างเป็นของที่ระลึก สร้างมูลค่า

## 11.5 การเชื่อมโยงกับการทำงานปูนปั้นจริง

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนโดยการเชิญช่างปูนปั้นที่มีประสบการณ์มาสอนให้นักเรียนจะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการปั้นที่ถูกต้องและได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับงานปูนปั้นจากผู้ที่มีความรู้จริง
- ให้นักเรียนลงมือปั้น โดยการให้นักเรียนได้ลงมือปั้นด้วยตนเองจะทำให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมแข่งขันโดยการจัดกิจกรรมแข่งขันการทำปูนปั้นจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียน เกิดความสนใจและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะ ด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน สามารถส่งผลงาน "งานปูนปั้น" ที่แสดง ถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการสร้างผลิตภัณฑ์ของชุมชน สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผล การเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

## 12.5 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการสร้างผลิตภัณฑ์ในชุมชน
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

## 14. การประเมินผล

### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

### 14.8 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานปูนปั้นของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

### 14.9 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

#### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานปูนปั้น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



## แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1. ผลิตภัณฑ์ชุมชน 2. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวรัตณี พลสวัสดิ์ ตำแหน่ง ครู

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

1. การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) เรื่อง " หินสร้างถิ่น ศิลป์ปั้นปูน" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 4 สัปดาห์ (2 มกราคม 2568 – 31 มกราคม 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.5 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)
- สำรวจความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้แบบสืบเสาะที่ผสมผสานเทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งสร้างแบบจำลองร่วมสมัยในงานปูนปั้น มาประยุกต์ใช้ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง " หินสร้างถิ่น ศิลป์ปั้นปูน" กิจกรรมนี้สะท้อนถึงการสำรวจและเรียนรู้เกี่ยวกับการเกิดหินในธรรมชาติ และกระบวนการเกิดฟอสซิล (หินสร้างถิ่น) และการนำความรู้เหล่านั้นมาสร้างสรรค์งานปูนปั้นที่ผสมผสานวัฒนธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่น (ศิลป์ปั้นปูน) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- กิจกรรมนี้สะท้อนถึงการสำรวจและเรียนรู้เกี่ยวกับการเกิดหินในธรรมชาติ และกระบวนการเกิดฟอสซิล (หินสร้างถิ่น) และการนำความรู้เหล่านั้นมาสร้างสรรค์งานปูนปั้นที่ผสมผสานวัฒนธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่น (ศิลป์ปั้นปูน) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- กิจกรรมนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งผสมผสานการสำรวจธรรมชาติ การตั้งคำถาม และการสร้างสรรค์งานศิลปะจากปูนปั้นในวัดชลธาร (หรือสถานที่ในชุมชน)

### 4.8 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้น/การหล่อลอย ในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมสมรรถนะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเกิดหินในธรรมชาติ และกระบวนการเกิดฟอสซิล (หินสร้างถิ่น) และการสร้างสรรค์งานปูนปั้น (ศิลป์ปั้นปูน) และทักษะการทำงานเป็นทีม
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

## 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ "วิทยาศาสตร์กับวิถีท้องถิ่น" ซึ่งเน้นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นและการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น โดยสามารถนำความรู้ทั้งสองส่วนมาผสมผสานกันเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและส่งเสริมความยั่งยืนได้

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม" และด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "งานปูนปั้น" ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นตามหนังสือเรียนมากกว่าการลงมือปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริงในท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานของตนเอง จากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น

การนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านกระบวนการสืบค้นและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง โดยเน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปผลด้วยตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจลึกซึ้งและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต และสิ่งแวดล้อมรวมไปถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เชิงปริมาณ

- 1) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- 2) เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน สามารถสร้างผลงาน "งานปูนปั้น" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง "หินสร้างถิ่น ศิลป์ปั้นปูน" สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
- 3) เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

### 7.6 เชิงคุณภาพ

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของหินและปูน รวมถึงกระบวนการเกิดและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) เพื่อฝึกการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา ผ่านการสำรวจ ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงาน
- 3) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมชุมชนและท้องถิ่นของตน

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมในบริบทของชุมชน ทั้งนี้

กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

### 9.1 หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปความรู้ด้วยตัวเอง โดยใช้เทคโนโลยีช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกต้องจะเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการศึกษาและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เช่น “กระบวนการสร้างลวดลายของหิน และงานปูนปั้นมีความแตกต่างกันในแง่ของแรงงานและเวลาอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกันในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

### 9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

#### 4. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์งานปูนปั้นจากการสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

#### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การออกแบบงานปูนปั้น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

#### 3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วม อย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

### 9.3 กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบสืบเสาะหาความรู้ มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

- 1) การเรียนรู้จากคำถาม: การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เริ่มต้นจากคำถามหรือปัญหาที่นักเรียนต้องการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไข ผ่านการตั้งคำถามที่ท้าทายและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
- 2) การสำรวจและค้นหาคำตอบ: นักเรียนจะได้มีโอกาสสำรวจข้อมูล แหล่งความรู้ และใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการหาคำตอบให้กับคำถามที่ตั้งขึ้น
- 3) การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการ: เน้นการพัฒนากระบวนการคิดและวิธีการค้นคว้า เช่น การตั้งสมมติฐาน การทดลอง และการสรุปผลมากกว่าการให้คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว
- 4) การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน: การเรียนรู้แบบนี้ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันในการค้นหาคำตอบ สร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานเป็นทีม

- 5) การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์: การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแยกแยะข้อมูลได้ดีขึ้น
- 6) การเรียนรู้ที่มีความหมาย: เน้นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วได้
- 7) บทบาทของครูเป็นผู้แนะนำ: ครูมีบทบาทในการกระตุ้นและแนะนำกระบวนการสืบค้นข้อมูล แต่ไม่ใช่การให้คำตอบตรง ๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

#### 9.4 การประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) กับบริบทท้องถิ่น

การนำการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น งานปูนปั้นซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิต และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทของชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายเห็นคุณค่าของทรัพยากรในชุมชนและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “พัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) เรื่อง " หินสร้างถิ่น ศิลป์ปั้นปูน" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน

#### ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

##### 1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “หินที่เกิดตามธรรมชาติมีความเหมือนหรือต่างจากงานปูนปั้นในวัดชลธาร (ชุมชนท่าเมือง) อย่างไร” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์เข้ากับสภาพแวดล้อมในชุมชน นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับงานปูนปั้นในชุมชน

##### 2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4-5 คน สมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่ในการสืบเสาะหาความรู้ตามประเด็นคำถาม ดังนี้ การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน นักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

##### 3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

กิจกรรมนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งผสมผสานการสำรวจหินที่พบในท้องถิ่น การตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการเกิดหินตะกอน หินอัคนีและหินแปร และเปรียบเทียบกระบวนการแข็งตัวของปูนปั้นเหมือนหรือต่างกันกับกระบวนการเกิดของหินตามธรรมชาติอย่างไร การศึกษาดูงานสถานที่ที่มีงานปูนปั้นในชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการสร้างงานปูนปั้นจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานปูนปั้นด้วยตนเอง สร้างแบบจำลองการเกิดซากดึกดำ

บรรพด้วยงานปูนปั้นหรืองานหล่อปูนพลาสเตอร์จากการพิมพ์ลายอย่างง่าย กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งซึ่งยั่งยืนจากการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

#### 4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของตนเอง

#### 5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น ชิ้นงานปูนปั้น แบบจำลองการเกิดซากดึกดำบรรพด้วยงานปูนปั้นหรืองานหล่อปูนพลาสเตอร์จากการพิมพ์ลายอย่างง่าย หรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนเทคนิคงานปูนปั้นในชั้นเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์และความสำคัญของงานปูนปั้นในวิถีชีวิต และสิ่งแวดล้อม และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้การทำปูนปั้น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาในชุมชน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการทำงานปูนปั้นได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

#### 11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

##### สื่อการสอน

#### 1. ภาพถ่ายและตัวอย่างจริง

- ตัวอย่างหินชนิดต่าง ๆ เช่น หินอ่อน หินแกรนิต หินทราย
- ตัวอย่างงานปูนปั้น เช่น ลวดลายไทย งานตกแต่งวัดหรืออาคารประวัติศาสตร์

#### 2. วิดีโอสื่อการเรียนรู้

- วิดีโอแสดงกระบวนการเกิดลวดลายในหินธรรมชาติ
- การทำงานปูนปั้นตั้งแต่ขั้นตอนการผสมปูนจนถึงการปั้นลวดลาย

#### 3. สไลด์นำเสนอ

- เปรียบเทียบคุณสมบัติและการใช้งานของหินและงานปูนปั้น
- แสดงตัวอย่างงานศิลปะและสถาปัตยกรรมที่ใช้หินและปูนปั้น

#### 4. แบบจำลองและแม่พิมพ์

- แม่พิมพ์ลวดลายปูนปั้นให้ผู้เรียนลองปั้นหรือสร้างลวดลายเอง

#### 11.2 การเชื่อมโยงกับการทำงานปูนปั้นจริง

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนโดยการเชิญช่างปูนปั้นที่มีประสบการณ์มาสอนให้นักเรียนจะทำให้  
นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการปั้นที่ถูกต้องและได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับงานปูนปั้นจากผู้ที่มีความรู้จริง
- ให้นักเรียนลงมือปั้นโดยการให้นักเรียนได้ลงมือปั้นด้วยตนเองจะทำให้  
เกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมแข่งขันโดยการจัดกิจกรรมแข่งขันการทำปูนปั้นจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียน  
เกิดความสนใจและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### 12.1 เชิงปริมาณ

- 1) เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนา  
สมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- 2) เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน สามารถสร้างผลงาน "งาน  
ปูนปั้น" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง " หินสร้างถิ่น ศิลป์ปั้น  
ปูน" สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
- 3) เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรม  
สรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

#### 12.6 เชิงคุณภาพ

- 1) เพื่อให้ ผู้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของหินและปูน รวมถึงกระบวนการเกิดและการนำไปใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน
- 2) เพื่อฝึกการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา ผ่านการสำรวจ ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงาน
- 3) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม  
ชุมชนและท้องถิ่นของตน

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

## 14. การประเมินผล

### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

### 14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานปูนปั้นของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

### 14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานปูนปั้น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานปูนปั้นได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



## แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

### กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1.วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม 2.การประกอบอาชีพ

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางขวัญใจ พลสวัสดิ์ ตำแหน่ง ครู

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 เดือน (2 มกราคม 2568 – 31 มกราคม 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

##### 4.6 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเน้น ทักษะการสื่อสาร (Communication): การสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

##### 4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้เพลงและเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น

##### 4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "วิถีชีวิตในชุมชน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับอาชีพ และสภาพแวดล้อมในกิจกรรมการเรียนรู้

##### 4.9 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

##### 4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

#### 4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านงานปูนปั้นในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

#### 4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ "การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครูหรือแหล่งเรียนรู้ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาการและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ในชีวิตจริงได้ การใช้เพลงและเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์หลายประการ เช่น กระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์

เพลงสามารถใช้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และยังสามารถฝึกทักษะด้านภาษาได้ เช่น การฟัง การออกเสียง การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ขณะเดียวกัน เกมสามารถใช้ในการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ เช่น การนับ การบวก การลบ หรือการคิดเลขอย่างรวดเร็ว โดยการทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ

โรงเรียนบ้านท่าเหมองอยู่ในชุมชนที่มีวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพที่เป็นเอกลักษณ์ เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่หมู่บ้านตั้งอยู่ริมแม่น้ำเขตก มีวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับแม่น้ำ มีการประกอบอาชีพที่สืบต่อกันมาช้านานคือ ช่างปูนปั้น แต่นักเรียนยังขาดความรู้ในเรื่องวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพ และการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพในท้องถิ่น

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้ โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพในท้องถิ่น" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### 7.1 เจริญปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

### 7.7 เจริญคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงานและการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "วิถีชีวิตในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาสภาพแวดล้อมให้น่าอยู่อาศัย

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้เพลงและเกม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

### 1. หลักการของ Active Learning

- Active Learning หรือการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตัวเองผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการคิด การอภิปราย การทดลอง และการปฏิบัติจริง โดยไม่เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่ผู้เรียนรับข้อมูลเพียงอย่างเดียวจากครู
- หลักการสำคัญ ได้แก่ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้, การกระตุ้นความสนใจและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครู, การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการสร้างความรู้ผ่านการทดลองและกิจกรรม

## 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism): เป็นทฤษฎีที่เน้นว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้ขึ้นมาเองโดยการทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงลึก เช่น การอภิปรายหรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน
- ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner's Theory): เน้นการให้ผู้เรียนค้นพบและเข้าใจข้อมูลจากการสำรวจและทดลองด้วยตนเอง โดยการสอนจะใช้วิธีการค้นพบและกระตุ้นการเรียนรู้จากประสบการณ์
- ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮาวเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner's Multiple Intelligences): เป็นทฤษฎีที่เสนอว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถหลายด้าน เช่น ความสามารถทางภาษา, ความสามารถทางคณิตศาสตร์, ความสามารถทางดนตรี ฯลฯ ดังนั้นการใช้เพลงและเกมในการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายด้านพร้อมกัน

## 3. การใช้เพลงในกระบวนการเรียนการสอน

- เพลงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มความสนใจให้กับผู้เรียนและลดความตึงเครียด
- การใช้เพลงในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มทักษะการฟังและการพูด โดยการทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับสำเนียงและคำศัพท์ใหม่ ๆ ได้ในลักษณะที่สนุกสนานและไม่เครียด
- เพลงยังช่วยพัฒนาความจำและความสามารถในการจดจำคำศัพท์หรือประโยคในภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

## 4. การใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอน

- เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม
- เกมที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนสามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ เช่น เกมการทายคำศัพท์, เกมการสร้างประโยค, หรือเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูด
- การเล่นเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

## 5. ประโยชน์ของการใช้ Active Learning ร่วมกับเพลงและเกม

- การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ: การใช้เพลงและเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษา
- การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์: เพลงและเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้และใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ
- การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน: การใช้เพลงและเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ และครู ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์
- การส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน: ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลหรือทักษะที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น เพราะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสนุกและมีความหมาย

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้เพลงและเกมจึงเป็นกระบวนการที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน.

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้เพลงและเกม มีเป้าหมายสำคัญคือ

1. พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ: ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้การเรียนรู้ที่มีการมีส่วนร่วมจากนักเรียนเป็นหลัก
2. กระตุ้นการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม: การใช้เพลงและเกมช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น
3. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน: เกมและเพลงเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสร้างกิจกรรมต่างๆ
4. การเรียนรู้แบบปฏิบัติการ: นักเรียนจะได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริง เช่น การร้องเพลง การเล่นเกมที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร
5. เสริมสร้างทักษะการฟังและการพูด: เพลงและเกมจะช่วยให้นักเรียนฝึกฟังภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะการพูดผ่านสถานการณ์ที่สมจริง

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบนี้จึงเน้นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ทั้งการฟัง พูด และการทำงานร่วมกันในบรรยากาศที่เป็นกันเองและสนุกสนาน

ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. การเลือกเพลงและเกมที่เหมาะสม
3. การออกแบบกิจกรรม
4. การกำหนดระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
5. การกระตุ้นการมีส่วนร่วม
6. การประเมินผลการเรียนรู้
7. การสรุปและข้อเสนอแนะ

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

### 11.1. โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้

โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้จะประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพภายใต้แนวทาง Active Learning โดยใช้เพลงและเกม เช่น:

- **บทเรียน (Lesson Plan):** แผนการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ชัดเจน ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น การออกเสียงคำ การสนทนาเบื้องต้น การฟังและการพูด
- **เพลง (Songs):** การใช้เพลงที่มีเนื้อหาภาษาอังกฤษ เช่น เพลงที่เกี่ยวกับการแนะนำตัว การทักทาย หรือ การสนทนาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนต่าง ๆ

- **เกม (Games):** การใช้เกมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร เช่น เกมการจับคู่คำศัพท์ การเล่นเกมทายคำ (Word guessing games) ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและมีการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น
- **เทคโนโลยีการสนับสนุน:** ใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านเพลงและเกม
- **กิจกรรมกลุ่ม (Group Activities):** การจัดกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนต้องร่วมมือกันในการทำภารกิจต่าง ๆ เช่น การร้องเพลงภาษาอังกฤษร่วมกัน หรือการเล่นเกมที่ต้องการการสื่อสารระหว่างกลุ่ม

### 11.2 องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้

องค์ประกอบสำคัญของสื่อการเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้ประกอบด้วย:

- **เนื้อหาการเรียนรู้ (Learning Content):** เนื้อหาที่สอดคล้องกับสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่สำคัญ และการฝึกฝนการฟัง การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ
- **เพลง (Songs):** เพลงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฟังและจำคำศัพท์ รวมถึงการออกเสียงอย่างถูกต้อง เช่น เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแนะนำตัว การทักทาย การซื้อของ ฯลฯ
- **เกม (Games):** เกมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการใช้ภาษาในบริบทที่ไม่เป็นทางการ เช่น เกมการจับคู่คำศัพท์ หรือการทำกิจกรรมที่ต้องพูดสื่อสารร่วมกับเพื่อน ๆ ซึ่งกระตุ้นการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ
- **เครื่องมือ/วัสดุช่วยสอน (Teaching Aids):** เครื่องมือช่วยสอนที่ใช้ประกอบกับเพลงและเกม เช่น สไลด์ โชว์ คำถามสำหรับเกม หรือการใช้สื่อวิดีโอที่ประกอบกับเพลง
- **การประเมินผล (Assessment):** การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การทดสอบผ่านเกม การให้คะแนนจากการร้องเพลง หรือการประเมินการสื่อสารในการทำกิจกรรมกลุ่ม

### 11.3 กระบวนการจัดการเรียนการสอน (Teaching Process)

การสอนจะใช้กระบวนการ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ เช่น:

- **เริ่มต้นบทเรียน (Introduction):** สอนคำศัพท์และสำนวนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ใช้เพลงและเกม
- **กิจกรรมหลัก (Main Activities):** ใช้เพลงในการฝึกการฟังและการออกเสียง จากนั้นผู้เรียนสามารถเล่นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์และประโยค
- **การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion):** กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและพูดคุยในกลุ่มเพื่อฝึกฝนการสื่อสาร
- **การประเมินผล (Assessment):** ประเมินความเข้าใจผ่านการเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษ

### 11.4 การเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพให้ท้องถิ่น

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพให้ท้องถิ่น เช่น การทำปลาในแม่น้ำ การแข่งเรือ การปั้นปูนเป็นสัตว์ในความเชื่อทางพระพุทธศาสนา หรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งวัดวาอาราม

- นำเสนอเรื่องราวและความหมายของลวดลายโดยอธิบายความหมายของลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งงานปูนปั้น เช่น ลวดลายกนก ลวดลายดอกไม้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับศาสนา พุทธศาสนา และความเป็นสิริมงคล
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี เช่น การจัดนิทรรศการผลงานปูนปั้นในวันสำคัญทางศาสนา หรือการนำผลงานไปประดับตกแต่งในวัดวาอาราม

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

### 14.3 เชิงคุณภาพ

11. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
12. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "วิถีชีวิตในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาสภาพแวดล้อมให้น่าอยู่อาศัย
13. เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวิทยากร	1,000 บาท
ค่าวัสดุฝึก	4,000 บาท
รวม	5,000 บาท

## 14. การประเมินผล

### 14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

### 14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา

3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

#### 14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

#### 14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยคำศัพท์ง่ายๆได้	แบบสังเกต, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม

#### 17. การประเมินโครงการ

แบบประเมิน (Rubric) การเรียนรู้เชิงรุก ใช้เกณฑ์ชัดเจนในการวัดประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยเน้นความร่วมมือกับชุมชนและการใช้เทคโนโลยี

- 1) การพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 2) การใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 3) การประเมินผลสมรรถนะหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน ได้แก่
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูง
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ