



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗



โรงเรียนบ้านท่าบ่อ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ฉบับนี้ เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาให้เกิดผลเป็นรูปธรรม และเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งมีข้อมูลที่สำคัญ ได้แก่ ส่วนที่ ๑ บทนำ ประกอบด้วย ข้อมูลสถานศึกษา โครงสร้างหลักสูตร โครงสร้างการบริหารจัดการศึกษา ส่วนที่ ๒ ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประกอบด้วย ความเป็นมาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี วิสัยทัศน์โรงเรียนบ้านท่าบ่อ หลักการ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ส่วนที่ ๓ แผนนวัตกรรมการศึกษาและการใช้จ่ายงบประมาณ ประกอบด้วย ข้อมูลสถานศึกษา นวัตกรรมการบริหาร และนวัตกรรมของครูผู้สอน

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จนสำเร็จลุล่วงด้วยดีมา ณ โอกาสนี้

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ
พฤศจิกายน ๒๕๖๗

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

คำนำ

สารบัญ

ส่วนที่ ๑ บทนำ

ข้อมูลสถานศึกษา.....	๑
ประวัติโรงเรียน.....	๑
ข้อมูลสภาพชุมชน.....	๑
ข้อมูลจำนวนนักเรียนและการจัดชั้นเรียน.....	๓
ข้อมูลจำนวนข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา.....	๔
โครงสร้างหลักสูตร.....	๕
โครงสร้างหลักสูตรปฐมวัย.....	๕
โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	๖
โครงสร้างการบริหารจัดการศึกษา.....	๗

ส่วนที่ ๒ ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ความเป็นมาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี	๑๐
ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ	๑๖
วิสัยทัศน์.....	๑๖
หลักการ	๑๖
จุดมุ่งหมาย.....	๑๗
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	๑๗
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	๑๙

ส่วนที่ ๓ แผนนวัตกรรมการศึกษาและการใช้จ่ายงบประมาณ

แผนนวัตกรรมการบริหารและงบประมาณ	๒๐
แผนนวัตกรรมการของครูภายใต้โครงการและงบประมาณ	๒๙
การประเมินผลนวัตกรรมการศึกษา	๑๒๐

ภาคผนวก

คณะกรรมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ส่วนที่ ๑

บทนำ

ข้อมูลสถานศึกษา

ประวัติโรงเรียน

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ตั้งอยู่ที่หมู่ ๒ บ้านท่าบ่อ ตำบลแจระแม อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๐๐๐ ผู้ก่อตั้ง เมื่อ พ.ศ. ๒๔๗๕ โดย รองอยู่อำมาตย์เอกพระบันเทิงปทุมรัตน์ นายอำเภอเมืองอุบลราชธานีขณะนั้น เดิมโรงเรียนแห่งนี้ ตั้งอยู่ริมห้วยม่วงทางฝั่งขวาของห้วยม่วง ในที่ดินโรงเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตรชาย (วัดท่าวังหิน) เป็นโรงเรียนเกษตรกรรม ภายหลังได้ย้ายโรงเรียนไปสร้างอยู่บนที่ดินของ วัดบ้านท่าบ่อ ทางทิศตะวันออก ต่อมาเมื่อวันที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๐๖ ได้ย้ายอาคารเรียนจากวัดบ้านท่าบ่อไปสร้างในที่ดินสาธารณประโยชน์ (ที่ทำเลเลี้ยงสัตว์) บริเวณหนองหอย ด้านทิศใต้ถนนแจ้งสนิท อันเป็นที่ตั้งโรงเรียนในปัจจุบัน มีเนื้อที่มีจำนวน ๒๖ ไร่ ๒ งาน

ปัจจุบันหมู่บ้านในเขตบริการ จำนวน ๓ หมู่ คือ หมู่ ๑ บ้านท่าบ่อ ตำบลแจระแม หมู่ ๒ บ้านท่าบ่อ ตำบลแจระแม และ หมู่ ๑๐ บ้านหนองหอย ตำบลแจระแม อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

ข้อมูลสภาพชุมชน

อาชีพ

สภาพชุมชนโดยทั่วไป เป็นลักษณะของสังคมชาวเกษตร ที่ประกอบอาชีพทางด้านรับจ้างทั่วไป และการเกษตรเป็นหลัก คือ ทำนา ทำสวน พืชที่ปลูกคือ ข้าว พริก ข้าวโพด ผักสวนครัว หาบปลา โดยมีรายได้เฉลี่ยปีละประมาณ ๔๐,๐๐๐ บาท ต่อครอบครัว เมื่อเสร็จฤดูการทำนา ทำไร่ ทำสวนแล้ว ผู้ปกครองนักเรียนมักจะประกอบอาชีพรับจ้างในตัวเมืองใหญ่ ๆ เช่น กรุงเทพมหานคร บุตรหลานที่อยู่ในวัยเรียนจะอาศัยอยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือญาติ เป็นส่วนมาก

สังคม วัฒนธรรม

วิถีชีวิตของชุมชนบ้านท่าบ่อ ประกอบด้วยระบบศาสนา ความเชื่อ “ชะล่า” หรือข้อห้ามและขนบประเพณี ระบบศาสนา ชาวอีสานส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ แต่ในทางปฏิบัติยังยึดมั่นอยู่ในความเชื่อความศรัทธาใน ๓ เรื่อง คือ ผี พราหมณ์ และพระพุทธรูป ทั้งสามเรื่องนี้ บรรพบุรุษได้จัดระบบและกลั่นกรองทำการสั่งสอน สืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนาน โดยเรียกรวมกันว่า “ฮีตสิบสองคองสิบสี่” หรือเรียกสั้นๆ ว่า “ฮีตคอง”

ฮีต ๑๒ หรือ จารีต ๑๒ หมายถึง ประเพณี ๑๒ เดือนที่เกี่ยวข้องกับหลักทางพุทธศาสนา ความเชื่อ และการดำรงชีวิตทางเกษตรกรรมซึ่งชาวอีสาน ยึดถือปฏิบัติกัน มาแต่โบราณ มีแนวปฏิบัติแตกต่างกันไปในแต่ละเดือนเพื่อให้เกิดสิริมงคลในการดำเนินชีวิต เรียกว่าทอ้งถิ่น ว่่งานบุญ ชาวอีสานให้ความสำคัญกับ ประเพณีฮีตสิบสองเป็นอย่างมากและยึดถือปฏิบัติมาอย่างสม่ำเสมอเป็นเอกลักษณ์ของ ชาวอีสาน อย่างแท้จริง คำว่า "ฮีตสิบสอง" มาจากคำว่า "ฮีต" อันหมายถึงจารีต การปฏิบัติที่สืบต่อกันมาจนกลายเป็นประเพณี "สิบสอง" คือประเพณีที่ปฏิบัติตามเดือนทางจันทรคติทั้งสิบสองเดือนที่ชาวอีสานทำบุญต่างๆ มีดังนี้

☞ เดือนอ้าย บุญเข้ากรรม เป็นการทำบุญตักบาตรถวายภัตตาหารและฟังเทศน์ เนื่องในโอกาสที่พระสงฆ์อาบัติขึ้นรองจากปาราชิก ให้เข้าไปอยู่ในที่อันจำกัด เพื่อทรมานร่างกายให้หายจากกรรม ชำระจิตใจให้หายมัวหมอง และพ้นจากอาบัติ

☞ เดือนยี่ บุญคุณทาน เป็นการทำบุญสู่ขวัญที่นวดเสร็จแล้ว และกองไว้ในลานข้าว

☞ เดือนสาม บุญข้าวจี ทำบุญตักบาตร

☞ เดือนสี่ บุญผะเหวดหรือบุญมหาชาติ ทำบุญฟังเทศน์มหาชาติ

☞ เดือนห้า บุญสงกรานต์ สรงน้ำพระและผู้ใหญ่

☞ เดือนหก บุญบั้งไฟ เป็นประเพณีขอฝนอย่างหนึ่ง

☞ เดือนเจ็ด บุญข้าชะ ทำบุญชำระล้างสิ่งที่เป็นเสนียดจัญไร อันจะทำให้เกิดความเดือดร้อน แก่บ้านเมือง มีการเลี้ยงผีปู่ตาและผีตาแฮก (ผีรักษาไร่นา)

☞ เดือนแปด บุญเข้าพรรษา

☞ เดือนเก้า บุญข้าวประดับดิน ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้แก่เปรตและญาติมิตรที่ตายไปแล้ว

☞ เดือนสิบ บุญข้าสาก (ข้าวกระยาสารท) ทำบุญอุทิศให้แก่ผู้ตายและเปรต มีการแลกเปลี่ยนข้าวกระยาสารทกันระหว่างญาติพี่น้อง และชาวบ้านใกล้เคียง

☞ เดือนสิบเอ็ด บุญออกพรรษา มีการถวายปราสาทผึ้ง (ขี้ผึ้งประดิษฐ์เป็นปราสาท) การล่องเรือไฟ (ไหลเรือไฟ) และการแข่งเรือพาย

☞ เดือนสิบสอง บุญกฐิน

คองสิบสี่ หมายถึง ครรลอง หรือแนวทางปฏิบัติของคนและหน้าที่ของคนในสังคมว่า ควรปฏิบัติอย่างไร เช่น หน้าที่ของผู้ปกครองบ้านเมือง เรียกว่า ฮิตเจ้าคองขุน หน้าที่ของพระสงฆ์ เรียกว่า ฮิตวัดคองสงฆ์ หรือหน้าที่ของคน เช่น ฮิตพ่อคองแม่ ฮิตลูกคองหลาน ฮิตปู่คองย่า ฮิตป้าคองลุง เป็นต้น ใครดำรงตนอยู่ในฐานะใด ควรปฏิบัติตนต่อคนอื่นๆ ในสังคมอย่างไร ตัวอย่างเช่น หน้าที่ของลูก ลูกที่เลี้ยงดูพ่อแม่ให้มีความสุข ได้รับการยกย่องว่าเป็นลูกที่ดี เป็นคนดี ในทำนองเดียวกัน พ่อแม่ก็มีหน้าที่เลี้ยงดูลูกให้เป็นคนดี จัดสร้างบ้านเรือนให้ลูกอยู่หาคู่ครองให้ และมอบมรดกให้เพื่อลูกจะได้มีหลักฐานเป็นฝังเป็นผาต่อไป

คองสิบสี่ ถือว่าเป็นการจัดระเบียบสังคม ชาวอีสานโดยทั่วไป ต่างยึดมั่นในคองสิบสี่ เป็นผลให้ชาวอีสานอยู่กันอย่างเรียบง่าย และสุขสบาย ผู้คนต่างนับถือให้เกียรติซึ่งกันและกัน เช่น คนอื่นอายุราวพ่อ ลูกหลานก็เรียกอย่างเต็มปากว่าพ่อ ถ้าอาวุโสกว่าก็เรียกว่า พ่อใหญ่ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งปันช่วยเหลือเจือจาน ซื่อสัตย์ไม่เอารัดเอาเปรียบกัน

ความเชื่อ ชาวอีสานยังคงเชื่อถือเรื่องผีต่างๆ อยู่มาก เช่น ผีบรรพบุรุษ ผีนา ผีไร่ ผีปู่ตา (รักษาหมู่บ้าน) ทุกหมู่บ้านต้องสร้างศาลปู่ตา และประกอบพิธี เช่น ไห้ว อยู่เป็นประจำ เนื่องจากเชื่อผีมีอิทธิฤทธิ์ในให้คุณให้โทษ ทั่วไปยังปฏิบัติกันอยู่ในวิถีประจำวัน ตัวอย่างพิธีบายศรีสู่ขวัญในโอกาสสำคัญ เช่น การแต่งงาน การบวช การเจ็บป่วย การต้อนรับแขกผู้มาเยือน ความเชื่อในพุทธศาสนา ชาวบ้านเชื่อในเรื่องบาปบุญ คุณโทษ กฎแห่งกรรม ประเพณีและพิธีกรรมต่างๆ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับความเชื่อดังกล่าว ในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ ชาวบ้านมุ่งให้เกิดความสุขความสบายใจเป็นหลัก เช่น ประเพณีแห่ผีตาโขน บั้งไฟ แห่เทียนพรรษา และไหลเรือไฟ เป็นต้น

ชะล่า หรือข้อห้าม กฎเกณฑ์อีกอย่างหนึ่ง ซึ่งชาวอีสานยอมรับนับถือกันมาแต่โบราณ เรียกว่า “ชะล่า” หมายถึง กฎเกณฑ์ความประพฤติต่างๆ ที่ควรหลีกเลี่ยงไม่ควรกระทำ ให้ละเว้นหรือเรียกว่าข้อห้ามก็ได้ กฎเกณฑ์ดังกล่าวมีมากมาย จัดเป็นหมวดหมู่เป็นเรื่องเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนทุกเพศทุกวัย ชาวบ้านท่องจำกันได้ และบอกเล่าต่อๆ กันมา ตัวอย่าง เช่น กวาดบ้านกลางคืน ชะล่า เหตุผลที่ห้ามกวาดบ้านเวลากลางคืน เพราะเกรงจะกวาดเอาสิ่งของอย่างอื่นลงไปด้วย บ้านไม่สะอาดเท่าที่ควร เพราะแสงสว่างไม่พอเพียง เนื่องจากสมัยโบราณยังไม่มีไฟฟ้าใช้ ถ้าใครละเมิดชะล่า ชาวอีสาน ถือว่า “ชวง” หมายถึง เป็นคนชวงโลก ผู้คนในสังกัด ตั้งข้อรังเกียจและไม่คบค้าสมาคมด้วย

ข้อมูลจำนวนนักเรียนและการจัดชั้นเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ชั้นเรียน	จำนวน ห้องเรียน	จำนวนนักเรียนปีการศึกษา ๒๕๖๗			หมายเหตุ
		ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาลปีที่ ๒	๑	๗	๕	๑๒	
อนุบาลปีที่ ๓	๑	๑๐	๑๒	๒๒	
รวม	๒	๑๗	๑๗	๓๔	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	๑	๑๑	๔	๑๕	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๑	๑๔	๘	๒๒	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๑	๑๘	๑๐	๒๘	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๑	๒๐	๗	๒๗	คู่ขนาน ๑
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๑	๑๔	๑๒	๒๖	คู่ขนาน ๑
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๑	๑๓	๑๕	๒๘	คู่ขนาน ๓
รวม	๖	๘๙	๕๖	๑๔๕	
มัธยมศึกษาปีที่ ๑	๑	๑๐	๑๓	๒๓	คู่ขนาน ๑
มัธยมศึกษาปีที่ ๒	๑	๑๖	๑๓	๒๙	คู่ขนาน ๒
มัธยมศึกษาปีที่ ๓	๑	๑๗	๑๘	๓๕	คู่ขนาน ๑
รวม	๓	๔๓	๔๔	๘๗	
รวมทั้งสิ้น	๑๑	๑๔๙	๑๑๘	๒๖๗	คู่ขนาน ๙ คน

หมายเหตุ นักเรียนคู่ขนาน (บุคคลออทิสติก) ๙ คน (ข้อมูล ณ วันที่ ๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๗)

ข้อมูลจำนวนข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

ตำแหน่ง	เพศ			วุฒิการศึกษา				หมายเหตุ
	ชาย	หญิง	รวม	<ป.ตรี	ป.ตรี	ป.โท	ป.เอก	
ผู้อำนวยการ	-	๑	๑	-	-	๑	-	
รองผู้อำนวยการ	-	-	-	-	-	-	-	
ข้าราชการครู	๑	๑๒	๑๓	-	๕	๘	-	
พนักงานราชการ/ครูพี่เลี้ยง	-	๑	๑	-	๑	-	-	
ครูอัตราจ้าง	๑	๓	๔	-	๔	-	-	
ลูกจ้าง	๒	-	๒	๑	๑	-	-	
รวมบุคลากร	๔	๑๗	๒๑	๑	๑๑	๙	-	

จำแนกครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามวุฒิการศึกษา/วิชาเอก ดังนี้

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา	วิชาเอก
๑	นางสาวสิริกร ประสพสุข	ผู้อำนวยการ	ค.ม.	การบริหารการศึกษา
๒	นางมณฑิยา คละเครือ	ครู	ศศ.บ.	การจัดการทั่วไป
			ค.ม.	วิจัยและประเมินผลฯ
๓	นางสาวภาสินี จันทรวง	ครู	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์
			บธ.ม.	บริหารธุรกิจ
๔	นางนิภาพร ทัดเทียม	ครู	วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์
			วท.ม.	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา
๕	นางอุไรวรรณ ทองงอก	ครู	ค.บ.	การประถมศึกษา
๖	นางเพ็ญพิชชา ศรีไชย	ครู	ค.บ.	การประถมศึกษา
			ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา
๗	นางสร้อยเพชร เหมดี	ครู	ศศ.บ.	การจัดการทั่วไป
๘	นางนิษฐารัตน์ ภัทร์สินธุ์พร	ครู	ค.บ.	การประถมศึกษา
			ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา
๙	นางไพลิน อุทจันท์	ครู	ศษ.บ.	การประถมศึกษา
๑๐	นางสาวพรพรรณนันท์ ลีลาศสง่างาม	ครู	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษ
			ศษ.ม.	บริหารการศึกษา

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา	วิชาเอก
๑๑	นางสาววิมลพรรณ พันธุ์สูง	ครู	ค.บ.	การศึกษาปฐมวัย
			ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา
๑๒	นายปรมา เยาวบุตร	ครู	วท.บ.	ฟิสิกส์
๑๓	นางวีรญา กัณหา	ครู	ค.บ.	คณิตศาสตร์
๑๔	นางสาวพิมพ์มาศ ชูเนตร	ครู	ศษ.บ.	ภาษาไทย
			ค.ม.	การพัฒนาหลักสูตรและการ
๑๕	นางสาวพรนภา ฉายชัยภูมิ	ครู	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษ
๑๖	นางสาวชุติมา โพธิ์ชัย	พี่เลี้ยงเด็กพิการ	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษ
๑๗	นางสาวศรัณยา มูลป้อม	ครูอัตราจ้าง	ศศ.บ.	ภาษาฝรั่งเศส
๑๘	นางสาวณัฐชยา ชนะศรี	ครูอัตราจ้าง	ศศ.บ.	ภาษาไทย
๑๙	นางสาวอรุโณชา เกษหอม	ครูอัตราจ้าง	ศศ.บ.	ภาษาไทย
๒๐	นายอนันท์วัฒน์ คำแพง	ครูอัตราจ้าง	ค.บ.	ดนตรี
๒๑	นายธนดล สายแวว	เจ้าหน้าที่ธุรการ	วท.บ.	คอมพิวเตอร์
๒๒	นายคำพา แสงงาม	นักการภารโรง	ม.๖	

โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรปฐมวัย

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐ โดยโรงเรียนได้จัดสัดส่วนสาระการเรียนรู้และเวลาเรียน ดังนี้

ระดับการศึกษาปฐมวัย ได้จัดกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์ ๖ กิจกรรมหลัก โดยส่งเสริมกิจกรรมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ดังตารางต่อไปนี้

โครงสร้างหลักสูตรปฐมวัย

ระดับชั้น	พัฒนาการด้าน (คิดเป็นร้อยละต่อปี)				รวม (เฉลี่ย)
	ร่างกาย	อารมณ์ จิตใจ	สังคม	สติปัญญา	
อนุบาล ๒	๒๕%	๒๕%	๒๐%	๓๐%	๑๐๐%
อนุบาล ๓	๒๕%	๒๕%	๒๐%	๓๐%	๑๐๐%

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าบ่อ พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พ.ศ. ๒๕๖๑ วัฒนธรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี พุทธศักราช ๒๕๖๗

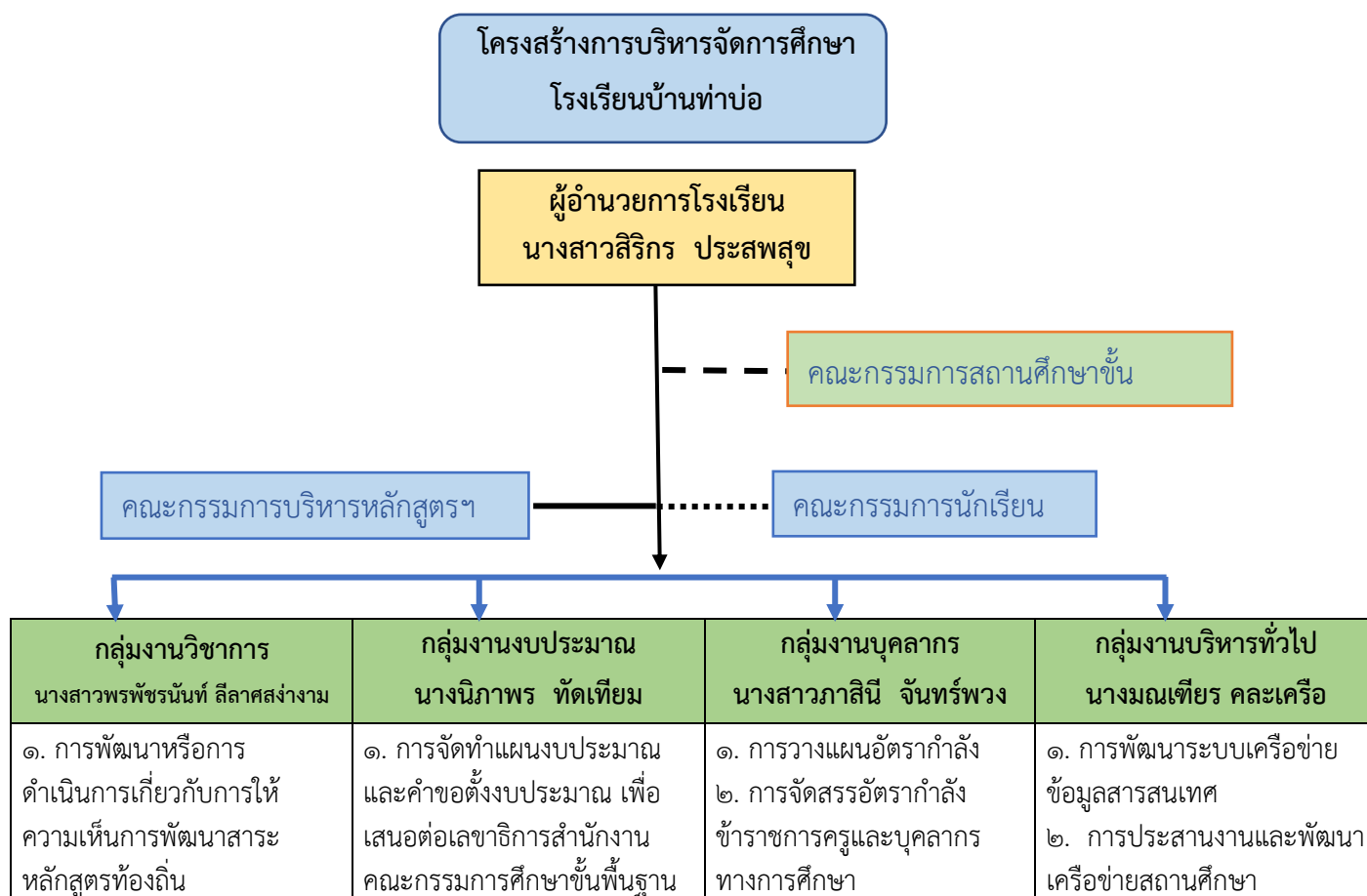
กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษา		
	ป.๑	ป.๒	ป.๓	ป.๔	ป.๕	ป.๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
รายวิชาพื้นฐาน									
* ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
* คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
* วิทยาศาสตร์	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
- เทคโนโลยี	๒๐	๒๐	๒๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
* สังคมศึกษา ฯ (ประวัติศาสตร์)	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
- ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
- หน้าที่พลเมือง									
- เศรษฐศาสตร์									
- ภูมิศาสตร์									
* สุขศึกษาและพลศึกษา	๒๐	๒๐	๒๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐
* ศิลปะ	๒๐	๒๐	๒๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐
* การงานอาชีพและเทคโนโลยี	๒๐	๒๐	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๔๐	๔๐	๘๐
* ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	๘๔๐			๘๔๐			๘๘๐		
รายวิชาเพิ่มเติม									
- คณิตศาสตร์	-	-	-	-	-	-	๘๐	๘๐	๘๐
- คอมพิวเตอร์	-	-	-	-	-	-	๔๐	๔๐	๔๐
- เกษตรสู่อาชีพ	-	-	-	-	-	-	๔๐	๔๐	๔๐
- ต้านทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
รวมเวลาเรียน (เพิ่มเติม)	๔๐			๔๐			๑๖๐		
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
๑. กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
๒. กิจกรรมนักเรียน									
๒.๑ ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
๒.๒ ชุมนุม /ชมรม	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษา		
	ป.๑	ป.๒	ป.๓	ป.๔	ป.๕	ป.๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
๓. กิจกรรมเพื่อสังคมฯ	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รวมเวลากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รวมเวลา	๑,๐๘๐						๑,๒๐๐		
	ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง						ไม่น้อยกว่า ๑,๒๐๐ ชั่วโมง		

* จำนวนชั่วโมงที่จัดให้นักเรียน เรียนทั้งปี สำหรับระดับชั้นประถมศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่น้อยกว่า ๑,๒๐๐ ชั่วโมง

* แผนการเรียนรู้ / จุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษ คือ ทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์

โครงสร้างการบริหารจัดการศึกษา



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

กลุ่มงานวิชาการ นางสาวพรพรรณ นิลาสสงาม	กลุ่มงานงบประมาณ นางนิภาพร ทัดเทียม	กลุ่มงานบุคลากร นางสาวภาสินี จันทร์พวง	กลุ่มงานบริหารทั่วไป นางมณฑิรา คละเครือ
๒. การวางแผนด้านการวิชาการ ๓. การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา ๔. การพัฒนาหลักสูตรในสถานศึกษา ๕. การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ๖. การวัดผล ประเมินผล และดำเนินการเทียบโอนผลการเรียน ๗. การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาในสถานศึกษา ๘. การพัฒนาและส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ ๙. การนิเทศการศึกษา ๑๐. การแนะแนว ๑๑. การพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในและมาตรฐานการศึกษา ๑๒. การส่งเสริมชุมชนให้มีความเข้มแข็งทางวิชาการ ๑๓. การประสานความร่วมมือในการพัฒนาวิชาการกับสถานศึกษาและองค์กรอื่น ๑๔. การส่งเสริมและสนับสนุนงานวิชาการแก่บุคคล ครอบครัว องค์กร หน่วยงาน สถานศึกษาและสถานประกอบการอื่นที่จัดการศึกษา ๑๕. การจัดทำระเบียบและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับงานด้านวิชาการของสถานศึกษา ๑๖. การคัดเลือกหนังสือแบบเรียนเพื่อใช้ในสถานศึกษา	๒. การจัดทำแผนการใช้จ่ายเงินตามที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยตรง ๓. การอนุมัติการจ่ายงบประมาณที่ได้รับจัดสรร ๔. การขอโอนและการขอเปลี่ยนแปลงงบประมาณ ๕. การรายงานผลการเบิกจ่ายงบประมาณ ๖. การตรวจสอบ ติดตามและรายงานการใช้งบประมาณ ๗. การตรวจสอบ ติดตามและรายงานการใช้จ่ายผลผลิตจากงบประมาณ ๘. การระดมทรัพยากรและการลงทุนเพื่อการศึกษา ๙. การปฏิบัติงานอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับกองทุนเพื่อการศึกษา ๑๐. การการบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อการศึกษา ๑๑. การวางแผนพัสดุ ๑๒. การกำหนดรูปแบบรายการหรือคุณลักษณะเฉพาะของครุภัณฑ์หรือสิ่งก่อสร้างที่ใช้งบประมาณเพื่อเสนอต่อเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๑๓. การพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการจัดทำและจัดหาพัสดุ ๑๔. การจัดหาพัสดุ	๓. การสรรหาและบรรจุแต่งตั้ง ๔. การเปลี่ยนตำแหน่งให้สูงขึ้น การย้ายข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ๕. การดำเนินการเกี่ยวกับการเลื่อนขั้นเงินเดือน ๖. การลาทุกประเภท ๗. การประเมินผลการปฏิบัติงาน ๘. การดำเนินการทางวินัยและการลงโทษ ๙. การสั่งพักราชการและการสั่งให้ออกจากราชการไว้ก่อน ๑๐. การรายงานการดำเนินการทางวินัยและการลงโทษ ๑๑. การอุทธรณ์และการร้องทุกข์ ๑๒. การจัดระบบและการจัดทำทะเบียนประวัติ ๑๓. การจัดทำบัญชีรายชื่อและการให้ความเห็นเกี่ยวกับการเสนอขอพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ๑๔. การส่งเสริมการประเมินวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ๑๕. การส่งเสริมและยกย่องเชิดชูเกียรติ ๑๖. การส่งเสริมมาตรฐานวิชาชีพและจรรยาบรรณวิชาชีพ ๑๗. การส่งเสริมวินัยคุณธรรมจริยธรรมสำหรับ	๓. การวางแผนการบริหารงานการศึกษา ๔. งานวิจัยเพื่อการพัฒนา นโยบายและแผน ๕. การจัดระบบการบริหารและพัฒนาองค์กร ๖. การพัฒนามาตรฐานการปฏิบัติงาน ๗. งานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ๘. การดำเนินงานธุรการ ๙. การดูแลอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ๑๐. การจัดทำสำมะโนประชากร ๑๑. การรับนักเรียน ๑๒. การเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดตั้ง ยุบ รวมหรือเลิกสถานศึกษา ๑๓. การประสานงานจัดการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ๑๔. การระดมทรัพยากรเพื่อการศึกษา ๑๕. การทัศนศึกษา ๑๖. การส่งเสริมงานกิจการนักเรียน ๑๗. การประชาสัมพันธ์งานการศึกษา ๑๘. การส่งเสริม สนับสนุน และประสานงานการจัดการศึกษา ของบุคคล องค์กร หน่วยงานและสถาบันสังคมอื่นที่จัดการศึกษา

กลุ่มงานวิชาการ นางสาวพรพรรณ นที สีสว่างงาม	กลุ่มงานงบประมาณ นางนิภาพร ทัดเทียม	กลุ่มงานบุคลากร นางสาวภาสินี จันทรพวง	กลุ่มงานบริหารทั่วไป นางมณฑียร คละเครือ
๑๗. การพัฒนาสื่อ และใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	๑๕. การควบคุมดูแล บำรุงรักษาและจำหน่ายวัสดุ ๑๖. การจัดหาผลประโยชน์จาก ทรัพย์สิน ๑๗. การรับเงิน การเก็บรักษา เงิน และการจ่ายเงิน ๑๘. การจัดทำบัญชีการเงิน ๒๐. การจัดทำรายงานทางการเงิน และงบการเงิน ๒๑. การจัดทำหรือจัดหาแบบ พิมพ์บัญชี ทะเบียนและรายงาน	ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษา ๑๘. การริเริ่มส่งเสริมการ ขอรับใบอนุญาตประกอบ วิชาชีพครูและบุคลากร ทางการศึกษา ๑๙. การพัฒนาข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษา	๑๙. งานประสานราชการส่วน ภูมิภาคและส่วนท้องถิ่น ๒๐. การรายงานผลการ ปฏิบัติงาน ๒๑. การจัดระบบการควบคุม ภายในหน่วยงาน ๒๒. แนวทางการจัดกิจกรรม เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใน การลงโทษนักเรียน

ส่วนที่ ๒

ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ความเป็นมาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๗๙ กำหนดวิสัยทัศน์ ให้คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษาเพื่อ ๑) พัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ ๒) พัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบาทปณิธานของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และยุทธศาสตร์ชาติ ๓) พัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ และคุณธรรม จริยธรรม รู้รักสามัคคี และร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และกำหนดเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ประกาศใช้เมื่อวันที่ ๒๐ เมษายน ๒๕๖๒ เกิดจากแนวความคิดหลักสองประการ คือ แนวคิดการสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพ โดยการลงมือทดลองของผู้ปฏิบัติที่อยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ (Bottom-Up Solution) และแนวคิดการสร้างพื้นที่ที่มีปัจจัยเอื้อหนุนให้ผู้ปฏิบัติสามารถทำการทดลองเพื่อสร้างนวัตกรรมได้ (Sandbox) มีวัตถุประสงค์ที่มุ่งกระจายอำนาจและให้อิสระกับหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ ประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ มีการคิดค้น พัฒนาและขยายผลนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งอื่น มีเป้าหมายหลัก ๔ ข้อ คือ ๑) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา รวมทั้งขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา ๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่สถานศึกษานำร่องและหน่วยงานทางการศึกษา ๔) สร้างและพัฒนากลไกความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษา

จังหวัดอุบลราชธานี ได้รับประกาศให้เป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นรุ่นที่ ๒ ตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ และประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๕ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี กำหนดให้จังหวัดมีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๒๐ (๑) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยแผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ดังนี้

วิสัยทัศน์ “อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ

๑. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
๒. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี

๓. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
๔. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
๕. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
๖. สร้างภาคีเครือข่ายและพัฒนากลไกการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เป้าประสงค์

๑. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่ที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษานำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา
๒. หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้างนวัตกรรมการศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น
๓. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี
๔. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม
๕. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง
๖. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- ๑.๑ พัฒนาระบบบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาระดับจังหวัด
- ๑.๒ พัฒนาระบบบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาระดับสถานศึกษานำร่อง
- ๑.๓ พัฒนาระบบข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- ๒.๑ ศึกษาการพัฒนา/แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม ในมิติเครือข่ายการศึกษาของหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง
- ๒.๒ จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ๒.๓ เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้
- ๒.๔ ส่งเสริม สนับสนุนให้ความช่วยเหลือและติดตามสถานศึกษานำร่อง โดยใช้กระบวนการโค้ชและการเป็นพี่เลี้ยง (Coaching & Mentoring : CM)
- ๒.๕ ส่งเสริมการพัฒนารูปแบบการจัดการตนเอง (Self-Management) ของสถานศึกษานำร่อง โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community : PLC)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

๓.๑ นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานไปปรับใช้กับการจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่

๓.๒ ปรับและพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้เหมาะสมกับบริบทจังหวัดอุบลราชธานี ชุมชน และสถานศึกษานำร่อง

๓.๓ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning)

๓.๔ ศึกษาารูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อการมีงานทำและมีวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

๔.๑ พัฒนาศักยภาพครูเพื่อการปฏิบัติงานที่มีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการเสริมพลังอำนาจ (Empowerment)

๔.๒ พัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการศึกษาในการปฏิบัติหน้าที่ที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๔.๓ วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่องตามกระบวนการเสริมสร้างนิสัยการทำงาน (Work Habits) รูปแบบเรียนรู้ (Educate) → คิดใหม่ (Innovate) → บริหารจัดการ (Manage) : (EIM)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

๕.๑ ศึกษาข้อมูลและกรณีศึกษา แนวปฏิบัติที่ดีในการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

๕.๒ พัฒนารูปแบบนวัตกรรมการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ทั้งในระดับจังหวัด สถานศึกษานำร่อง และเครือข่ายทางการศึกษา

๕.๓ แสวงหาเครือข่ายทางการศึกษาในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

๖.๑ พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการทั้งในระดับจังหวัดและสถานศึกษานำร่อง

๖.๒ ศึกษาารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย

๖.๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ (แหล่งการเรียนรู้) เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน



ภาพที่ ๑ แสดงภาพอนาคตของอุบลราชธานีในอีก ๑๐ ปีข้างหน้า

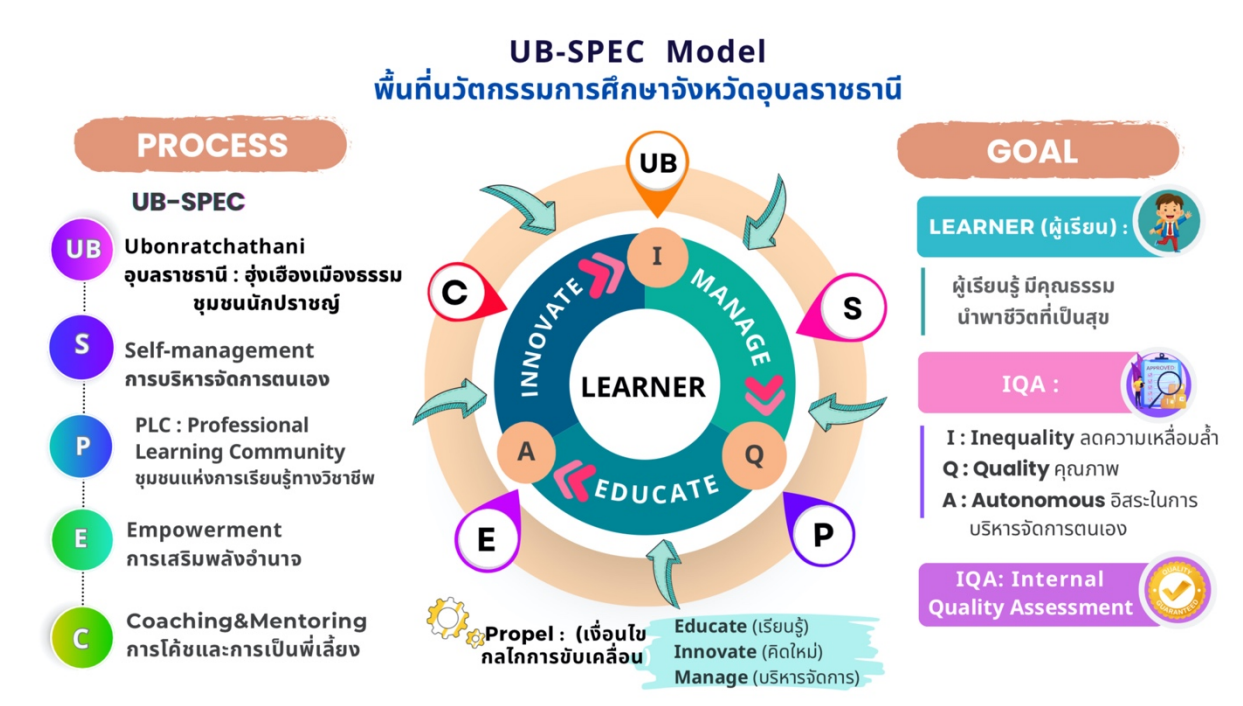


ภาพที่ ๒ แสดงคุณลักษณะของเยาวชนเมืองอุบลในอีก ๑๐ ปีข้างหน้า (ตามหลัก 4HS)

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑



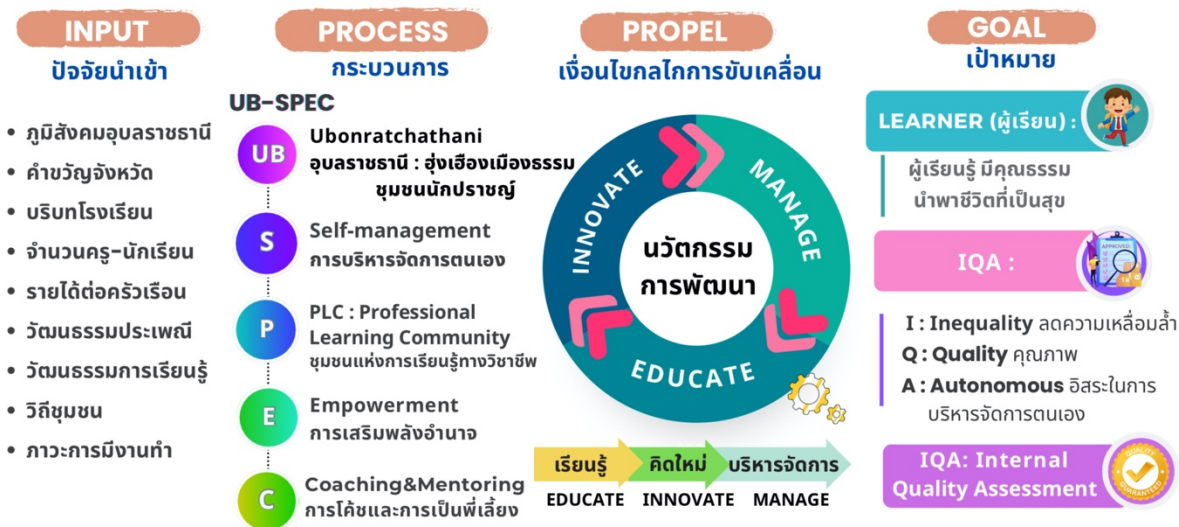
ภาพที่ ๓ แสดงโรงเรียนและห้องเรียนในอนาคต



ภาพที่ ๔ แสดงโมเดลการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

กระบวนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี UB-SPEC Model



ภาพที่ ๕ แสดงกระบวนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



ภาพที่ ๖ แสดงกิจกรรมหลัก : กลไกการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี ๒๕๖๖ ตามประกาศคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เมื่อวันที่ ๒๘ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ จึงกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ดังนี้

วิสัยทัศน์

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา รู้คิด มีทักษะชีวิต และสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักการ

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี พุทธศักราช ๒๕๖๗ มีหลักการสำคัญ ดังนี้

๑. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ รู้คิด มีทักษะชีวิตบนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมท้องถิ่น

๒. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

๓. เป็นหลักสูตรที่มีเป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เหมาะสมตามช่วงวัยเน้นการพัฒนาผู้เรียนรายบุคคล (Personalization) อย่างเป็นองค์รวม (Holistic Development) เพื่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (Life-Long Learning)

๔. เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงระหว่างสมรรถนะพื้นฐานและสมรรถนะหลักในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตและการทำงาน

๕. เป็นหลักสูตรที่จัดสภาพแวดล้อมและเส้นทางการเรียนรู้ (Learning Pathway) ที่หลากหลาย และระบบสนับสนุนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาและธรรมชาติของผู้เรียน

๖. เป็นหลักสูตรที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การใช้สื่อและสถานการณ์ การเรียนรู้ร่วมสมัย มีความหลากหลาย และยืดหยุ่น ตามความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน (Differentiated Instruction) บริบทจุดเน้นของสถานศึกษา และชุมชนแวดล้อม

๗. เป็นหลักสูตรที่มุ่งใช้การประเมินเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้และสะท้อนสมรรถนะของผู้เรียน ตามเกณฑ์การปฏิบัติ (Performance) ที่เป็นธรรม เชื่อถือได้ เอื้อต่อการถ่วงโยงการเรียนรู้และพัฒนาในระดับที่สูงขึ้นตามระดับความสามารถ

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๗ จุดเน้นที่สำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีสติปัญญา (IQ) ตามเกณฑ์มาตรฐาน มีความคิดสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมสามารถคิดค้นพัฒนา นวัตกรรม มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพเน้นการ เป็นผู้ประกอบการ เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และมีความสุข โดยกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

๑. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
๒. มีความรู้ อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี
๓. สุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุนทรีย์ และรักการออกกำลังกาย
๔. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสำนึกสาธารณะมีจิตสำนึกในการทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และมีทักษะชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข
๖. มีศักยภาพในการศึกษาต่อ หรือมีทักษะในการประกอบอาชีพและเน้นการเป็นผู้ประกอบการ
๗. เป็นผู้เรียนรู้ ผู้ร่วมสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมสามารถนำความรู้ออกแบบพัฒนานวัตกรรมได้ตามศักยภาพ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๗ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดและเกิดสมรรถนะสำคัญ ดังนี้

๑. **สมรรถนะพื้นฐาน** เป็นสมรรถนะในความฉลาดรู้พื้นฐาน (Basic Literacy) ๔ ด้าน ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์

๒. **สมรรถนะหลัก** เป็นสมรรถนะทั่วไปที่ประยุกต์ใช้กับเรื่องหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง เป็นสมรรถนะที่ช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ การปฏิบัติ การทำงาน การแก้ปัญหาและการใช้ชีวิตได้แก่

๒.๑ ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

๒.๒ ความสามารถในการคิดขั้นสูง สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมี วิจารณญาณบนหลักเหตุผลอย่างรอบด้าน โดยใช้คุณธรรมกำกับกับการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถคิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลด้วยความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของสรรพสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างเป็นระบบ ใช้จินตนาการและความรู้ สร้างทางเลือกใหม่ เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

๒.๔ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

๒.๕ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๒.๖ ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นความสามารถรู้จัก รัก เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การพัฒนา ปัญญาภายใน ตั้งเป้าหมายในชีวิตและกำกับตนเองในการเรียนรู้และใช้ชีวิต การจัดการอารมณ์และความเครียด รวมถึงการจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต สามารถฟื้นคืนสู่สภาวะสมดุล (Resilience) เพื่อไปสู่ความสำเร็จของ เป้าหมายในชีวิต มีสุขภาวะที่ดีและมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ดี

๒.๗ ความสามารถในการรวมพลังทำงานเป็นทีม สามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจกรรม และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การ ตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้งภายในได้ สถานการณ์ที่ยุ่งยาก

๒.๘ การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก รู้ เคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมี วิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีบทบาท ในการตัดสินใจ และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยม ประชาธิปไตย และสันติวิธี

๒.๙ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน มีความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของโลกและเอกภพและความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติในชีวิตประจำวัน ใช้และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสังเกต เห็นคุณค่าสามารถแก้ปัญหา หรือ สร้างสรรค์นวัตกรรมได้เพื่อการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๗ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

๑. **รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ ดำรงไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย ศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และเคารพเทิดทูนพระมหากษัตริย์

๒. **ซื่อสัตย์สุจริต** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ประพฤติตรงตามความเป็นจริง ต่อตนเองและผู้อื่น ทั้งทางกาย วาจา ใจ

๓. **มีวินัย** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบ ข้อบังคับของ ครอบครัว โรงเรียน และสังคม

๔. **ใฝ่เรียนรู้** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

๕. **อยู่อย่างพอเพียง** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล รอบคอบ มีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

๖. **มุ่งมั่นในการทำงาน** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบในการทำหน้าที่การงาน ด้วยความเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

๗. **รักความเป็นไทย** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ร่วมอนุรักษ์ สืบทอดภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

๘. **มีจิตเป็นสาธารณะ** เป็นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชนและสังคม ด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน

ส่วนที่ ๓

แผนนวัตกรรมการศึกษาและการใช้จ่ายงบประมาณ

แผนนวัตกรรมการบริหารและงบประมาณ

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ตั้งอยู่ หมู่ที่ ๒ ตำบลแจระแม อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ขนาดกลาง เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีนักเรียนจำนวน ๒๖๗ คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๒๒ คน

๒. ชื่อแผนงาน : การบริหารงานวิชาการ

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

- ๑) นางสาวสิริกร ประสพสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ
- ๒) นางสาวพรพรรณนันท์ ลีลาตสง่างาม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

๔. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ - ๓๐ เมษายน ๒๕๖๘

๕. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ มีดังนี้

- ๑) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น
- ๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- ๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ๔) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

เป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน

๑) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมรรถนะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

๒ สถานศึกษามีหลักสูตร กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามมาตรฐานการศึกษา ตอบสนองต่อศักยภาพของผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ ๒๑

๓) ครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นผู้นำทางวิชาการ มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา

๔) สถานศึกษามีสภาพแวดล้อม และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

๕) สถานศึกษานำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และการบริหารจัดการ

๖) สถานศึกษามีกระบวนการบริหารจัดการโรงเรียนคุณภาพของชุมชนด้วยระบบคุณภาพ

๗) สถานศึกษามีเครือข่ายในการพัฒนาการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพสู่โรงเรียนคุณภาพของชุมชน

๗. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนงานการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ดังนี้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและการจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๘. ลักษณะโครงการ โครงการใหม่

๙. หลักการและเหตุผล

ยุทธศาสตร์ชาติให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของประชากรไทยทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ ซึ่งการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทั้งสอดคล้องกับศักยภาพ ความสนใจ ความถนัด และการตระหนักถึงปัญหาของมนุษย์ที่หลากหลาย โดยยุทธศาสตร์ชาติ ด้านที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต มีตัวชี้วัดที่ ๑ การพัฒนาคุณภาพชีวิต สุขภาวะและความเป็นอยู่ที่ดีของคนไทย ซึ่งตรงกับแผนแม่บทที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตที่มุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้าง

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

ศักยภาพมนุษย์ และการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเรียน วัยรุ่น วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์และสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพมีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกช่วงวัย กอปรกับมาตรา ๕ แห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ (๑) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น (๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา (๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษา และสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และ (๔) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ปฏิบัติการบริหารจัดการศึกษาในร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมให้เกิดการขับเคลื่อนในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

แผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี กำหนดวิสัยทัศน์ในการบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คือ “อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน” มีเป้าประสงค์ (๑) การบริหารจัดการเชิงพื้นที่ที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษานำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา (๒) หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้างนวัตกรรมการศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น (๓) การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี (๔) ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม (๕) ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง และ (๖) ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เป็นโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักและเห็นความสำคัญในการนำนวัตกรรมการศึกษาสู่การปฏิบัติ โดยการสร้างนิเวศการเรียนรู้ ภาคีเครือข่าย พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา หนุนเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ทั้งระบบ กำหนดเป้าหมายสู่ความสำเร็จและสร้างกลไกการทำงานจากทุกภาคส่วน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คือ (๑) การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (๒) การลดความเหลื่อมล้ำ (๓) การเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษา และ (๔) การสร้างกลไกการมีส่วนร่วม

๑๐. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- ๑) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน ทั้งด้านความรู้ สมรรถนะ ทักษะและเจตคติ
- ๒) เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๓) เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑๑. เป้าหมายของโครงการ

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ๑) ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างน้อยช่วงชั้นละ ๑ นวัตกรรม

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ๑) ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านการประเมินสมรรถนะพื้นฐาน ด้านภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ อย่างน้อย ๒ ด้าน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐
- ๒) ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๕
- ๓) โรงเรียนมีรูปแบบในการนิเทศภายในสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๑๒. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ พัฒนานวัตกรรมการบริหาร เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ” โดยมีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้

๑) ที่มาและความสำคัญ

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ได้กำหนดเป้าหมายให้คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ประกอบกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้ ทิศทางการพัฒนาการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ ภาษาที่ ๓ และภาษาท้องถิ่น ทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม การสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ โดยคำนึงถึงการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ ตามความถนัดและความสามารถของ พหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย อาทิ ภาษา ตรรกะ และคณิตศาสตร์ ด้านทักษะและมิติดนตรี กีฬาและการเคลื่อนไหวของร่างกาย การจัดการตนเอง มนุษย์สัมพันธ์ รวมถึงผู้มีความสามารถอันโดดเด่นด้านใดด้านหนึ่ง

หรือหลายด้าน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและรักษากลุ่มผู้มีความสามารถพิเศษของพหุปัญญาแต่ละประเภท การสร้างสภาพแวดล้อมและระบบสนับสนุนประชากรไทยมีอาชีพบนฐานพหุปัญญา การสร้างเสริมศักยภาพ ผู้มีความสามารถพิเศษ ให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง เพื่อบรรลุเป้าหมายสู่คนไทยที่มี ทักษะสูงเป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ มีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง ตลอดจนแผนย่อยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ในการเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครุยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจาก “ครูสอน” เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยการการเรียนรู้” ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน และมีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนา กระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาจะสำเร็จได้ตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐) และ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ นั้น จะต้องมีกระบวนการสู่ความสำเร็จ มีองค์ประกอบและปัจจัยคือ คุณภาพผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องมีคุณภาพและมาตรฐานตามหลักสูตร มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ การพัฒนาคุณภาพการศึกษาจะสำเร็จได้ตามเป้าหมาย จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนา คือ กระบวนการบริหาร กระบวนการจัดการเรียนรู้ และกระบวนการนิเทศ ที่ต้องกันสนับสนุนส่งเสริมไปด้วยกัน

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และเป็นโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จึงตระหนักและเห็นความสำคัญในการพัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนต่อไป

๒) วิธีดำเนินการ

การพัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ๒) พัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ๓) ทดลองใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ และ ๔) ประเมินผลการใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ การดำเนินการ แบ่งออกเป็น ๔ ระยะ ดังนี้

ระยะที่ ๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานการนิเทศภายใน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

ระยะที่ ๒ การสร้างรูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

ระยะที่ ๓ ทดลองใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

ระยะที่ ๔ ประเมินผลการใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

ระยะที่ ๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานการนิเทศภายใน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๑.๑ ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

๑.๑.๑ กลุ่มเป้าหมาย ให้การสัมภาษณ์เชิงลึกด้านการนิเทศภายในสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการนิเทศภายในสถานศึกษา ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๕ คน

๑.๑.๒ กลุ่มเป้าหมาย ในการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง และความต้องการจำเป็นการนิเทศภายในโรงเรียนบ้านท่าบ่อ ได้แก่ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนบ้านท่าบ่อ จำนวน ๒๐ คน

๑.๑.๓ กลุ่มเป้าหมาย ให้การสัมภาษณ์เชิงลึก ด้านรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ศึกษานิเทศก์ ที่ประสบความสำเร็จด้านการนิเทศภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๓ คน

๑.๒ ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ๑.๒.๑ ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและการพัฒนารูปแบบ
- ๑.๒.๒ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนิเทศภายในสถานศึกษา
- ๑.๒.๓ ศึกษาแนวคิดด้านรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา
- ๑.๒.๓ ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง ความต้องการจำเป็นของการนิเทศภายในสถานศึกษา
- ๑.๒.๕ ศึกษาแนวคิดของผู้ที่ประสบความสำเร็จด้านการนิเทศภายในสถานศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา

๑.๓ ขอบเขตด้านเวลา

พฤศจิกายน - ธันวาคม ๒๕๖๗

ระยะที่ ๒ การสร้างรูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๒.๑ ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ในการประเมินความเป็นไปได้และความเหมาะสมของรูปแบบการนิเทศภายใน โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย นักวิชาการด้านการบริหารการศึกษา ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ศึกษานิเทศ ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๙ คน ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

- ๑) เป็นนักวิชาการและหรืออาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์สาขาการบริหารการศึกษา หรือ
- ๒) เป็นหรือเคยเป็นผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หรือ
- ๓) เป็นผู้บริหารสถานศึกษาที่มีผลสำเร็จด้านการนิเทศภายใน หรือ
- ๔) เป็นศึกษานิเทศก์ ระดับชำนาญการพิเศษขึ้นไป

๒.๒ ขอบเขตด้านเนื้อหา

๒.๒.๑ ศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบและวิธีการดำเนินงานตามรูปแบบการนิเทศภายใน และสร้างรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา

๒.๒.๒ ศึกษาความเป็นไปได้และความเหมาะสมของรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา

๒.๓ ขอบเขตด้านเวลา

มกราคม - กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

ระยะที่ ๓ ทดลองใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๓.๑ ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๑๔ คน

๓.๒ ขอบเขตด้านเนื้อหา

๓.๒.๑ แผนการนิเทศภายในสถานศึกษา

๓.๓.๒ ปฏิทินการนิเทศภายในสถานศึกษา

๓.๓.๓ สรุปและสังเคราะห์ผลการทดลองใช้รูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา และปรับปรุงให้สมบูรณ์

๓.๓ ขอบเขตด้านเวลา

มีนาคม ๒๕๖๘ - กันยายน ๒๕๖๘

ระยะที่ ๔ ประเมินผลการใช้รูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๔.๑ ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่างและกลุ่มเป้าหมาย

๔.๑.๑ กลุ่มเป้าหมาย ในการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ หลังการใช้รูปแบบการนิเทศภายใน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๑๕ คน ซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

- ๑) เป็นนักวิชาการและหรืออาจารย์มหาวิทยาลัยที่มีประสบการณ์สาขาการบริหารการศึกษา หรือ
- ๒) เป็นหรือเคยเป็นผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หรือ
- ๓) เป็นผู้บริหารสถานศึกษาที่มีผลสำเร็จด้านการนิเทศภายใน หรือ
- ๔) เป็นศึกษานิเทศก์ ระดับชำนาญการพิเศษขึ้นไป

๔.๑.๒ กลุ่มเป้าหมาย ในการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลการใช้รูปแบบการนิเทศภายใน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ เป็นข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน ๑๔ คน

๔.๑.๓ กลุ่มตัวอย่าง ในการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน หลังการใช้รูปแบบการนิเทศภายใน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน จำนวน ๖๕ คน ได้มาจากการสุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๗๗ คน ได้มา

โดยการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางสำเร็จรูปของ Krejcie Morgan (Krejcie Morgan, ๑๙๗๐ อ้างถึงในบุญชม ศรีสะอาด ๒๕๕๓:๔๓)

๔.๒ ขอบเขตด้านเนื้อหา

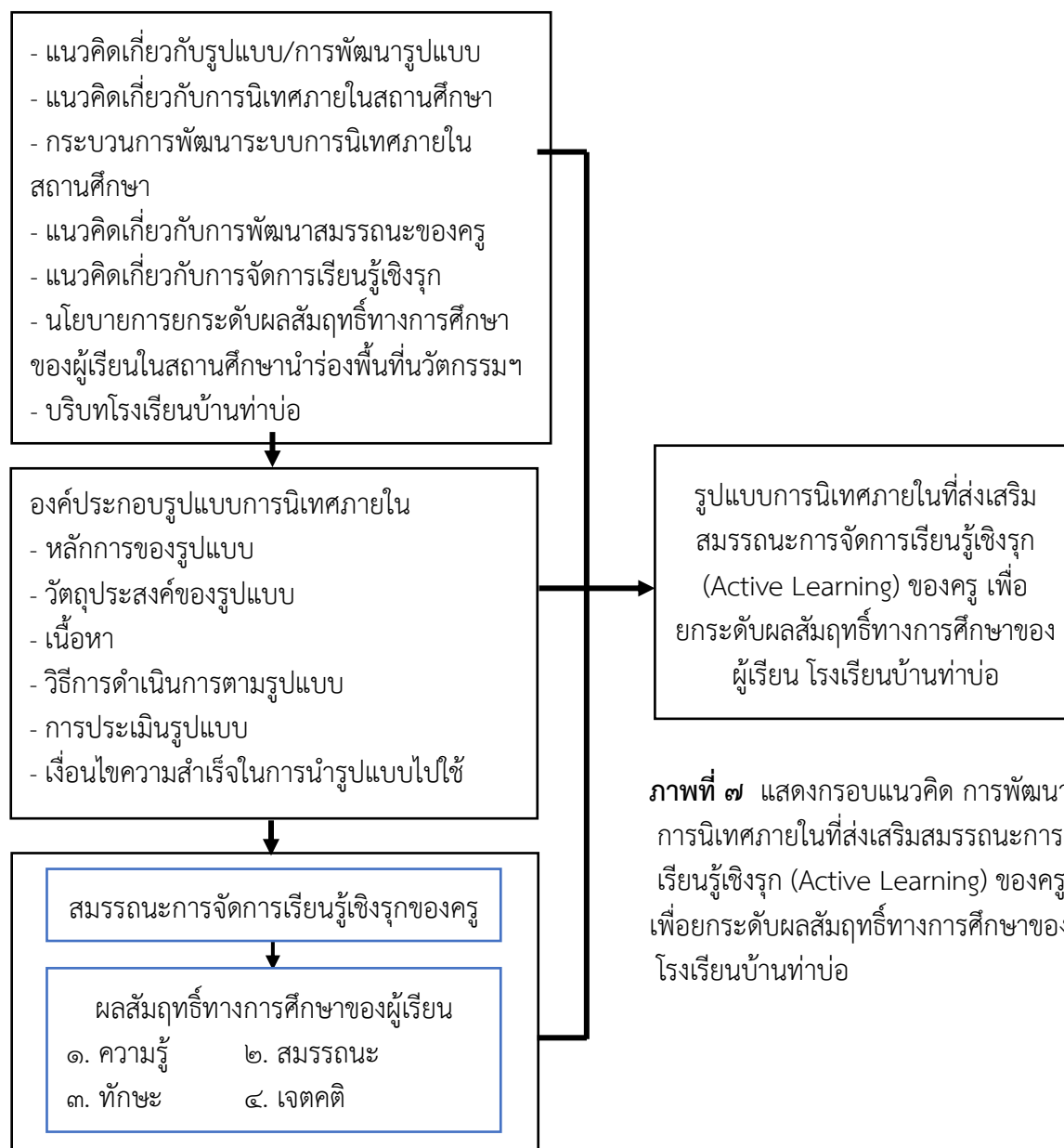
๔.๒.๑ ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน หลังการใช้รูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา

๔.๒.๒ ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ หลังการใช้รูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา

๔.๒.๓ ความพึงพอใจของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน

๔.๓ ขอบเขตด้านเวลา กันยายน ๒๕๖๘

กรอบแนวคิดการพัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ดังภาพที่ ๗



ภาพที่ ๗ แสดงกรอบแนวคิด การพัฒนารูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๓) ผลลัพธ์ที่ต้องการ

- ๓.๑) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มขึ้น ทั้งด้านความรู้ สมรรถนะ ทักษะ และเจตคติ
- ๓.๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ๓.๓) โรงเรียนมีรูปแบบการนิเทศภายในที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๑๓. ประเภทของนวัตกรรม การนิเทศภายในสถานศึกษา

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑) ผู้เรียนมีความรู้ สมรรถนะ ทักษะ และเจตคติ ตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ๓) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีนวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษาและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณเหลือจ่ายจากปีงบประมาณ ๒๕๖๗ จำนวน ๘๔,๖๒๐ บาท แบ่งเป็น

- สร้างและพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้	จำนวน ๔๕,๓๒๐ บาท
- สร้างและพัฒนานวัตกรรมการบริหาร	จำนวน ๒๕,๐๐๐ บาท
- จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี	จำนวน ๙,๓๐๐ บาท
- นิเทศ ติดตามและประเมินผล	จำนวน ๓,๐๐๐ บาท
- สรุป/รายงานผลการดำเนินงานโครงการ	จำนวน ๒,๐๐๐ บาท

๑๖. นวัตกรรมของครู ภายใต้โครงการและงบประมาณ

ที่	ชื่อ-สกุลผู้จัดทำ นวัตกรรม	ชื่อนวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	กลุ่ม เป้าหมาย	ความสอดคล้อง กับอัตลักษณ์	รูปแบบการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก	งบประมาณ
๑	น.ส.วิมลพรรณ พันธุ์สูง	หนุนย่นักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning)	ปฐมวัย	อนุบาล ๓	- ผลิตภัณฑ์ในชุมชน - วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภาษาและวัฒนธรรม	การเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL)	๔,๐๐๐
๒	นางเพ็ญพิชชา ศรีไชย	การแก้ไขปัญหาการอ่าน ไม่ออก เขียนไม่ได้ของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึก	ภาษาไทย	ป.๑	ภาษาและวัฒนธรรม	- การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Cooperative Learning) - การเรียนรู้แบบร่วม แรงร่วมใจ (Collaborative Learning)	๔,๐๐๐
๓	นางไพลิน อุทธจันทร์	กระดานขวนคิดประสมคำ พยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ภาษาไทย	ภาษาไทย	ป.๒	ภาษาและวัฒนธรรม	การเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (Experiential Learning)	๔,๐๐๐
๔	นางนิษฐารัตน์ ภัทร์สินธุ์พร	โครงการปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง	สังคมฯ	ป.๓	- ผลิตภัณฑ์ในชุมชน - วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภูมิปัญญาท้องถิ่น - การประกอบอาชีพ	- การเรียนรู้โดยใช้ โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) - การเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning : ABL)	๔,๒๐๐
๕	น.ส. พิมพ์มาศ ชูเนตร	การจัดการเรียนรู้เพื่อ แก้ปัญหา Learning Loss ด้วยการอ่านและการเขียน	ภาษาไทย	ป.๔-๖	ภาษาและวัฒนธรรม	การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Cooperative Learning)	๕,๑๒๐
๖	นางมณฑิยา คละเครือ	การจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาทักษะอาชีพ Soft power สาขาอาหาร	การงาน อาชีพ	ป.๖	- ผลิตภัณฑ์ในชุมชน - วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภูมิปัญญาท้องถิ่น - การประกอบอาชีพ	การเรียนรู้โดยใช้ โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL)	๕,๐๐๐

ที่	ชื่อ-สกุลผู้จัดทำ นวัตกรรม	ชื่อนวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	กลุ่ม เป้าหมาย	ความสอดคล้อง กับอัตลักษณ์	รูปแบบการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก	งบประมาณ
๗	น.ส.พรพรรณนัท ลีลาศสง่างาม	การพัฒนาชุดกิจกรรม เสริมทักษะการอ่านจับ ใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passage	ภาษา ต่างประเทศ	ม.๓	ภาษาและวัฒนธรรม	- การเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL) - การเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (Experiential Learning)	๔,๐๐๐
๘	นายปรมา เยาวบุตร	TB Smart farm กิจกรรมปลูกดูอยู่เอง	วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี	ม.๓	- ผลิตภัณฑ์ในชุมชน - วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภูมิปัญญาท้องถิ่น - การประกอบอาชีพ	- การเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (Experiential Learning) - การเรียนรู้แบบสะ เต็มศึกษา (Stem Education)	๕,๐๐๐
๙	นางวีรญา กัณหา	การพัฒนาทักษะการ แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)	คณิตศาสตร์	ม.๓	- วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภาษาและวัฒนธรรม	การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Cooperative Learning)	๔,๐๐๐
๑๐	นายอนันต์วัฒน์ คำแพง	Seed Music and Sufficiency economy	ศิลปะ	ม.๑-๓	- ผลิตภัณฑ์ในชุมชน - วิถีชีวิตและ สภาพแวดล้อม - ภาษาและวัฒนธรรม - ประเพณีและความ เชื่อ - ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - ภูมิปัญญาท้องถิ่น - การประกอบอาชีพ	- การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (Cooperative Learning) - การเรียนรู้แบบร่วม แรงร่วมใจ (Collaborative Learning)	๖,๐๐๐
รวมงบประมาณ เพื่อพัฒนานวัตกรรมครู							๔๕,๓๒๐

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาววิมลพรรณ พันธุ์สูง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ หนูน้อยนักวิทย์ เสริมสร้างทักษะการคิด ด้วยกิจกรรม PBL : (Problem-Based Learning)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

เป็นที่ทราบกันดีว่าในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ แม้แต่การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา การศึกษาที่ต้องเตรียมเด็กให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ วิจารณ์ พานิช. (๒๕๕๕) ซึ่งในการจะพัฒนาให้เด็กมีทักษะดังกล่าวไม่ได้หมายความว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดิม ๆ ในชั้นเรียนที่ครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาความรู้โดยการเขียนจดบันทึกข้อมูลบนกระดานแล้วให้นักเรียนคัดลอกข้อมูลลงบนสมุดจะหายไป แต่ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลและนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์

ดังนั้น เด็กนักเรียนควรจะได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดซึ่งรวมถึงการคิดแก้ปัญหาและทักษะการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในอนาคต การพัฒนาคนอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์ มีเวลาทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะความสามารถ และ ประสบการณ์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ๒๕๖๑)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี การดำเนินการโดยกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยมีกระบวนการกลุ่มในการร่วมกันแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม สืบค้นข้อมูลที่จำเป็นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้ ผู้อื่นได้รับทราบ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามลักษณะของคำถามหรือสถานการณ์ปัญหาอาจจะมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสถานการณ์ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้หรือเรื่องที่เด็กๆ สนใจ (ไพศาล สุวรรณน้อย, ๒๕๕๘)

จากบทความข้างต้นที่กล่าวมา ข้าพเจ้าจึงได้เกิดแนวคิดในการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ทักษะด้านการคิด โดยการจัดประสบการณ์แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) มาประยุกต์และปรับให้เหมาะกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหา สู่กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาในกิจกรรมและสรุปความรู้ที่ได้เป็นความรู้ใหม่ของตนเอง

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านท่าบ่อ
- ๒) เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ร้อยละ ๘๐ เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๒ คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี การดำเนินการโดยกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยมีกระบวนการกลุ่มในการร่วมกันแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม สืบค้นข้อมูลที่จำเป็นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้ ผู้อื่นได้รับทราบ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามลักษณะของคำถามหรือสถานการณ์ปัญหาอาจจะมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสถานการณ์ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้น โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้หรือเรื่องที่เด็ก ๆ สนใจ (ไพศาล สุวรรณน้อย, ๒๕๕๘)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL) คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาที่ใกล้ตัวและพบเจอในชีวิตประจำวันเป็นตัวนำหรือเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำมาสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว ซึ่งการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้แตกต่างจากระบบเดิม ที่ใช้ความรู้เป็นตัวนำ คือครูเป็นผู้สอนความรู้ให้ผู้เรียนจดจำ แล้วจึงยกตัวอย่างขึ้นมาประกอบ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกในช่วงปลาย ค.ศ. ๑๙๖๙ โดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Faculty of Health Science) ของ McMasterUniversity ประเทศแคนาดา ซึ่งได้ใช้กับการฝึกทักษะของนักศึกษาแพทย์ฝึกหัดโดยให้วิเคราะห์ถึงปัญหาทางการแพทย์ต่าง ๆ ก่อนที่ในปี ค.ศ. ๑๙๘๐ จะขยายไปสู่มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาอื่น ๆ อีกหลายแห่ง ทำให้แนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวและพบเจอในชีวิตประจำวัน เพราะผู้เรียนจะรับทราบและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย และสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นโดยใช้กระบวนการทำงานแบบกลุ่ม เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหาดังกล่าว ทำให้ตัวของปัญหานั้นคือจุดสำคัญของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ โดยลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นประกอบด้วย

๑. ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและใช้ปัญหานั้นมาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
๒. ปัญหาที่นำมาใช้ ต้องมาจากสิ่งใกล้ตัวผู้เรียน และผู้เรียนมีโอกาสพบเจอ
๓. ผู้เรียนเรียนรู้และเลือกเฟ้นวิธีการและประเมินผลด้วยตัวเอง
๔. เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ และรับส่งข้อมูลร่วมกัน
๕. เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการความรู้และทักษะกระบวนการต่างๆเข้าด้วยกัน
๖. ความรู้ที่จะเกิดขึ้น เมื่อจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น
๗. ใช้การประเมินผลตามสภาพจริง โดยพิจารณาความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของผู้เรียน

และด้วยความที่การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น จำเป็นต้องใช้ปัญหาในการดำเนินกิจกรรม ดังนั้นการกำหนดปัญหาอย่างเหมาะสม จึงถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ซึ่งแนวทางในการเลือกปัญหาอย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้รูปแบบนี้นั้น มีหลักการดังนี้

- ต้องเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือมีโอกาสดังที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญ
- ต้องเป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ และมีข้อมูลเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
- ต้องเป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจนตายตัว มีความซับซ้อน คลุมเครือ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสงสัยใคร่รู้
- ต้องเป็นปัญหาที่มีประเด็นขัดแย้ง กันถกเถียงกัน เพื่อให้เกิดการอภิปราย
- ต้องเป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียน
- ต้องเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องระดมความคิดเห็นจากหลาย ๆ คนก่อนตัดสินใจ
- ต้องเป็นปัญหาที่ส่งเสริมให้เกิดการพิสูจน์ข้อเท็จจริง
- ต้องเป็นปัญหาที่สามารถมีคำตอบได้หลากหลายแนวทาง
- ต้องเป็นปัญหาที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน
- ต้องเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องสำรวจ ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล รวมถึงทดลอง ก่อนที่จะได้คำตอบ
- ต้องเป็นปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอน อันได้แก่

ขั้นที่ ๑ กำหนดปัญหา

ผู้สอนสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นผู้เรียน โดยอาจเป็นการแนะนำแนวทาง ยกตัวอย่างสถานการณ์หรือถามคำถามที่ให้เกิดข้อสงสัย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา มีโอกาสเลือกเฟ้นและเสนอปัญหาที่หลากหลาย และสามารถแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ซึ่งก่อนที่จะกำหนดปัญหานั้น ครูผู้สอนควรทดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเสียก่อน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดปัญหา ซึ่งต้องเหมาะสมกับความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนมี

ขั้นที่ ๒ ทำความเข้าใจกับปัญหา

ผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามหรือการเสริมแรง เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยากรู้ โดยเน้นให้เกิดการระดมสมอง เพื่อหาแนวทางและวิธีการในการหาคำตอบ โดยมีครูผู้สอนคอยดูแลตรวจสอบเพื่อให้เกิดความถูกต้อง

ขั้นที่ ๓ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้เรียนจะต้องดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบร่วมกัน โดยมีการกำหนดกติกา วางเป้าหมาย และดำเนินกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำชี้แนะและอำนวยความสะดวก

ขั้นที่ ๔ สังเคราะห์ความรู้

ผู้เรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนอภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุป ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนถามคำถามโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินค่าของคำตอบ

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำข้อสรุปที่ได้มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ และเลือกวิธีที่จะนำเสนอสู่ภายนอก โดยผ่านความเห็นชอบจากครูผู้สอนในการตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมในการนำเสนอ

ขั้นที่ ๖ นำเสนอและประเมินผลงาน

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำองค์ความรู้ที่ได้ไปนำเสนอตามวิธีการที่ได้กำหนดไว้ เพื่อเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ โดยครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินงานของผู้เรียนตามสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นับว่าเป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ เพราะเป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนแทบทุกระดับชั้น โดยขึ้นอยู่กับ การค้นหาปัญหาที่เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน

สำหรับข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ คือ จะต้องมีความรู้ที่เพียงพอให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการแบบกลุ่มย่อย มีแหล่งศึกษาค้นคว้าที่เหมาะสมและเข้าถึงง่าย และสำคัญที่สุด คือครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องจะต้องมีความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงจะสามารถดำเนินการตามแนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้อย่างเหมาะสม (นรรักษ์ ฝันเชียร, ๒๕๖๒)

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑.	วิเคราะห์หลักสูตรปฐมวัย ปี ๖๐ และสภาพการจัดประสบการณ์	- สาระการเรียนรู้ - ประสบการณ์สำคัญ - มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
๒.	ศึกษาทฤษฎีและแนวทางจัดกิจกรรมรูปแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)	- ไพศาล สุวรรณน้อย. (๒๕๕๘) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน - แนวทางจัดกิจกรรมของนักทฤษฎี John Dewey - มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
๓.	วิเคราะห์ผู้เรียน	- ประเมินพัฒนาการและความพร้อมในการเรียนรู้ - สภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการเรียนรู้ - ประสบการณ์เดิม/ความรู้เดิม
๔.	วางแผนการออกแบบกิจกรรม รวมทั้งการผลิตสื่อและอุปกรณ์ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบของสื่อ ให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก	- จัดทำกำหนดการสอนและโครงสร้างแผนจัดประสบการณ์ - ออกแบบกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรม PBL
๕.	จัดกิจกรรม PBL (ปัญหาเป็นฐาน) บูรณาการเข้ากับสาระการเรียนรู้ตามหน่วยปฐมวัย โดยใช้กระบวนการ	

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๖	การดำเนินการตามกิจกรรม	ซง = เด็กได้รับเรื่องราวหรือสถานการณ์หนึ่งจากการค้นคว้าทดลองหรือสำรวจ จากนั้นครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ความรู้สึกของเด็ก เชื่อม = เป็นขั้นของการแลกเปลี่ยน และตรวจสอบ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองรู้กับสิ่งที่คนอื่นรู้เป็นการระดมความคิดเพื่อวิเคราะห์โจทย์และหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ได้รับแล้วนำมาสรุปร่วมกันเป็นองค์ความรู้ใหม่/ความคิดรวบยอด ใช้ = เป็นขั้นตอนที่จะทำให้เด็กเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจให้คมชัดขึ้น เด็กได้ความรู้ในขั้นเชื่อมมาใช้ ครูได้เห็นความเข้าใจ/กระบวนการคิดและทักษะของเด็กแต่ละคนว่าได้จากกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

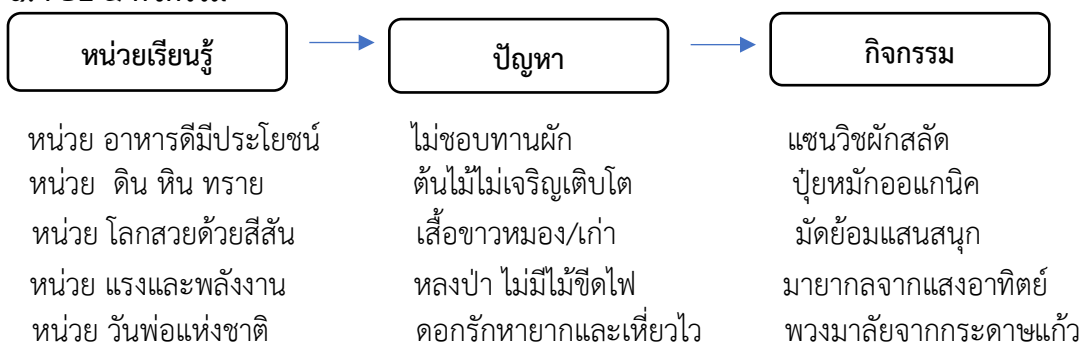
๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
หน่วย อาหารดีมีประโยชน์	แซนวิชผักสลัด
หน่วย ดิน หิน ทราย	ปุ๋ยหมักสูตรจากธรรมชาติ
หน่วย โลกสวยด้วยสีสน	เสื้อมด்ய่อม
หน่วย แสงและพลังงาน	การทดลองจุดไฟโดยใช้พลังงานความร้อนจากแสง
หน่วย วันพ่อแห่งชาติ	พวงมาลัยกระดาษแก้ว

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. PBL ๕ กิจกรรม



๒. จัดกิจกรรม PBL (ปัญหาเป็นฐาน) บูรณาการเข้ากับสาระการเรียนรู้ตามหน่วยปฐมวัย โดยใช้กระบวนการ



ขง → เด็กได้รับเรื่องราวหรือสถานการณ์หนึ่งจากการค้นคว้า ทดลองหรือสำรวจ จากนั้นครูใช้คำถามกระตุ้นการคิด ความรู้สึกของเด็ก

สถานการณ์สมมติ

- ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน
- สร้างสถานการณ์ปัญหาขึ้นมา
- ครูตั้งคำถาม

เชื่อม → เป็นขั้นของการแลกเปลี่ยน และ ตรวจสอบ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองรู้กับสิ่งที่คนอื่นรู้ เป็นการระดมความคิดเพื่อวิเคราะห์โจทย์และหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ได้รับแล้วนำมาสรุปร่วมกันเป็นองค์ความรู้ใหม่/ความคิดรวบยอด

ครูอำนวยความสะดวก

- ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้
- กระตุ้นและชี้แนวทาง
- Learn
- Show & share
- สรุปร่วมกัน

ใช้ → เป็นขั้นตอนที่จะทำให้เด็กเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจให้คมชัดขึ้น เด็กได้ความรู้ในขั้นเชื่อมมาใช้ ครูได้เห็นความเข้าใจ/กระบวนการคิดและทักษะของเด็กแต่ละคนว่าได้จากกิจกรรมมาน้อยเพียงใด

สะท้อนกิจกรรม

- การสร้างชิ้นงาน
- เกิดทักษะการคิด
- นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- ต่อยอดการเรียนรู้ได้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) เด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านท่าบ่อได้รับการพัฒนาทักษะด้านการคิด

๒) เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ ร้อยละ ๘๐ เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) ครูมีนวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กอย่างรอบด้าน
- ๒) ครูให้ความสำคัญต่อกิจกรรมการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กมากที่สุด

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีนวัตกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับเด็กปฐมวัย

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

- ๑) ผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อผลการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
- ๒) ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของกิจกรรม PBL และให้ความร่วมมือสนับสนุน วัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑	การจัดการเรียนการสอน จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	- ขนบั้งชนิดแผ่น - ผักสลัด - โบโลน่า - ไข่ไก่ - น้ำสลัด - มะเขือเทศ - สีมัดย่อม - เกลือ - หนัวยาง - แวนชยาย - กระดาษชาร์จขาวเทา - กระดาษแก้ว ๔ สี - กาวน้ำใส - กาวลาแกวลาเท็กซ์ TOA ขนาด ๘ ออนซ์ - บอร์ดแสดงผลงานนวัตกรรม	๓ แพค ๓ ถุง ๒ แพค ๑ แผง ๑ ถุง ๑ ถุง ๑ ชูต ๑ ถุง ๑ ถุง ๑๑ อัน ๑๐ แผ่น ๑๐ แผ่น ๒ ขวด ๕ ขวด ๑ บอร์ด	๑๒๖ ๑๔๗ ๒๔๔ ๑๓๐ ๑๕๕ ๕๐ ๒๐๐ ๔๐ ๗๐ ๑,๑๙๙ ๑๐๐ ๑๔๐ ๗๔ ๑๒๕ ๑,๒๐๐
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐

๑๔.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ร้อยละของเด็กอนุบาล ๓ ที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม	การสังเกต	ชิ้นงาน
ร้อยละของนักเรียนที่มีความสนใจในการทำกิจกรรม	การสังเกต	แบบสังเกต

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาววิมลพรรณ พันธุ์สูง)

ครู

(ลงชื่อ)



ผู้เห็นชอบนวัตกรรม

(นางสาวพรพรรณ ลิลาสง่างาม)

ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)



ผู้อนุมัตินวัตกรรม

(นางสาวสิริกร ประสพสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางเพ็ญพิชชา ศรีไชย

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึก

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- (✓) นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- (✓) นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์สังเกต ฝึกฝน อธิบายกระบวนการเทคโนโลยีสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามกระบวนการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดนำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ กระบวนการแก้ปัญหามองความต้องการในงานที่ผลิต การปฏิบัติและการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความด้วยตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นพี่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือ เพื่อให้นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
- ๗.๒ เพื่อให้นักเรียนสามารถผันวรรณยุกต์อักษรกลางได้ถูกต้อง
- ๗.๓ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๑๕ คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง

โรงเรียนบ้านท่าบ่อชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ขาดทักษะการอ่านและการเขียนรายวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น เพราะการอ่านออกเขียนได้เป็นพื้นฐานสำคัญอันดับแรก ๆ

ในการพัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ จากเดิมที่การศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเขียนได้เท่านั้น ปัจจุบันต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการ

ลงมือปฏิบัติและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) โดยมีครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ จึงต้องก้าวข้ามจากการเรียนรู้เนื้อหาวิชา ไปสู่การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้เหล่านี้ของครู สามารถดำเนินการได้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษากระบวนการสอนแบบ Active Learning - ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	- ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วย - ชุดกิจกรรม ๒ กิจกรรม - แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K) - แบบประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป (P) - แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) - นำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน
๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	- ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ
๒.๒ ขั้นสอนเนื้อหาใหม่	- ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหาซึ่งมีการสอน ๔ ขั้นตอน ๑) หาสิ่งทีู้เกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๓ คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หาสิ่งที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ ๒) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหในกิจกรรมการดำเนินงาน ๓) ดำเนินการแก้ไขปัญหในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การ

	ทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้นเป็นกลุ่ม เป็นคู่หรือรายบุคคล ขึ้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหานั้น ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหานั้นให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing) ๔) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหานักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน
--	---

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่	แบบทดสอบก่อนเรียน, คลิปวิดีโอ
๒. กิจกรรมชั้นนำเสนอ	ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
๓. กิจกรรมขั้นฝึกอิสระ	- คลิป VDO กิจกรรม - ฐานการเรียนรู้กิจกรรม - ใบความรู้เกี่ยวกับกิจกรรม
๔. ขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

รูปแบบวิธีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้การสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑) องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. บทนำ

- อธิบายทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐาน
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning)

๒. เนื้อหาหลัก

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

๓. กิจกรรม

๑. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
๒. ครูพานักเรียนร้องเพลงขยับกายขยายสมอง ตบมือ ตบตัก ตบไหล่
๓. ครูพานักเรียนฝึกอ่านคำมาตราแม่ กบ คำที่มี บ เป็นตัวสะกด จากนวัตกรรมอ่านออกเขียนได้ และพานักเรียนเรียนรู้ความหมายของคำ
๔. ใช้ทักษะ ๕ ขั้น ครูนำนักเรียนผันวรรณยุกต์ ครูนำนักเรียนอ่านสะกดคำ เช่น อาบ = ออ-อา-บอ-อาบ ครูนำนักเรียนอ่านเป็นคำ เช่น สูป หีบ รับ ฉาบ คัดลายมือ เขียนคำบอก แต่งประโยค เช่น ฉัน อาบน้ำที่บ้าน
๕. นักเรียนทำใบงานและออกมาอ่านสอบ
 - แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในแต่ละชุดกิจกรรมแบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ
 - แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
 - ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

๒) กระบวนการใช้นวัตกรรม

๑. ขั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

๒. ขั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- ให้นักเรียนทำใบงานและออกมาอ่านสอบ
- ครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ในวันนี้ ครูนำนักเรียนอ่านสะกดคำ เช่น อาบ = ออ-อา-บอ-อาบ

๓. ขั้นสรุป

- ติความหมายข้อมูลและสรุปผลร่วมกัน
- สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๗๐ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓
- ๒) เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- ๓) เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) ได้พัฒนานักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

- ๑) ยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการพัฒนาทักษะชีวิตเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน
- ๒) ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในโรงเรียน
- ๓) ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นสถานศึกษานำร่องนวัตกรรม

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

- ๑) สร้างความเท่าเทียมและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑)	การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ ชุดฝึกกิจกรรม - กระดาษ A๔ - กระดาษโฟโต้ - แผ่นเคลือบ - กาว - กระดาษสี	๔,๐๐๐	๔,๐๐๐
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ ๗๐ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบหลังเรียน
๒. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน		
๓. เรียนรู้จากประสบการณ์จริงโดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมิน	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางเพ็ญพิชชา ศรีไชย)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาศสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัตินวัตกรรม
(นางสาวสิริกร ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางไพลิน อุทธรจันทร์

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ กระดานชวนคิดประสมคำพยานะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ภาษาไทย

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ เป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถสังเกต จำแนก แยกแยะองค์ประกอบและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทักษะการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิต และการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จะต้องมีความสามารถในการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ อ่านออกเขียนได้ สื่อความหมาย เชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และในการดำรงชีวิตประจำวัน จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๒ ผลการประเมินด้านการอ่านและการเขียนของผู้เรียนของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ ในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่าน และการเขียน ไม่สามารถอ่านและเขียนสื่อความหมายเชื่อมโยงความรู้ถ่ายทอดเป็นเรื่องราวได้

ข้าพเจ้าได้เป็นครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ และครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่าจากการประเมินความสามารถด้านการอ่านและเขียน มีผลประเมินด้านคะแนนการอ่านและการเขียน ยังอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ ผู้เรียนส่วนหนึ่งขาดทักษะการอ่านและการเขียน อ่านไม่ออก การเขียนตอบคำถามและประโยค หรือข้อความสั้น ๆ ไม่ได้ จึงทำให้ผลประเมินอยู่ระดับต่ำและยังส่งผลต่อการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้และบรรลุเป้าหมายตามกำหนดได้อีกด้วย จึงได้ค้นคิดและออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ โดยใช้กระดานชวนคิดประสมคำพยานะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ภาษาไทยตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางด้านการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านออก เขียนได้โดยใช้กระดานชวนคิดประสมคำพยานะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ภาษาไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓) เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในด้านการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๒ คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้ใช้แนวคิดโดยวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ (Learning by doing) ทำให้เกิดประสบการณ์ตรงและวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียนสู่การออกแบบนวัตกรรม ๓ ขั้นตอน ที่ได้พัฒนาขึ้น คือ

๑. Review ทบทวนความรู้เดิม

๒. Create new knowledge by doing it สร้างความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติ

๓. Apply to effect นำไปใช้ให้เกิดผล

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑.	คัดกรองและแบ่งกลุ่มนักเรียน	๑.๑ ประเมินทักษะการอ่านและการเขียนเป็นรายบุคคล ๑.๒ แบ่งกลุ่มนักเรียนตามผลการประเมินจากแบบคัดกรอง เพื่อจัดกลุ่มพัฒนาการอ่านและเขียนด้วยวิธีการและนวัตกรรม
๒.	กำหนดกิจกรรมการพัฒนา รายกลุ่ม	๒.๑ แบ่งกลุ่มนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน พัฒนาการอ่านและเขียนโดยใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ๒.๒ ใช้สื่อบัตรคำ ๔ สี และบัตรพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ประสมคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ แจกลูกสะกดคำในกระดานชนวน ๒.๓ อ่านและเขียนคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามที่ครูกำหนด ๒.๔ ประเมินผลการอ่านและเขียน
๓.	ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์	๓.๑ ดำเนินกิจกรรมพัฒนาการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ตาม ระยะเวลาดำเนินการโดย ใช้ชั่วโมงการเรียนรู้ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลาเรียนรู้ ๕ ชั่วโมงต่อสัปดาห์
๔.	ประเมินผลการอ่านและการ เขียน	๔.๑ วัดและประเมินผลโดยใช้เกณฑ์การประเมิน ๔.๒ ประเมินผลการพัฒนา/พัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียน
๕.	รวบรวมสรุปผลการประเมิน เพื่อสรุปการดำเนินกิจกรรม การใช้นวัตกรรม	๕.๑ สรุปผลการประเมินการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ๕.๒ สรุปเจตคติและความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในการใช้นวัตกรรม

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
๑. กิจกรรมขั้นนำสู่บทเรียน	เกม, เพลง, บัตรคำ
๒. ขั้นสอน	สนทนา, คลิปวิดีโออยู่ทบทวนการอ่าน การเขียน แจกลูกสะกดคำ คำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๓. ขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	-กระดานชนวนคิด บัตรคำ, บัตรพยัญชนะ บัตรสระ, บัตรวรรณยุกต์ -ใบงานและแบบฝึกทักษะ
๔. ขั้นนำเสนอผลงาน	นักเรียนในแต่ละกลุ่มอ่านและเขียนคำในใบงานและแบบฝึกทักษะ
๕. ขั้นสะท้อนการเรียนรู้	นักเรียนอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในใบงานและแบบฝึกทักษะได้

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. Review ทบทวนความรู้เดิม โดยใช้เกม เพลง บัตรคำ สนทนาทบทวนคำพื้นฐานที่กำหนด
๒. Create new knowledge by doing it สร้างความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติ ใช้นวัตกรรมกระดานชนวนคิด บัตรคำ, บัตรพยัญชนะ บัตรสระ, บัตรวรรณยุกต์ สื่อการเรียนรู้ ใบงานและแบบฝึกทักษะ
๓. Apply to effect นำไปใช้ให้เกิดผล นักเรียนอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในใบงานและแบบฝึกทักษะได้

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. บัตรคำ, เพลง, เกมและการสนทนาเพื่อทบทวนความรู้เดิม เป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ใหม่
๒. กระดานชนวนคิด ประกอบด้วยช่องใส่บัตรคำ ๔ สี ช่องใส่บัตรแจกลูกคำ บัตรพยัญชนะ บัตรสระ บัตรตัวสะกดและบัตรวรรณยุกต์ ใช้เป็นเครื่องมือในการแจกลูกประสมคำ เพื่อสร้างความรู้ใหม่
๓. ใบงานและแบบฝึกทักษะ คำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ นำเสนอผลงานและสะท้อนการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกประสมคำและอ่านคำได้
- ๒) นักเรียนสามารถเขียนคำได้อย่างถูกต้อง
- ๓) นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ภาษาไทยและมีนิสัยรักการอ่าน

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) ครูได้สร้างนวัตกรรมและสื่อเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์
- ๒) ครูได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียนและคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่สูงขึ้น

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

- ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น
- ๒) มีผลงานทางวิชาการด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

- ๑) ผู้ปกครองและชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน
- ๒) ผู้ปกครองและชุมชนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้แก่นักเรียน

๑๓.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑.	การจัดทำ จัดหาวัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู	๑. ฟิล์มเจอร์บอร์ด ๖๐*๖๑ หนา ๕ มิลลิ เหลือง	๕ แผ่น	๕๐๐.-
		๒. กระดาษฟโฟโต้ ขนาด เอ ๔ หนา ๑๕๐ แกรม	๖ แพค	๑,๕๐๐.-
		๓. แผ่นเคลือบบัตร ขนาด เอ ๔ หนา ๕๐ ๔. เทปเยื่อขาว ๒ หนา ๑๒๐๐๐ ๑๒ มม.*๑๒ หลา	๕ แพค ๒ ม้วน	๑,๘๕๐.- ๕๐.-
		๕. แผ่นพลาสติกใส เอ ๔ ๑๕๐ ไมครอน	๑ แพค	๑๐๐.-
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐.-

๑๔.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนสามารถแจกลูก ประสมคำและอ่านคำได้	-การแจกลูกคำในกระดานชนวนคิด -การอ่าน	-แบบสังเกต -แบบประเมินการอ่าน
นักเรียนสามารถเขียนคำได้อย่างถูกต้อง	แบบฝึกทักษะ	แบบประเมินผลงาน
นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ภาษาไทยและมี นิสัยรักการอ่าน	การสังเกต/สอบถาม	แบบสังเกต

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางไพลิน อุทธจันทร์)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ
(นางสาวสิริก ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางนิษฐารัตน์ ภัทร์สินธุ์พร
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ โครงการปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง
๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โลกในยุคปัจจุบันได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรม การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างไม่หยุดยั้งทำให้รู้สึกว่าการพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วที่เรียกว่าโลกในยุคไร้พรมแดน มีการพัฒนาทางด้านวัตถุ มากกว่าการพัฒนาทางด้านจิตใจ ผู้คนเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าประโยชน์ส่วนรวม มีผลทำให้สังคมเกิดความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ส่งผลกระทบต่อเยาวชนของชาติ โดยเฉพาะสังคมในปัจจุบันผู้คนมีการดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน คือ พุ่มพวย ยึดติดกับวัตถุนิยม และยึดตนเองเป็นที่ตั้ง จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นเมื่อครูผู้สอนจึงพบว่า เนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไข นักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ ทั้งนี้ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวทีย มีความเมตตา กรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนปฏิบัติเป็นกิจวัตรนิสัยในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้คู่คุณธรรม โดยใช้นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยครูผู้สอนมีความสนใจในกระบวนการแนวคิดทฤษฎีจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านนวัตกรรมโครงงาน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” โดยใช้โครงงานเป็นฐานโดยการเรียนรู้แบบโครงงานช่วยให้เด็กๆ ได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์ คิดหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ และแสดงความคิดของตนเองในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เมื่อเด็กๆ ทำโครงงาน พวกเขาจะพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เรียนรู้ที่จะเอาชนะความท้าทาย และกลายเป็นผู้เรียนที่เป็นอิสระและมีไหวพริบ การศึกษาวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบโครงงานช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาในผู้เรียนรุ่นเยาว์ นอกจากนี้ยังสามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาได้ด้วยการสนับสนุนให้พวกเขาคิดค้นวิธีแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์สำหรับปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านแนวคิดที่พวกเขาคิดขึ้นเอง แนวทางแบบองค์รวมนี้นี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างทัศนคติในการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมได้อีกด้วย โดยสรุปแล้วนับได้ว่าการเรียนรู้แบบโครงงานมีประโยชน์ใน

โรงเรียนระดับประถมศึกษา เพราะช่วยให้เด็กๆ เติบโตและเรียนรู้ได้หลายทาง เด็กๆ สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น แก้ปัญหาได้ และเข้าสังคมได้ดีขึ้น แม้ว่าจะมีความท้าทาย แต่การเรียนรู้แบบโครงงานสามารถช่วยให้เด็กๆ กลายเป็นผู้เรียนที่มีความมั่นใจ ประสบความสำเร็จในโลกที่เต็มไปด้วยพลวัตของศตวรรษที่ ๒๑ ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมนวัตกรรมการเรียน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” โดยใช้โครงงานเป็นฐานตามแนวคิดทฤษฎีจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโครงงานจึงเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาเด็กยุคใหม่ที่อยู่ในสังคมแหล่งข่าวสารข้อมูล ที่หลากหลาย ซึ่งต้องมีความสามารถในการเลือกสรรให้ถูกต้องและเหมาะสมกับระดับและวัยของนักเรียนเอง รวมถึง ความสามารถที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านกิจกรรมนวัตกรรมการเรียน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” โดยใช้โครงงานเป็นฐานตามแนวคิดทฤษฎีจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)

๒) เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านกิจกรรมนวัตกรรมการเรียน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” โดยใช้แนวคิดจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)

๓) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของ โครงงาน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

๔) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๙ คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) นักวิชาการได้กำหนดชื่อเรียกแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Project-Based Learning (PBL) ไว้อย่างหลากหลาย เช่น การเรียนการสอนแบบโครงงาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการสอนแบบโครงงาน เป็นต้น แต่ในเอกสารเล่มนี้ จะใช้คำว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) สำหรับความหมายของคำว่า โครงงานนั้น นักวิชาการหลายท่านได้ให้นิยามความหมายไว้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ดังนี้

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มศว. (๒๕๕๘) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบโครงงานนั้น มีแนวคิดสอดคล้องกับ John Dewey เรื่อง "learning by doing" เป็นการเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักพัฒนาการคิดของ Blooms ทั้ง ๖ ชั้น คือ การจำ (Remembering) การเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินค่า (Evaluating) และการคิดสร้างสรรค์ (Creating) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานนั้น

เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้

ลัดดา ภูเกียรติ (๒๕๕๒) กล่าวว่า โครงการเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจใคร่รู้ของนักเรียนที่อยากจะ ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือหลาย ๆ สิ่งที่น่าสนใจ หรืออยากรู้คำตอบให้ลึกซึ้ง ชัดเจน หรือต้องการเรียนรู้ ในเรื่องนั้น ๆ ให้มากขึ้นกว่าเดิม โดยใช้ทักษะกระบวนการแก้ปัญหาและปัญหาหลาย ๆ ด้าน มีวิธีศึกษาอย่างเป็นระบบ และมีขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง มีการวางแผนในการศึกษาอย่างละเอียด และลงมือปฏิบัติตามที่วางแผนไว้จนได้ข้อสรุป ผลการศึกษา หรือคำตอบเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ

เลนส์โชว์ (Lenschow, ๑๙๙๖ อ้างอิงใน สมพงษ์ พันธรัตน์, ๒๕๕๗) กล่าวว่า การเรียนแบบโครงการ หมายถึง การกระทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในกลุ่ม ด้วยวิธีการปฏิบัติจริง เพื่อการเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาอันนำไปสู่ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แสวงหาข้อมูลและแนวทางในการแก้ปัญหาเหล่านั้น

เคเอ็ม ชิลล์ (KM CHIL, ๒๐๑๕ อ้างอิงใน เสาวลักษณ์ วรบุรี, ๒๕๕๙) กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยโครงการ ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของ การศึกษาสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ (teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide) ทำหน้าที่ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียน ทำงานเป็นทีม กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง

การจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning) คือ การเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ นักเรียน เหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ ข้อเท็จจริงด้วยเหตุผล ได้ทำ การทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาได้ ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรูที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงการและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม สามารถประยุกต์กับการเรียน การสอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โครงการจึงเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาเด็กยุคใหม่ที่อยู่ในสังคมแหล่งข่าวสารข้อมูล ที่หลากหลาย ซึ่งต้องมีความสามารถในการเลือกสรรให้ถูกต้องและเหมาะสมกับระดับและวัยของนักเรียนเอง รวมถึง ความสามารถที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี สามารถปฏิรูปเด็กยุคใหม่ในสังคมไทยให้รู้จัก สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ที่เรียกว่าการศึกษาตลอดชีวิต

ทศนา แหมมณี (๒๕๕๘) กล่าวว่า ความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้มีความหมายต่อนักเรียนมาก เพราะจะเป็นความรู้ที่อยู่คงทน ไม่ลืมง่าย ขณะเดียวกันสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ดี นอกจากนั้นความรู้ ที่สร้างขึ้นเอง จะเป็นฐานให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ทฤษฎี Constructivism มีสาระสำคัญที่กล่าวถึงไว้ว่า ความรู้ไม่ใช่เกิดจากครูเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างขึ้นโดยนักเรียนเองได้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ ด้วยตนเอง (Learning by Doing) ซึ่งการลงมือกระทำนี้ไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ใหม่ด้วยตนเองแล้ว แต่ยังสามารถ เก็บ

รวบรวมข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมเข้าไปเป็นโครงสร้างในสมองตนเอง ขณะเดียวกันยังสามารถนำความรู้เดิมที่มีอยู่ ไปปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ และจะเกิดเป็นวงจรเช่นนี้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการลงมือกระทำด้วยตนเอง จะสามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้เดิมและความรู้ใหม่ สร้างเป็นองค์ความรู้แบบใหม่ขึ้นมา ซึ่งทั้งหมดจะอยู่ภายใต้ประสบการณ์และบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ โดยยึดหลักคิดที่ว่า "การเรียนรู้ที่ดีไม่ได้มาจากการหาวิธีการสอนที่ดีของครู แต่มาจากการให้โอกาสที่ดีแก่นักเรียนในการสร้างองค์ความรู้"

๑๐.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑	Define คือ การระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ และเลือกสิ่งที่สนใจได้ในหัวข้อ วัคซีนชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน	-สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ก่อนปรับพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับโครงงาน ดังนั้น การสร้างแรงบันดาลใจและการให้ความรู้พื้นฐานจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักเรียน เพื่อที่จะสามารถนำไปปรับให้เข้ากับองค์ความรู้เดิมและเปลี่ยนแปลง ความคิดให้เป็นองค์ความรู้ใหม่หรือสถานการณ์ที่ท้าทาย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
๒	Plan คือ การวางแผนการทำงาน -แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ โครงงานปลูกวัคซีนชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง	ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) เพื่อให้นักเรียนเกิด องค์ความรู้และนวัตกรรมตามกิจกรรมปลูกวัคซีนชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียงจำนวน ๕กิจกรรม ทีมงานต้องวางแผนงาน ตั้งสมมติฐาน กำหนดตัวแปรของโครงงาน แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ จัดประชุมกันภายในกลุ่ม แลกเปลี่ยนข้อค้นพบ แลกเปลี่ยนคำถาม แลกเปลี่ยนวิธีการ ยิงทำ ความเข้าใจร่วมกันไว้ชัดเจนเพียงใด การปฏิบัติงานในขั้นต่อไปจะราบรื่นยิ่งขึ้น
๓	Do คือ การลงมือปฏิบัติจริง -ฐานการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานผ่านกิจกรรม V& Model	ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนจะได้เรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานผ่านกิจกรรม V& Model มี ๕ กิจกรรม ดังนี้ V.๑ วัคซีนรีไซเคิล (ทุกสิ่งมีคุณค่า นำกลับมาใช้ใหม่ได้) V.๒ วัคซีนเจ้าสัวน้อย (ทำก่อนรวยก่อน ทำเร็วรวยเร็ว) V.๓ วัคซีนร่วมด้วยช่วยกัน (ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติ) V.๔ วัคซีนพึ่งตนเอง (ปลูกทุกอย่างที่กิน กินทุกอย่างที่ปลูก ปลูกมาก ผลผลิตมาก เหลือกินแบ่งปัน แบ่งขาย มีรายได้เพิ่ม เงินหมดไม่อดตาย) V.๕ วัคซีนเพิ่มคุณค่า (ปะแป้งแต่งหน้าราคาดี) ปรับปรุงชิ้นงาน และการแก้ไขปัญหา รู้จักการประสานงาน การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทักษะการทำงานภายใต้ทรัพยากรที่มีจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติม ทักษะ การทำงานในสภาพที่ทีมงานมีความ

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
		แตกต่างหลากหลาย ทักษะการทำงานในสภาพต่าง ๆ ทักษะการรวบรวมผลงาน ทักษะการวิเคราะห์ผลที่เกิดจากการทำงาน นอกจากนี้ยังได้แลกเปลี่ยนประเด็นวิเคราะห์กับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อเป็นการอภิปรายผล
๔	Review - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการสะท้อนคิดเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาโครงการปลูกผักชีนชีวิตด้วยเศรษฐกิจพอเพียง	จากผลการปฏิบัติงานโครงการเป็นฐานผ่านกิจกรรม V๕ Model ที่ผ่านมา ซึ่งนักเรียน สามารถเห็นตนเองว่าเผชิญกับสิ่งใดมาบ้าง ทั้งที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลว มาทำความเข้าใจ และกำหนดวิธีทำงานใหม่ที่ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้ง นำเหตุการณ์ที่เป็นข้อข้องใจ ความภาคภูมิใจ ความประทับใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น ระบุประโยชน์ และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (reflection) หรือที่เรียกว่า AAR (After Action Review) โดยขั้นตอนนี้ ครูมีบทบาทในการทำหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบ ความรู้ความเข้าใจ การทำงานหรือวิจารณ์ (Reviewer) โดยน้อมนำศาสตร์พระราชา เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในการสะท้อนคิด หากพบว่านักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำงาน ครูควรทำหน้าที่เป็นผู้จัดการ (Organizer) ในการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน และจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับกลุ่มหรือชุมชนต่อไป
๕	Present คือ - การนำเสนอผลงาน	นักเรียนนำเสนอและสรุปผลหน้าชั้นเรียน มีการ ใช้สื่อ ชี้นำงาน แผนภาพ โมเดลประกอบ รวมทั้งการบรรยาย หรือนวัตกรรมการนำเสนอ เพื่อสื่อความหมาย ให้ผู้รับฟังได้เข้าใจในโครงการปลูกผักชีนชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียงที่นักเรียนจัดทำขึ้นได้
๖	Service and Expand คือ การเผยแพร่ ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการต่อสังคมชุมชน และ การต่อยอดนวัตกรรมของนักเรียน	ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการต่อสังคมชุมชน และ การต่อยอดนวัตกรรม โดยการเพิ่มเติมแนวคิดอื่น ๆ ให้ชิ้นงานสามารถทำงานได้สมบูรณ์ขึ้นสู่การเป็นนวัตกรรมของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ ครูจะได้มีโอกาสสังเกต ทำความรู้จักและเข้าใจนักเรียนเป็นรายบุคคล ได้เรียนรู้หรือฝึกทำหน้าที่ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้แก่นักเรียน

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
๑. กิจกรรมขั้นการระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ	- คลิป VDO - ชุดฝึกกิจกรรม กิจกรรม V๕ Model
๒. กิจกรรมการวางแผนการทำงาน	ชุดฝึกกิจกรรมการทำงานด้วยตนเอง

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
	กระดาษเทาขาว
๓. กิจกรรมการลงมือปฏิบัติจริง	ฐานการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรม V& Model
๔. กิจกรรมกลุ่มสะท้อนคิด	กระดาษเทาขาว / สีไม้ /ปากกาเคมี มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบ project base learningเพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้นเพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพจึงจะนำไปใช้ได้จริง
๕. กิจกรรมการนำเสนอผลงาน	ใบงาน/ชิ้นงาน/ผลงานกลุ่ม ผลงานนักเรียน ผลิตภัณฑ์จากนักเรียน
๖. กิจกรรมการเผยแพร่ต่อสังคม	ชุดสาธิตการทำชิ้นงาน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยศาสตร์พระราชา การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนากระบวนการคิดและเปิดโลกทัศน์มุมมองร่วมกันของนักเรียนและครู ด้วยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะต่าง ๆ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลาและตลอดชีวิต โดยอาศัยทักษะ กระบวนการและการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ จนเกิดชิ้นงานที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นชิ้นงานต้นแบบและสามารถใช้งาน ได้จริง ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ตลอดจนสามารถ ต่อยอดชิ้นงาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตของครอบครัวและชุมชนได้โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะของผู้เรียนโดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้โดยใช้โครงงานดังนี้

๑. Define คือ การระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ ซึ่งก่อนจะระบุได้นั้น นักเรียนจะได้รับการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ก่อนปรับพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับโครงงาน ดังนั้น การสร้างแรงบันดาลใจและการให้ความรู้พื้นฐานจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักเรียน เพื่อที่จะสามารถนำไปปรับให้เข้ากันองค์ความรู้เดิมและเปลี่ยนแปลง ความคิดให้เป็นองค์ความรู้ใหม่ตามทฤษฎี Constructivism ก่อนการศึกษาปัญหาหรือสถานการณ์ที่ทำหาย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

๒. Plan คือ การวางแผนการทำงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) เพื่อให้เกิด องค์ความรู้และนวัตกรรมตามทฤษฎี Constructionism จากประเด็นสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นด้วยตนเอง สามารถระบุ ประเด็นปัญหา ตั้งชื่อเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์ ตั้งสมมติฐาน และกำหนดตัวแปร รวมทั้ง เตรียมเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการทำโครงงานของตนเอง ทีมงานต้องวางแผนงาน ตั้งสมมติฐาน กำหนดตัวแปรของโครงงาน แบ่งหน้าที่

รับผิดชอบ จัดประชุมกันภายในกลุ่ม แลกเปลี่ยนข้อค้นพบ แลกเปลี่ยนคำถาม แลกเปลี่ยนวิธีการ ยิ่งทำ ความเข้าใจร่วมกันไว้ชัดเจนเพียงใด การปฏิบัติงานในขั้นต่อไปจะราบรื่นยิ่งขึ้น

๓. Do คือ การลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะการออกแบบ วิพากษ์แบบหรือวิธีการ สร้างชิ้นงาน ลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน ทดสอบประสิทธิภาพ ปรับปรุงชิ้นงาน และการแก้ไขปัญหา รู้จักการประสานงานการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทักษะการทำงานภายใต้ทรัพยากรที่มีจำกัด ทักษะในการค้นหาความรู้เพิ่มเติม ทักษะการทำงานในสภาพที่ทีมงานมีความแตกต่างหลากหลาย ทักษะการทำงานในสภาพต่าง ๆ ทักษะการรวบรวมผลงาน ทักษะการวิเคราะห์ผลที่เกิดจากการทำงาน นอกจากนี้ยังได้แลกเปลี่ยนประเด็นวิเคราะห์กับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อเป็นการอภิปรายผล

๔. Review คือ การที่กลุ่มนักเรียนจะทบทวนการเรียนรู้จากผลการปฏิบัติงานที่ผ่านมา ซึ่งนักเรียน สามารถเห็นตนเองว่าเผชิญกับสิ่งใดมาบ้าง ทั้งที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลว มาทำความเข้าใจ และกำหนดวิธีทำงานใหม่ที่ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้ง นำเหตุการณ์ที่เป็นข้อข้องใจ ความภาคภูมิใจ ความประทับใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น ระบุประโยชน์ และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (reflection) หรือที่เรียกว่า AAR (After Action Review) โดยขั้นตอนนี้ ครูควรมีบทบาทในการทำหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบ ความรู้ความเข้าใจ การทำงานหรือวิจารณ์ (Reviewer) โดยน้อมนำศาสตร์พระราชา เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาใช้ในการสะท้อนคิด หากพบว่านักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำงาน ครูควรทำหน้าที่เป็นผู้จัดการ (Organizer) ในการเรียนรู้ให้นักเรียน และจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับกลุ่มหรือชุมชนต่อไป

๕. Present คือ การเขียนบรรยายในรูปแบบของรายงาน บทคัดย่อ และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน มีการใช้สื่อ ชิ้นงาน แผนภาพ โมเดลประกอบ รวมทั้งการบรรยาย หรืออาจสร้างนวัตกรรมในการนำเสนอ เพื่อสื่อความหมาย ให้ผู้รับฟังได้เข้าใจในโครงงานที่นักเรียนจัดทำขึ้นได้

๖. Service and Expand คือ การเผยแพร่ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการทำโครงงานต่อสังคมชุมชน และ การต่อยอดนวัตกรรม โดยการเพิ่มเติมแนวคิดอื่น ๆ ให้ชิ้นงานสามารถทำงานได้สมบูรณ์ขึ้นเป็นนวัตกรรมของนักเรียน

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. กำหนดกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ (Strategies of Learning Management)

คำนึงถึงความสอดคล้องกับการนำสู่ผลตามวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ในหัวเรื่อง หน่วยการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้อื่นๆ ที่ระบุไว้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ตามแนวทาง Nittharut Model สามารถเลือกใช้วิธีการสอน ถ่ายทอด ความรู้ และจัดประสบการณ์แก่นักเรียน ผ่านกิจกรรม V๕ Model เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามหลัก ๓R และ ๓C เพราะเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทนักเรียน บริบทห้องเรียน บริบทสถานศึกษา บริบทชุมชน จากแนวความคิดดังกล่าวจึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) จัดทำในรูปแบบ

Nittharut Model ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ดีที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริงผ่านการเรียนรู้แบบโครงงาน และยังเป็นการฝึกที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของตัวผู้เรียน ครอบครัวและสังคม ดังต่อไปนี้

รูปแบบ Nittharut Model

N = New Ways สร้างทางเลือกใหม่ที่หลากหลายให้นักเรียนนำไปใช้อย่างเหมาะสมและ สภาพของตน

I = Interaction ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

T = Technology ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

T= Training ฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ฝึกการแก้ปัญหา

H= Happy ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข

A= Active learning สอนโดยใช้กระบวนการ Active Learning

R= Reaction การสะท้อนผลร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

U= Understanding การประเมินผลการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

T= Team เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นทีม เน้นให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

โดยผนวกกับ **การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านนวัตกรรมโครงงาน “ปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง” โดยใช้โครงงานเป็นฐาน** การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) โครงงานเพื่อส่งเสริมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อ มุ่งเน้นให้นักเรียนมีคุณธรรมและจริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ และค่านิยมหลัก ๑๒ ประการ นำมาใช้ใน ชีวิตประจำวันและปลูกจิตสำนึกให้ มีนิสัยรักการเรียนรู้ รวมทั้งมีใจรักความพอเพียงและมีทัศนคติที่ดีต่อการ ดำเนินชีวิตในสังคม " กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ดีที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริงผ่าน การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) และยังเป็น การฝึกที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของตัวผู้เรียน ครอบครัวและสังคมต่อไป ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้น ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติที่นำเสนอด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน PBL (Project-base learning) ควบคู่ไปกับการสนับสนุนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของผู้เรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ สร้างแรงจูงใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สังคมศึกษาของผู้เรียนตามนโยบาย "เรียนดี มีความสุข"

กระบวนการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานผ่านกิจกรรม V๕ Model มี ๕ กิจกรรม ดังนี้

V.๑ วัคซีนไร้เชื้อ (ทุกสิ่งมีคุณค่า นำกลับมาใช้ใหม่ได้)

สิ่งของทุกสิ่งมีคุณค่า แม้เศษขยะมูลฝอย นำมาคัดแยกแล้วประดิษฐ์เป็นของใช้ ที่ย่อยสลายได้ก็ใช้เป็นปุ๋ย “ของทุกอย่างมีคุณค่า นำกลับมาใช้ใหม่ได้” วัคซีนไร้เชื้อ ก็จะมีมุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักการแยกขยะ และสามารถนำขยะที่ สามารถขายได้ มาขายที่ ธนาคารขยะ ไร้ เชื้อ ใน หมู่ บ้าน ท า บ่อ อีกทั้งยังนำเศษวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นของใช้โดยผู้ปกครองเครือข่ายเป็นผู้มาสอนให้กับนักเรียนอีกทางหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อปลูกฝังนักเรียนมีนิสัยรักสะอาด
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนมีวินัยในการทิ้งขยะ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ

๔. เพื่อให้นักเรียนสามารถแยกขยะและนำไปขายได้

กิจกรรม

๑. นักเรียนค้นคว้า สืบค้นข้อมูลการแยกขยะจากห้องสมุดและสื่ออินเทอร์เน็ต
๒. ประชุมวางแผนเพื่อจัดป้ายนิเทศ และประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการคัดแยกขยะ
๓. นักเรียนสังเกตชนิดของขยะในโรงเรียน และบ้านเรือน แล้วบันทึกข้อมูลลงในแบบตรวจสอบรายการ
๔. นำข้อมูลมาประชุมเกี่ยวกับสภาพปัญหาและสาเหตุ พร้อมขอคำแนะนำครูที่ปรึกษาร่วมกันกำหนด

วิธีการแยกขยะ

๕. ประชาสัมพันธ์ รณรงค์ ให้ทุกคนรู้จักวิธีแยกขยะ และรู้คุณค่าของขยะ
๖. นักเรียนสังเกตเขตรับผิดชอบ ในการทำความสะอาด

V.๒ วัคซีนเจ้าสัวน้อย (ทำก่อนรวบก่อน ทำเร็วรวบเร็ว)

มุ่งให้นักเรียนรู้จักทำบัญชีรายรับ รายจ่าย ทั้งของตนเองและครัวเรือน แบ่งไว้เก็บและออมในรูปสหกรณ์ และธนาคารโรงเรียน ฝึกนิสัยประหยัดอดออม “ทำก่อน รวบก่อน ทำเร็ว รวบเร็ว” วัคซีนเจ้าสัวน้อย ก็จะเป็นกิจกรรมให้ความรู้แก่นักเรียนเกี่ยวกับการใช้เงิน การบริหารจัดการเงิน การทำอย่างไรให้เงินเหลือเก็บ

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อปลูกฝังนักเรียนมีนิสัยรักการออม
๒. เพื่อให้นักเรียนมีวินัยในการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความขยันในการทำงาน

กิจกรรม

๑. ประชุมขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเกี่ยวกับนิสัยรักการออม
๒. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสาย จัดรณรงค์ ให้นักเรียนรู้ประโยชน์และคุณค่าของการออม เมื่อนักเรียนรู้
๓. จัดโปสเตอร์พิเศษให้กับผู้มียอดเงินฝากจำนวนมาก หรือฝากบ่อยในธนาคารห้องเรียน
๔. ตรวจสอบยอดการออมจากธนาคาร
๕. ประชุมขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเกี่ยวกับวิธีการบริหารจัดการให้มีเงินเหลือเก็บ
๖. ศึกษา สืบค้น ข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีการบริหารจัดการให้มีเงินเหลือเก็บ
๗. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสาย จัดรณรงค์ ให้นักเรียนรู้ประโยชน์และคุณค่าของการออม

V.๓ วัคซีนร่วมด้วยช่วยกัน (ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติ)

วัคซีนร่วมด้วยช่วยกัน จะมุ่งเน้นให้นักเรียนและผู้ปกครองเครือข่าย ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติเราต้องร่วมด้วยช่วยกัน แบ่งหน้าที่กันทำที่เรียกว่าทำงานเป็นทีม เรามีฝ่ายคิด ฝ่ายผลิต ฝ่ายจำหน่าย ในรูปแบบ “หลายหัวดีกว่าหัวเดียว” เพื่อให้นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าบ่อ “ฉลาดกิน ฉลาดอยู่ ฉลาดใช้” สร้างภูมิคุ้มกัน ในชีวิตไม่ให้นักเรียนเป็นบุคคลชี้โรคทางสังคมยุคปัจจุบัน

วัคซีนร่วมด้วยช่วยกัน จะจัดทำขึ้นเทอมละ ๑ ครั้ง โดยที่นักเรียนก็จะนำผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นทรัพยากรที่มีอยู่ในครัวเรือนมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์และจะมีการร่วมด้วยช่วยกันจัดขึ้นเป็นห้องในระดับห้องเรียนก่อนด้วย และจะจัดขึ้นในช่วงต้นเทอมจะเป็นการแปรรูปสินค้า ซึ่งสินค้านี้ก็จะเป็นทรัพยากรที่อยู่ในครัวเรือน นำมาแปรรูป เป็น

สินค้าตามฤดูกาลท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำมาจำหน่ายในงานตลาดนักเรียน ตลาดนัดในหมู่บ้านและยังสามารถนำสินค้ามาฝากขายได้ที่สหกรณ์โรงเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย ของขายจะมีอยู่ด้วยกัน ๓ ประเภท

๑. อาหาร
๒. สิ่งประดิษฐ์เองภายในห้อง
๓. สินค้าแบ่งปันความสุข ซึ่งเป็นสินค้าที่ใช้แล้ว แต่เป็นสินค้าที่ยังมีสภาพดีอยู่

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรม
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักในการดำรงชีวิตอย่างพอเพียง
๓. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการเก็บออม

กิจกรรม

๑. ประชุมขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเกี่ยวกับการจัดตลาดนัดนักเรียน
๒. ประชุม ปรึกษา วางแผน การทำงาน
๓. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสาย จัดรณรงค์ ให้นักเรียนนำสินค้ามาขาย
๔. สังเกต สอบถาม เกี่ยวกับสินค้า และรายได้จากการขายสินค้า
๕. ตรวจสอบยอดการออมจากธนาคาร

V. ๔ วัคซีนพึ่งตนเอง (ปลูกทุกอย่างที่กิน กินทุกอย่างที่ปลูก ปลูกมากผลผลิตมาก เหลือกินแบ่งปัน แบ่งขาย มีรายได้เพิ่ม เงินหมดไม่อดตาย)

วัคซีนพึ่งตนเองมุ่งเน้นให้นักเรียนพึ่งตนเองได้ เงินหมดไม่อดตาย “ปลูกทุกอย่างที่กิน กินทุกอย่างที่ปลูก” ปลูกมากผลผลิตมาก เหลือกินแบ่งปัน แบ่งขาย มีรายได้เพิ่ม (เงินหมดไม่อดตาย) วัคซีนพึ่งตนเอง คือการให้นักเรียนไปศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับพืชผักสวนครัว รู้จักขั้นตอนการปลูกนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในครัวเรือนและสามารถปลูกพืชผักสวนครัวง่ายๆเพื่อใช้ในครัวเรือนไม่ต้องซื้อและยังสามารถนำมาขายให้กับคณะครูที่โรงเรียนและสามารถนำพืชผักที่ปลูกนั้นไปขายที่ตลาดนัดในหมู่บ้านเป็นการหารายได้อีกทางด้วย

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อปลูกฝังการดำเนินชีวิตแบบพอเพียง
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับปลูกผักสวนครัว
๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถปลูกผักสวนครัวนำไปรับประทาน และขายได้

กิจกรรม

๑. ประชุมขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตแบบพอเพียง
๒. นักเรียนค้นคว้า สืบค้นข้อมูล เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตแบบพอเพียง และการปลูกพืชผักสวนครัวในห้องสมุดและสื่ออินเทอร์เน็ต และสอบถามครู ผู้ปกครอง
๓. ประชุมวางแผนเพื่อจัดป้ายนิเทศให้ความรู้การดำเนินชีวิตแบบพอเพียง เรื่องการปลูกพืชผักสวนครัว
๔. นักเรียนสังเกต สอบถาม ชนิดพืชผักสวนครัวในบ้านเรือนแล้วบันทึกข้อมูลลงในแบบตรวจสอบรายการ
๕. ประชาสัมพันธ์ รณรงค์ ให้ทุกคนนำพืชผักมาขายในวันตลาดนัดนักเรียน หรือขายในสหกรณ์โรงเรียน
๖. นักเรียนสังเกตการนำเงินมาฝากในธนาคารโรงเรียน ตรวจสอบข้อมูลยอดเงินฝากในธนาคาร

V.๕ วัคซีนเพิ่มคุณค่า (ปะแป้งแต่งหน้าราคาดี)

วัคซีนเพิ่มคุณค่า คือการให้นักเรียนทำกิจกรรมปฏิบัติการ เพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ การเพิ่มสีสัน หีบห่อ บรรจุภัณฑ์ การตลาด การโฆษณา เพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าเราเรียกว่าจับมา “ปะแป้ง แต่งหน้า ราคาดี” เป็นการเพิ่มรายได้ให้มากขึ้นจากที่เคยได้รับเพราะบรรจุภัณฑ์ที่ดูดีน่าสนใจจะทำให้การขายนั้นง่ายขึ้นอีกทางหนึ่งด้วย ทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิด การใช้ การอยู่ด้วยตนเองมีความภาคภูมิใจในการทำงาน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนมีนิสัยฉลาดคิด ฉลาดใช้ ฉลาดอยู่
๒. เพื่อปลูกฝังนักเรียนมีวินัยในการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด
๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถทำบัญชีรายรับรายจ่ายได้

กิจกรรม

๑. ประชุมขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเกี่ยวกับการเพิ่มมูลค่าของสินค้าด้วยการบรรจุหีบห่อที่สวยงาม
๒. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสาย จดตรงรงค์ ให้นักเรียนรู้ประโยชน์และคุณค่าของการเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์
๓. ตรวจสอบการ รับ ฝากเงิน จากธนาคารโรงเรียน
๔. สอบถามการทำบรรจุภัณฑ์ หีบห่อของสินค้า

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) นักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๕ ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียนของตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
- ๒) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของโครงงานปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง
- ๓) นักเรียนมีโอกาสฝึกฝนความรู้และมีทักษะพื้นฐานด้านทักษะชีวิตเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันความคิดผ่านโครงงานปลูกผักขึ้นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) ครูมีวิธีการและแนวปฏิบัติงานที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่รับผิดชอบ
- ๒) ครูมีโอกาสปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยการใช้เทคนิคที่เน้นการทำงานร่วมกันของนักเรียน
- ๓) การใช้ Project base learning จะช่วยให้ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและเป็นกันเอง ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ๔) ครูจะได้เรียนรู้ถึงความต้องการและความสามารถของนักเรียนมากขึ้น ทำให้ปรับวิธีการสอนได้ตามความเหมาะสม

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

- ๑) โรงเรียนได้รับได้รับการยอมรับในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน

๒) โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน
 ๓) โรงเรียนได้มีผลงานโครงการดีเด่นและเป็นต้นแบบได้รับความเชื่อถือศรัทธาจากผู้ปกครองและชุมชน
 ในการจัดการศึกษา ส่งผลให้ส่งบุตร หลานมาเข้าเรียนเพิ่มขึ้นในปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

- ๑) ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพัฒนาคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน โดยผ่านกิจกรรมโครงการปลูกแก้วชื่นชีวิต ด้วยเศรษฐกิจพอเพียง
- ๒) ชุมชนได้มีโอกาสเห็นผลงานของเยาวชน และสามารถสนับสนุนหรือร่วมกิจกรรมต่างๆได้
- ๓) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน
๔. ส่งเสริมกิจกรรมทักษะชีวิตในชุมชนที่เยาวชนได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

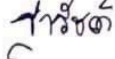
ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑.	กิจกรรมระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ	๑. หมึกเติมพรีนเตอร์ brother รุ่น	๑ ชุด ๔ สี	๑,๑๕๐
๒.	กิจกรรมการวางแผนการทำงาน	dcp-T๕๑๐w		
๓.	การจัดการเรียนการสอน จัดหา	๒. กระดาษโฟโต้ ๑๓๐ แกรม	๕ รีม	๖๐๐
	วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ	๓. แผ่นพลาสติกเคลือบร้อน ขนาด A๔	๓ กล่อง	๗๕๐
	เรียนรู้	๔. พิวเจอร์บอร์ดสีขาว	๓๐ แผ่น	๔๕๐
		๕. ห่วงสีทองขนาดใหญ่	๓๐ ห่วง	๑๕๐
		๖. ดินตึกแก ๓ m	๓ ม้วน	๓๐๐
		๗. ดินตึกแกเวลโก้เทปทรงกลมขนาด	๑๐ กล่อง	๓๐๐
		๑๕ มม. (๑๐๐คู่)		
		๘. เทปเดินเส้น	๑๐ ม้วน	๒๐๐
		๙. ปืนกาวอย่างดีและกาวแท่งร้อน	๑ ชุด	๓๐๐
รวม (สี่พันสองร้อยบาทถ้วน)				๔,๒๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	การสังเกต การประเมิน การสอบถาม	แบบสังเกต แบบประเมินพฤติกรรม แบบสอบถาม
๒. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะอยู่อย่างพอเพียง	การสังเกตพฤติกรรม/การทำงานกลุ่ม /ใบงาน/ชิ้นงาน/ทดสอบ	แบบสังเกต /ใบงาน/ แบบทดสอบ/ชิ้นงาน
๓. ครูมีสื่อนวัตกรรมในการพัฒนาผู้เรียน	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน
๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ ๗๐	การฝึกทักษะ	แบบฝึกทักษะ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
อยู่ในระดับคุณภาพ ๓	การทดสอบ	แบบทดสอบหลังเรียน
๕. ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริงโดยการทำกิจกรรม V๕ Model	การประเมินพฤติกรรม กิจกรรม V๕ Model	ชุดกิจกรรม V๕ Model แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางนิษฐารัตน์ ภัทรสินธุ์พร)

ครู

(ลงชื่อ)



ผู้เห็นชอบนวัตกรรม

(นางสาวพรพรรณ ลิลาศสง่างาม)

ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)



ผู้อนุมัตินวัตกรรม

(นางสาวสิริกร ประสพสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวพิมพ์มาศ ชูเนตร

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา Learning Loss ด้วยการอ่านและการเขียน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ยุทธศาสตร์ชาติให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของประชากรไทยทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ ซึ่งการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทั้งสอดคล้องกับศักยภาพ ความสนใจ ความถนัด และการตระหนักถึงปัญหาของมนุษย์ที่หลากหลาย อาทิ ธรรมชาติและคณิตศาสตร์ ด้านทักษะ และมิติ คนตรี กีฬาและการเคลื่อนไหวของร่างกาย การจัดการตนเอง มนุษย์สัมพันธ์รวมถึงผู้มีความสามารถอันโดดเด่นด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้าน ซึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนาระบบและปัจจัยส่งเสริมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องไปพร้อมกัน ทั้งในส่วนของระบบการเรียนการสอน และการพัฒนาทักษะฝีมือรวมทั้งการให้ความสำคัญกับการส่งเสริมเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้ประเทศไทยสามารถยกระดับเป็นเจ้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมก้าวหน้าทันโลก ซึ่งการศึกษาและการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของคนให้มีทักษะความรู้ทักษะอาชีพ บนฐานพหุปัญญา มีสมรรถนะที่มีคุณภาพสูง รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทยที่เป็นเอกลักษณ์และเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ คนไทยใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด ดังนั้นทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์จึงมีความสำคัญต่อผู้เรียน ที่ครูต้องพัฒนาให้เกิดแก่ผู้เรียนทุกคน ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๔ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๕ หมวด ๔ กล่าวถึงให้สถานศึกษาดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ในมาตรา ๒๔ (๒) “ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา ” มาตรา ๒๔ (๓) “จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง “สภาพปัจจุบันยังมีผู้เรียนที่อ่านไม่ออก อ่านไม่คล่อง อ่านแล้วไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นรับรู้ได้ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนใช้เวลาอ่านหนังสือน้อย ครูผู้สอนส่วนหนึ่งขาดสื่อ แนวทาง เทคนิคการจัดการเรียนรู้บูรณาการการคิด การอ่านออกอ่านคล่อง อ่านเป็น รักการอ่านสู่การคิด ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถการอ่านและการเขียนภาษาไทยให้มีคุณภาพสูงขึ้น

๒) เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา Learning Loss ด้วยการอ่านและการเขียน โดยนวัตกรรมนี้ใช้เทคนิคบันได ๖ ขั้น เข้ามาจัดการเรียนการสอน คือ

ขั้นที่ ๑ การฝึกอ่านซ้ำ ๆ และมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมาย และเห็นพัฒนาการของตนเองแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน

ขั้นที่ ๒ ฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียนทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำและคุ้นเคยกับคำต่าง ๆ

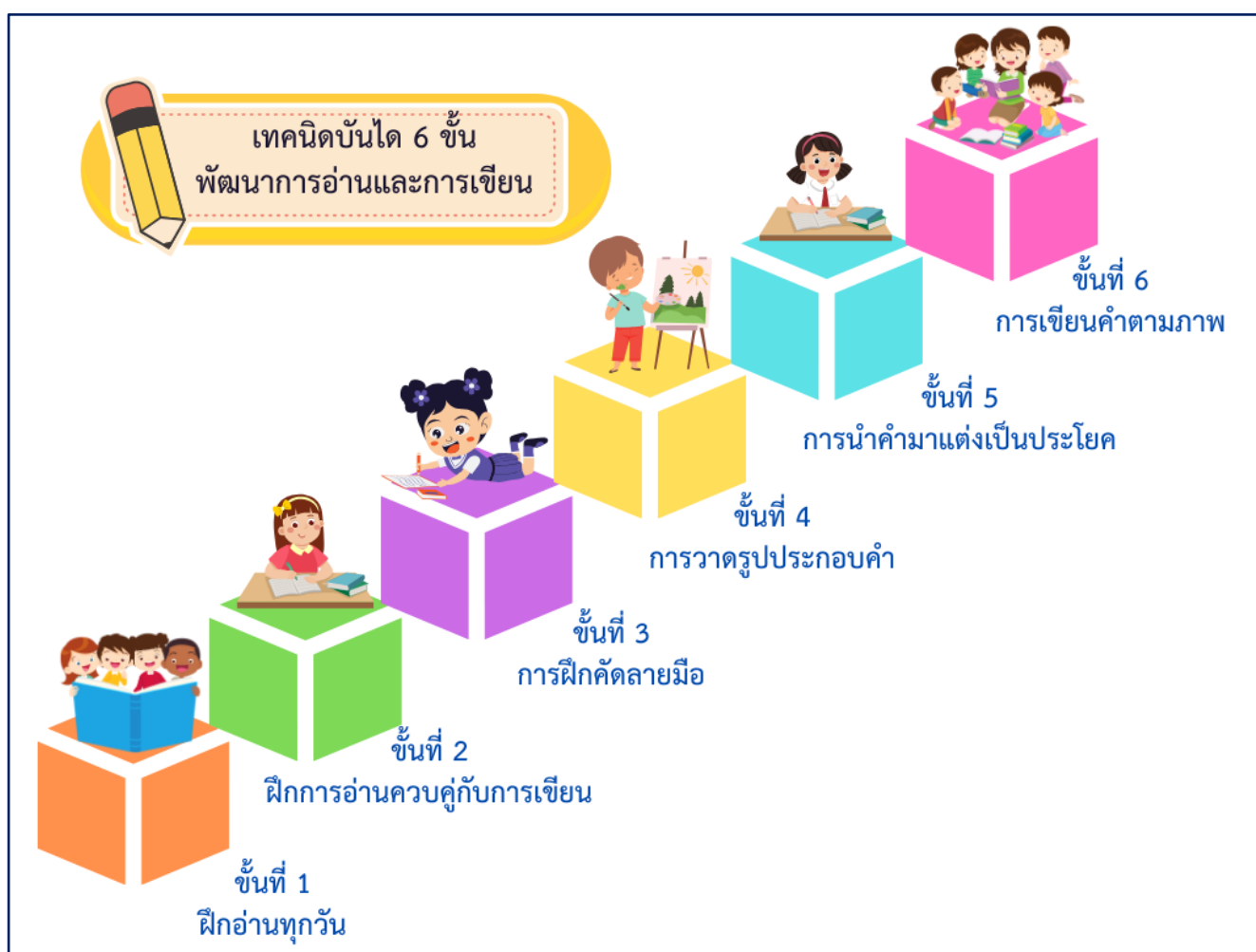
ขั้นที่ ๓ การฝึกคัดลายมือทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งงาน

ขั้นที่ ๔ การวาดรูป ประกอบคำ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ความคิด (Output)

ขั้นที่ ๕ แต่งประโยคตามรูปภาพที่วาดหรือเหตุการณ์ เป็นการฝึกคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตัวเอง

ขั้นที่ ๖ การเขียนคำตามภาพวาดโดยให้นักเรียนมีอิสระตามความคิดของนักเรียนเอง

แผนผังการดำเนินงาน



๑๐.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑.	ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด /เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาเทคนิคการสอนโดยใช้บันได ๖ ขั้น
๒.	ขั้นการดำเนินงาน (Do)	ขั้นที่ ๑ การฝึกอ่านซ้ำ ๆ และมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมายและเห็นพัฒนาการของตนเองแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน ขั้นที่ ๒ ฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำ และคุ้นเคยกับคำต่างๆ ขั้นที่ ๓ การฝึกคัดลายมือ ทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งใดสิ่งหนึ่งงาน ขั้นที่ ๔ การวาดรูป ประกอบคำ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด (Output) ขั้นที่ ๕ แต่งประโยคตามรูปภาพที่วาดหรือเหตุการณ์ เป็นการฝึกคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตัวเอง ขั้นที่ ๖ การเขียนคำตามภาพวาด โดยให้นักเรียนมีอิสระตามความคิดของนักเรียนเอง
๓.	ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)	- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ - การประเมินผลการอ่านและการเขียน - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
๔.	สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)	สรุปผลการจัดการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทย

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
ขั้นที่ ๑ ฝึกอ่านทุกวัน การฝึกอ่านซ้ำ ๆ และมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมายและเห็นพัฒนาการของตนเองแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน	- แบบฝึกการอ่าน
ขั้นที่ ๒ ฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียน ฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียนทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำและคุ้นเคยกับคำต่าง	- แบบฝึกการอ่านและการเขียน
ขั้นที่ ๓ การฝึกคัดลายมือ การฝึกคัดลายมือทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งใดสิ่งหนึ่งนาน	- แบบฝึกการคัดลายมือ
ขั้นที่ ๔ การวาดรูปประกอบคำ การวาดรูปประกอบคำ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ความคิด (Output)	- แบบฝึกการวาดรูปประกอบคำ
ขั้นที่ ๕ การนำคำมาแต่งเป็นประโยค แต่งประโยคตามรูปภาพที่วาดหรือเหตุการณ์ เป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตัวเอง	- แบบฝึกการแต่งประโยค
ขั้นที่ ๖ การเขียนคำตามภาพวาด โดยให้นักเรียนมีอิสระตามความคิดของนักเรียนเอง	- แบบฝึกการเขียนคำตามภาพวาด

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา Learning Loss ด้วยการอ่านและการเขียน โดยนวัตกรรมนี้ใช้เทคนิคบันได ๖ ขั้น เข้ามาจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ ๑ ฝึกอ่านทุกวัน

- จัดทำแบบฝึกการอ่านจำนวน ๑ เล่ม โดยเริ่มตั้งแต่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ คำพื้นฐานในภาษาไทยโดยจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความคุ้นชินกับคำในภาษาไทย

ขั้นที่ ๒ ฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียน

- จัดทำแบบฝึกการอ่านควบคู่กับการเขียนจำนวน ๑ เล่ม การฝึกด้วยการอ่านควบคู่กับการเขียน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำและคุ้นเคยกับคำต่างๆ นอกจะจำคำคำที่เห็นจากการอ่านแล้ว (Input) ยังได้ฝึกถ่ายทอดสิ่งที่คิดได้ (Output) ผ่านการเขียนได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ ๓ การฝึกคัดลายมือ

- จัดทำแบบฝึกคัดลายมือจำนวน ๑ เล่ม เพราะการคัดลายมือทำให้นักเรียนได้ฝึกสมาธิจดจ่อกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้นานขึ้นและนอกจากจะทำให้นักเรียนมีลายมือที่สวยงาม สะอาดแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังระเบียบวินัยในการเขียนซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนและการทำงานในทุกวิชา

ขั้นที่ ๔ การวาดรูปประกอบคำ

- จัดทำแบบฝึกการวาดรูปประกอบคำจำนวน ๑ เล่ม โดยการให้นักเรียนวาดรูปสิ่งที่ตนเองรู้จัก เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ความคิด (Output) ได้ฝึกสมองด้านขวามือผ่านงานศิลปะ ส่วนการเขียนแจกรูปคำ หรือเขียนคำที่มีความหมายสัมพันธ์กับรูป เป็นการฝึกเชื่อมโยงและสื่อสาร ได้ฝึกใช้สมองได้ซ้ายและขวาให้ทำงานสัมพันธ์กัน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ง่ายขึ้น

ขั้นที่ ๕ การนำคำมาแต่งเป็นประโยค

- จัดทำแบบฝึกการแต่งประโยคจำนวน ๑ เล่ม โดยการกรูปรูปหรือเหตุการณ์จริง เป็นการฝึกคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความหมายและหน้าที่ รวมถึงฝึกการเขียนอย่างถูกต้อง

ขั้นที่ ๖ การเขียนคำตามภาพวาด

- จัดทำแบบฝึกการเขียนคำตามภาพวาดจำนวน ๑ เล่ม โดยการเขียนอิสระตามความคิดของนักเรียน เป็นการรวบยอดบูรณาการใช้ทักษะต่างๆ ที่ได้ฝึกมาตั้งแต่ขั้นแรกเข้าด้วยกัน ทั้งความรู้ความหมายของคำ การคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ และการเขียน เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารด้วยการเขียนได้อย่างถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. ขั้ววางแผน (plan)

- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด /เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ศึกษาเทคนิคการสอนโดยใช้บันได ๖ ขั้น

๒. ขั้นการดำเนินงาน (Do)

- เทคนิคบันได ๖ ขั้น

๓. ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ
- การประเมินผลการอ่านและการเขียน
- สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะ

๔. สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

- สรุปผลการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทย

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

๑) นักเรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล อ่านออกเขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่อง และมีสมรรถนะการอ่านขั้นสูง สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) นักเรียนมีทักษะความสามารถการอ่านและการเขียนภาษาไทยให้มีคุณภาพสูงขึ้น

๓) นักเรียนมีเจตคติที่ดีในด้านการอ่านและการเขียนที่ดี

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

๑) ครูสามารถเชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนอ่านออก เขียนได้และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) ครูมีแนวทางในการแก้ปัญหาการอ่าน การเขียนของนักเรียน

๓) ครูสามารถใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียนและ ปรับปรุงการสอนให้เหมาะสม

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยและ วิชาอื่น ๆ ดีขึ้นตามไปด้วย

๒) โรงเรียนพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

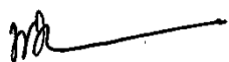
๑) มีความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษา

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑.	แบบฝึกทักษะ	๑. วัสดุการศึกษาในการทำแบบฝึก/ใบงาน ทักษะการอ่าน การเขียน - หมึกเติมพรินเตอร์ Epson รุ่น L๓๑๑๐ - กระดาษ A๔ ๘๐ แกรม - กระดาษปกแข็ง ๑๘๐ แกรม - กระดาษกาวย่น - กระดาษเคลือบร้อน A๔ - แผ่นปกใส - แฟ้มใส่เอกสาร ขนาด A๔ ๒. บอร์ดแสดงผลงานนวัตกรรม	๔ สี ๒ ชุด ๔ รีม ๒ แฟ้ม ๓ ม้วน ๒ แฟ้ม ๑ แฟ้ม ๓ แฟ้ม ๑ บอร์ด	๒,๐๐๐ ๖๐๐ ๑๖๐ ๙๐ ๕๐๐ ๒๕๐ ๓๒๐ ๑,๒๐๐
รวม (ห้าพันหนึ่งร้อยยี่สิบบาทถ้วน)				๕,๑๒๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถการอ่านและการเขียนภาษาไทยให้มีคุณภาพสูงขึ้น	การอ่าน จัดทำใบงาน	แบบประเมินการอ่าน แบบประเมินใบงาน
๒. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียน	การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบสังเกต

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวพิมพ์มาศ ชูเนตร)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาศสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัตินวัตกรรม
(นางสาวสิริกร ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางมณฑิยา คละเครือ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ Soft power สาขาอาหาร

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ประเทศไทยมีชื่อเสียงด้านอาหารระดับโลก อาทิ ต้มยำกุ้ง ผัดไทย และแกงเขียวหวาน ซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรมและรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง ด้วยกระแสความนิยมของ Soft Power ด้านอาหาร การพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ที่สามารถต่อยอดและเพิ่มศักยภาพผู้ประกอบการอาชีพในอุตสาหกรรมอาหาร จึงเป็นสิ่งจำเป็น แนวทางการจัดการเรียนรู้จึงต้องปรับให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด ทั้งด้านคุณภาพของอาหาร บรรจุภัณฑ์ที่ดึงดูดใจ และการตลาดออนไลน์ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภคที่ให้ความสำคัญกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ทำให้การเรียนรู้ต้องบูรณาการแนวคิด Gastronomy, Sustainability และ Innovation เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถพัฒนาอาหารไทยให้เป็นที่ยอมรับและแข่งขันในเวทีโลกได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพด้าน Soft Power สาขาอาหาร จึงเป็นการลงทุนด้านทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการหรือแรงงานฝีมือที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้

ในท้องถิ่นอีสาน การถนอมอาหารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากพฤติกรรมการบริโภคอาหารมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คนส่วนใหญ่ต้องการความสะดวก รวดเร็ว และต้องการเก็บรักษาอาหารไว้บริโภคได้นานๆ เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพด้าน Soft Power สาขาอาหาร ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงสนใจว่า เนื้อไม้เนื้อแดดเดียวสมุนไพร ซึ่งเป็นอาหารไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งในด้านรสชาติ กระบวนการผลิต และการใช้วัตถุดิบจากสมุนไพรไทย ซึ่งสามารถสอดคล้องกับ Soft Power ด้านอาหาร ได้ในหลายมิติ ดังนี้

๑. การสร้างอัตลักษณ์ไทยสู่ระดับสากล เนื้อแดดเดียวเป็นอาหารที่มีรากเหง้ามายาวนานในวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะในภาคอีสานและภาคกลาง การผานสมุนไพรไทย เช่น ตะไคร้ กระเทียม ขิง ข่า หรือใบมะกรูด ไม่เพียงเพิ่มรสชาติและกลิ่นหอม แต่ยังช่วยต่อยอดเอกลักษณ์ของอาหารไทย และสามารถนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมกับตลาดสากล เช่น “Thai Herbal Sun-dried Beef” เพื่อให้เป็นที่จดจำในระดับนานาชาติ

๒. ต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์สร้างมูลค่าเพิ่ม สามารถพัฒนาเป็น สินค้าแปรรูป เช่น เนื้อแดดเดียวอบกรอบ เนื้อแดดเดียวของพริกทอด หรือผลิตภัณฑ์แช่แข็งเพื่อการส่งออก และออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์ ทันสมัย และบ่งบอกเรื่องราวของวัตถุดิบไทย เช่น การใช้แพ็คเกจจิ้งที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

๓. สุขภาพและความยั่งยืน (Healthy & Sustainable Food) การใช้สมุนไพรไทยแทนวัตถุปรุงแต่งรส เช่น ไม่ใช้สารกันเสีย แต่ใช้สมุนไพรที่มีฤทธิ์ต้านจุลชีพตามธรรมชาติ ทำให้เป็นอาหารที่ดีต่อสุขภาพ และการเลือกใช้เนื้อสัตว์คุณภาพดีจากฟาร์มอินทรีย์ และกระบวนการผลิตที่รักษาสีสิ่งแวดล้อม จะช่วยให้สินค้าเป็นที่ต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ที่ให้ความสำคัญกับ Sustainable Food

๔. การตลาดและการเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อ (Gastro-diplomacy & Digital Marketing) สามารถนำเสนอผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, TikTok หรือ Instagram เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าต่างชาติ และการจัดทำคอนเทนต์ที่เล่าเรื่องราวความเป็นมาของ เนื้อแดดเดียวสมุนไพร ผ่านการรีวิว การทำคลิปสอนทำอาหาร หรือการร่วมมือกับอินฟลูเอนเซอร์ด้านอาหาร

๕. การส่งเสริมเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมอาหารไทย สามารถพัฒนาเป็น สินค้าส่งออกที่มีมาตรฐาน เช่น GMP หรือ Halal เพื่อเจาะตลาดต่างประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มที่นิยมอาหารไทย ทั้งยังช่วยสนับสนุนเกษตรกรและผู้ประกอบการท้องถิ่น ผ่านการใช้วัตถุดิบคุณภาพสูงจากชุมชน

การทำ **เนื้อแดดเดียวสมุนไพร** ไม่เพียงเป็นอาหารที่อร่อยและมีเอกลักษณ์ แต่ยังสามารถต่อยอดเป็น **Soft Power ด้านอาหาร** ได้ทั้งในแง่ของ **วัฒนธรรม สุขภาพ ความยั่งยืน และเศรษฐกิจ** หากมีการพัฒนาสูตรการตลาด และบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ก็สามารถทำให้เนื้อแดดเดียวกลายเป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์อาหารไทยที่สร้างชื่อเสียงในระดับโลกได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะอาชีพด้าน Soft Power สาขาอาหาร
๒. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เรื่องสารอาหาร ประโยชน์ของสมุนไพรได้
๓. เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบและสร้างมูลค่าเพิ่มสินค้าจากการแปรรูปอาหารได้

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ จำนวน ๒๔ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

Soft Power เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมในระดับสากล โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมอาหารที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชาติ สร้างมูลค่าเพิ่ม และขยายโอกาสทางธุรกิจได้อย่างมหาศาล การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะอาชีพในสาขาอาหารจึงมีความสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การพัฒนาทักษะอาชีพในสาขาอาหารที่เชื่อมโยงกับ Soft Power จำเป็นต้องเน้น **องค์ประกอบสำคัญ** ได้แก่

๑. ความเชี่ยวชาญด้านอาหารไทยและนานาชาติ – ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการประกอบอาหารที่ได้มาตรฐานและเป็นที่ต้องการของตลาด
๒. อัตลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์ – ผสมผสานเอกลักษณ์ของอาหารไทยเข้ากับนวัตกรรมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและมูลค่า

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

๓. การตลาดและการสร้างแบรนด์ – พัฒนาทักษะด้านการตลาดดิจิทัล การนำเสนอเรื่องราวของอาหาร และการขยายตลาดสู่สากล

๔. ความยั่งยืนและสุขภาพ – คำนึงถึงวัตถุดิบที่ปลอดภัย การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และแนวทางอาหาร เพื่อสุขภาพ

๕. ทักษะการสื่อสารและภาษาต่างประเทศ – เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ STEM Education นำกระบวนการออกแบบกิจกรรมเชิงวิศวกรรม (National Research Council, 2014) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เริ่มจาก การระบุปัญหา (Problem Identification) รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา (Related Information Search) ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Solution Design) วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา (Planning and Development) ทดสอบ ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน (Testing, Evaluation and Design Improvement) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหา (Presentation)

การทำเนื้อแดดเดียวสมุนไพร เป็นการนำเนื้อวัว หรือเนื้อหมูมาตัดให้เป็นแผ่นหรือเป็นเส้นหนาปรุงรสด้วยเครื่องปรุงรส เครื่องเทศ หรือสมุนไพร เช่น น้ำตาล น้ำปลา เกลือ ซีอิ๊วขาว กระเทียม รากผักชี พริกไทย น้ำมัน หอย ตะไคร้ งามาวมักรักให้เข้ากัน นำไปทำให้แห้งพองมาดโดยใช้ความร้อนจากแสงอาทิตย์หรือแหล่งพลังงานอื่น ก่อนบริโภคต้องนำไปทำให้สุกด้วยการทอด ปิ้ง อบ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

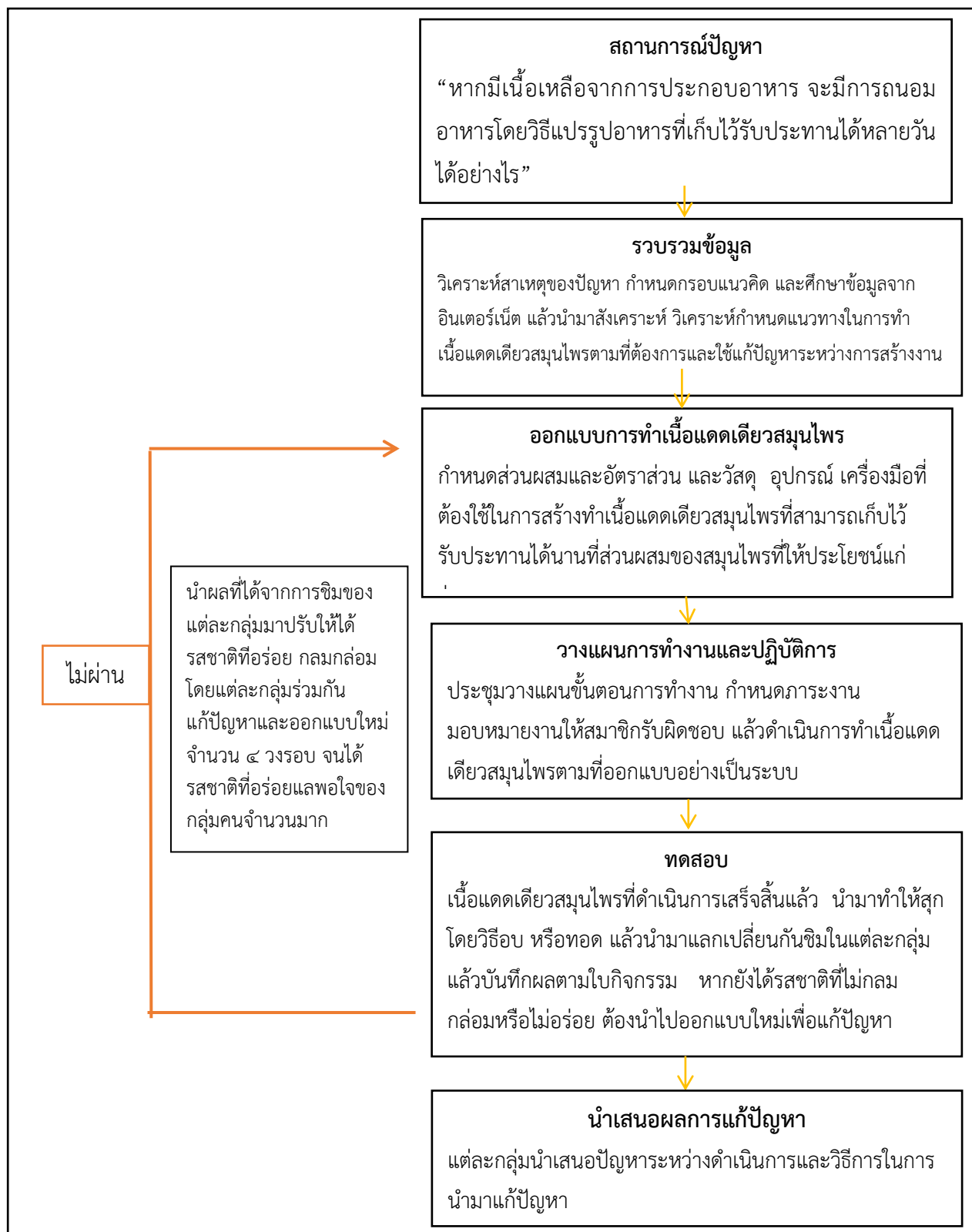
ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑	ระบุปัญหาและความต้องการ	ถ้านักเรียนเป็นนักโภชนาการน้อย กำหนดให้ “หากมีเนื้อเหลือจากการประกอบอาหาร จะมีการถนอมอาหารโดยวิธีแปรรูปอาหารที่เก็บไว้รับประทานได้หลายวันได้อย่างไร”
๒	รวบรวมข้อมูล	วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา กำหนดกรอบแนวคิด และค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต แล้วนำมาสังเคราะห์ เพื่อกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา
๓	ออกแบบนวัตกรรม	กำหนดส่วนผสมและอัตราส่วน และวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ต้องใช้ในการสร้างเนื้อแห้งสมุนไพรแดดเดียว
๔	วางแผนการทำงานและปฏิบัติการ	ประชุมวางแผนขั้นตอนการทำงาน กำหนดภาระงาน มอบหมายงานให้สมาชิกรับผิดชอบ แล้วดำเนินการตามแผนงานอย่างเป็นระบบ
๕	ทดสอบและปรับปรุงแก้ไข	นำเนื้อแห้งสมุนไพรแดดเดียวที่ดำเนินการเสร็จสิ้นแล้วนำมาทำให้สุกโดยวิธีทอด แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันชิมในแต่ละกลุ่ม และ ครูในโรงเรียน แล้วบันทึกผลตามใบกิจกรรม
๖	ประเมินผลและนำเสนอผลงาน	แต่ละกลุ่มนำปัญหาระหว่างดำเนินการและวิธีการแก้ปัญหา ผลที่ได้ นำเสนอ

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
ถ้านักเรียนเป็นนักโภชนาการน้อย กำหนดให้ “หากมีเนื้อเหลือจากการประกอบอาหาร จะมีการถนอมอาหารโดยวิธีแปรรูปอาหารที่เก็บไว้รับประทานได้หลายวันได้อย่างไร”	ประเด็นปัญหา
วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา กำหนดกรอบแนวคิด และค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต แล้วนำมาสังเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา	สื่ออินเทอร์เน็ต สำหรับการสืบค้นหาข้อมูล
กำหนดส่วนผสมและอัตราส่วน และวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ต้องใช้ในการสร้างเนื้อแห้งสมุนไพรแดดเดียว	ออกแบบกิจกรรม
ประชุมวางแผนขั้นตอนการทำงาน กำหนดภาระงาน มอบหมายงานให้สมาชิกรับผิดชอบ แล้วดำเนินการตามแผนงานอย่างเป็นระบบ	เครื่องมือ อุปกรณ์ พร้อมวัตถุดิบ เครื่องปรุง
นำเนื้อแห้งสมุนไพรแดดเดียวที่ดำเนินการเสร็จสิ้นแล้วนำมาทำให้สุกโดยวิธีทอด แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันชิมในแต่ละกลุ่ม และ ครูในโรงเรียน แล้วบันทึกผลตามใบกิจกรรม	ชิ้นงาน เนื้อแดดเดียวที่สำเร็จแล้ว

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) นักเรียนสามารถนำไปประกอบอาชีพและคำนวณกำไรขาดทุนได้
- ๒) นักเรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับอาหารหลัก ๕ หมู่ และประโยชน์ของสมุนไพรในครัวเรือน
- ๓) นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)
- ๔) นักเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) มีทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- ๒) มีนวัตกรรมที่นำมาแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้
- ๓) นำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในโรงเรียน

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

- ๑) โรงเรียนมีนวัตกรรมที่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะอาชีพด้าน Soft Power สาขาอาหาร
- ๒) โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและบริบทในท้องถิ่น

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

- ๑) สามารถนำไปต่อยอดสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน
- ๒) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่ายในชุมชน

๑๒.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑	เนื้อสมุนไพรแคตเดียว	เนื้อสมุนไพรแคตเดียว		
		-เนื้อวัว/เนื้อหมู	๑๐ กก.	๒,๕๐๐
		-เครื่องปรุง	๑ ชุด	๕๐๐
		-บรรจุภัณฑ์	๑ ชุด	๑,๐๐๐
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐

๑๓.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๙ คน สามารถทำเนื้อแคตเดียวรับประทาน เองได้	การสอบถาม	แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางมณฑิยา คละเครือ)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัตินวัตกรรม
(นางสาวสิริกร ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสาวพรพรรณ ลิลาตสง่างาม
๒. **ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้** การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages
๓. **ระยะเวลาดำเนินการ**

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

(✓) นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึง องค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๕๒ : ๒๑๐)

ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสำคัญของโลก ปัจจุบันเป็นภาษากลางของโลกที่มนุษย์ใช้ติดต่อกันเป็นหลัก ไม่ว่าแต่ละคนจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ เมื่อต้องติดต่อกับคนอื่นที่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรมกัน ทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักด้วยเหตุนี้หลายประเทศ จึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง รองลงมาจากภาษาประจำชาติ เป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาตลอดชีวิตและเป็นที่ยอมรับกันว่าภาษาอังกฤษ มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและสื่อความหมายที่เน้นความเป็นสากล (เกียรติพงษ์ มิลินทานุช และ วัลภา สบายยิ่ง. ๒๕๕๗ : ๗)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แบ่งออกเป็น ๔ สาระคือ ภาษาเพื่อการสื่อสารภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ รวมถึงวิชาภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้ง มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๕๒ : ๒๑๐) การเรียนภาษาอังกฤษไม่ใช่เรียนเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้สามารถใช้

ภาษาเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ฝึกภาษาให้มากที่สุดและฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่พึ่งตนเองได้ (Learner-Independence) และสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการศึกษาต่อ รวมทั้งการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษา (คณะวิทยากรชมรมกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. ๒๕๔๔ : ๑-๒)

การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารนั้น บุคคลต้องอาศัยความสามารถทั้ง ๔ ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งการอ่านเป็นทักษะหลักที่สำคัญหนึ่งในสี่ทักษะของการเรียนภาษาอังกฤษ ในฐานะที่เป็นภาษาต่างประเทศ ภาษาที่สอง (English as a second language: ESL) เพื่อสนับสนุนให้เห็นถึงความสำคัญของทักษะการอ่านในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักวิชาการที่มีชื่อเสียง คือ แอนเดอร์สัน (อ้างถึงใน ไกรคุง อนุรักษ์. ๒๕๔๘) ได้กล่าวยืนยันว่า “การอ่านเป็นทักษะจำเป็นสำหรับนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และเป็นทักษะที่มีความสำคัญมากที่สุดที่จะต้องฝึกฝน” เพราะช่วยให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือเป็นภาษาต่างประเทศ มีความก้าวหน้าทางภาษาสูงขึ้นและทำให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนทุกสาขาวิชา เช่นเดียวกับ สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (อ้างถึงใน นันทน์ภัส จอมหงษ์พิพัฒน์. ๒๕๕๒ : ๒) ได้กล่าวว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะสำคัญที่สุด เพราะการอ่านเป็นทักษะที่สามารถศึกษาหาความรู้จากตำราภาษาอังกฤษได้ ซึ่งเป็นหนทางไปสู่ความรู้ที่กว้างขึ้น นอกจากนี้การอ่านช่วยพัฒนาความคิดและเพิ่มพูนความรู้ หรือความแตกฉานทางสติปัญญาได้อย่างมาก การอ่านจึงมีคุณค่ายิ่ง เมื่อนักเรียนคนใดได้พัฒนาการอ่านจนใช้การได้แล้วทักษะนี้จะคงอยู่ติดตัวนักเรียนผู้นั้นไปตลอดและทำให้มีความสามารถที่จะเพิ่มพูนความรู้ด้วยตนเองได้

แม้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจะมีความสำคัญ แต่จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอยู่ในระดับต่ำและนักเรียนยังมีปัญหาในการอ่าน (วิสาข์ จิตวัตร. ๒๕๔๙ : ๑๕) อีกทั้งการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐานที่ผ่านมาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากปัจจัยหลายอย่างสาเหตุส่วนใหญ่เป็นเพราะนักเรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจความหมายขาดโครงสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ทำให้ไม่สามารถจับประเด็นและไม่เห็นภาพรวม (สมุทพร เซ็นเขานิข. ๒๕๔๙ : ๑๕) กล่าวคือ เมื่ออ่านแล้วไม่สามารถจับใจความสรุปสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ การอ่าน จับใจความจึงเข้ามามีบทบาทในเรื่องของการอ่านเพราะทักษะการอ่านจับใจความเป็นการพัฒนาสติปัญญาให้รู้จักคิดวิเคราะห์ ช่วยให้มีสมาธิเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้องและสามารถจับใจความสำคัญของประโยคหรือข้อความได้ในเวลาอันรวดเร็ว (กรมวิชาการ. ๒๕๔๖ : ๔๙) นอกจากนี้ตัวนักเรียนแล้ว อีกส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูและจากการศึกษาที่ผ่านมาจะเห็นว่ากระบวนการเรียนการสอนไม่สนองตอบกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ครูยึดการสอนโดยเป็นผู้ให้ความรู้แต่เพียงฝ่ายเดียว วิธีการสอนครูเน้นบอกเล่าและบรรยาย เน้นการท่องจำเป็นหลัก ไม่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็นและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นการสอนเนื้อหามากกว่ากระบวนการแสวงหาความรู้ ไม่ได้ดึงเอาศักยภาพของ

นักเรียนออกมาใช้ส่งผลต่อ การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่ามาตรฐาน ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติดั้งพื้นฐาน (Ordinary National Education Test : O-NET) ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในแต่ละปีการศึกษาที่ผ่านมา

วิธีการที่หลากหลายจึงนับเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับครูเพื่อจะได้นำไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนในห้องเรียนให้น่าสนใจ ครูควรเลือกสื่อและใช้เทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสมที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอ่านจับใจความได้โดยบรรลุวัตถุประสงค์ (ธนัญญา พรหมกอง. ๒๕๕๓ : ๒) สื่อการเรียนที่มีความเหมาะสมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ ชุดกิจกรรม ที่ประกอบไปด้วยสื่อประสมที่ครูสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ การใช้ชุดกิจกรรมมาประกอบการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ มีการเรียนการสอนที่เป็นระบบมากขึ้น (คำเพียร อุปริทอง. ๒๕๕๐ : ๗)

จากประสบการณ์การสอนวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานีเป็นเวลา ๓ ปีพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ต่ำมากโดยรายวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนมีผลการเรียนระดับ ๓ - ๔ ไม่ถึงร้อยละ ๗๐ ตลอดจนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติดั้งพื้นฐาน (Ordinary National Education Test : O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีคะแนนเฉลี่ย ๒๙.๐๖ ซึ่งต่ำกว่าสังกัด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ๓๑.๔๒ ชี้ให้เห็นถึงวิกฤตปัญหาในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษอย่างเห็นได้ชัดเมื่อวิเคราะห์สาเหตุจากการสอบถามโดยการสัมภาษณ์จากเพื่อนครูพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับทักษะการอ่านจับใจความสาเหตุอาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูครูส่วนใหญ่มีภาระงานอื่นที่นอกเหนือจากงานหลัก ต้องใช้เวลา ในการจัดทำเอกสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยตรงจึงมีเวลาในการเตรียมการสอนน้อยลง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passage ที่มีประสิทธิภาพเพราะชุดกิจกรรมได้มีการคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมโดยเน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทาง แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษมีลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก เพื่อกระตุ้น เร้าใจ ทำทลายความสามารถ เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เป็นนวัตกรรมที่สามารถปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพอย่างน่าเชื่อถือ เป็นการแก้ไขปัญหาลดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพตามที่หลักสูตรกำหนด

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages

๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑ ห้องเรียน จำนวน ๓๕ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การอ่านจับใจความที่จะให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญที่ใช้ในการอ่านจับใจความ ดังต่อไปนี้

๑. ความหมายของการอ่านจับใจความ

สุปราณี พัดทอง (๒๕๔๗ : ๖๕) ได้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความหมายถึง ความคิดสำคัญอันเป็นแก่นหรือหัวใจสำคัญของเรื่องที่ผู้เขียนมุ่งสื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบ ซึ่งอาจเป็นข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็นอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

ทวีทรัพย์ ไทยสุริยะ (๒๕๔๙ : ๒๒) ได้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความหมายถึง การอ่านที่ผู้อ่านจะต้องจับประเด็นสำคัญของสาระ รวมทั้งสามารถตีความ เข้าใจสัญลักษณ์ เข้าใจความคิดเห็นของผู้เขียน

นันทน์ภัส จอมหงษ์พิพัฒน์ (๒๕๕๒ : ๓๖) การทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน สามารถที่จะจับสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน แปลความหมายของสิ่งที่ได้อ่าน และมีความเข้าใจจุดมุ่งหมายที่สำคัญของเรื่องนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ผู้อ่านจะต้องถอดความหมายจากสัญลักษณ์ออกมาเป็นความคิด ความรู้ความเข้าใจ แล้วนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

มิ่งมิตร สุเมธานุสรณ์ (๒๕๕๖ : ๓๑) การอ่านจับใจความคือการอ่านที่ผู้อ่านต้องจับประเด็นที่สำคัญๆ ที่สุดหรือใจความหลัก (Main idea) ในย่อหน้านั้นๆ และรายละเอียดสนับสนุน (Supporting Detail) ของสาระหรือของเรื่อง รวมทั้งสามารถตีความ เข้าใจสัญลักษณ์และเข้าใจความหมายของคำประโยค ข้อความ และความคิดของผู้เขียน

จากทัศนะของนักการศึกษาจึงสรุปได้ว่า การอ่านจับใจความคือ การอ่านที่ผู้อ่านต้องจับประเด็นสำคัญ มีความเข้าใจความหมาย ความคิดของผู้เขียน และจุดมุ่งหมายที่สำคัญของเรื่องนั้นๆ ได้

๒. ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ ดังนี้

จุฑาภรณ์ กิตติอุดมพร (๒๕๔๘ : ๔๘) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นสำหรับการอ่านหนังสือทุกประเภทเพราะทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ช่วยให้อ่านหนังสือได้รวดเร็ว สามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ที่ผู้เขียนเรื่องต้องการให้ทราบได้อย่างถูกต้อง

บุญมา อินทวงศ์ (๒๕๕๒ : ๑๔) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความว่า การอ่านจับใจความเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนเพราะการเรียนต้องอาศัยการอ่านเป็นหลัก ยิ่งถ้าผู้อ่านมีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ก็จะสามารถเข้าใจความหมายเรื่องราวต่างๆ ที่อ่านได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

นันทน์ภัส จอมหงษ์พิพัฒน์ (๒๕๕๒ : ๓๗) การอ่านเป็นสิ่งสำคัญในการแสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลิน และการพักผ่อนหย่อนใจและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความพร้อม พัฒนาความรู้ พัฒนาตนเองให้มีนิสัยรักการอ่าน

ดารารวรรณ แก้วศรีทอง (๒๕๕๓ : ๔๔) การอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่คนเราใช้กันมากในชีวิตประจำวัน ถ้าผู้อ่านมีความสามารถในการอ่านจับใจความแล้ว จะเข้าใจความหมายและเรื่องที่อ่านได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะพื้นฐานที่ต้องนำมาใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมาย เรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้เขียนเรื่องต้องการให้ทราบเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว

๓. ลักษณะของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความเป็นพฤติกรรมกรรมการอ่านที่แสดงถึงความเข้าใจในเรื่องราวที่อ่านในลักษณะต่างกัน ผู้อ่านที่มีความเข้าใจในการอ่านจับใจความได้จะต้องมีลักษณะดังนี้

แวมยุรา เหมือนนิล (๒๕๔๑ : ๑๗) ได้กล่าวถึงลักษณะของการอ่านจับใจความสำคัญดังต่อไปนี้

๑. จัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่อ่าน และสามารถเล่าโดยใช้คำพูดของตนเอง
๒. บอกเล่าความทรงจำจากการอ่านในสิ่งที่เฉพาะเจาะจงได้ เช่น ข้อเท็จจริง รายละเอียด
๓. ปฏิบัติตามคำสั่ง หรือข้อเสนอแนะการอ่านได้
๔. แยกข้อเท็จจริง ความคิดเห็น หรือจินตนาการได้
๕. รวบรวมข้อมูลใหม่กับข้อมูลเก่าที่มีอยู่แล้วได้
๖. เลือกความหมายที่ถูกต้องและนำไปใช้ได้
๗. ให้ตัวอย่างประกอบได้
๘. จำแนกใจความสำคัญและส่วนขยายใจความสำคัญได้
๙. สรุปเรื่องที่อ่านได้

จากลักษณะของการอ่านจับใจความดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า การอ่านจับใจความเป็นการลำดับเหตุการณ์ บอกเล่าความทรงจำ บอกข้อเท็จจริง รายละเอียด ปฏิบัติตามคำสั่ง แสดงความคิดเห็น โดยสามารถแยกแยะข้อมูลที่เป็นใจความสำคัญและส่วนขยาย รวมทั้งสามารถรวบรวมข้อมูลชุดใหม่กับข้อมูลชุดเก่าที่มีอยู่แล้วเพื่อยกตัวอย่าง และสรุปเรื่องได้

๔. จุดมุ่งหมายสำคัญของการอ่านจับใจความ

สายสุนี สกุลแก้ว (๒๕๓๔ : ๒๗) ได้แบ่งจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความออกเป็น ๖ ประการ ดังนี้

๑. อ่านเพื่อจับใจความคร่าวๆ (Scanning and Skimming Reading)
๒. อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ (Idea Reading)
๓. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียดและใจความสำคัญโดยทั่วๆ ไป (Exploratory Reading)
๔. อ่านเพื่อเข้าใจอย่างถ่องแท้ (study Reading)
๕. อ่านเพื่อวิจารณ์ตามข้อมูลที่อ่าน (Critical Reading)
๖. อ่านเพื่อการวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดในข้อที่อ่าน (Analytical Reading)

สมบัติ มหาเรศ (๒๕๓๓ : ๔๔) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

๑..เพื่อให้นักเรียนอ่านจับใจความได้ไม่ใช่อ่านเพื่อเรียนจบชั่วโมงไปเท่านั้น เพื่อให้กิจกรรมการอ่านมีความหมาย การอ่านเพื่อให้เข้าใจนิยามการอ่านจากเอกสารกระตาดแบบฝึกหัดที่ครูเตรียมมาโดยเฉพาะไม่ควรอ่านจากหนังสือทั้งเล่มที่มีความหนามาก ควรมีการอ่านเฉพาะและทำแบบฝึกหัดในชั่วโมงนั้น

๒..ให้ผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านว่ามีสาระอะไรบ้าง โดยให้เล่าให้ทราบ ให้รายงานให้ชัดเจนที่สุดเท่าที่จะทำได้ จึงจะแสดงว่าผู้อ่านมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน

๓..อ่านเพื่อที่จะปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำ

๔..ฝึกการใช้สายตา อ่านเพื่อเข้าใจ นิยมฝึกทักษะในการอ่านและการตอบคำถามได้ถูกต้องแม่นยำ

๕..อ่านเพื่อให้สรุปเนื้อย่อได้ว่า เรื่องที่อ่านนั้นเกี่ยวกับอะไร แม้ว่าจะไม่ละเอียดแต่สามารถบอกได้ แม้ว่าจะไม่ครบสมบูรณ์ก็ตาม

๖..อ่านแล้วสามารถคาดการณ์ ทำนายว่าเรื่องนั้นจะลงเอยไปในรูปแบบใด

๗..อ่านแล้วทำรายงานย่อได้โดยเฉพาะการอ่านประเภทนี้ ต้องการฝึกการทำโน้ตย่อ

๘..อ่านเพื่อหาความจริงและแสดงความคิดเห็นประกอบได้

การอ่านจับใจความที่จะประสบความสำเร็จนั้น นักเรียนต้องรู้จุดมุ่งหมายในการอ่านว่าอ่านเพื่ออะไรหรือจะอ่านอะไรและประการสำคัญต้องพยายามจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้รู้แนวคิดของเรื่องว่าจะเป็นอย่างใดต้องฝึกอ่านจับใจความอยู่เสมอจึงจะช่วยให้อ่านได้เร็วขึ้นและปลูกฝังให้มินิรักการอ่านและใช้การอ่านให้เป็นประโยชน์สูงสุดในการดำรงชีวิต

กรกานต์ อรรถวรวุฒิ (๒๕๔๐ : ๑๗) ได้กล่าวไว้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจและจับใจความมีดังนี้คือ

๑..การอ่านจับใจความสำคัญ ไม่ใช่การอ่านเพื่อให้หมดเวลาเท่านั้น ไม่ควรอ่านจากหนังสือทั้งเล่ม ควรมีเวลาเฉพาะในการอ่านและทำแบบฝึกหัดในชั่วโมง

๒.. ผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านว่ามีสาระอะไรบ้างให้รายงานอย่างดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ จึงจะถือว่าผู้อ่านมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านมากที่สุด

๓.. อ่านเพื่อที่จะปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำ

๔.. ฝึกการใช้สายตา อ่านเพื่อเข้าใจ นิยมฝึกทักษะในการอ่านและการตอบคำถามได้ถูกต้องแม่นยำ

๕.. ให้สรุปและย่อได้ว่าเรื่องที่อ่านเกี่ยวข้องกับอะไร แม้จะไม่สมบูรณ์ แต่ก็ให้สามารถบอกได้บ้าง โดยไม่ละเอียดนักก็ตาม

๖.. อ่านแล้วสามารถคาดการณ์ว่าเรื่องที่อ่านจะลงเอยแบบใด

๗.. อ่านแล้วทำรายงานย่อได้โดยการโน้ตย่อ

๘.. อ่านเพื่อหาความจริงและแสดงความคิดเห็นประกอบ

จากทัศนะของนักการศึกษาจึงสรุปได้ว่า จุดประสงค์ของการอ่านจับใจความเป็นการอ่านเรื่องราวเพื่อหาสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านโดยมุ่งทำความเข้าใจเนื้อเรื่องและเจตนารมณ์ของผู้เขียน รวมทั้งมีการลำดับเหตุการณ์หรือบอกเล่าสิ่งที่อ่าน เป็นการผสมผสานความรู้เก่าและใหม่แล้วขยายความรู้ให้กว้างไกลออกไปจากเดิมอย่างสมเหตุสมผล

๕. หลักสำคัญของการสอนอ่านจับใจความ

ปัทมาวดี คณาดี (๒๕๕๒ : ๑๘) ได้สรุปหลักการสอนทักษะการอ่านจับใจความไว้ว่าการสอนทักษะการอ่านจับใจความ ครูต้องพยายามสร้างความสนใจให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านจับใจความ โดยฝึกให้นักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจในเรื่องราวที่กำหนดให้ การบอกรายละเอียด การจัดลำดับเหตุการณ์ บอกถึงเหตุและผล โดยครูต้องตั้งคำถามให้นักเรียนตอบเป็นตอนๆ ตามเรื่องนั้น ๆ

ดาราวรรณ แก้วศรีทอง (๒๕๕๓ : ๔๖) การสอนของครูนั้นต้องคำนึงถึงหลักความสำคัญของการสอน เพื่อให้การสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยครูจะต้องสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีการอ่านจับใจความ โดยนักเรียนควรอ่านหรือฟังเรื่องราวตลอดทั้งเรื่องก่อนแล้วจึงตั้งคำถามหรือถามตัวเองว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องอะไรใคร ทำอะไรที่ไหน อย่างไร

สรุปได้ว่า หลักการสำคัญของการอ่านจับใจความ ครูต้องพยายามสอนคำศัพท์ สร้างบริบทที่เหมาะสมกับคำใหม่ ส่งเสริมให้นักเรียนใช้พจนานุกรม เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความ โดยมีการแปลความ ตีความ การขยายความ ครูควรให้นักเรียนฝึกอ่านบทอ่านหลายรูปแบบ ขณะที่สอนอ่านนักเรียนต้องพยายามตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านและสรุปใจความสำคัญของเรื่องได้

๖.. การวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความ

การวัดความรู้ความเข้าใจในการอ่านจับใจความอาจทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการวัดนั้นๆ จึงมีนักรับการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (๒๕๓๒ : ๙๑-๙๓) ได้กล่าวถึงการวัดผลประเมินผลทักษะการอ่านดังนี้

๑. ให้หาความหมายของคำศัพท์
๒. ให้บอกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประโยค
๓. ให้หาความหมายจากประโยคที่กำหนดให้
๔. ให้ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านโดยใช้คำถามแบบมีคำตอบให้เลือก
๕. ให้เรียงลำดับเรื่องที่อ่านให้ถูกต้อง
๖. ให้เติมคำลงในช่องว่างโดยใช้วิธีโคลซ (Cloze)
๗. ให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านอย่างง่าย
๘. ให้ตั้งชื่อเรื่อง

การตรวจให้คะแนนทักษะการอ่าน ข้อทดสอบทักษะการอ่านมีลักษณะเหมือนข้อทดสอบการฟังลักษณะของการตรวจให้คะแนนมีลักษณะดังนี้

๑. ข้อสอบแบบปรนัย ให้คะแนน ๐ เมื่อตอบผิด และ ๑ เมื่อตอบถูก
๒. ข้อสอบที่แสดงออกถึงกริยา ทำทาง ให้คะแนนพิจารณา ดังนี้
 - ๒.๑ อ่านครั้งเดียวแล้วทำคำสั่งได้ถูกต้อง ได้ ๔ คะแนน
 - ๒.๒ ทำตามคำสั่งได้ถูกต้องหลังการอ่าน ๒ ครั้ง ได้ ๓ คะแนน
 - ๒.๓ อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้อง แต่แก้ไขเองได้โดยไม่ต้องอ่านใหม่ ๒ ครั้ง ได้ ๒ คะแนน
 - ๒.๔ อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้อง แต่แก้ไขเองได้โดยไม่ต้องอ่านใหม่ครั้งที่ ๒ ได้ ๑ คะแนน
 - ๒.๕ อ่านแล้วทำตามคำสั่งไม่ถูกต้อง ๒ ครั้ง ได้ ๐ คะแนน

๓. การตรวจคะแนนสอบด้วยวิธีโคลซ (Cloze) มี ๒ วิธี คือ

๓.๑ ให้คะแนนคำตอบที่ตรงคำที่ถูกต้องออกไป

๓.๒ ให้คะแนนคำที่ใกล้เคียงคำที่เป็นคำยากกว่าความหมายไปด้วยกันได้

สายสุณี สุกุลแก้ว (๒๕๓๔ : ๓๐-๓๑) กล่าวถึงการวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความว่า

๑. แบบทดสอบมาตรฐาน ข้อสอบที่นำไปให้ผู้เรียนทำเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเกณฑ์ปกติ แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยข้อความเป็นตอน ๆ หรือเรื่องสั้น ๆ ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกคำตอบ เรียงเนื้อหาจากเรื่องง่ายไปหายาก จำกัดเวลา นักเรียนจะได้รับคะแนนตามความสามารถของความเข้าใจในการอ่านแบบสอบคะแนนจะออกมาในรูปคะแนนดิบ เปอร์เซนต์หรือระดับ

๒. แบบสอบชนิดอิงเกณฑ์ ลักษณะของแบบนี้คล้ายกับแบบแรก มีข้อความเป็นตอน ๆ หรือมีเรื่องสั้น ๆ ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกคำตอบแต่ไม่เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเกณฑ์ปกติ หรือนักเรียนกลุ่มอื่น คะแนนของนักเรียนกลุ่มนี้ขึ้นอยู่กับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน เกณฑ์ที่ถือว่านักเรียนมีความสำเร็จในการอ่านนั้น อยู่ระหว่าง ๘๐-๙๐ เปอร์เซนต์

อำไพ เกียรติชัย (๒๕๓๘ : ๑๖๗) ได้กล่าวถึงประเภทของคำถามที่วัดความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

๑. ให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่อง

๒. ให้นักเรียนระบุหัวใจความประโยชน์หรือถูก

๓. ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำเหมือน คำตรงข้ามและแปลความหมายในเรื่องนั้น

๔. ให้นักเรียนบอกคำจำกัดความหรือความหมายของคำโดยใช้บริบท

๕. เติมคำในประโยคให้สมบูรณ์และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

๖. นักเรียนทำประโยคให้สมบูรณ์โดยการเติมคำศัพท์ที่นักเรียนเลือกจากเนื้อเรื่อง

๗. นักเรียนทำประโยคให้สมบูรณ์โดยมีความหมายถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

๘. ให้นักเรียนระบุคำตอบที่ได้ใจความสอดคล้องกัน

๙. ให้นักเรียนระบุใจความของเรื่อง

๑๐. ตั้งคำถามจากเรื่อง

๑๑. จับคู่ตัวละครและเหตุการณ์ให้สัมพันธ์กัน

จากการที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงการวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความ สรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลทักษะการอ่าน เป็นการวัดความสามารถด้านความเข้าใจของเรื่องที่อ่าน ซึ่งอาจแสดงออกมาในทักษะการฟัง การพูดหรือเขียน คือสามารถบอกคำศัพท์ ประโยค ตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่อ่าน สรุปใจความสำคัญและแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑	ขั้นที่ ๑ การทดสอบก่อนใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages โดยนำแบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบปรนัยจำนวน ๑๐ ข้อ ขั้นที่ ๒ การให้ความรู้กับนักเรียน เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาในชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ประกอบเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ดีขึ้น ขั้นที่ ๓ นำชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษมาใช้ในการสร้างความเข้าใจในเนื้อหา ขั้นที่ ๔ การให้นักเรียนได้ฝึกฝน เป็นการให้นักเรียนได้ทำชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ขั้นที่ ๕ การทดสอบหลังเรียน เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน	ทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน จำนวน ๔๐ ข้อ โดยใช้เวลา ๖๐ นาที ๒. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ – ๖ คน โดยคณะนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน ให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ๓. เตรียมชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน ๑๐ ข้อ ๔. ขณะที่นักเรียนใช้ชุดรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ผู้สอนคอยดูแล ชี้แนะ และให้คำปรึกษาสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคลและการทำงานกลุ่ม เพื่อเสนอแนะและปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น ๕. ถ้านักเรียนไม่เข้าใจแบบฝึกหัดใด นักเรียนสามารถสอบถามหรือขอคำแนะนำจากครูผู้สอนได้ ๖. ผู้สอนเก็บคะแนนจากการทำกิจกรรม และการทดสอบหลังเรียนของชุดกิจกรรม

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
ทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนจำนวน ๔๐ ข้อ
ทดสอบก่อนเรียนวัดผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบปรนัยจำนวน ๑๐ ข้อ	แบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบปรนัยจำนวน ๑๐ ข้อ
ให้ความรู้กับนักเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาในชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้น	.ใบความรู้ที่ ๑ การอ่านแบบ Short Passages

มัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ประกอบเพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ดีขึ้น	
นำชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages มาใช้ในการสร้างความเข้าใจในเนื้อหา	ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages
ให้นักเรียนได้ฝึกฝน เป็นการให้นักเรียนได้ทำชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่าน จับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages	ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages
ทดสอบหลังเรียน เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนจำนวน ๔๐ ข้อ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร

๑.๑ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๑.๒ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๒. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ

๒.๑ ความหมายของการอ่าน

๒.๒ ความสำคัญของการอ่าน

๒.๓ จุดมุ่งหมายของการอ่าน

๒.๔ ทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่าน

๒.๕ ประเภทของการอ่าน

๓. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ

๓.๑ ความหมายของการอ่านจับใจความ

๓.๒ ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

๓.๓ ลักษณะของการอ่านจับใจความ

๓.๔ จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความ

๓.๕ หลักสำคัญของการอ่านจับใจความ

๓.๖ การวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความ

๔. การคัดเลือกบทอ่านหรือเนื้อหา

๔.๑ หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกบทอ่านหรือเนื้อหา

๔.๒ การพิจารณาจัดเนื้อหาหรือบทอ่าน

- ๔.๓ เกณฑ์การพิจารณาความยากง่ายของบทอ่าน
- ๔.๔ วิธีหาค่าระดับความยากง่ายของบทอ่าน
- ๕. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม
 - ๕.๑ ความหมายของชุดกิจกรรม
 - ๕.๒ แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม
 - ๕.๓ ประเภทของชุดกิจกรรม
 - ๕.๔ องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
 - ๕.๕ ขั้นตอนในการผลิตชุดกิจกรรม
 - ๕.๖ ประโยชน์ของชุดกิจกรรม
- ๖. เอกสารเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนรู้
 - ๖.๑ ความหมายของความพึงพอใจ
 - ๖.๒ การวัดความพึงพอใจ
- ๗. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - ๗.๑ งานวิจัยในประเทศ
 - ๗.๒ งานวิจัยต่างประเทศ

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (๒๕๔๖:๕-๖) ได้เขียนเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ไว้ โดยประกอบด้วย ๕ ส่วน คือ

๑. คำชี้แจง เป็นคำอธิบายความสำคัญของบทเรียน สิ่งที่คุณเรียนควรรู้ก่อนเรียนและขอบข่ายของขอบข่ายทั้งหมดของชุดการเรียนรู้
๒. จุดมุ่งหมาย คือ ข้อความที่กำหนดไว้ชัดเจนว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จอย่างไรหลังจากเรียนแล้ว
๓. การประเมินผลเบื้องต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบว่าในการเรียนชุดการเรียนรู้ นั้นผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายเพียงใด การประเมินผลเบื้องต้นนี้อาจอยู่ในรูปแบบ การทดสอบข้อเขียน ทดสอบปากเปล่า การทำงาน การตอบคำถามง่าย ๆ เพื่อให้รู้ถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
๔. การกำหนดกิจกรรม คือ การกำหนดแนวทางและวิธีไปสู่จุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นด้วย
๕. การประเมินผลขั้นสุดท้าย เป็นการทดสอบเพื่อวัดผลการเรียนหลังจากที่เรียนแล้ว กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๑:๘๑) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ ดังนี้
 ๑. คู่มือ สำหรับผู้เรียนในการสอนและสำหรับผู้เรียนในชุดการเรียนรู้
 ๒. คำสั่ง เพื่อกำหนดแนวทางในการเรียน
 ๓. เนื้อหาบทเรียน จะจัดในรูปของสิ่งต่าง ๆ เช่น สไลด์ เทป เป็นต้น
 ๔. กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำรายงานหรือค้นคว้าต่อจากสิ่งที่เรียนมาแล้ว เพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น
 ๕. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทเรียนเพื่อการประเมินผล

บุญชม ศรีสะอาด (๒๕๔๑:๙๖-๙๘) กล่าวถึง ชุดการเรียนรู้จะมีองค์ประกอบ ๔ ด้าน ดังนี้

๑. คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดการเรียนรู้ศึกษาปฏิบัติให้บรรลุอย่างมีประสิทธิภาพ อาจประกอบไปด้วยแผนการสอน สิ่งที่ครูต้องเตรียมก่อนสอนบทบาทของผู้เรียนและการจัดชั้นเรียน

๒. บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำสั่งว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

๓. แบบทดสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากเรียนชุดการเรียนรู้จบแล้ว ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

๔. สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีหลายชนิดประกอบกันอาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ เนื้อหาเฉพาะเรื่อง จุลสาร บทเรียน โปรแกรมหรือประเภทโสตทัศนูปกรณ์เช่น รูปภาพ แผนภูมิต่าง ๆ เทปบันทึกเสียง फिल्मสตริปของจริง เป็นต้น

บุญเกื้อ ควรหาเวช (๒๕๔๓:๙๔-๙๗) มิตรธิตาล เอื้อเพชรวงษ์ (๒๕๔๕:๑๑๙-๑๒๐) เชิญ สามารถ (๒๕๔๗:๓๗) มีความเห็นสอดคล้องกันในด้านองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้โดยกล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญภายในชุดการเรียนรู้โดยประกอบด้วย ๔ ส่วนด้วยกัน ดังนี้

๑. คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียนตามชนิดของชุดการเรียนรู้ โดยภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดการเรียนรู้

๒. คำสั่งหรือการมอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้นักเรียน

๓. เนื้อหาสาระ เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระอยู่ในรูปของสื่อการเรียนรู้แบบประสมและกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคลซึ่งกำหนดไว้ตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

๔. การประเมินผลการเรียนรู้จะอยู่ในรูปแบบทดสอบต่าง ๆ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และการประเมินผล “กระบวนการ” แบบฝึกหัด การรายงานค้นคว้า ฯลฯ

จากการศึกษาองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ พบว่า องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ควรประกอบด้วย

๑. ชื่อชุดการเรียนรู้

๒. คำชี้แจง เป็นการบอกแนวทางในการเรียนให้นักเรียน

๓. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เช่น สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นหลังจากทำชุดการเรียนรู้จบลง

๔. เวลาเป็นส่วนที่บอกเวลาในการศึกษาชุดการเรียนรู้แต่ละชุด

๕. สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในชุดกิจกรรม

๖. เนื้อหา เป็นส่วนที่เสนอความรู้ให้นักเรียน

๗. แบบฝึกทักษะ เป็นส่วนที่ให้นักเรียนปฏิบัติหลังจากได้ศึกษาชุดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

๘. แบบทดสอบย่อยประจำชุดการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

๑) ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดทักษะด้านการอ่านจับใจความจากการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages สูงขึ้น

๓) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในระดับมาก

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

๑) การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีการอ่านแบบ Short Passages ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒) มีการพัฒนานวัตกรรมให้หลากหลายและสอดคล้องกับผู้เรียน

๓) มีการสะท้อนผล ปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนของครูผู้สอนให้มีความทันสมัย น่าสนใจมากขึ้น

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

๑) โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองและสอดคล้องต่อความต้องการของผู้เรียน

๒) มีการพัฒนาครูผู้สอนในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนา วิเคราะห์ สภาพปัญหาจากการเรียนการสอนแล้วหาวิธีการแก้ปัญหาได้

๓) โรงเรียนได้รับการยอมรับในด้านการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

๑) ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมและตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น

๒) สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนและชุมชนให้ดียิ่งขึ้น

๓) ผู้ปกครองและชุมชนสามารถ ติดตามผลการอ่านของผู้เรียนและเข้าร่วมในการประเมินความก้าวหน้า สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนในการอ่านของผู้เรียน สร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการอ่านในบ้าน ทำให้มีผลการพัฒนาการอ่านในทางที่ดีขึ้น และดูจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครอง

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑	การพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ	๑. หมึกเติมปริ้นเตอร์ brother รุ่น DCP-T๕๒๐ w ๒. กระดาษโฟโต้ ๑๓๐ แกรม ๓. กระดาษสี A๔ ๘๐ แกรม สีฟ้า สีเขียว สีชมพู สีเหลือง	๑ ชุด ๔ สี ๕ รีม ๔ ห่อ	๑,๑๕๐ ๖๐๐ ๒๕๒

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
		๔. พลาสติกเคลือบบัตร A๔ (๒๑๖x ๓๐๓ mm) ๑๒๕ Mic	๕ ห่อ	๑,๗๔๕
		๕. เทปเดินเส้นคละสี	๕ ม้วน	๑๐๐
		๖. แลคซีนผ้า ๑ นิ้ว สีน้ำเงิน สีเขียว สีแดง สีเหลือง	๑๒ ม้วน	๑๕๓
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ผู้เรียนมีความรู้และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษดีขึ้น	ทำกิจกรรมระหว่างเรียน การทำงาน/ใบงาน/ชิ้นงานและ การทดสอบ	ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับ ใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วย วิธีการอ่านแบบ Short Passages
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษสูงขึ้น	การทำกิจกรรม/ใบงาน/ชิ้นงาน และการทำแบบทดสอบ	ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการอ่านจับ ใจความภาษาอังกฤษ รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วย วิธีการอ่านแบบ Short Passages และ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์	การสังเกต	แบบสังเกต

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาศสง่างาม)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาศสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัตินวัตกรรม
(นางสาวสิริกร ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นายปรมา เยาบุตร

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

TB SMART FARM กิจกรรมปลาดุกฟักตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

(✓) นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

(✓) นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ต้องอาศัยกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และเหตุผลในการทำความเข้าใจและประยุกต์ใช้ความรู้ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ขาดทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปอย่างเป็นระบบ ไม่สามารถวิเคราะห์และสรุปข้อมูลจากตาราง กราฟ แผนภูมิ หรือรูปภาพได้อย่างถูกต้อง ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้และการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ปัญหาดังกล่าวสามารถอธิบายได้จากแนวคิดทางการศึกษาที่ระบุว่า ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกฝนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริงและการคิดอย่างมีระบบ ตามหลักของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยเฉพาะการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (๕E) ซึ่งประกอบด้วย การกระตุ้นความสนใจ (Engagement) การสำรวจและค้นหา (Exploration) การอธิบาย (Explanation) การขยายความรู้ (Elaboration) และการประเมินผล (Evaluation) กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อตอบสนองต่อปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม "ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (๕E) เพื่อพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การทดลอง และการสืบค้นทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งฝึกฝนให้สามารถนำเสนอข้อมูลเชิงเหตุผลได้อย่างถูกต้องและชัดเจน นวัตกรรมดังกล่าวได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยเน้นไปที่หัวข้อสำคัญ ได้แก่ ความสัมพันธ์ในระบบนิเวศบ่อปลา การบริหารจัดการทรัพยากรในระบบเลี้ยงปลา การจัดการของเสีย ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาทักษะดังกล่าว

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้อย่างได้รับการออกแบบให้อยู่ในแนวทางของ STEM Education ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในบริบทของโครงการ TB SMRT FARM ซึ่งเป็นโครงการส่งเสริมทักษะชีวิตด้านการเกษตรแบบพึ่งพาตนเอง นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (๕E) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเลี้ยงปลาตกแบบพึ่งพาตนเอง ผู้เรียนจะได้มีโอกาสศึกษาการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางน้ำที่เกิดจากกิจกรรมทางชีวภาพ การตรวจสอบคุณภาพน้ำ และการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของปลา ซึ่งเป็นตัวอย่างของการนำแนวคิด STEM Education มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้จริง การออกแบบชุดกิจกรรมดังกล่าวอิงตามกรอบการสอนแบบ STEM Design Process ได้แก่

๑. **ระบุปัญหา (Identify the Problem)** – กระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของงานและพลังงานในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ การลดการสูญเสียพลังงานในระบบกลไก
๒. **วางแผนและออกแบบ (Plan and Design)** – ให้นักเรียนคิดและออกแบบโมเดลหรือระบบที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการใช้พลังงาน เช่น ออกแบบรอกที่ช่วยผ่อนแรง หรือสร้างเครื่องกำเนิดไฟฟ้าจากพลังงานกล
๓. **ลงมือปฏิบัติ (Create and Test)** – นักเรียนสร้างชิ้นงาน ทดลอง และเก็บข้อมูลจากการปฏิบัติจริง
๔. **วิเคราะห์และปรับปรุง (Improve and Optimize)** – นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง นำเสนอผลลัพธ์ และปรับปรุงแนวคิดให้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนานวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ รู้จักตั้งคำถาม ทดลอง และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนั้น นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (๕E) จึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถช่วยแก้ไขปัญหการเรียนรู้ของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมให้กับพวกเขาสำหรับการศึกษาต่อไปในอนาคต

บริบทของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

โรงเรียนบ้านท่าบ่อเป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชนท้องถิ่น ซึ่งบริบทของโรงเรียนสามารถพิจารณาได้จากหลายแง่มุม ได้แก่ บริบททางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

๑. บริบททางภูมิศาสตร์ โรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ที่อาจเป็นชุมชนชนบทหรือกึ่งเมือง โดยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการศึกษาและการพัฒนาชุมชน โรงเรียนอาจอยู่ใกล้แม่น้ำ ลำคลอง หรือเส้นทางคมนาคมที่สำคัญ ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตของนักเรียนและครอบครัว

๒. บริบททางประวัติศาสตร์ โรงเรียนบ้านท่าบ่ออาจมีประวัติการก่อตั้งมายาวนานโดยเริ่มต้นจากการเป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนจะพัฒนาเป็นโรงเรียนขยายโอกาส หรืออาจมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาชุมชนในอดีต เช่น การเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของท้องถิ่น

๓. บริบททางสังคมและวัฒนธรรม นักเรียนในโรงเรียนอาจเป็นลูกหลานของชุมชนเกษตรกรรม ชุมชนประมง หรือชุมชนที่มีวิถีชีวิตดั้งเดิมมีประเพณีท้องถิ่นและวัฒนธรรมที่โดดเด่น เช่น การทำบุญประเพณี

การเล่นพื้นบ้าน หรือกิจกรรมชุมชนที่เกี่ยวข้องกับศาสนาภาษาที่ใช้ในโรงเรียนอาจเป็นภาษากลาง (ไทย) หรือมีการใช้ภาษาถิ่นควบคู่กัน เช่น ภาษาลาวอีสาน

๔. บริบททางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจของชุมชนอาจเป็นเกษตรกรรมเป็นหลัก เช่น การปลูกข้าว ทำสวนยางพารา หรือการประมงนักเรียนบางส่วนอาจต้องช่วยเหลือครอบครัวทำงานหลังเลิกเรียนสถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวอาจมีผลต่อโอกาสทางการศึกษาทำให้โรงเรียนต้องจัดหาโครงการสนับสนุน เช่น ทุนการศึกษา อาหารกลางวัน และกิจกรรมเสริมรายได้

โดยสรุป บริบทของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นศูนย์กลางของการศึกษาในชุมชน ที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของท้องถิ่น โรงเรียนไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ให้ความรู้ทางวิชาการแก่เด็กๆ แต่ยังเป็นสถานที่ที่ช่วยปลูกฝังจิตสำนึกในการรักษาวัฒนธรรมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนอีกด้วย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะด้าน STEM Education ผ่านการทดลองและการแก้ปัญหาในการทำเกษตรแบบผสมผสาน

๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้และทักษะในการเลี้ยงปลาตกอย่างเป็นระบบ

๓. เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม การจัดการทรัพยากร และการพึ่งพาตนเอง

๔. เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๕ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม "TB Fresh Farm: กิจกรรมปลาดุกฟุ้งตนเอง" เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในการเลี้ยงปลาดุกอย่างยั่งยืน โดยบูรณาการแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงเข้ากับกระบวนการเรียนรู้แบบ STEM Education (สะเต็มศึกษา) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

หลักการของการพัฒนานวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรมนี้มีพื้นฐานจากแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการของ STEM Education ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบ STEM Education (สะเต็มศึกษา) ถูกนำมาใช้เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสดันคว้า ทดลอง และพัฒนาโครงการที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงปลาดุกด้วยตนเอง โดยผ่านกระบวนการออกแบบที่เป็นระบบ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ และนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

อีกหนึ่งหลักการสำคัญที่ถูกนำมาใช้คือ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความพอประมาณ การมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกันตนเอง กิจกรรมการเลี้ยงปลาดุกในโครงการนี้

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งส่งเสริมแนวความคิดการทำเกษตรแบบพึ่งพาตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน

แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรมนี้อิงอยู่บนแนวคิดที่สำคัญหลายประการ โดยแนวคิด การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructionism) ของ Seymour Papert เป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการลงมือทำจริง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบโครงงานที่ให้นักเรียนมีโอกาสทดลองและพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ ทฤษฎี การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky ยังถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยที่ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ แนวคิดนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาแนวคิดเชิงนามธรรมได้จากประสบการณ์จริงที่ได้รับในการทำโครงการ

อีกแนวคิดที่มีความสำคัญในการพัฒนานวัตกรมนี้อีกคือ ปัญญานิเวศ (Ecological Intelligence) ของ David Orr ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศของแหล่งน้ำ คุณภาพน้ำ และการจัดการของเสียในระบบการเลี้ยงปลา ซึ่งจะช่วยทำให้พวกเขามีความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อมได้ดียิ่งขึ้น

แนวคิด Education for Sustainable Development (ESD) หรือ การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ยังถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจหลักการของการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการเลี้ยงปลา โดยให้ความสำคัญกับการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และการสร้างระบบการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในวัตกรมนี้อิงอยู่บนทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายประการ หนึ่งในนั้นคือ ทฤษฎี Active Learning ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมการเลี้ยงปลาในโครงการนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทดลองและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

ในด้านคณิตศาสตร์ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Learning Theory) ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการคำนวณต้นทุน อัตราการเจริญเติบโต และกำไรจากการเลี้ยงปลา

นอกจากนี้ ทฤษฎี Multiple Intelligences (พหุปัญญา) ของ Howard Gardner ถูกนำมาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยนักเรียนสามารถใช้ทักษะด้านตรรกศาสตร์ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านศิลปะ และด้านการทำงานร่วมกันในกิจกรรมการเลี้ยงปลา ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของผู้เรียนในหลายมิติ

นวัตกรรม "TB Fresh Farm: กิจกรรมปลาดุกพึ่งตนเอง" ได้รับการออกแบบโดยอิงอยู่บนหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญหลายประการ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ STEM Education (สะเต็มศึกษา) และการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructionism) ทั้งนี้ นวัตกรรมยังได้นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาบูรณาการเข้ากับ

การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

นวัตกรรมนี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างทักษะวิชาการของผู้เรียน แต่ยังช่วยปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม และการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลอง คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ STEM Education และการพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย
๑	ระบุปัญหาและตั้งคำถาม (Define the Problem & Inquiry Process)	๑. ครูนำเสนอวิดีโอหรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงปลา ๒. นักเรียนอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการเลี้ยงปลา ๓. นักเรียนตั้งคำถามสำคัญ (Essential Questions) ๔. ครูให้ประเด็นปัญหาแก่นักเรียนและตั้งสมมติฐาน	- กระตุ้นความสนใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเลี้ยงปลา - ให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับปัญหาที่เกี่ยวข้อง เช่น คุณภาพน้ำ อาหารปลา และต้นทุน
๒	วางแผนและออกแบบชิ้นงาน(Planning & Project Design)	๑. แบ่งกลุ่มนักเรียนและมอบหมายบทบาทหน้าที่ ๒. วางแผนขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน ๓. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากหนังสือ งานวิจัย หรือสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	- นักเรียนวางแผนการสร้างชิ้นงาน - กำหนดแนวทางการศึกษาค้นคว้าและแบ่งบทบาทในกลุ่ม
๓	ลงมือปฏิบัติและเก็บข้อมูล (Implementation & Data Collection)	๑. นักเรียนช่วยกันออกแบบและสร้างเครื่องให้อาหารเพื่อเลี้ยงปลา ๒. ให้อาหารปลาและบันทึกพฤติกรรมปลา ๓. จัดบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของปลาและสภาพแวดล้อม	- นักเรียนลงมือทดลองจริงตามแผนที่วางไว้ - ฝึกทักษะการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ผล
๔	ทบทวนและปรับปรุง (Review & Reflection)	๑. เปรียบเทียบผลการทดลองและวิเคราะห์ตัวแปรที่มีผลต่อปลา ๒. ระบุปัญหาที่พบ เช่น คุณภาพน้ำลดลง หรือการให้อาหารที่ไม่เหมาะสม ๓. ปรับปรุงแนวทางการเลี้ยง เช่น ทดลองเปลี่ยนสูตรอาหาร	- ประเมินผลการทดลองและหาวิธีปรับปรุงโครงการ - ส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ผ่านการสะท้อนคิด

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน	เป้าหมาย
		๔. ทำ AAR (After Action Review) เพื่อสะท้อนความคิดเห็นของนักเรียน	
๕	นำเสนอผลงาน (Presentation & Communication)	๑. จัดทำรายงานสรุปผลการทดลอง ๒. ออกแบบอินโฟกราฟิกหรือสื่อดิจิทัลในการนำเสนอ ๓. จัดนิทรรศการแสดงผลบ่อเลี้ยงปลาตุ๊กจำลอง ๔. นำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยใช้โมเดลจำลองหรือวิดีโอประกอบ	- ฝึกทักษะการสื่อสารและการนำเสนอข้อมูล - ถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับเพื่อนและชุมชน
๖	เผยแพร่และขยายผล (Service & Expansion)	๑. นักเรียนจัดเวิร์กช็อปสอนการเลี้ยงปลาตุ๊กให้แก่ผู้ปกครองและชุมชน ๒. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น วิดีโอ หรือบทความออนไลน์ ๓. วางแผนขยายฟาร์มปลาตุ๊กเป็นธุรกิจขนาดเล็ก ๔. สำนวญความคิดเห็นของนักเรียนและชุมชนเกี่ยวกับโครงการ	- ขยายผลโครงการสู่ชุมชน - สนับสนุนการต่อยอดเป็นนวัตกรรมเพื่อการพึ่งพาตนเอง

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
ระบุปัญหาและตั้งคำถาม (Define the Problem & Inquiry Process)	- วิดีโอแนะนำการเลี้ยงปลาตุ๊ก - กรณีศึกษาหรือบทความเกี่ยวกับการเลี้ยงปลาแบบพึ่งพาตนเอง - ใบงานสำหรับระบุปัญหาและตั้งคำถาม - กระดานไวท์บอร์ดหรือกระดานชาร์ตสำหรับระดมสมอง
วางแผนและออกแบบชิ้นงาน(Planning & Project Design)	- หนังสือ/เอกสารเกี่ยวกับวงจรชีวิตปลาตุ๊กและการจัดการฟาร์ม - แผ่นกระดาษกราฟ/กระดาษวาดเขียนสำหรับร่างแผนงาน - ซอฟต์แวร์สำหรับออกแบบ (เช่น Google Docs, Canva, AutoCAD เบื้องต้น) - เครื่องคิดเลข/คอมพิวเตอร์สำหรับคำนวณต้นทุน
ลงมือปฏิบัติและเก็บข้อมูล (Implementation & Data Collection)	- บ่อเลี้ยงปลาตุ๊ก (พลาสติก/ซีเมนต์/ดิน) - เครื่องวัดคุณภาพน้ำ (pH meter, DO meter, เครื่องวัดแอมโมเนีย) - อาหารปลาตุ๊กชนิดต่าง ๆ สำหรับทดลอง - สมุดบันทึกข้อมูลการเลี้ยงปลา - กล้องถ่ายภาพ/โทรศัพท์มือถือสำหรับบันทึกผล

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
ทบทวนและปรับปรุง (Review & Reflection)	- ตารางบันทึกผลการทดลอง - โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูล (Excel, Google Sheets) - ใบงานสำหรับสรุปผลการวิเคราะห์ - AAR Template สำหรับสะท้อนคิด
นำเสนอผลงาน (Presentation & Communication)	- กระดาษโปสเตอร์/อินโฟกราฟิกสำหรับสรุปผลการทดลอง - โปรแกรมนำเสนอ (PowerPoint, Google Slides, Canva) - โมเดลจำลองบ่อปลา - วิดีโอแนะนำสอนที่นักเรียนผลิตเอง
เผยแพร่และขยายผล (Service & Expansion)	- กล้องวิดีโอ/โทรศัพท์มือถือสำหรับบันทึกและตัดต่อคลิป - แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับเผยแพร่ (Facebook, YouTube, TikTok) - ใบปลิว/โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ - แบบสอบถามความคิดเห็นจากชุมชน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "TB Fresh Farm: กิจกรรมปลาดุกฟักตนเอง" อาศัยสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ STEM Education โดยมีองค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรมการเรียนรู้

องค์ประกอบ	รายละเอียด
๑.๑ แนวทางการจัดการเรียนรู้ (Learning Approach)	- ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ STEM Education - ยึดหลัก Active Learning และ Learning by Doing
๑.๒ เนื้อหาการเรียนรู้ (Content Knowledge)	- ความรู้เกี่ยวกับวงจรชีวิตและพฤติกรรมของปลาดุก - ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลี้ยงปลา (คุณภาพน้ำ, อาหาร, สภาพแวดล้อม) - หลักการบริหารจัดการฟาร์มแบบพึ่งพาตนเอง
๑.๓ กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)	- นักเรียนมีส่วนร่วมตั้งแต่ วิเคราะห์ปัญหา → วางแผน → ทดลอง → สรุปผล - ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา และการคิดเชิงระบบ
๑.๔ การบูรณาการเทคโนโลยี (Technology Integration)	- ใช้ เครื่องวัดค่า pH, ออกซิเจน, อุณหภูมิ - ใช้แอปพลิเคชันวิเคราะห์ข้อมูล (Excel, Google Sheets) - สร้างวิดีโอและสื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่ความรู้
๑.๕ การเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจพอเพียง	- เน้น หลักพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกัน - ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า - สร้างแนวคิดในการประกอบอาชีพและพึ่งพาตนเอง

๑๑.๒. องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้

องค์ประกอบ	ประเภทของสื่อ	วัตถุประสงค์
๒.๑ สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media)	- หนังสือ / บทความเกี่ยวกับการเลี้ยงปลาดุก - คู่มือโครงการ TB Fresh Farm - ใบงานสำหรับจัดบันทึกผลการทดลอง	- ให้ข้อมูลพื้นฐานและความรู้เกี่ยวกับการเลี้ยงปลาดุก - เป็นแนวทางให้นักเรียนวางแผนโครงการได้อย่างเป็นระบบ
๒.๒ สื่อดิจิทัล (Digital Media)	- วิดีโอแนะนำการเลี้ยงปลา - สไลด์นำเสนอ (PowerPoint, Google Slides) - ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ข้อมูล (Excel, Google Sheets)	- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ - ใช้เทคโนโลยีช่วยวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล
๒.๓ สื่อทดลอง (Experimental Media)	- บ่อเลี้ยงปลาจำลอง - เครื่องวัดค่า pH, DO meter - สูตรอาหารทดลอง	- ให้นักเรียนได้ทดลองจริง - ศึกษาผลกระทบของปัจจัยต่าง ๆ ต่อการเลี้ยงปลา
๒.๔ สื่อออนไลน์ (Online Media)	- เว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับการเลี้ยงปลา - แพลตฟอร์มการเรียนรู้ (Google Classroom, Facebook Group) - ช่อง YouTube สำหรับเผยแพร่โครงการ	- ขยายขอบเขตการเรียนรู้สู่ชุมชนและผู้สนใจ - สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Blended Learning
๒.๕ สื่อการประเมินผล (Assessment Tools)	- แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน - แบบประเมิน AAR (After Action Review) - แบบสอบถามความคิดเห็นของชุมชน	- วัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน - ปรับปรุงโครงการให้เหมาะสมกับความต้องการของชุมชน

องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ในนวัตกรรม "TB Fresh Farm: กิจกรรมปลาดุกฟุ้งตนเอง" ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งในเชิง วิชาการ ปฏิบัติ และเทคโนโลยี โดยสื่อที่ใช้มีทั้ง สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล สื่อทดลอง และสื่อออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ STEM Education

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การดำเนินโครงการ “เลี้ยงปลาดุกแบบฟุ้งตนเอง” ตามแนวทาง STEM Education คาดว่าจะส่งผลต่อทั้งผู้เรียน ครู โรงเรียน และชุมชนในหลากหลายด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ รวมถึงการส่งเสริมการฟุ้งตนเองและการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงสัตว์น้ำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

๒) ผู้เรียนเข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตของปลาตก เช่น คุณภาพน้ำ อุณหภูมิ และอาหาร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำรงชีวิตของสัตว์น้ำ

๓) ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการบริหารจัดการที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

๔) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเลี้ยงปลาตก เช่น อัตราการเจริญเติบโตและต้นทุนกำไร

๕) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการเลี้ยงสัตว์น้ำหรือประกอบอาชีพในอนาคต

๖) ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังความรับผิดชอบ การทำงานเป็นทีม และการพึ่งพาตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการดำรงชีวิต

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

๑) ครูมีทักษะในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น

๒) ครูมีวิธีการสอนที่เน้นการบูรณาการความรู้ในหลายศาสตร์ผ่าน **STEM Education** และการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำจริง

๓) ครูมีแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน และสามารถปรับใช้แนวคิดนี้กับการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ ได้

๔) สามารถนำไปเผยแพร่และเป็นต้นแบบให้กับครูท่านอื่นในโรงเรียนหรือในเขตพื้นที่การศึกษา

๕) ครูสามารถวางแผน ปรับปรุงแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น และช่วยให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

๑) มีการสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาต่างๆ เข้ากับชีวิตประจำวันของนักเรียน

๒) โรงเรียนสามารถจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีประโยชน์มากขึ้น

๓) สามารถพัฒนาให้เป็นต้นแบบของโครงการเรียนรู้แบบ **STEM Education** ซึ่งสามารถขยายผลไปยังระดับชั้นอื่นๆ ได้

๔) สร้างรายได้ให้กับโรงเรียนจากการจำหน่ายผลผลิต โดยรายได้ที่ได้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโครงการอื่นๆ หรือสนับสนุนกิจกรรมของนักเรียนต่อไป

๕) โรงเรียนสามารถพัฒนาให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้านการเลี้ยงสัตว์น้ำ เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการพึ่งพาตนเอง

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

๑) ชุมชนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับการเลี้ยงปลาตกอย่างมีประสิทธิภาพ

๒) ชาวบ้านที่สนใจสามารถนำแนวทางการดำเนินงานไปปรับใช้ในการเลี้ยงสัตว์น้ำ เพื่อเป็นอาชีพเสริมหรืออาชีพหลัก ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มรายได้และเสริมสร้างเศรษฐกิจในชุมชน

๓) ช่วยปลูกฝังแนวคิด เศรษฐกิจพอเพียง ให้กับเยาวชนและชุมชน ทำให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑.	ปรับปรุงสถานที่/อุปกรณ์เสริม	ระบบน้ำเข้า-ออก, ออกซิเจน ตาข่าย, ถังน้ำ, กระชอน ฯลฯ	๑ ชุด	๒,๕๐๐
๒.	เลี้ยงและดูแลปลา	ชุดอาหารปลา	๑ ชุด	๑,๐๐๐
๓.	พัฒนาสื่อการเรียนรู้ จัดทำใบงาน แบบฝึก	กระดาษ และอุปกรณ์ทำใบงาน แบบฝึก	๑ ชุด	๑,๕๐๐
รวม (ห้าพันบาทถ้วน)				๕,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนสามารถอธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง	สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	แบบสังเกต/แบบสอบถาม
นักเรียนสามารถออกแบบระบบเลี้ยงปลา дукที่มีประสิทธิภาพ	ตรวจสอบแบบแปลนและแนวคิด โครงการ	แบบประเมินโครงการ
นักเรียนมีทักษะคำนวณต้นทุน-กำไรจาก การเลี้ยงปลา	วิเคราะห์งบประมาณและรายรับ- รายจ่าย	แบบฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์
นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานในรูปแบบ สร้างสรรค์	ให้คะแนนการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอ
มีการเผยแพร่และต่อยอดโครงการสู่ชุมชน	สัมภาษณ์ชุมชนและติดตามผล	แบบสัมภาษณ์ชุมชน

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายปรมา เยาวบุตร)

ครู

(ลงชื่อ)

ผู้เห็นชอบนวัตกรรม

(นางสาวพรพรรณ ลิลาตสง่างาม)

ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)

ผู้อนุมัตินวัตกรรม

(นางสาวสิริก ประสพสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพ.อุบลราชธานี เขต ๑

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางวีรญา กัณหา

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ในสมัยก่อนจนถึงปัจจุบันยังมีการสอนแบบเน้นการบรรยาย สาธิต อธิบาย และให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยลำดับการสอนคือ การทบทวนบทเรียนก่อนหน้า การศึกษาความรู้ใหม่ในใบความรู้หรือการบรรยายเนื้อหาใหม่ การทำแบบทดสอบ และการสรุปทบทเรียน การสอนแบบนี้เป็นเพียงการที่ให้นักเรียนรับความรู้เพื่อจำเท่านั้น โดยไม่ได้ทำความเข้าใจอย่างแท้จริง ครูเน้นการสอนแบบการท่องจำ กฎหรือหลักการต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนปฏิบัติ เน้นการแก้ปัญหาในแบบฝึกหัดที่คล้ายคลึงกับตัวอย่างที่ครูสอน ทำให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาโดยใช้การจดจำรูปแบบ ไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้อย่างแท้จริง กล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้เช่นนี้เป็นการมุ่งเน้นที่คำตอบมากกว่ากระบวนการในการหาคำตอบ ซึ่งเป็นการปิดกั้นโอกาสในการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดขั้นสูง ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะในการแก้ปัญหาและไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์อื่นได้ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพด้านการคิดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งการสอนนี้ว่า วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) วิธีการสอนแบบเปิด(Open Approach) คือการช่วยให้กิจกรรมสร้างสรรค์ และวิธีคิดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน กล่าวคือ ทั้งกิจกรรมของนักเรียน และวิธีคิดทางคณิตศาสตร์จะต้องถูกนำออกมาใช้อย่างเต็มความสามารถ ต้องให้นักเรียนแต่ละคนมีอิสระในการพัฒนาความก้าวหน้าในการแก้ปัญหาตามความสามารถและความสนใจของตน สิ่งสุดท้ายต้องปล่อยให้นักเรียนได้พัฒนาความฉลาดทางคณิตศาสตร์ของเขา จึงต้องสร้างกิจกรรมห้องเรียนที่จะส่งเสริมวิธีคิดทางคณิตศาสตร์แบบต่าง ๆ ในขณะที่นักเรียนที่มีความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย และนักเรียนที่มีความสามารถด้อยกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน การทำเช่นนี้เป็นการช่วยให้นักเรียนได้ทำการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยเปิดโอกาสการสืบเสาะด้วยวิธีการที่ตนเชื่อมั่นและนำไปสู่การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น ผลที่เกิดขึ้น มีความเป็นไปได้ที่นักเรียนจะเกิดการพัฒนาสูงขึ้นที่จะแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของพวกเขา และในขณะเดียวกัน ยังเป็นการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนแต่ละคนด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ซึ่งเป็นวิธีการสอนหนึ่ง ที่ใช้กิจกรรมที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิชาคณิตศาสตร์ และนักเรียนได้ใช้วิธีการคิดแบบเปิด ในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย สามารถอธิบายได้ ๔ ลักษณะ คือ

๑) มีการสร้างสถานการณ์ ให้เด็กได้ฝึกคิด แก้ปัญหา ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย วิธี ซึ่งปัญหาที่กำหนดในวิธีการแบบเปิดต้องอาศัยแนวคิดทางคณิตศาสตร์

๒) นักเรียนทุกคนต้องได้มีโอกาสได้แสดงแนวคิด ทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

๓) วิธีการคิด แนวคิดของนักเรียนทุกคนต้องได้รับการยอมรับจากครู และเพื่อน ๆ ครูต้องจัดโอกาส ให้เด็กทุกคนได้แสดงแนวคิด

๔) สรุปวิธีคิดโดยเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียน

การจัดการเรียนการสอนแบบเปิด(Open Approach) เป็นวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะ การคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองได้แบบเปิด และนักเรียนที่มีความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทาง คณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย และนักเรียนที่มีความสามารถต่อยอดกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกับกิจกรรมทาง คณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน ดังนั้นจึงได้นำวิธีการสอนแบบเปิด(Open Approach) มาใช้ในการจัดการ เรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหานักเรียนที่ขาดทักษะในการแก้ปัญหา ไม่สามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้

ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนขาดทักษะกระบวนการคิดและ แก้ปัญหา ผู้เรียนไม่สามารถแก้ปัญหาสถานการณ์ที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ซึ่งเผชิญอยู่ และพบว่าการจัดการเรียนการ สอนวิชาคณิตศาสตร์ของโรงเรียนบ้านท่าบ่อ ในภาพรวมระดับโรงเรียน ยังไม่บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีสอนแบบเปิด (Open Approach)

๒. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยวิธีสอนแบบเปิด (Open Approach)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านท่าบ่อ จำนวน ๓๕ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) เป็นการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มุ่งเน้นการพัฒนาการคิด ทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Thinking) และการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนโดยอาศัยปัญหาปลายเปิด (Open - ended Problem) รูปแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจความรู้และความเข้าใจของตนเอง ผ่านการ ทดลองคิดและค้นหาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายและสร้างสรรค์ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านปัญหาปลายเปิดยัง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น โดยการเปิดพื้นที่ให้ทุกคนสามารถเสนอแนวคิดและวิธีการของ ตนเองได้โดยไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบความคิดเดิม ๆ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายลึกซึ้งและสามารถ เชื่อมโยงความรู้ไปสู่สถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

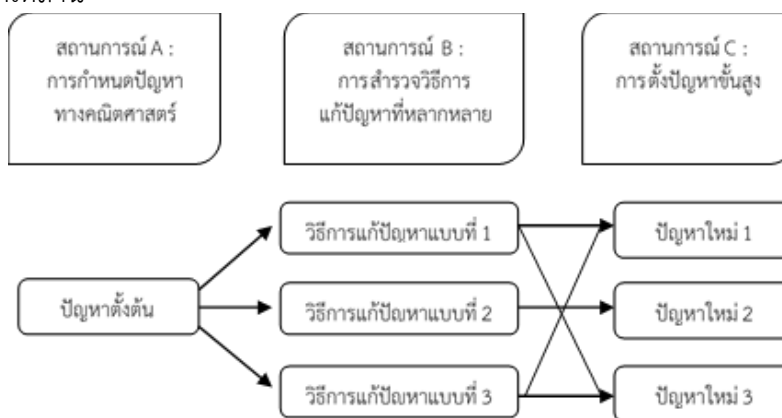
ในช่วงทศวรรษ ๑๙๕๐ ญี่ปุ่นมีความพยายามที่จะสอนและประเมินการคิดทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียนจึงได้ทำการคิดค้นวิธีการภาคปฏิบัติที่จะใช้สอนการคิดทางคณิตศาสตร์ในชั้นเรียน กระทั่งในช่วงทศวรรษ ๑๙๗๐ ได้มีการสร้างนวัตกรรมการสอนการคิดทางคณิตศาสตร์โดยให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหาปลายเปิด ที่เรียกว่า วิธีการแบบปลายเปิด (Open - ended approach method) (Becker & Shimada, ๑๙๙๗) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่อาศัยปัญหาปลายเปิดในการจัดการเรียนรู้และได้รับการคาดหวังว่าจะนำการเปลี่ยนแปลงไปสู่ชั้นเรียนที่มีรูปแบบดั้งเดิม การสอนด้วยวิธีการแบบปลายเปิดนี้ได้รับการพัฒนาและขยายแนวคิดออกไปหลากหลายแนวทางโดยความร่วมมือกันระหว่างนักวิจัยทางการศึกษากับผู้สอนในโรงเรียน หนึ่งในนั้นคือ วิธีการแบบเปิด (Open Approach Method) ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยอาศัยสถานการณ์ปัญหาที่มีลักษณะแตกต่างกัน ๓ ลักษณะคือ ปัญหาที่มีวิธีการแก้ปัญหาด้วยกันหลายวิธี ปัญหาที่มีคำตอบมากกว่าหนึ่งคำตอบ หรือที่เรียนกันว่าปัญหาแบบปลายเปิด และปัญหาที่พัฒนาขึ้นมาเป็นปัญหาใหม่โดยการปรับเปลี่ยนเงื่อนไขและสิ่งบ่งชี้จากปัญหาเดิม การสอนด้วยวิธีการแบบเปิดมีหลักสำคัญที่ผู้สอนควรคำนึงถึง ๓ ประการ ดังนี้ ประการแรก การให้อิสระกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่เข้าไปแทรกแซงกิจกรรมโดยไม่จำเป็น เน้นความสำคัญของการให้คุณค่ากับกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ประการถัดมา การเข้าใจธรรมชาติของความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่มีลักษณะเชิงวิวัฒนาการและเชิงบูรณาการ และประการสุดท้าย การตัดสินใจที่เหมาะสมในชั้นเรียนของผู้สอน

การสอนโดยวิธีการแบบเปิดประกอบด้วยสถานการณ์ ๓ สถานการณ์ตามลำดับ ดังนี้

สถานการณ์ A การกำหนดปัญหาทางคณิตศาสตร์ ผู้สอนจะนำเสนอสถานการณ์ปัญหาดั้งเดิมให้กับผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนจะแปลงปัญหานั้นเป็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ตามประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง

สถานการณ์ B การสำรวจวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ผู้เรียนจะต้องหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์ที่ผ่านมา ผู้สอนจะคอยชี้แนะให้ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่ถูกเสนอขึ้น และ

สถานการณ์ C การตั้งปัญหาขั้นสูง ผู้เรียนจะพยายามตั้งปัญหาที่มีความเป็นกรณีทั่วไปมากขึ้นโดยอาศัยพื้นฐานจากกิจกรรมในสถานการณ์ B ผู้เรียนได้รับการคาดหวังที่จะค้นพบคำตอบที่มีลักษณะเป็นกรณีทั่วไปมากขึ้นผ่านการแก้ปัญหาเหล่านี้



รูปที่ 1 แสดงสถานการณ์การสอนโดยวิธีการแบบเปิด (Nodha, 2000)

การประเมินผลการเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิดนั้นไม่ได้มุ่งเน้นที่คำตอบของปัญหา แต่มุ่งไปที่การส่งเสริมวิธีการคิดทางคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งในความเป็นจริงการประเมินผลลักษณะนี้เป็นเรื่องยากสำหรับผู้สอนที่จะประเมินความหลากหลายของแนวทางคำตอบของนักเรียน แนวทางการประเมินคำตอบของผู้เรียนพิจารณาได้จากเกณฑ์ต่อไปนี้

- (๑) จำนวนคำตอบที่นักเรียนสร้างขึ้นมีจำนวนน้อยเพียงใด
- (๒) ความแตกต่างของแนวคิดทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละคนที่ค้นพบมีมากน้อยเพียงใด
- (๓) แนวคิดริเริ่มของนักเรียนอยู่ในระดับใด
- (๔) การนำเสนอแนวคิดของนักเรียนเข้าใจได้ง่ายและชัดเจนอยู่ในระดับใด

เกณฑ์การประเมินเหล่านี้ต้องมีการประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยเฉพาะสองข้อแรก ผู้สอนสามารถประเมินได้จากการนับจำนวนแนวทางคำตอบของนักเรียนได้

การเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิดเป็นแนวทางการสอนรูปแบบใหม่สำหรับประเทศไทย โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นผู้นำแนวคิดมาเผยแพร่ในช่วงปี ๒๐๐๒ และพัฒนาให้เข้ากับบริบทการศึกษาไทย ในช่วงปี ๒๐๑๐ อาจารย์ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์ ได้แนะนำการจัดเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิด ซึ่งมีขั้นตอนการปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนอยู่ ๔ ขั้นตอน คือ



รูปที่ 1 แสดงขั้นตอนของวิธีการแบบเปิด (Inprasitha, 2011)

(๑) **ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด** ผู้สอนจะเป็นผู้นำเสนอปัญหาให้กับผู้เรียนผ่านวิธีการต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การบรรยายสถานการณ์ปัญหาด้วยตนเอง การนำเสนอผ่านสื่อการสอน หรือการนำเสนอในรูปแบบของเกม เป็นต้น ลักษณะของปัญหาที่ถูกนำเสนอจะเป็นปัญหาปลายเปิด ซึ่งมีแนวทางในการแก้ปัญหาหลากหลาย ไม่จำกัดแนวทาง หรืออาจเป็นปัญหาที่มีคำตอบของปัญหาได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ หรือเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปเป็นปัญหาใหม่ได้

(๒) **ขั้นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการแก้ปัญหา** เมื่อปัญหาได้กำหนดขึ้นอย่างชัดเจนแล้ว ผู้เรียนจะต้องแก้ปัญหานั้นโดยอาจลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง หรือจับคู่กับเพื่อน หรือแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ในการแก้ปัญหา ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ที่มีและความสามารถของตนเอง และเมื่อการแก้ปัญหาสิ้นสุดลงผู้เรียนจะได้คำตอบที่เป็นเฉพาะของตนเองหรือเฉพาะกลุ่มตนเอง พร้อมแนวทางการได้มาซึ่งคำตอบนั้น ในขั้นตอนนี้บทบาทของครูผู้สอนจะเปลี่ยนไปเป็นผู้สังเกตรวบรวมแนวคิดของผู้เรียนในชั้นเรียน

(๓) **ขั้นการอภิปรายร่วมกันและเปรียบเทียบร่วมกันทั้งชั้นเรียน** ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะนำเสนอคำตอบและแนวทางการได้มาซึ่งคำตอบให้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนพิจารณาร่วมกัน ผู้สอนจะทำหน้าที่สนับสนุนการอภิปรายและเปรียบเทียบแนวคิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

(๔) **ขั้นสรุปผลเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์ที่เกิดขึ้นของนักเรียน** ขั้นตอนสุดท้ายนี้เป็นการสรุปเพื่อเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียน โดยการสรุปผลเกิดขึ้นจากความร่วมมือกันทั้งชั้นเรียนในการขยายความ หรือเชื่อมโยงแนวคิดที่หลากหลายของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

ในปี ๒๐๑๓ มีการพัฒนาขั้นตอนการเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิดให้เป็นขั้นตอนที่เน้นการเรียนรู้ โดยเริ่มจากสิ่งที่มีความหมายในโลกแห่งความจริงของผู้เรียน จะถูกแปลงเป็นสถานการณ์ปัญหา ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้วิธีการแบบเปิด ผู้เรียนจะผ่านการแก้ปัญหาโดยการคิดทางคณิตศาสตร์ และการคิดสร้างสรรค์ การผ่านกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถและทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) วิธีการแบบเปิดถูกปรับคำอธิบายแต่ละขั้นตอนดังนี้ ๑) การสำรวจเพื่อเชื่อมโยงโลกจริงของ นักเรียน กับสถานการณ์ปัญหาในหนังสือเรียน ๒) ผู้เรียนปฏิบัติ(โดยตนเอง) เพื่อแก้ปัญหา และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาต่อเพื่อนในกลุ่ม ผู้สอนสังเกตและบันทึกวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียน พร้อมทั้งวิเคราะห์แนวคิดของผู้เรียน ๓) อภิปรายเพื่อหาเหตุผลและเปรียบเทียบแนวคิดของผู้เรียน ๔) สรุป โดยการสังเคราะห์เครื่องมือในการเรียนรู้เพื่ออนาคต (ไมตรี, ๒๕๖๗)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิดมีความสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและผู้สอนในทุก ๆ กิจกรรม มีเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง พร้อมทั้งให้อิสระในการกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเองในระดับหนึ่ง และพัฒนาคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเองได้ นอกจากนี้ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะในการเผชิญหน้ากับความท้าทายใหม่ ๆ ในอนาคต โดยมีความมั่นใจและความสามารถในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์. (๒๕๖๕). *กระบวนการแก้ปัญหาในคณิตศาสตร์ระดับโรงเรียน Processes of Problem Solving in School Mathematics* (พิมพ์ครั้งที่ ๒). ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยคณิตศาสตร์ศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น.

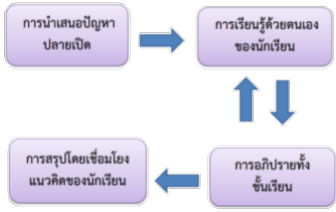
ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์. (๒๕๖๗). *เอกสารประกอบการประชุมเปิดชั้นเรียนระดับชาติ ครั้งที่ ๑๗*. ขอนแก่น: มูลนิธิการศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะการคิด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๐). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑.	การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)	-สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ก่อนปรับพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับหัวเรื่อง ดังนั้น การสร้างแรงบันดาลใจและการให้ความรู้พื้นฐานจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักเรียน เพื่อที่จะสามารถนำไปปรับให้เข้ากับองค์ความรู้เดิมและเปลี่ยนแปลง ความคิดให้เป็นองค์ความรู้ใหม่หรือสถานการณ์ที่ท้าทาย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
๒.	Plan คือ การวางแผนการทำงาน -แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)	- ผู้สอนศึกษาเป้าหมายของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียน ศึกษาเอกสารประกอบหลักสูตรและวิเคราะห์หลักสูตรทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหา สืบเสาะหาความรู้ สามารถตัดสินใจ โดยใช้วิธีการและข้อมูลที่หลากหลายที่ตรวจสอบได้เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง -ผู้สอนจัดทำหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ -ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสำรวจแนวคิดหลักในการจัดทำผลงานและนวัตกรรม เพื่อนำไปสู่การกำหนดหัวข้อองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนมีความสนใจร่วมกัน
๓.	ขั้นตอนการ (Do)	-การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) วิธีการสอนแบบเปิด(Open Approach) คือการจัดการเรียนรู้ที่ครูใช้โจทย์สถานการณ์ปัญหาปลายเปิดในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนแต่ละคนเป็นผู้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาของตน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อเรียนรู้วิธีการคิดและวิธีการทำความเข้าใจทั้งของตนเองและของผู้อื่น ร่วมกันกระบวนการเรียนรู้อ่านแบบเปิด (Open Approach) นั้นเป็นแนวคิดใหม่สำหรับประเทศไทยที่แตกต่างจากเดิม เพราะบทบาทของครูเปลี่ยนไปจากที่เน้นการบรรยายเนื้อหา การทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและการ สรุปเนื้อหาที่เรียนในช่วงท้ายบทเรียน ไปสู่การเปิดชั้นเรียนที่ก่อแรงบันดาลใจ การใช้โจทย์สถานการณ์ปัญหา การส่งเสริมผู้เรียนให้ลองผิดลองถูกจนสามารถสร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถอด บทเรียนที่นำไปสู่การประมวลสังเคราะห์สรุป ความรู้ใหม่ร่วมกัน

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
		-สำหรับวิธีการแบบเปิด(Open Approach) คือวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่น มี ๔ ขั้นตอน คือ ๑. การนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด ๒. การเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักเรียนผ่านการแก้ปัญหา ๓. การอภิปรายและเปรียบเทียบ แนวคิดร่วมกันทั้งชั้นเรียน ๔. การสรุปโดยเชื่อมโยงแนวคิดที่เกิดขึ้นของนักเรียน  <pre> graph TD A[การนำเสนอปัญหาปลายเปิด] --> B[การเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน] B --> C[การอภิปรายทั้งชั้นเรียน] C --> D[การสรุปโดยเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียน] D --> B </pre>
๔.	ขั้นการตรวจสอบประเมินผล (Check)	๑. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการการคิด การแก้ปัญหาด้วยตนเอง จากสถานการณ์ปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้ ๒. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการ ผลของการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวคิดที่ได้จากการแก้ปัญหา โดยผู้สอนคอยชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียน
๕.	ขั้นสรุปและรายงาน (Action)	-การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแบบเปิด (Open Approach) ผู้สอนจะเป็นผู้ นำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้กับผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดแก้ปัญหาด้วย ตนเอง ได้แลกเปลี่ยนความคิด อภิปรายและเปรียบเทียบกับเพื่อนและผู้สอน และสามารถช่วยกันสรุป โดยเชื่อมโยงแนวคิดที่เกิดขึ้นของนักเรียน การสอนแบบเปิด (Open Approach) ทำให้นักเรียนที่มี ความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย และนักเรียนที่มีความสามารถต่อยกกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกับกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน เมื่อผู้เรียนเกิดความสุข ก็จะมีผลทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ส่งผลให้ เกิดการเรียนรู้ที่ดีตามมา สามารถนำความรู้ที่ได้จากการแก้ปัญหาด้วยตนเองไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์อื่น ๆ เนื้อหาอื่น ๆ หรือในการดำเนินชีวิตประจำวันได้โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้คำชี้แนะอย่างใกล้ชิด

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
๑. กิจกรรมขั้นการระบุประเด็นปัญหาที่สนใจ	ชุดฝึกกิจกรรม
๒. กิจกรรมการวางแผนการทำงาน	ชุดฝึกกิจกรรมการทำงานด้วยตนเอง
๓. กิจกรรมการลงมือปฏิบัติจริง	ขั้นตอนการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)
๔. กิจกรรมกลุ่มสะท้อนคิด	กระดาษเทาขาว / สีไม้ /ปากกาเคมี มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบวิธีการแบบเปิด (Open Approach) เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้นเพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพจึงจะนำไปใช้ได้จริง
๕. กิจกรรมการนำเสนอผลงาน	ใบงาน/ชิ้นงาน/ผลงานกลุ่ม ผลงานนักเรียน ผลิตภัณฑ์จากนักเรียน
๖. กิจกรรมการเผยแพร่ต่อสังคม	ชุดสถิติการทำชิ้นงาน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. กระบวนการการผลิตผลงาน

๑) จัดประชุมวิเคราะห์สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนาในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้าวิชาการ และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

๒) วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนวัดโพธิ์เรียง

๓) ศึกษาตำรา ทฤษฎี หลักจิตวิทยา บทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการคิดทางคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

๔) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เรื่องพีระมิด กรวย และทรงกลม ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๕) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach)

๖) ฝ่ายบริหาร ครู ลงสู่ห้องเรียน เพื่อสังเกตการจัดการเรียนการสอนกำกับ นิเทศและติดตามผล

๗) มีการสะท้อนความคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไข ในการจัดการเรียนการสอน

๒. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนเตรียมการ (Plan)

๑. ผู้สอนศึกษาเป้าหมายของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียน ศึกษาเอกสารประกอบหลักสูตรและวิเคราะห์หลักสูตร ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหา สืบเสาะหาความรู้ สามารถตัดสินใจ โดยใช้วิธีการและข้อมูลที่หลากหลายที่ตรวจสอบได้เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ภายใต้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๒. ผู้สอนจัดทำหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้

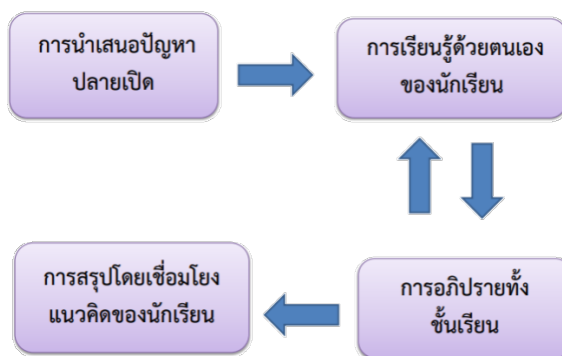
๓. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสำรวจแนวคิดหลักในการจัดทำผลงานและนวัตกรรม เพื่อนำไปสู่การกำหนดหัวข้อองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนมีความสนใจร่วมกัน

ขั้นตอนดำเนินการ (Do)

การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) วิธีการสอนแบบเปิด(Open Approach) คือการจัดการเรียนรู้ที่ครูใช้โจทย์สถานการณ์ปัญหาปลายเปิดในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนแต่ละคนเป็นผู้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาของตน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อเรียนรู้วิธีการคิดและวิธีการทำความเข้าใจทั้งของตนเองและของผู้อื่น ร่วมกันกระบวนการเรียนรู้การสอนแบบเปิด (Open Approach) นั้นเป็นแนวคิดใหม่สำหรับประเทศไทยที่แตกต่างจากเดิม เพราะบทบาทของครูเปลี่ยนไปจากที่เน้นการบรรยายเนื้อหา การทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและการสรุปเนื้อหาที่เรียนในช่วงท้ายบทเรียน ไปสู่การเปิดชั้นเรียนที่ก่อแรงบันดาลใจ การใช้โจทย์สถานการณ์ปัญหา การส่งเสริมผู้เรียนให้ลองผิดลองถูกจนสามารถสร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถอดบทเรียนที่นำไปสู่การประมวลสังเคราะห์ สรุป ความรู้ใหม่ร่วมกัน

สำหรับวิธีการแบบเปิด (Open Approach) คือวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่น มี ๔ ขั้นตอน คือ

๑. การนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด
๒. การเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักเรียนผ่านการแก้ปัญหา
๓. การอภิปรายและเปรียบเทียบ แนวคิดร่วมกันทั้งชั้นเรียน
๔. การสรุปโดยเชื่อมโยงแนวคิดที่เกิดขึ้นของนักเรียน



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

ครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแบบเปิด (Open Approach) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การนำเสนอสถานการณ์ปัญหา ผู้สอนช่วยสร้างภาวะพร้อมเรียนรู้การซึมซับคุณค่าแรงบันดาลใจ และจุดมุ่งหมาย เพื่อเป็นการเปิดประตูใจ จินตนาการและการลงมือกระทำให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีแรงขับเคลื่อนในการเรียนรู้ เนื่องจากการมีภาวะพร้อมเรียนรู้การซึมซับคุณค่าเกิดแรงบันดาลใจและการมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ก็เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญกับเงื่อนไขหรือโจทย์หรือข้อจำกัดที่มีความเหมาะสม ครูแจกเงื่อนไข หรือโจทย์ สำหรับแก้ปัญหา และ/หรือสร้างสรรค์ที่เหมาะสมให้แก่ผู้เรียน และเมื่อแรงขับเคลื่อนกับเงื่อนไข หรือโจทย์หรือข้อจำกัดที่เหมาะสม จะเกิดเป็นความพยายามในการจัดการกับเงื่อนไขนั้นๆ จนก้าวผ่านไปสู่ผลสัมฤทธิ์ที่มุ่งหมาย และในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะสร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่ขึ้นมาด้วยตนเอง ซึ่งสิ่งนี้คือหลักการพื้นฐานของ “Active Learning” และ “Constructionism” ทุกประเภท

โจทย์ของ Open Approach มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

๑. เป็นสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ผู้เรียนยังไม่เคยพบมาก่อน
๒. เป็นสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ผู้เรียนยังไม่มีความรู้ ความสามารถเพียงพอที่จะ แก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ตามเงื่อนไขของโจทย์ได้ทันที
๓. มีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับความรู้ความสามารถที่ผู้เรียนสะสมอยู่ในตัว มีความยากพอเหมาะและนำไปสู่ การสร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่ กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนนำความรู้ ความสามารถที่สะสมอยู่มาใช้ ในกระบวนการลองผิดลองถูกเปลี่ยนมุมมองและหาทางให้สุด ความสามารถ (Heuristics) ก็จะสามารถแก้โจทย์หรือสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขของโจทย์นั้นได้ และ พร้อมกันนั้นผู้เรียนก็ได้สร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่ขึ้น ซึ่งเป็นการต่อยอด สังเคราะห์ หรือ ยกระดับขึ้นจากความรู้ ความสามารถเดิมที่สะสมมา
๔. มีความน่าสนใจเชื้อเชิญและท้าทายให้ผู้เรียนเข้าไปแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ ภายใต้เงื่อนไขนั้น
๕. มีลักษณะเปิดกว้างให้ผู้เรียนทดลองและค้นคว้า วิธีการที่หลากหลายและผลลัพธ์ ที่อาจแตกต่างกันแต่ก็ยังสามารถกำกับทิศทางและขอบวงของการเรียนรู้ให้เป็นไปตามแผนการเรียนรู้ได้

ขั้นที่ ๒ การเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักเรียนผ่านการแก้ปัญหา ผู้เรียนลงมือแก้ปัญหาและ/หรือสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขของโจทย์ที่ได้มา (โดยส่วนมากมักเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มขนาดเล็กเพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญกับเงื่อนไขของโจทย์ด้วยตนเองอย่างทั่วถึง) เมื่อผู้เรียนกำลังต่อสู้หรือจัดการกับเงื่อนไขหรือโจทย์ที่กำลังเผชิญด้วยแรงขับเคลื่อนนั้นผู้เรียนกำลังสร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่ขึ้นด้วยตนเอง

ขั้นที่ ๓ การอภิปรายและเปรียบเทียบ แนวคิดร่วมกันทั้งชั้นเรียน ผู้เรียนได้นำเสนอวิธีการและผลของการแก้ปัญหา และ/หรือ การสร้างสรรค์ของตนกับเพื่อน และพร้อมกันนั้นก็เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการและผลลัพธ์ที่ต่างกันไปเพื่อร่วมกันศึกษา เปรียบเทียบ พิจารณา ประเมินรวมถึงจัดระเบียบวิธีการและผลลัพธ์ที่แตกต่างเหล่านั้นขึ้นนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นการเปิดศักยภาพ และ สมรรถภาพของผู้เรียนทุกคนเข้าหา

กัน หลอมรวมศักยภาพ และ สมรรถภาพของผู้เรียนทุกคนสู่การเรียนรู้ร่วมกัน เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตัวของผู้เรียนอีกด้วย

ขั้นที่ ๔ การสรุปโดยเชื่อมโยงแนวคิดที่เกิดขึ้นของนักเรียน ผู้สอนและผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสังเคราะห์ และยกระดับความรู้ใหม่ร่วมกัน

บทบาทสำคัญของครูในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Open Approach

๑) เปิดประตูผู้เรียนสู่การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยตัวผู้เรียนเอง

๒) ส่งเสริมดูแลเอาใจใส่ให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาและ/หรือสร้างสรรค์ ภายใต้เงื่อนไขของโจทย์อย่างทั่วถึง และต่อเนื่องโดยการหล่อเลี้ยงแรงขับเคลื่อนตั้งคำถามเพิ่มลดหรือปรับประสบการณ์ สนับสนุนอำนวยความสะดวกดูแลความเรียบร้อย แนะนำ ช่วยเพิ่มลดหรือปรับทรัพยากรฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ความสามารถ ที่สะสมอยู่ออกมาใช้ให้มากที่สุดจนเกิดการสร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่ขึ้น (constructionism) จากการลองผิดลองถูกเปลี่ยนมุมมองและหาทางให้ถึงที่สุดด้วยตนเอง(heuristics) และพร้อมๆกันนั้นครูยังช่วยจัดวางวิธีบันทึกความคิดความรู้สึก ความเข้าใจ บันทึกวิธีการ บันทึกผลลัพธ์ที่สัมพันธ์กับวิธีการช่วยตั้งคำถามช่วยตั้งประเด็นให้ผู้เรียน สังเกตเห็นและประเมินวิธีสร้าง ความเข้าใจและวิธีทำของตนเองในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์นั้น ๆ (metacognition)

๓) ประเมินผู้เรียนในขณะที่เรียนรู้ โดยการมีสติตั้งใจฟังสังเกตและรู้สึก อย่างละเอียดละออฉับไวและแม่นยำ เพื่อช่วยให้ถึงภาวะการนำความรู้ความสามารถออกมาใช้ ภาวะการสร้างความรู้ความสามารถชุดใหม่แรงบันดาลใจวิธีการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ อาการเข้าใจ ขอบเขตและคุณภาพของความเข้าใจพลังความสามารถและข้อจำกัดของผู้เรียนแต่ละคนในขณะที่กำลังเรียนรู้ผ่านการแก้โจทย์ หรือการสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขของโจทย์ เป็นการประเมินเพื่อ พัฒนาอย่างฉับพลันทันทีไม่ใช่การประเมินเพื่อตัดสิน

๔) ตอบสนองต่อผลการประเมินนั้นอย่างเหมาะสมและทันเวลา โดยการตั้งคำถามจับประเด็นให้คำแนะนำ ให้ตัวอย่างอำนวยความสะดวกช่วยเหลือฯที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนอย่างสงบ มีสติในจังหวะที่เหมาะสมทันทีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนหลุดจากภาวะติดขัดหรือการเข้าใจผิดหรือ

ช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่การเรียนรู้ที่กว้างขวาง ลึกซึ้งมากขึ้นและดำเนินการแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ต่อไปได้อย่างราบรื่น

๕) ขับเคลื่อนและปรับพฤติกรรมผู้เรียนด้วยวิธีการเชิงบวก เมื่อมีผู้เรียนบางคนที่ไม่อยู่ในภาวะพร้อมเรียนหรือติดขัดอย่างมากหรือมีพฤติกรรมที่ไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือรบกวนการเรียนรู้ของเพื่อน ครูจะขับเคลื่อนและปรับพฤติกรรมผู้เรียนนั้นด้วยวิธีการเชิงบวก ทั้งนี้ เพื่อรักษาแรงจูงใจด้านบวกของผู้เรียนคนนั้นและรักษาบรรยากาศเชิงบวกของชั้นเรียนเอาไว้ให้ต่อเนื่อง

ขั้นการตรวจสอบประเมินผล (Check)

๑. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการการคิด การแก้ปัญหาด้วยตนเอง จากสถานการณ์ปัญหาที่ผู้สอนกำหนดให้

๒. ผู้เรียนนำเสนอวิธีการ ผลของการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวคิดที่ได้จากการแก้ปัญหา โดยผู้สอนคอยชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียน

ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแบบเปิด (Open Approach) ผู้สอนจะเป็นผู้ นำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้กับผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดแก้ปัญหาด้วย ตนเอง ได้แลกเปลี่ยนความคิด อภิปรายและเปรียบเทียบกับเพื่อนและผู้สอน และสามารถช่วยกันสรุป โดยเชื่อมโยงแนวคิดที่เกิดขึ้นของนักเรียน การสอนแบบเปิด(Open Approach) ทำให้นักเรียนที่มี ความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย และนักเรียนที่มี ความสามารถต่อยกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกับกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน เมื่อผู้เรียนเกิดความสุข ก็จะมีความพร้อมทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ส่งผลให้ เกิดการเรียนรู้ที่ดีตามมา สามารถนำความรู้ที่ได้จากการแก้ปัญหาด้วยตนเองไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์อื่น ๆ เนื้อหาอื่น ๆ หรือในการดำเนินชีวิตประจำวันได้โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้คำชี้แนะอย่างใกล้ชิด

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) คือการช่วยให้กิจกรรมสร้างสรรค์ และวิคิดในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน กล่าวคือ ทั้งกิจกรรมของนักเรียน และวิคิดทางคณิตศาสตร์ จะต้องถูกนำออกมาใช้อย่างเต็มความสามารถ ต้องให้นักเรียนแต่ละคนมีอิสระในการพัฒนาความก้าวหน้าในการแก้ปัญหาตามความสามารถและความสนใจของตน สิ่งสุดท้ายต้องปล่อยให้ นักเรียนได้พัฒนาความฉลาดทางคณิตศาสตร์ของเขาจึงต้องสร้างกิจกรรมห้องเรียนที่จะส่งเสริมวิคิดทางคณิตศาสตร์แบบต่าง ๆ ในขณะที่นักเรียนที่มีความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย และนักเรียนที่มีความสามารถต่อยกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกับกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน การทำเช่นนี้เป็นการช่วยให้นักเรียนได้ทำการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยเปิดโอกาสการสืบเสาะด้วยวิธีการที่ตนเชื่อมั่นและนำไปสู่การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น ผลที่เกิดขึ้น มีความเป็นไปได้ที่นักเรียนจะเกิดการพัฒนาสูงขึ้นที่จะแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของพวกเขา และในขณะเดียวกัน ยังเป็นการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนแต่ละคน ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ซึ่งเป็นวิธีการสอนหนึ่ง ที่ใช้กิจกรรมที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิชาคณิตศาสตร์ และนักเรียนได้ใช้วิธีการคิดแบบเปิด ในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย สามารถอธิบายได้ ๔ ลักษณะ คือ

๑) มีการสร้างสถานการณ์ ให้เด็กได้ฝึกคิด แก้ปัญหา ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาย่างหลากหลายวิธี ซึ่งปัญหาที่กำหนดในวิธีการแบบเปิดต้องอาศัยแนวคิดทางคณิตศาสตร์

๒) นักเรียนทุกคนต้องได้มีโอกาสได้แสดงแนวคิด ทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

๓) วิธีการคิด แนวคิดของนักเรียนทุกคนต้องได้รับการยอมรับจากครู และเพื่อน ๆ ครูต้องจัดโอกาสให้เด็กทุกคนได้แสดงแนวคิด

๔) สรุปวิธีคิดโดยเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียน

การจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (Open Approach) เป็นวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองได้แบบเปิด และนักเรียนที่มีความสามารถสูงกว่าก็สามารถที่จะใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์อย่าง

หลากหลาย และนักเรียนที่มีความสามารถดีกว่าก็ยังคงสนุกสนานกับกับกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามความสามารถของตน ดังนั้นจึงได้นำวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ขาดทักษะในการแก้ปัญหาไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

๑. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหาด้วยตัวผู้เรียนเอง โดยใช้วิธีการสอนแบบเปิด(Open Approach)

๒. ผู้เรียนกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

๓. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบแนวคิด วิธีการการแก้ปัญหาของตนเอง กับของผู้อื่น ว่าแนวคิด วิธีการการแก้ปัญหาเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

๔. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิด ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการการคิด การแก้ปัญหาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้สถานการณ์อื่น ๆ ได้

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

ผู้สอนมีทักษะในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การแก้ปัญหา

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

๑. โรงเรียนมีคุณภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้

๒. โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

๑. ผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน

๒. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน

๑๑.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑.	กิจกรรมระบุประเด็น ปัญหาที่สนใจ	๑. กระดาษชาร์ทขาวแข็ง	๒๐ แผ่น	๓๐๐
		๒. พิวเจอร์บอร์ด	๓๐ แผ่น	๔๕๐
		๓. เม็ดโฟม	๑๐ ถุง	๘๐๐
๒.	กิจกรรมการวางแผนการ ทำงาน	๔. กรรไกร	๔ ด้าม	๒๖๐
		๕. กระดาษ A๔	๑ ลัง	๕๕๐
		๖. แผ่นเคลือบใส	๑ ห่อ	๓๒๐
๓.	การจัดการเรียนการสอน จัดหา วัสดุ ประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	๗. กาวสองหน้าบาง ๓ M	๕ ม้วน	๒๒๕
		๘. กล่องพลาสติก	๕ กล่อง	๒๕๕
		๙. หมึก EPSON ๐๐๓	๓ ขวด	๘๔๐
รวม (สี่พันบาทถ้วน)				๔,๐๐๐

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

๑๒.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
- ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ผ่านกระบวนการการคิดการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเปิด (Open Approach)	การสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม/ การทำงาน/ใบงาน/ชิ้นงาน/ ทดสอบ	แบบสังเกต /ใบงาน/ แบบทดสอบ/ชิ้นงาน/ แบบทดสอบ
-นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์และทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหา สืบเสาะหาความรู้ สามารถตัดสินใจ โดยใช้วิธีการและข้อมูลที่หลากหลายที่ตรวจสอบได้	การสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม/ การทำงาน/ใบงาน/ชิ้นงาน/ ทดสอบ	แบบสังเกต /ใบงาน/ แบบทดสอบ/ชิ้นงาน/ แบบทดสอบ

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางวีรญา กัณหา)

ครู

(ลงชื่อ)



ผู้เห็นชอบนวัตกรรม

(นางสาวพรพรรณ ลิลาสง่างาม)

ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)



ผู้อนุมัตินวัตกรรม

(นางสาวสิริกร ประสพสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นายอนันต์วัฒน์ คำแพง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

Seeds Music and Sufficiency Economy ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โดยใช้ในการฝึกทักษะแบบปฏิบัติ

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘ (ตามงบนำนวัตกรรมครู ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗)

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ เป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชนท้องถิ่น ซึ่งบริบทของโรงเรียนสามารถพิจารณาได้จากหลายแง่มุม ได้แก่ บริบททางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นศูนย์กลางของการศึกษาในชุมชน ที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของท้องถิ่น โรงเรียนไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ให้ความรู้ทางวิชาการแก่เด็กๆ แต่ยังเป็นสถานที่ที่ช่วยปลูกฝังจิตสำนึกในการรักษาวัฒนธรรมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนอีกด้วย

โรงเรียนบ้านท่าบ่อ มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น คนตรีพื้นบ้านและศิลปะดนตรีร่วมสมัย สามารถเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนได้ อย่างไรก็ตาม เยาวชนจำนวนมากยังขาดโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ดนตรีอย่างเป็นระบบ ขาดความเท่าเทียม นักเรียนบางส่วนขาดโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านดนตรี เนื่องจากข้อจำกัดด้านทรัพยากรและอุปกรณ์ ขณะเดียวกัน หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงยังสามารถช่วยให้นักเรียนมีแนวทางในการใช้ดนตรีเป็นช่องทางในการสร้างสรรค์และสามารถเป็นอาชีพหรือช่องทางสร้างรายได้ในอนาคต โรงเรียนบ้านท่าบ่อ จึงมุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และทักษะชีวิตที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชุมชนของตนเอง

โครงการ "Seeds Music and Sufficiency Economy" ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อนำดนตรีมาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างทักษะ และสร้างคุณค่าทางสังคมให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าบ่อ โดยประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy Philosophy - SEP) เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนสามารถพึ่งพาตนเอง ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า สร้างโอกาสทางอาชีพจากดนตรีทั้งในระดับโรงเรียนและชุมชน และสามารถเติบโตอย่างมั่นคงและยั่งยืน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ ความสามารถในการบรรเลงดนตรี
- ๒) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการเล่นดนตรีประกอบวงลาย
- ๓) เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมดนตรีด้วยความสนุกสนานและมั่นใจ
- ๔) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรักความเป็นไทยและมีความภาคภูมิใจในตนเองและท้องถิ่น

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ จำนวน ๘๗ คน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ หลักการพื้นฐาน

การพัฒนานวัตกรมนี้อาศัยหลักการสำคัญ ๓ ประการ ได้แก่

๑) เศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy Philosophy - SEP) ใช้แนวคิดความพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกันมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างยั่งยืนโดยไม่เบียดเบียนทรัพยากรธรรมชาติสร้างความสมดุลระหว่าง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

๒) ดนตรีเพื่อการพัฒนา (Music for Development - M&D) ใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการพัฒนา ชุมชน สังคม และเศรษฐกิจส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านดนตรี เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มดนตรีสามารถเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

๓) นวัตกรรมเชิงสังคม (Social Innovation) ใช้เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหาทาง สังคมพัฒนารูปแบบธุรกิจที่สร้างทั้งผลกำไรและผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมสนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการ สร้างสรรค์และพึ่งพาตนเอง

๙.๒ แนวคิดหลักในการพัฒนา "Seeds Music and Sufficiency Economy"

๑) "Seeds" หมายถึง เมล็ดพันธุ์ของความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาเปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่ สามารถเติบโตเป็นนวัตกรรมทางดนตรีและเศรษฐกิจที่ยั่งยืนสนับสนุนให้เยาวชนและชุมชนพัฒนาทักษะด้านดนตรี ควบคู่กับเศรษฐกิจพอเพียง

๒) "Music" เป็นเครื่องมือในการสร้างโอกาสและความยั่งยืนดนตรีช่วยส่งเสริมความเข้าใจและความ ร่วมมือในชุมชนใช้ดนตรีเป็นช่องทางสร้างรายได้และอาชีพให้กับศิลปินและชุมชน

๓) "Sufficiency Economy" เป็นกรอบแนวทางเพื่อให้เกิดความมั่นคงและพอเพียงส่งเสริมการใช้ ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่าพัฒนาระบบเศรษฐกิจดนตรีที่สามารถพึ่งพาตนเองได้

๙.๓ ทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

๑) ทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียง (SEP Theory) ของในหลวงรัชกาลที่ ๙ เน้นการดำรงชีวิตอย่างพอเพียง และสมดุลสนับสนุนให้ชุมชนพัฒนาตามศักยภาพของตนเอง

๒) ทฤษฎีทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital Theory - Pierre Bourdieu) ใช้ทุนทางวัฒนธรรม เช่น ดนตรี ศิลปะ และภูมิปัญญาท้องถิ่น มาสร้างคุณค่าและโอกาสทางเศรษฐกิจ

๓) ทฤษฎีนวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation Theory) พัฒนารูปแบบธุรกิจดนตรีที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกให้กับสังคมสนับสนุนความร่วมมือระหว่างศิลปิน ชุมชน และภาคธุรกิจ

๔) ทฤษฎีเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Theory) มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะดนตรี ศิลปะ และวัฒนธรรม

๙.๔ แนวทางการนำไปใช้จริง

การพัฒนาด้านดนตรีและการประกอบอาชีพส่งเสริมให้เยาวชนและคนในชุมชนเรียนรู้ทักษะดนตรี เชื่อมโยงกับการสร้างอาชีพ เช่น การผลิตเครื่องดนตรี งานแสดงดนตรี และสื่อดิจิทัลการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อเผยแพร่และจำหน่ายผลงานดนตรีใช้เทคโนโลยีช่วยให้ศิลปินท้องถิ่นเข้าถึงตลาดที่กว้างขึ้นสร้างรายได้จากการขายเพลง การสตรีมมิ่ง และการจัดกิจกรรมดนตรีออนไลน์การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างศิลปิน ชุมชน และธุรกิจท้องถิ่นส่งเสริมการร่วมมือระหว่างศิลปินและผู้ประกอบการเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ใช้ดนตรีเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
๑	การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์/ การสร้างแรงบันดาลใจ	จุดประกายแนวคิดและคุณค่าของดนตรี ฟังเรื่องราวความสำเร็จของศิลปินและชุมชนที่ใช้ดนตรีสร้างอาชีพ
๒	การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม / การพัฒนาทักษะพื้นฐาน	เรียนรู้ทักษะดนตรี ฝึกทักษะดนตรี
๓	การลงมือทำ / การนำไปใช้จริงและพัฒนา	พัฒนาผลงานและทดลองใช้ดนตรี เช่น สร้างผลงานดนตรี เพลง วิดีโอ หรือการแสดงสด ต่อยอดไอเดียให้เป็นรูปธรรมและพัฒนาให้ยั่งยืน ฝึกทำแผนธุรกิจสำหรับนักดนตรีชุมชน ดนตรีสร้างเครือข่ายกับศิลปิน นักธุรกิจ และชุมชน
๔	การสะท้อนผลและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	การปรับปรุงแนวทางการเรียนรู้และการพัฒนา นำเสนอผลงานและแบ่งปันประสบการณ์ ประเมินการปรับปรุงแนวทางการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยงกับชุมชนและเครือข่ายเพื่อความยั่งยืน

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้

กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่ใช้
การเรียนรู้ปฏิบัติดนตรี	ห้องเรียนดนตรี
การสืบค้นข้อมูล	ปราชญ์ชาวบ้าน / You Tube / คลิป VDO
ฝึกทักษะความจำ	ใบงาน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

องค์ประกอบหลักของนวัตกรรม

- ๑) Seeds (เมล็ดพันธุ์ของความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนา)เปรียบเสมือน เมล็ดพันธุ์แห่งการเรียนรู้และการเติบโตปลูกฝังแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงผ่านดนตรี
- ๒) Music (ดนตรีเป็นสื่อกลางในการสร้างการเปลี่ยนแปลง) ส่งเสริมการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผ่านเสียงเพลง ใช้ดนตรีเป็นช่องทางพัฒนาเศรษฐกิจและอาชีพ
- ๓) Sufficiency Economy (เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางพื้นฐาน) มุ่งเน้นความพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกันเชื่อมโยงดนตรีกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

โครงสร้างระบบของนวัตกรรม

- ๑) ระบบการเรียนรู้ (Learning System)
 - เวิร์กช็อปและการฝึกอบรม – ฝึกทักษะดนตรีควบคู่กับการบริหารจัดการทางเศรษฐกิจ
 - แพลตฟอร์มออนไลน์
 - แหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานดนตรี
 - ชุมชนการเรียนรู้ (Learning Community) – การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างศิลปิน ชุมชน และนักพัฒนา
- ๒) ระบบสร้างสรรค์และผลิตผลงานดนตรี (Creative & Production System)
 - สตูดิโอชุมชน (Community Studio) – ให้ศิลปินท้องถิ่นเข้าถึงทรัพยากรในการผลิตเพลง
 - การผลิตสื่อและดนตรี – สร้างสรรค์เพลงที่ส่งเสริมเศรษฐกิจพอเพียงและสังคม
 - การอนุรักษ์ดนตรีพื้นบ้านและวัฒนธรรม – ถ่ายทอดภูมิปัญญาดนตรีสู่คนรุ่นใหม่
- ๓) ระบบเศรษฐกิจและการตลาด (Economic & Marketing System)
 - แพลตฟอร์มการขายและสตรีมมิ่ง – ให้ศิลปินสามารถขายเพลงและเข้าถึงผู้ฟัง
 - งานแสดงดนตรีและเทศกาล (Music Events & Festivals) – เปิดโอกาสให้ศิลปินสร้างรายได้
 - เครือข่ายธุรกิจดนตรี – เชื่อมโยงกับภาคธุรกิจเพื่อขยายตลาดดนตรี
- ๔) ระบบสนับสนุนและความยั่งยืน (Support & Sustainability System)
 - เครือข่ายศิลปินและผู้ประกอบการ – ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างศิลปินและชุมชน
 - ทุนสนับสนุนและการลงทุน (Grants & Investment) – สนับสนุนโครงการดนตรีที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจพอเพียง

- การพัฒนานวัตกรรมดนตรีอย่างต่อเนื่อง – สร้างสรรค์แนวทางใหม่ๆ ในการใช้ดนตรีเพื่อสังคม

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากโครงสร้างนวัตกรรม

- พัฒนาทักษะและอาชีพ – เยาวชนและชุมชนสามารถใช้ดนตรีเป็นอาชีพได้
- สร้างเศรษฐกิจดนตรีที่ยั่งยืน – เชื่อมโยงดนตรีกับตลาดและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ส่งเสริมความร่วมมือและเครือข่าย – เกิดความร่วมมือระหว่างศิลปิน นักธุรกิจ และชุมชน

- ขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียงด้วยดนตรี - ใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการบริหารและสร้างรายได้

โครงสร้างของ "Seeds Music and Sufficiency Economy" ประกอบด้วย ๔ ระบบหลัก ได้แก่ การเรียนรู้ การสร้างสรรค์ การตลาด และความยั่งยืน โดยผสานดนตรีเข้ากับเศรษฐกิจพอเพียงและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืนต่อชุมชนและศิลปิน

๑๑.๒ องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดนตรี ควบคู่กับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อที่หลากหลายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบหลักของสื่อการเรียนรู้

๑) สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล (Digital Learning Media)

- แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการเรียนรู้ (E-Learning Platform) คอร์สเรียนออนไลน์เกี่ยวกับดนตรีและเศรษฐกิจพอเพียงบทเรียนแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง

- วิดีโอการสอน (Video Tutorials & Documentary) สื่อวิดีโอสอนเทคนิคการเล่นดนตรีและการผลิตเพลงสารคดีเกี่ยวกับศิลปินและชุมชนที่ใช้ดนตรีสร้างอาชีพ

- พอดแคสต์ (Podcasts & Audio Learning) รายการพอดแคสต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับดนตรีเศรษฐกิจพอเพียง และแรงบันดาลใจจากศิลปิน

- แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย (Social Media Content) การแชร์เนื้อหาการเรียนรู้ผ่าน Facebook, YouTube, TikTok การสร้างคอมมูนิตี้ออนไลน์ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้

๒) สื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning Media)

- แอปพลิเคชันฝึกฝนดนตรี (Music Learning Apps) แอปที่ช่วยฝึกเล่นเครื่องดนตรี และแต่งเพลง

- เกมการเรียนรู้ (Educational Games) เกมที่จำลองสถานการณ์เศรษฐกิจพอเพียงผ่านดนตรี

- ระบบเรียนรู้แบบเวิร์กช็อป (Workshop & Hands-on Learning) การเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง เช่น การแต่งเพลง การผลิตดนตรี

๓) สื่อการเรียนรู้แบบสิ่งพิมพ์และเอกสาร (Print & Text-Based Media)

- คู่มือการเรียนรู้ (Learning Manuals & E-Books) หนังสือและคู่มือที่สอนเกี่ยวกับดนตรีเศรษฐกิจพอเพียง และการบริหารจัดการดนตรี

- บทความและงานวิจัย (Articles & Research Papers) เอกสารที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาดนตรีและเศรษฐกิจพอเพียง

- ใบงานและแบบฝึกหัด (Worksheets & Activity Sheets) แบบฝึกหัดที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางดนตรีและการคิดวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ

๔) สื่อการเรียนรู้แบบชุมชนและประสบการณ์จริง (Community & Experiential Learning)

- กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Peer-to-Peer Learning & Networking) การพบปะและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างศิลปินและชุมชน
- โครงการฝึกงานและทดลองทำธุรกิจดนตรี (Internships & Music Business Projects) ให้ผู้เรียนได้ลองทำธุรกิจดนตรีของตนเอง
- งานแสดงดนตรีและเทศกาลดนตรี (Music Events & Festivals) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงผลงานต่อสาธารณชน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

- ๑) สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับนักเรียนและชุมชน
- ๒) นักเรียนมีสมรรถนะการปฏิบัติเครื่องดนตรีได้มากกว่าเดิมขึ้นไป
- ๓) พัฒนาอุตสาหกรรมดนตรีที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- ๔) เพิ่มการเข้าถึงดนตรีของเยาวชนและผู้ที่มีข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ

๑๒.๒ ผลที่เกิดกับครูผู้พัฒนานวัตกรรม

- ๑) ครูมีโอกาสปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอน
- ๒) ครูได้รู้ถึงศักยภาพของนักเรียน ในการบรรเลงเครื่องดนตรี
- ๓) ครูสามารถใช้วิธีการประเมินผลได้หลากหลายมากขึ้นเพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียนและปรับปรุงการสอนให้เหมาะสม

๑๒.๓ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

- ๑) โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชน เมื่อโรงเรียนนำวงดนตรีของนักเรียนร่วมกิจกรรมงานของชุมชน
- ๓) โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

๑๒.๔ ผลที่เกิดกับชุมชน

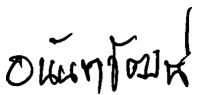
- ๑) ชุมชนสามารถขอความอนุเคราะห์จากโรงเรียนเพื่อให้โรงเรียนนำวงดนตรีเข้าร่วม
- ๒) ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการฝึกทักษะปฏิบัติเครื่องดนตรีของนักเรียน
- ๓) ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนผ่านดนตรีและเศรษฐกิจพอเพียง

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายการ	จำนวน	รวมเงิน
๑	การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ดนตรี และเครื่องดนตรี	พิน กลองรำมะนา	๑ คัน ๑ ใบ	๔,๐๐๐ ๒,๐๐๐
(รวมหกพันบาทถ้วน)				๖,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียนที่มีทักษะความสามารถในการบรรเลงดนตรี	วัดทักษะการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะ
๒. ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียนที่มีทักษะในการเล่นดนตรีประกอบวงลาย	วัดทักษะการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะ
๓. ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมดนตรีด้วยความสนุกสนานและมั่นใจ	การสังเกต	แบบสังเกต
๔. ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียนที่รักความเป็นไทยและมีความภาคภูมิใจในตนเองและท้องถิ่น	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นายอนันท์วัฒน์ คำแพง)
ครู

(ลงชื่อ)  ผู้เห็นชอบนวัตกรรม
(นางสาวพรพรรณ ลิลาสง่างาม)
ครู/หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

(ลงชื่อ)  ผู้อนุมัตินวัตกรรม
(นางสาวสิริกร ประสพสุข)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ

๑๗. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	การนิเทศภายใน การสอบถาม	แบบนิเทศภายใน แบบสอบถาม
๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างน้อยช่วงชั้นละ ๑ นวัตกรรม	ตรวจสอบนวัตกรรม การศึกษา	รายงานนวัตกรรมการศึกษา
๓. ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านการประเมินสมรรถนะพื้นฐาน ด้านภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ อย่างน้อย ๒ ด้าน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	การประเมิน	แบบประเมิน
๔. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๕	การประเมิน การทดสอบ	แบบประเมิน แบบทดสอบ
๕. โรงเรียนมีรูปแบบในการนิเทศภายในสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน โรงเรียนบ้านท่าบ่อ	การนิเทศภายใน สถานศึกษา	คู่มือการนิเทศภายใน สถานศึกษา

ภาคผนวก

คณะกรรมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
โรงเรียนบ้านท่าบ่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๑. นางสาวสิริกร ประสพสุข	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าบ่อ
๒. นางมณเฑียร คละเครือ	ครู ชำนาญการพิเศษ
๓. นางสาวภาสินี จันทร์พวง	ครู ชำนาญการพิเศษ
๔. นางนิภาพร ทัดเทียม	ครู ชำนาญการพิเศษ
๕. นางอุไรวรรณ ทองอก	ครู ชำนาญการพิเศษ
๖. นางเพ็ญพิชชา ศรีไชย	ครู ชำนาญการพิเศษ
๗. นางสาวร้อยเพชร ศรีไชย	ครู ชำนาญการพิเศษ
๘. นางนิษฐารัตน์ ภัทร์สินธุ์พร	ครู ชำนาญการพิเศษ
๙. นางไพลิน อุทธจันทร์	ครู ชำนาญการพิเศษ
๑๐. นางสาวพรพัชรนันท์ ลีลาศสง่างาม	ครู ชำนาญการพิเศษ
๑๑. นางสาววิมลพรรณ พันธุ์สูง	ครู ชำนาญการพิเศษ
๑๒. นายปรมา เยาวบุตร	ครู ชำนาญการ
๑๓. นางวีรญา กัณหา	ครู ชำนาญการ
๑๔. นางสาวพิมพ์มาศ ชูเนตร	ครู
๑๕. นายอนันต์วัฒน์ คำแพง	ครูอัตราจ้าง