



# แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ปีงบประมาณ 2567



## โรงเรียนบ้านห้วยคำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## คำนำ

การพัฒนาการศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตและสร้างพื้นฐานที่มั่นคงให้กับเยาวชนของชาติในอนาคต โรงเรียนบ้านหัวคำ ได้รับโอกาสในการเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งถือเป็นภารกิจสำคัญในการนำแนวคิดนวัตกรรมทางการศึกษาเข้ามาปรับใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

แผนนวัตกรรมการศึกษานี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสมรรถนะที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ โดยให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การพัฒนาทักษะชีวิตและการเรียนรู้แบบบูรณาการ ซึ่งคำนึงถึงสภาพแวดล้อมและบริบทของชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่

ในแผนนี้เราได้กำหนดเป้าหมายและแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยมีความมุ่งหมายในการพัฒนาโรงเรียนบ้านหัวคำให้เป็นต้นแบบของการใช้เทคโนโลยีและวิธีการใหม่ ๆ ที่สามารถยกระดับคุณภาพการศึกษาของพื้นที่และสามารถขยายผลไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อไป เราหวังว่าแผนนวัตกรรมการศึกษานี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนในระบบการศึกษาของโรงเรียนบ้านหัวคำ และสามารถบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาเยาวชนให้มีคุณภาพและพร้อมก้าวไปสู่โลกอนาคตได้อย่างมั่นคง

ด้วยความเชื่อมั่นในความสำคัญของการศึกษาและความร่วมมือจากทุกฝ่าย เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแผนนวัตกรรมการศึกษานี้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนและชุมชนได้อย่างยั่งยืน

นายสุรัช กอดแก้ว  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



สารบัญ

| เรื่อง                                                                          | หน้า |
|---------------------------------------------------------------------------------|------|
| คำนำ                                                                            | ก    |
| สารบัญ                                                                          | ข    |
| บทที่ 1 บทนำ                                                                    | 1    |
| ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน                                                           | 1    |
| บทที่ 2 แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ งบเงินอุดหนุนเพื่อการพัฒนา     | 10   |
| นวัตกรรมการศึกษา                                                                | 10   |
| ข้อมูลสถานศึกษา                                                                 | 10   |
| ชื่อแผนงาน                                                                      | 10   |
| ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง                                                   | 10   |
| ระยะเวลาดำเนินงาน                                                               | 10   |
| ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา                    | 10   |
| ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของ             |      |
| โรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด                                                        | 11   |
| ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา | 11   |
| ลักษณะโครงการ                                                                   | 11   |
| หลักการและเหตุผล                                                                | 12   |
| วัตถุประสงค์ของแผนงาน                                                           | 13   |
| เป้าหมายของโครงการ                                                              | 13   |
| ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร (ผอ)                                        | 14   |
| ประเภทของนวัตกรรม                                                               | 13   |
| ผลที่คาดว่าจะได้รับ                                                             | 34   |
| งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา                                 | 34   |
| นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ                                        | 35   |
| การประเมินโครงการ                                                               | 189  |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

##### 1.1 ข้อมูลทั่วไป

###### 1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำ เลขที่ 126 หมู่ 8 ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัด อุบลราชธานี 3400 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โทร 045-953116 โทรสาร - e-mail - website - เปิดสอน ระดับ การศึกษาปฐมวัย ถึงระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื้อที่ 6 ไร่ 57 ตารางวา เขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ในเขตตำบลขามใหญ่ ได้แก่ หมู่ที่ 2 บ้านหนองเค็ง หมู่ที่ 8 บ้านหัวคำ และหมู่ที่ 22 บ้านโชคเมือง

##### 1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ – สกุลผู้บริหาร

นายสุรชัย กอดแก้ว วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 092-9590418

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่ 15 พฤษภาคม พ.ศ.2565 จนถึงปัจจุบัน

##### 1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

###### 1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านหัวคำ

โรงเรียนบ้านหัวคำ ตั้งอยู่บ้านเลขที่ 126 หมู่ที่ 8 บ้านหัวคำ ตำบลขามใหญ่ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2480 โดยใช้ศาลาวัดบ้านหัวคำเป็นสถานที่เรียน ต่อมาชาวบ้านหัวคำได้รวบรวมกำลังทรัพย์สร้างโรงเรียนเป็นเอกเทศ ในเนื้อที่ 6 ไร่ 57 ตารางวา ตั้งชื่อว่า โรงเรียนบ้านหัวคำ เมื่อปี พ.ศ. 2506 เปิดทำการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมี นายวัน มุสิกสาร เป็นครูใหญ่คนแรก

###### 2) คำขวัญ/จุดเน้นของโรงเรียน

“เด็กดีเบิกบาน วิชาการก้าวหน้า นวัตกรรมทางการศึกษา สร้างศรัทธาสู่มวลชน”

###### 3) สีประจำโรงเรียน

สีขาว หมายถึง ความสะอาด บริสุทธิ์ ความมีคุณธรรม

สีแดง หมายถึง ความรักสามัคคี กลมเกลียวในหมู่คณะ

##### 1.3 ข้อมูลนักเรียน

ปัจจุบันโรงเรียนมีข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนนักเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน 2567 ณ ปีการศึกษาที่รายงาน) ดังนี้

1) จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งหมด 154 คน

2) จำนวนนักเรียนจำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน



| ระดับชั้น         | จำนวนนักเรียน |      |     | จำนวน<br>ห้องเรียน | จำนวนครูที่สอน |
|-------------------|---------------|------|-----|--------------------|----------------|
|                   | ชาย           | หญิง | รวม |                    |                |
| อนุบาล 2          | 1             | 2    | 3   | 1                  | 1              |
| อนุบาล 3          | 2             | 4    | 6   | 1                  | 1              |
| รวม               | 3             | 6    | 9   | 2                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 1 | 6             | 7    | 13  | 1                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 2 | 7             | 11   | 18  | 1                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 3 | 7             | 8    | 15  | 1                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 4 | 9             | 3    | 12  | 1                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 5 | 11            | 10   | 21  | 1                  | 1              |
| ประถมศึกษาปีที่ 6 | 8             | 11   | 19  | 1                  | 2              |
| รวม               | 48            | 50   | 98  | 6                  | 7              |
| มัธยมศึกษาปีที่ 1 | 5             | 10   | 15  | 1                  | 2              |
| มัธยมศึกษาปีที่ 2 | 4             | 5    | 9   | 1                  | 2              |
| มัธยมศึกษาปีที่ 3 | 10            | 10   | 20  | 1                  | 2              |
| รวม               | 23            | 22   | 44  | 3                  | 6              |
| รวมทั้งสิ้น       | 84            | 84   | 151 | 11                 | 14             |

- 3) มีนักเรียนที่มีความบกพร่องเรียนร่วม 10 คน
- 4) มีนักเรียนที่มีภาวะทุพโภชนาการ 4 คน
- 5) มีนักเรียนปัญญาเลิศ - คน
- 6) มีนักเรียนต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ - คน
- 7) จำนวนนักเรียนต่อห้อง (เฉลี่ย) 15.27 คน
- 8) สัดส่วนครู : นักเรียน = 12.92 คน
- 9) จำนวนนักเรียนที่ลาออกกลางคัน (ปีปัจจุบัน) - คน
- 10) จำนวนนักเรียนที่ทำชื่อเสียงให้แก่โรงเรียนในปีที่ผ่านมา (รางวัลดีเด่นที่ได้รับ)
  - ประเภทวิชาการ จำนวน 37 คน
  - ประเภทกีฬา จำนวน - คน

#### 1.4 ข้อมูลครูและบุคลากร

##### 1) ครูประจำการ



| ที่ | ชื่อ - ชื่อสกุล       | อายุ | อายุ<br>ราชการ | ตำแหน่ง/<br>วิทยฐานะ | วุฒิ  | วิชาเอก                               | สอนวิชา/ชั้น                  |
|-----|-----------------------|------|----------------|----------------------|-------|---------------------------------------|-------------------------------|
| 1.  | น.ส.เยาวเรศ มีศรี     | 33   | 5              | ครู คศ.1             | ค.บ.  | การศึกษาปฐมวัย                        | อนุบาล 2-3                    |
| 2.  | นางสุกัญญา กลิ่นหวาน  | 51   | 12             | ชำนาญการพิเศษ        | ศษ.ม. | การบริหารการศึกษา                     | ป.1                           |
| 3.  | นางพรทิพย์ อัสวอาภากร | 59   | 26             | ชำนาญการพิเศษ        | ค.บ.  | คณิตศาสตร์                            | ป.3                           |
| 4.  | นางกัลธิมา พทาเพชร    | 51   | 26             | ชำนาญการพิเศษ        | ค.บ.  | เทคโนโลยีและ<br>นวัตกรรม              | ป.2                           |
| 5.  | นางวัชรภรณ์ ดืออยู่   | 57   | 33             | ชำนาญการพิเศษ        | กศ.บ. | เทคโนโลยีทางการศึกษา                  | ป.5                           |
| 6.  | นางสาวสิริกร พรหมทา   | 51   | 25             | ชำนาญการพิเศษ        | ศษ.ม. | การพัฒนาหลักสูตร<br>และการเรียนการสอน | ป.6                           |
| 7.  | นายเชาวลิต ธานี       | 33   | 7              | ครู คศ.2             | ค.บ.  | พลศึกษา                               | ป.4<br>พลฯ ป.1 – ม.3          |
| 8.  | นางศิริประภา คณศรี    | 49   | 25             | ชำนาญการพิเศษ        | ค.ม.  | วิจัยและประเมินผล<br>การศึกษา         | -คณิตศาสตร์<br>ชั้น ม.1-3     |
| 9.  | นางภคพร จันทมาลา      | 49   | 15             | ชำนาญการพิเศษ        | ค.ม.  | การพัฒนาหลักสูตร<br>และการเรียนการสอน | -วิทยาศาสตร์<br>ชั้น ม.1- ม.3 |
| 10. | นายเลิศชาย ศรีสุระ    | 55   | 12             | ชำนาญการพิเศษ        | ศษ.ม. | การบริหารการศึกษา                     | - ศิลปะ<br>ชั้น ม.1-3         |
| 12. | นายประมาณ อุ่มพิมาย   | 40   | 14             | ชำนาญการพิเศษ        | ศศ.ม. | ภาษาอังกฤษ                            | -ภาษาอังกฤษ<br>ชั้น ม.1-3     |
| 12  | นายวิโรจน์ กุลทะโส    | 37   | 3              | ครู คศ.1             | ศศ.บ. | ภาษาไทย                               | ป.4 – ม.3                     |
| 13  | นายจาริก สิงห์งาม     | 46   | 9              | ครู คศ.2             | วท.บ. | วิทยาการคอมพิวเตอร์                   | ป.4 – ม.3                     |

จำนวนครูที่สอนวิชาตรงเอก...13...คน คิดเป็นร้อยละ...100

จำนวนครูที่สอนตรงความถนัด.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

### 1.5 ข้อมูลอาคารสถานที่

อาคารเรียนจำนวน...3...หลัง อาคารประกอบจำนวน...1...หลัง ส้วมจำนวน...4...หลัง  
สนามเด็กเล่นจำนวน...1...สนาม สนามฟุตบอลจำนวน...1...สนาม สนามเซปักตะกร้อจำนวน...1...สนาม

### 1.6 ข้อมูลสภาพชุมชนโดยรวม

1.6.1 สภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นชุมชนชนบทขนาดเล็ก นับถือศาสนาพุทธมี  
ทางคมนาคมสะดวกทุกฤดูกาล มีน้ำประปาหมู่บ้าน ไฟฟ้า โทรศัพท์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตบริการ ยึดมั่นใน  
ขนบธรรมเนียมประเพณีไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสาน ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จัก  
โดยทั่วไป คือ ประเพณีการเลี้ยงปู่ตา บุญพระเวส บุญสังฆทานมัน บุญผ้าป่า บุญจันทน์ ชุมชนให้ความสนับสน  
นส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาอย่างต่อเนื่อง



1.6.2 ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 อาชีพหลัก คือ รับจ้างทั่วไป และทำนาในฤดูกาลทำนา ฐานะทางเศรษฐกิจ/รายได้โดยเฉลี่ยต่อครอบครัว ต่อปี 10,000 บาทจำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว 5 คน

### 1.6.3 โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

สภาพแวดล้อมภายนอก ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ปรากฏว่ามี “โอกาส” มากกว่า “อุปสรรค” โดยสรุป คือ

| โอกาส (Opportunities : O)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | อุปสรรค (Threats : T)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชนให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ สิ่งของ ทำให้การจัดการศึกษามีความคล่องตัวมากขึ้น</li> <li>2. อยู่ใกล้ตัวจังหวัด การคมนาคมสะดวก ทำให้การติดต่อสื่อสาร ประสานงานรวดเร็ว</li> <li>3. มีวัด สถานที่สำคัญทางศาสนากระจายอยู่ทั่วไป มีบุคลากรทางศาสนาที่มีคุณภาพ มีบทบาทในจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมนักเรียน ศิษย์เก่าให้การสนับสนุน ช่วยเหลือเป็นวิทยากรภายนอก</li> <li>4. มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้จัดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็ว และมีคุณภาพ</li> <li>5. นโยบายเรียนฟรี 15 ปี ทำให้เด็กมีโอกาสดำเนินการศึกษาทั่วถึงมากขึ้น</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ปกครองมีฐานะยากจน พื้นฐานทางครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ครอบครัวหย่าร้างผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างในตัวเมือง ต้องไปทำงานแต่เช้าและกลับบ้านค่ำ ทำให้</li> <li>2. การไหลบ่าของวัฒนธรรมเมือง วัฒนธรรมต่างประเทศทำให้เยาวชนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมไทยน้อยลง แห่ล่าของบู๊และการเล่นการพนันของสารเสพติด ทำให้เกิดปัญหาทางสังคม และเกิดความเสี่ยงต่อการเข้ามาละเมิดในสถานศึกษา</li> <li>3. การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองบ่อย ทำให้นโยบายทางการศึกษาเปลี่ยนบ่อย การทำงานไม่ต่อเนื่อง ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาไม่มีเวลาดูแลเรื่องการเรียนรู้ของนักเรียน</li> </ol> |

สภาพแวดล้อมภายใน ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ปรากฏว่ามี “จุดแข็ง” มากกว่า “จุดอ่อน” โดยสรุป คือ

| จุดแข็ง (Strengths : S )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | จุดอ่อน (Weaknesses : W)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. โรงเรียนมีความเข้มแข็งทางวิชาการ สามารถเป็นต้นแบบ หรือแบบอย่างให้โรงเรียนอื่นๆ มาศึกษาดูงาน</li> <li>2. นักเรียนแต่งกายสะอาดเรียบร้อย มีระเบียบวินัย</li> <li>3. มีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง</li> <li>4. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถ มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในการปฏิบัติงาน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและบุคลากรในสถานศึกษามีจำนวนไม่เพียงพอตามกรอบอัตรากำลัง สอนไม่ตรงวุฒิ และมีภาระงานมาก</li> <li>2. ผลการทดสอบระดับชาติ (O-Net, Las, Nt ในบางปีต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับชาติ</li> <li>3. นักเรียนบางส่วนมีปัญหาทางพฤติกรรม เช่น ติดเกม ชู้สาว การพนัน ทำให้มาเรียนไม่สม่ำเสมอ หรือออกกลางคัน</li> </ol> |



|                                                                                                             |                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.สถานศึกษามีสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการจัดการศึกษา มีช่องทางในการเข้าถึงเทคโนโลยีทางการศึกษาได้อย่างสะดวก | 4.สถานศึกษามีพื้นที่จำกัด และพื้นที่อยู่ต่ำกว่าถนน หมู่บ้าน เมื่อฝนตกทำให้เกิดน้ำท่วมขัง ไม่สะดวกและปลอดภัยในการใช้พื้นที่ |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 1.7 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

โครงสร้างและอัตรเวลาการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรโรงเรียนบ้านหัวคำ พุทธศักราช 2552

| กลุ่มสาระการเรียนรู้/<br>กิจกรรม           | เวลาเรียน              |      |      |      |     |      |                         |                 |                 |
|--------------------------------------------|------------------------|------|------|------|-----|------|-------------------------|-----------------|-----------------|
|                                            | ระดับประถมศึกษา        |      |      |      |     |      | ระดับมัธยมศึกษา         |                 |                 |
|                                            | ป. 1                   | ป. 2 | ป. 3 | ป. 4 | ป.5 | ป. 6 | ม. 1                    | ม. 2            | ม.3             |
| <b>กลุ่มสาระการเรียนรู้</b>                |                        |      |      |      |     |      |                         |                 |                 |
| ภาษาไทย                                    | 200                    | 200  | 200  | 160  | 160 | 160  | 120(3นก.)               | 120(3นก.)       | 120(3นก.)       |
| คณิตศาสตร์                                 | 200                    | 200  | 200  | 160  | 160 | 160  | 120(3นก.)               | 120(3นก.)       | 120(3นก.)       |
| วิทยาศาสตร์                                | 80                     | 80   | 80   | 80   | 80  | 80   | 120(3นก.)               | 120(3นก.)       | 120(3นก.)       |
| สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม                | 120                    | 120  | 120  | 120  | 120 | 120  | 160(4 นก.)              | 160(4 นก.)      | 160(4 นก.)      |
| -ประวัติศาสตร์                             | 40                     | 40   | 40   | 40   | 40  | 40   | 40(1 นก.)               | 40(1 นก.)       | 40(1 นก.)       |
| - ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม                   | 80                     | 80   | 80   | 80   | 80  | 80   | 120(3นก.)               | 120(3นก.)       | 120(3นก.)       |
| - หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมฯ                 |                        |      |      |      |     |      |                         |                 |                 |
| - เศรษฐศาสตร์                              |                        |      |      |      |     |      |                         |                 |                 |
| - ภูมิศาสตร์                               |                        |      |      |      |     |      |                         |                 |                 |
| สุขศึกษาและพลศึกษา                         | 80                     | 80   | 80   | 80   | 80  | 80   | 80<br>(2 นก.)           | 80<br>(2 นก.)   | 80<br>(2 นก.)   |
| ศิลปะ                                      | 80                     | 80   | 80   | 80   | 80  | 80   | 80<br>(2 นก.)           | 80<br>(2 นก.)   | 80<br>(2 นก.)   |
| การงานอาชีพและเทคโนโลยี                    | 40                     | 40   | 40   | 80   | 80  | 80   | 80<br>(2 นก.)           | 80<br>(2 นก.)   | 80<br>(2 นก.)   |
| ภาษาต่างประเทศ                             | 40                     | 40   | 40   | 80   | 80  | 80   | 120(3นก.)               | 120(3นก.)       | 120(3นก.)       |
| รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)                     | 840                    | 840  | 840  | 840  | 840 | 840  | 880<br>(22นก.)          | 880<br>(22 นก.) | 880<br>(22 นก.) |
| กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน                       | 120                    | 120  | 120  | 120  | 120 | 120  | 120                     | 120             | 120             |
| 1. กิจกรรมแนะแนว                           | 40                     | 40   | 40   | 40   | 40  | 40   | 40                      | 40              | 40              |
| 2. ลูกเสือ – เนตรนารี,ยุวภาษา              | 40                     | 40   | 40   | 40   | 40  | 40   | 40                      | 40              | 40              |
| 3. กิจกรรมชุมนุม                           | 30                     | 30   | 30   | 30   | 30  | 30   | 25                      | 25              | 25              |
| 4. กิจกรรมเพื่อสังคม และ<br>สาธารณประโยชน์ | 10                     | 10   | 10   | 10   | 10  | 10   | 15                      | 15              | 15              |
| รายวิชาเพิ่มเติม                           | ปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง |      |      |      |     |      | ปีละไม่เกิน 200 ชั่วโมง |                 |                 |
| รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น                       | 1,040 ชั่วโมง/ปี       |      |      |      |     |      | 1,200 ชั่วโมง/ปี        |                 |                 |



## 1.8 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### 1.8.1 แหล่งเรียนรู้

#### (1) แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

1.1 ห้องสมุดมีขนาด 96 ตารางเมตร จำนวนหนังสือในห้องสมุด 2,000 เล่ม

การสืบค้นหนังสือและการยืม-คืน ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ จำนวนนักเรียนที่ใช้ห้องสมุดในปีการศึกษา...ที่รายงาน เฉลี่ย 30 คนต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 17.44 ของนักเรียนทั้งหมด

#### 1.2 ห้องปฏิบัติการ

(1) ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ จำนวน .....1..... ห้อง

(2) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ จำนวน .....2..... ห้อง

(3) ห้องการงานอาชีพ จำนวน .....1..... ห้อง

1.3 คอมพิวเตอร์ จำนวน .....32..... เครื่อง

ใช้เพื่อการเรียนการสอน .....32..... เครื่อง

ใช้เพื่อสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต .....-..... เครื่อง

จำนวนนักเรียนที่สืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตในปีการศึกษาที่รายงานเฉลี่ย 150 คน ต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 94.94 ของนักเรียนทั้งหมด

ใช้เพื่อการบริหารจัดการ .....3..... เครื่อง

#### 1.4 แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ โปรตระกูล

1.4.1 ชื่อแหล่งเรียนรู้ .....สภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษา เช่น แปลงไม้ดอกไม้ประดับ สวนหย่อม บ่อปลา แปลงพืชผักสวนครัว...สถิติการใช้งาน (จำนวนครั้ง/ปี) ตลอดปีการศึกษา

1.4.2 ชื่อแหล่งเรียนรู้.....ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงประจำโรงเรียน...สถิติการใช้งาน (จำนวนครั้ง/ปี) 10 ครั้งต่อปี

#### (2) แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

| ชื่อแหล่งเรียนรู้                                                                 | สถิติการใช้จำนวน<br>ครั้ง/ปี |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1. วัดในหมู่บ้านเขตบริการของโรงเรียน วัดบ้านหัวคำ วัดบ้านโชคเมือง วัดบ้านหนองเค็ง | 10                           |
| 2. ดอนปู่ตา ภูมิปัญญาชาวบ้าน                                                      | 10                           |
| 3. สภาพแวดล้อมบริเวณรอบโรงเรียน เช่น นาข้าว บ่อปลา สระบัว                         | ตลอดปีการศึกษา               |
| 4. สหกรณ์หมู่บ้าน                                                                 | 5                            |
| 5. โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลขามใหญ่ (อนามัย)                                    | 20                           |







### 1.10 อัตลักษณ์อุบลราชธานี สู่อัตลักษณ์สถานศึกษา บูรณาการหลักสูตร 6 สาระ

- 1) ผลิตภัณฑ์ในชุมชน
- 2) วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
- 3) ภาษาและวัฒนธรรม
- 4) ประเพณีและความเชื่อ
- 5) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- 6) ปราชญ์ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 7) การประกอบอาชีพ



### 1.11 พันธกิจ (Mission)

1. จัดการศึกษาทุกระดับให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
2. สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถตามหลักสูตร และมาตรฐานการศึกษา มีคุณธรรม จริยธรรม น้อมนำพระบรมราโชบาย
3. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา และมีคุณลักษณะตามมาตรฐานและจรรยาบรรณวิชาชีพ
4. ประสานความสัมพันธ์กับผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรภาครัฐและเอกชนเพื่อให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการศึกษา
5. สร้างภาคีเครือข่ายและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและบุคลากรของสถานศึกษารวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้อง

### 1.12 เป้าประสงค์ (Goal)

1. มีหลักสูตรสถานศึกษาที่เหมาะสมกับผู้เรียนและท้องถิ่น พัฒนาการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ และสอดคล้องกับการศึกษาของชาติ
2. ผู้เรียนระดับประถมศึกษาทุกคน สามารถอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น
3. ผู้เรียนมีสุขภาวะที่ดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. โรงเรียนมีการบริหารจัดการด้วยระบบคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และบรรยากาศที่เหมาะสม
5. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา มีทักษะในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา และมีการขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น
6. โรงเรียนมีภาคีเครือข่ายความร่วมมือระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และชุมชนในการส่งเสริมการจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ



## บทที่ 2

### แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

#### 1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านหัวคำ ตั้งอยู่บ้านเลขที่ 126 หมู่ที่ 8 บ้านหัวคำ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง  
จังหวัดอุบลราชธานี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน 1034710020

#### ข้อมูลพื้นฐาน

- ☒ โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
- ☒ โรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ☒ ขนาดกลาง จำนวนนักเรียนตั้งแต่ 120 - 719 คน
- ☒ นักเรียน จำนวน 154 คน
- ☒ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 14 คน (10 มีย. 2567)

#### 2. ชื่อแผนงาน

บริหารงานวิชาการ :พัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์การศึกษา  
ผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้

#### 3. ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นายสุรชัย กอดแก้ว ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ หัวหน้าชุดโครงการ  
โทรศัพท์ 092-959 0418 Line 092-959 0418 Email surachai.kod@gmail.com

#### 4. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินการ 1 ปีการศึกษา (วันที่ 16 พฤษภาคม 2567-วันที่ 30 มีนาคม 2568)

#### 5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น



☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ยิ่งขึ้น ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐภาคเอกชนและภาคประชาสังคม ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาศูนย์ปกครองส่วนท้องถิ่นความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

#### 6.ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนจุดเน้นของโรงเรียน ที่กำหนด

☒ สมรรถนะหลัก 6 ประการ ได้แก่ การจัดการตนเอง การสื่อสาร การแก้ปัญหา การคิดขั้นสูง ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยี

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ สังคมศึกษา การงานอาชีพ)

☒ สมรรถนะการอาชีพที่มีฐานคิดจากอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุปราชธานี

☒ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) อยู่อย่างพอเพียง 5) มีจิตสาธารณะ

#### 7.ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

#### 8. ลักษณะโครงการ

☒ โครงการใหม่

☐ โครงการต่อเนื่อง



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

### หลักการและเหตุผล

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาคือกระบวนการที่สำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในทุกด้าน โดยเฉพาะในสถานศึกษาในพื้นที่ชนบทที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ โรงเรียนบ้านหัวคำ ในฐานะสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จึงมีความจำเป็นต้องปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยีและวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อลดปัญหาความเหลื่อมล้ำและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในโรงเรียน

สภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านหัวคำตั้งอยู่ในพื้นที่ชนบทที่มีความหลากหลายทางสังคมและเศรษฐกิจ โดยมีนักเรียนที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้ไม่สูงและมีข้อจำกัดในการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา การเรียนการสอนยังคงใช้วิธีการเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่งบางครั้งไม่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

### จุดแข็ง

ความทุ่มเทของครู: ครูในโรงเรียนบ้านหัวคำมีความตั้งใจในการสอนและเป็นที่รักของนักเรียน มีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน ความสนับสนุนจากชุมชน โรงเรียนได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครอง และชุมชนในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาเด็ก ความสนใจของนักเรียน นักเรียนมีความตั้งใจเรียนและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย

### จุดอ่อน

การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม วิธีการสอนที่ใช้ในปัจจุบันเน้นการสอนแบบบรรยายและการใช้ตำราเรียนเป็นหลัก ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีขาดทรัพยากรการศึกษา โรงเรียนยังขาดเทคโนโลยีและเครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อการเรียนการสอนที่มีความหลากหลาย ข้อจำกัดด้านเวลาและการฝึกอบรมครู ครูมีเวลาจำกัดในการพัฒนาตนเองด้านการใช้เทคโนโลยีและวิธีการสอนใหม่ๆ ทำให้การเรียนการสอนไม่สามารถพัฒนาไปตามความต้องการของนักเรียนได้อย่างเต็มที่

### ปัญหา

ผลสัมฤทธิ์การศึกษาไม่สูง ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในบางวิชายังไม่สูงพอ โดยเฉพาะในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ซึ่งมีนักเรียนบางกลุ่มที่ยังตามไม่ทันความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา นักเรียนบางกลุ่มมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร เช่น ขาดเครื่องมือการเรียนรู้ที่เหมาะสม และไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ได้ ทำให้เกิดความแตกต่างในระดับการเรียนรู้ของนักเรียนการบริหารจัดการไม่ยืดหยุ่นระบบการบริหารจัดการในโรงเรียนยังขาดความยืดหยุ่นในการตอบสนองต่อความต้องการที่



เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในวงการศึกษา ทำให้การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและวิธีการสอนเป็นไปได้ช้า

### สาเหตุ

ขาดการฝึกอบรมครูด้านเทคโนโลยีการศึกษา ครูส่วนใหญ่ขาดความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ทำให้ไม่สามารถนำเครื่องมือใหม่ๆ มาใช้ในห้องเรียนได้อย่างเต็มที่ข้อจำกัดด้านทรัพยากรโรงเรียนมีข้อจำกัดทั้งในด้านงบประมาณและการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งทำให้การพัฒนาเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยทำได้ยากขาดระบบการประเมินผลที่มีประสิทธิภาพระบบการประเมินผลของโรงเรียนยังเน้นไปที่การทดสอบเชิงปริมาณ ซึ่งอาจไม่สะท้อนถึงทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน

## 10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

10.1 เพื่อพัฒนาวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

10.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในวิชาหลัก เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา การงานอาชีพ โดยการใช้เครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัยและวิธีการที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

10.3 เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยการให้โอกาสนักเรียนทุกคนเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีการศึกษาในการสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน

10.4 เพื่อส่งเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และทักษะด้านดิจิทัล ให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเตรียมความพร้อมในการเผชิญกับความท้าทายในโลกอนาคต

## 11. เป้าหมายของโครงการ

### เชิงปริมาณ

1) เด็กปฐมวัย จำนวน 9 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2561 ร้อยละ 80

2) นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา จำนวน 143 คนได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

3) ครูจำนวน 14 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ร้อยละ 80



### เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 2) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตามแนวคิดการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 3) สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนมีโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามความสามารถและความสนใจของตนเอง โดยได้รับการสนับสนุนจากครูและเทคโนโลยีในการเรียนรู้
- 4) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์โรงเรียนและจังหวัดอุบลราชธานี

### 12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

#### 1) ชื่อนวัตกรรม

นวัตกรรม การบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC เพื่อพัฒนาครูและผู้เรียน

#### 2) ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2567 (วันที่ 16 พฤษภาคม 2567-วันที่ 30 มีนาคม 2568)

#### 3) แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

#### 4) ประเภทของนวัตกรรม

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



### 5) ลักษณะโครงการ

☒ โครงการใหม่

☐ โครงการต่อเนื่อง

### 6) ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการศึกษามีการพัฒนาและปรับตัวให้เข้ากับความท้าทายใหม่ ๆ นวัตกรรมการบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) เกิดขึ้นจากแนวคิดในการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างยั่งยืน โดยมีจุดเริ่มต้นจากการยอมรับว่าการพัฒนาครูในลักษณะการเรียนรู้ร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การสอนและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยและประสบการณ์จริงที่แสดงให้เห็นว่าการทำงานร่วมกันในชุมชนการเรียนรู้ของครูทำให้การพัฒนาทักษะการสอนเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพ

กระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน เป็นกิจกรรมสำคัญที่สุดในการสนับสนุนการเรียนการสอนภายในโรงเรียน ให้ดำเนิน ไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นหน้าที่ที่สำคัญของผู้บริหารสถานศึกษาต้องดำเนินการให้เกิดขึ้นภายในโรงเรียนให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น และครูได้ปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนภายในชั้นเรียน รวมทั้งเป็นกระบวนการประกันคุณภาพ ของโรงเรียนว่า โรงเรียนสามารถบริหารจัดการภายในโรงเรียน จนถึงเป้าหมายสุดท้าย คือ คุณภาพผู้เรียนที่มีคุณภาพ ตามมาตรฐานหลักสูตรและเป้าหมายที่ตั้งไว้ รวมทั้งโรงเรียนและบุคลากรในโรงเรียนเป็นที่ยอมรับจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ของโรงเรียนบ้านหัวคำ ในภาพรวมมีคะแนนไม่ถึงร้อยละ ๕๐ ในทุกกลุ่มสาระ และผลการทดสอบความสามารถพื้นฐาน ของผู้เรียนระดับชาติ (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า มีคะแนนอยู่ในเกณฑ์ที่ยังไม่เป็นที่พึงพอใจเท่าที่ควร และสภาพปัจจุบันของโรงเรียนมีครูที่สอนไม่ตรงวิชาเอก และครูที่พึ่งได้รับการบรรจุเข้ามาเป็นครูผู้สอนไม่กี่ปี ยังขาดประสบการณ์ในการสอน ขาดประสบการณ์ในการอยู่ร่วมกับเด็ก และด้วยสภาพปัญหา อุปสรรคและความต้องการของสถานศึกษาที่ต้องการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และต้องพัฒนาครูให้ปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรฐานตำแหน่งและวิทยฐานะ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาอย่างเร่งด่วน โดยให้ความรู้ความเข้าใจครูและคณะกรรมการนิเทศภายในของสถานศึกษา เกี่ยวกับการจัดทำแนวทางการพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน ในปัจจุบันโดยภาพรวมแล้วกระบวนการนิเทศภายในยังไม่มีกระบวนการนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้กำหนดประเด็นความต้องการที่จะพัฒนาแนวทางการนิเทศภายในเพื่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนบ้านหัวคำ โดยใช้กระบวนการนิเทศแบบเพื่อนนิเทศเพื่อน (Peer Coaching)

### 7) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) เพื่อพัฒนาครูและผู้เรียน มีหลายทฤษฎีที่สามารถนำมาเชื่อมโยงและ



สนับสนุนแนวคิดนี้ได้ ซึ่งทฤษฎีเหล่านี้เน้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน, การพัฒนาวิชาชีพ, และการสร้างการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาครูและนักเรียน ดังนี้

#### 1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) – Albert Bandura

ทฤษฎีนี้เน้นถึงการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการสังเกตพฤติกรรมและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมนั้น ๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของตนเอง ในกระบวนการ PLC ครูสามารถเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความรู้และวิธีการสอนกับเพื่อนครูคนอื่น ๆ ผ่านการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะการสอนและการปรับตัวในการจัดการเรียนการสอนที่ดีขึ้น

#### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Theory)

ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันระหว่างบุคคลในกลุ่ม การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยให้สมาชิกในกลุ่มสามารถเรียนรู้จากกันและกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นส่งเสริมการเข้าใจในเนื้อหาหรือแนวคิดที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ในการนำ PLC ไปใช้ในการพัฒนาครู ครูจะได้ทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาแนวทางการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน โดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในทีม

#### 3. ทฤษฎีการพัฒนาวิชาชีพต่อเนื่อง (Continuous Professional Development – CPD)

ทฤษฎีนี้เน้นการพัฒนาวิชาชีพของครูอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน โดยมองว่าครูต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มทักษะ ความรู้ และความสามารถในการสอน ในกระบวนการ PLC การทำงานร่วมกันระหว่างครูช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุด และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนให้แก่ครู เพื่อพัฒนาวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 4. ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) – Malcolm Knowles

ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ซึ่งต่างจากการเรียนรู้ของเด็กในด้านของวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการกำหนดเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ในลักษณะนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ PLC ที่ครูมีส่วนร่วมในการตั้งคำถาม การหาคำตอบ และการปรับปรุงวิธีการสอนด้วยตนเองจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงาน

#### 5. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Change Theory) – Kurt Lewin

ทฤษฎีนี้เกี่ยวกับกระบวนการที่บุคคลหรือองค์กรต้องผ่านการเปลี่ยนแปลง ในการนำ PLC มาปรับใช้ในโรงเรียน การสร้างการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของครูในการพัฒนาวิธีการสอนและการปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้น การเปลี่ยนแปลงใน PLC เกิดจากการสร้างความตระหนักถึงปัญหาและการร่วมกันพัฒนาแนวทางแก้ไข ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญคือ การทำให้เกิดการรับรู้และยอมรับการเปลี่ยนแปลง (Unfreeze) การดำเนินการเปลี่ยนแปลง (Change) และการทำให้การเปลี่ยนแปลงกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำงาน (Refreeze)



6. ทฤษฎีการสร้างชุมชนการเรียนรู้ (Community of Practice – CoP) – Etienne Wenger  
ทฤษฎีนี้เน้นการสร้างชุมชนที่ประกอบไปด้วยบุคคลที่มีความสนใจหรือความเชี่ยวชาญในเรื่องเดียวกัน ที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาทักษะร่วมกัน ใน PLC ครูเป็นส่วนหนึ่งของ Community of Practice ที่สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ แนวคิด และแนวทางการสอน ทำให้เกิดการพัฒนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC จะช่วยสนับสนุนแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนในโรงเรียน โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การพัฒนอย่างต่อเนื่อง และการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของทั้งครูและนักเรียน

### 8) กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

กลไกการดำเนินงานของ นวัตกรรมการบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) เพื่อพัฒนาครูและผู้เรียน มีหลายขั้นตอนและกระบวนการที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยรวมไปถึงการส่งเสริมการทำงานร่วมกันของครูเพื่อพัฒนาวิธีการสอนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยกลไกหลักๆ ที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย:

#### 1. การจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ (PLC)

การสร้างกลุ่ม PLC: การรวมกลุ่มครูที่มีความสนใจหรือประสบการณ์ร่วมกันในสาขาวิชา หรือการพัฒนาเฉพาะด้าน เช่น การพัฒนาทักษะการสอนในระดับที่สูงขึ้น หรือการปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียน การกำหนดเป้าหมายร่วม ครูในกลุ่ม PLC จะกำหนดเป้าหมายร่วมกันที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาคุณภาพการสอนและการพัฒนาผู้เรียน เช่น การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หรือการพัฒนาทักษะการสอนของครู

#### 2. การวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

การวางแผนการสอน กลุ่ม PLC จะร่วมกันวางแผนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามความต้องการของผู้เรียน โดยใช้ข้อมูลจากการประเมินผลหรือข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมงาน การออกแบบกิจกรรมการสอน การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การสังเกตการสอนของครูคนอื่น การร่วมออกแบบแผนการสอน หรือการสร้างสื่อการสอนร่วมกัน

#### 3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสะท้อนผล

การประชุม PLC ครูจะมีการประชุมประจำสัปดาห์หรือประจำเดือนเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และความคิดเห็นเกี่ยวกับการสอนหรือการพัฒนาในแต่ละด้านการสะท้อนผลการปฏิบัติ ครูในกลุ่ม PLC จะนำเสนอผลการดำเนินงานของตน เช่น ผลการสอน เทคนิคที่ใช้ การประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน และมีการสะท้อนผลร่วมกันเพื่อปรับปรุงการสอนต่อไป

#### 4. การสังเกตการสอนและการวิเคราะห์ผล



การสังเกตการสอน การสังเกตการสอนของครูคนอื่นในกลุ่ม PLC เพื่อเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และนำข้อเสนอแนะมาใช้ในการปรับปรุงวิธีการสอนของตนเอง การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ ใช้ข้อมูลจากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมาวิเคราะห์และปรับปรุงวิธีการสอน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้นในการพัฒนาทักษะและความสามารถของนักเรียน

#### 5. การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน

การใช้เครื่องมือออนไลน์ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือการร่วมกันพัฒนาเนื้อหาการสอน เช่น Google Classroom, Zoom, หรือการใช้งานเว็บไซต์การเรียนรู้ร่วมกัน การพัฒนาบทเรียนร่วมกับการสร้างและแชร์สื่อการสอนหรือเนื้อหาการเรียนการสอนที่ครูในกลุ่ม PLC ร่วมกันพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการสอน

#### 6. การติดตามผลและการประเมินผล

การติดตามผลการดำเนินงาน ครูในกลุ่ม PLC จะมีการติดตามผลของการปรับปรุงการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างต่อเนื่องการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้ข้อมูลจากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อตรวจสอบว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้สำเร็จหรือไม่ และใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการปรับปรุงกระบวนการสอนในครั้งถัดไป

#### 7. การเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

การสร้างแรงจูงใจและการสนับสนุน การเสริมสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาวิชาชีพของครู โดยการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน การให้คำแนะนำ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ ร่วมกันการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างครูและผู้บริหาร: การทำงานร่วมกันระหว่างครูและผู้บริหารเพื่อสนับสนุนการพัฒนาในทุกระดับของโรงเรียน

#### 8. การใช้ผลลัพธ์ในการปรับปรุงการดำเนินงาน

การปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่องข้อมูลจากการประเมินผลและการสะท้อนผลจากการดำเนินงานจะถูกนำมาปรับปรุงกลยุทธ์ในการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน กลไกการดำเนินงานของนวัตกรรมการบริหารที่เน้นการทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC คือการสร้างและพัฒนา ชุมชนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเน้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้ร่วมกัน การสังเกตการสอน การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ และการติดตามผลเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การทำงานร่วมกันนี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาครูและการเรียนรู้ของผู้เรียนในโรงเรียน

### 9) วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

กำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินการ ดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวทางการขับเคลื่อนการนิเทศภายในโดยใช้กระบวนการนิเทศแบบเพื่อนนิเทศเพื่อน (Peer Coaching) ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน



2. เพื่อสร้างความเข้มแข็งของการนิเทศภายในโรงเรียนด้านการพัฒนาและการใช้หลักสูตร สถานศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยี การอ่านออก เขียนได้ การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และการประกันคุณภาพการศึกษา กำหนดเป้าหมายของการดำเนินการ ดังนี้

2.1 คณะกรรมการนิเทศทุกคนมีความเข้าใจและสามารถดำเนินการนิเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ครูและบุคลากรทุกคนมีความรู้ ความเข้าใจและสามารถดำเนินการนิเทศภายในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ครูและบุคลากรทุกคนได้รับการนิเทศอย่างทั่วถึง และพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 10) ขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

##### 10.1 การศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาและความต้องการ

1.1 การจัดทำข้อมูลสารสนเทศพื้นฐานรอบด้านทั้งของผู้บริหาร ครูและนักเรียน เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาวางแผนการดำเนินงานตามประเด็นการนิเทศ ได้แก่

- 1) การพัฒนาและการใช้หลักสูตรสถานศึกษา
- 2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 3) การจัดการเรียนรู้โดยสื่อเทคโนโลยี
- 4) การอ่านออกเขียนได้
- ๕) การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.2 ประชุมแลกเปลี่ยนระดมความคิดของครูและบุคลากรในโรงเรียน เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาตามบริบทของโรงเรียน

1.3 จัดลำดับความสำคัญของปัญหาหรือความต้องการเร่งด่วนหรือที่เห็นว่าสำคัญที่สุดก่อน

1.4 นำผลการวิเคราะห์จากประเด็นการนิเทศมากำหนดค่าเป้าหมายการพัฒนาที่เชื่อมโยงกับมาตรฐานและประเด็นพิจารณาของมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา

10.2 การวางแผนการนิเทศ โดยการนำปัญหาและความต้องการจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ ตามประเด็นการนิเทศมากำหนดรายละเอียดของกิจกรรม เพื่อจัดทำแผนนิเทศภายในโรงเรียน ดังนี้

2.1 กำหนดแนวทาง/วิธีการการพัฒนาที่หลากหลายตามปัญหาที่เกิดขึ้นตามความต้องการ และจำเป็น มีการใช้กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพครู และการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

2.2 เลือกแนวทาง/วิธีการในการพัฒนาโดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

2.3 วางแผนการดำเนินงานพัฒนา ดังนี้

- 1) การประชุมเตรียมการนิเทศ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจร่วมกัน



2) กำหนดประเด็นการนิเทศ

3) กำหนดระยะเวลาในการนิเทศ โดยกำหนดระยะเวลาในการนิเทศที่เหมาะสมกับการ แก้ปัญหาและการพัฒนา

4) กำหนดวิธีการนิเทศโดยใช้การนิเทศแบบเพื่อนนิเทศเพื่อน (Peer Coaching)

2.4 จัดทำแผนนิเทศภายในโรงเรียน ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เป้าหมาย แผนการดำเนินการ กิจกรรมสำคัญ ปฏิทินการปฏิบัติงาน ทรัพยากรที่ต้องการ เครื่องมือนิเทศ ผลที่คาดว่าจะได้รับ แนวทางการนิเทศภายใน โดยใช้กระบวนการนิเทศแบบเพื่อนนิเทศเพื่อน (Peer Coaching)

### 10.3 การสร้างสื่อและเครื่องมือนิเทศ

40.4 การปฏิบัติการนิเทศ ดำเนินการนิเทศตามรูปแบบ วิธีการการนิเทศและกิจกรรมการนิเทศที่กำหนด เช่น

4.1 ประชุมเตรียมการก่อนการนิเทศ เพื่อสร้างความเข้าใจของผู้นิเทศ

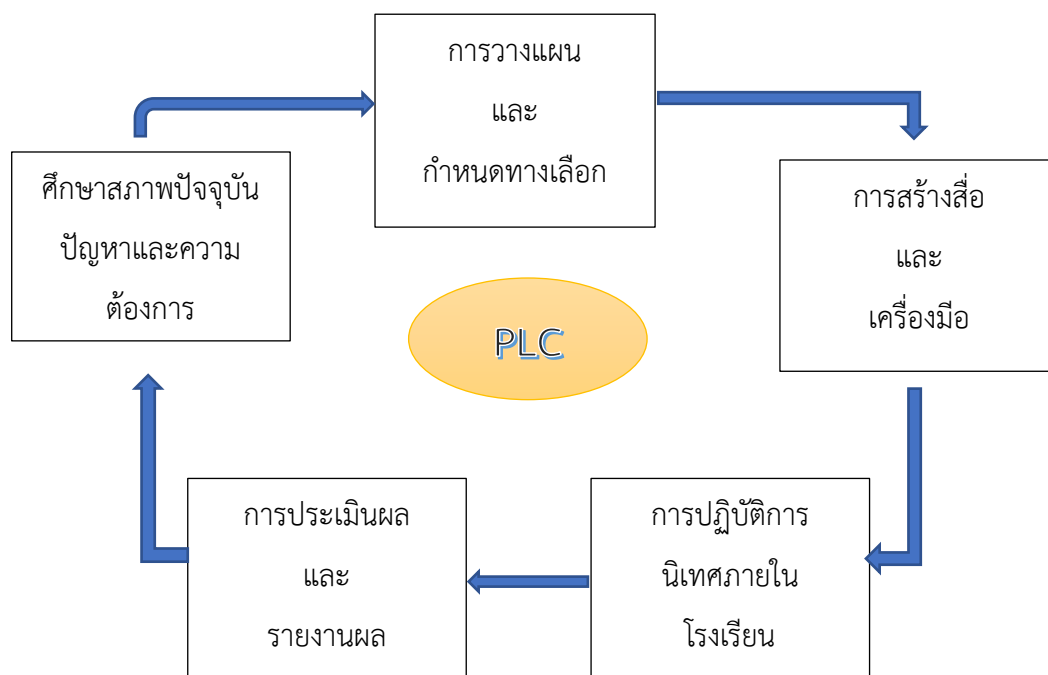
4.2 นิเทศตามขั้นตอน ระยะเวลา และใช้เครื่องมือตามที่กำหนด

4.3 นิเทศภายในห้องเรียน ๑๐๐%

4.4 การสะท้อน และสรุปผลการนิเทศ

4.5 ปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงาน

### 10.5 การประเมินผล สรุป/รายงานผลการดำเนินงาน และนำผลไปใช้ปรับปรุงพัฒนา



ภาพประกอบ แสดงขั้นตอนการนิเทศภายในโรงเรียน



### 11) งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                                     |       |              |
|--------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------|-------|--------------|
|                                                        |                    | รายการ (ทำอะไร)                                                | จำนวน | เป็นเงิน     |
| 1) กิจกรรม แลกเปลี่ยน<br>เรียนรู้ และการนิเทศ<br>ภายใน | ค่าใช้สอย          | อาหารว่าง<br>รายงานการนิเทศและเอกสาร<br>ทางวิชาการและใบความรู้ |       | 1,000<br>500 |

### 12) การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                                                               | วิธีการประเมิน                                                                                                                                           | เครื่องมือที่ใช้                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.ครูมีการเข้าร่วมกิจกรรม PLC<br>อย่างสม่ำเสมอ (ไม่น้อยกว่า 80%<br>ของจำนวนครั้งที่จัด)<br>2.ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และ<br>นำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีระหว่างกัน     | 1.การบันทึกการเข้าร่วม<br>กิจกรรม<br>2.การสังเกตพฤติกรรมและการ<br>มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยน<br>เรียนรู้                                                  | 1.แบบบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรม<br>2.แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม<br>3.แบบสอบถามความคิดเห็นของครูต่อ<br>กระบวนการ PLC |
| 1.ครูสามารถนำแนวทางที่ได้จาก<br>PLC ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้<br>ได้จริง<br>2.แผนการสอนหรือกิจกรรมที่<br>พัฒนาขึ้นจากการประชุม PLC มี<br>การนำไปใช้ในห้องเรียน | 1.การสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับการ<br>นำแนวคิดจาก PLC ไปใช้<br>2.การตรวจสอบแผนการสอน<br>และกิจกรรมการเรียนรู้ที่<br>ปรับปรุงจากผลการแลกเปลี่ยน                 | 1.แบบสัมภาษณ์ครู<br>2.แบบตรวจแผนการสอนและกิจกรรมการ<br>เรียนรู้                                                       |
| 1.ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>สูงขึ้นเมื่อเทียบกับช่วงก่อน<br>ดำเนินการ PLC<br>2.ผู้เรียนมีความพึงพอใจและ<br>ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้มากขึ้น             | 1.การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์<br>ทางการเรียนของนักเรียนก่อน<br>และหลังการนำแนวทางจาก<br>PLC ไปใช้<br>2.การสำรวจความคิดเห็นของ<br>นักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ | 1.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>2.แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน                                               |

### 13) ผลที่คาดว่าจะได้รับ

จากการดำเนินงานตามกระบวนการนิเทศ ๕ ขั้นตอน จะเกิดผลที่คาดว่าจะได้รับ ดังต่อไปนี้



### 3.1. ด้านการบริหารจัดการ

- 1) โรงเรียนมีระบบสารสนเทศรอบด้าน
- 2) โรงเรียนมีการพัฒนาและใช้หลักสูตรอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง
- 3) โรงเรียนมีการพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางอาชีพ
- 4) โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้
- 5) โรงเรียนมีการจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้
- 6) โรงเรียนมีแผนการนิเทศที่มีคุณภาพ
- 7) โรงเรียนมีระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

### 3.2 ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน

- 1) ครูมีข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล ร้อยละ 100
- 2) ครูมีการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร้อยละ 80
- 3) ครูใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- 4) ครูประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และนำผลมาพัฒนาผู้เรียน
- 5) ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้

ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

### 3.3. ด้านผู้เรียน

- 1) ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน และการเขียน ร้อยละ 80
- 2) ผู้เรียนใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ ร้อยละ 80
- 3) ผู้เรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- 4) ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรกำหนด ตลอดทั้งทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ทักษะการเป็นผู้นำ

## 14) การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(..✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓..) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่  
โรงเรียนกำหนด

- ( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- ( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- ( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- ( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา  
อย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

- (.....) เห็นชอบ (.....) ให้ปรับปรุง (.....) ไม่เห็นชอบ

นายสุรัชย์ กอดแก้ว  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## 13 แผนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายวิโรจน์ กุลทะโสเม ผู้รับผิดชอบ

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

## 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

### 1. หลักการและเหตุผล

การอ่านออกเขียนได้ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงชั้นประถมศึกษาซึ่งเป็นช่วงที่เด็ก ๆ เริ่มเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ที่จะใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนในวิชาต่าง ๆ การอ่านและการเขียนที่ดีจะช่วยให้เด็กมีความเข้าใจในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นเช่นกัน

โรงเรียนบ้านหัวคำพบว่าเด็ก ๆ หลายคนมีปัญหาด้านการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำลง ดังนั้นการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง การใช้แนวทางนวัตกรรมที่มีความหลากหลายและสร้างสรรค์จะช่วย



ให้เด็ก ๆ สามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานเหล่านี้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในการศึกษาต่อไป

โรงเรียนบ้านห้วยคำได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ จึงได้ริเริ่มโครงการส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้มาใช้ในโรงเรียน โดยมีการนำกลยุทธ์ต่าง ๆ เช่น การอ่านร่วม การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย และกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนเข้ามาใช้ ผลจากการพัฒนานวัตกรรมนี้ช่วยให้เด็ก ๆ มีทักษะการอ่านและการเขียนที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยกระดับสูงขึ้นตามลำดับ

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านห้วยคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

#### 1. บริบททางด้านภูมิศาสตร์และชุมชน

โรงเรียนบ้านห้วยคำตั้งอยู่ในพื้นที่ชนบทซึ่งมีความท้าทายด้านการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษาและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่มีข้อจำกัดทั้งในด้านสื่อการเรียนการสอนและโครงสร้างพื้นฐานอาจทำให้เด็กๆ ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนแห่งนี้เผชิญกับอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ ดังนั้นการส่งเสริมการอ่านออกเขียนให้มีคุณภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 2. บริบททางด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน

โรงเรียนบ้านห้วยคำมีการเรียนการสอนในรูปแบบที่เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยครูและนักเรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โรงเรียนมีการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน เช่น การอ่านร่วม การจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน รวมถึงการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเพื่อลดความซ้ำซากและสร้างความสนุกสนานในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ โรงเรียนยังสามารถนำทรัพยากรภายในชุมชนมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เช่น การใช้หนังสือท้องถิ่นหรือสื่อจากวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียนได้ดีขึ้น

#### 3. บริบททางด้านกลุ่มเป้าหมาย (นักเรียน)

นักเรียนในโรงเรียนบ้านห้วยคำส่วนใหญ่เป็นเด็กในพื้นที่ชนบทที่มีพื้นฐานทางการศึกษาค่อนข้างแตกต่างกัน โดยบางคนอาจมีทักษะการอ่านและเขียนที่ต่ำ ทำให้การพัฒนาการอ่านออกเขียนได้เป็นความท้าทายสำคัญ ดังนั้นการนำเอานวัตกรรมที่มีความหลากหลายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนมาใช้ จึงจะช่วยกระตุ้นให้เด็กๆ สามารถพัฒนาทักษะได้ในลักษณะที่เหมาะสมกับความสามารถและพื้นฐานที่แตกต่างกันของนักเรียนแต่ละคน

#### 4. บริบททางด้านบุคลากร (ครู)



ครูในโรงเรียนบ้านห้วยคำมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนให้กับนักเรียน โดยการใช้วิธีการสอนที่ทันสมัยและเหมาะสมกับกลุ่มนักเรียน ครูส่วนใหญ่มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น และมีการใช้วิธีการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมจากนักเรียนมากขึ้น เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การให้เด็กๆ เขียนเล่าเรื่องหรือฝึกอ่านหนังสือร่วมกัน

#### 5. บริบททางด้านทรัพยากร

ทรัพยากรในการส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนในโรงเรียนบ้านห้วยคำอาจมีข้อจำกัดในบางด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย อย่างไรก็ตาม โรงเรียนสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การใช้สื่อท้องถิ่นหรือการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของโรงเรียน การจัดหาและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน

#### 6. บริบทด้านนโยบายการศึกษา

นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ในระดับพื้นฐาน โดยมีแนวทางในการส่งเสริมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเหล่านี้เป็นลำดับแรก นโยบายดังกล่าวส่งผลให้โรงเรียนบ้านห้วยคำได้รับการสนับสนุนในการดำเนินการต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในที่สุด

### 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนมุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะพื้นฐานในการอ่านและเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาต่าง ๆ

7.3 เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนรักการอ่านและการเขียน

7.4 เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

7.5 เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน เน้นการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ให้เหมาะสมกับความสามารถและพื้นฐานของนักเรียนแต่ละคน

7.6 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การจัดกิจกรรมที่ให้เด็ก ๆ ได้ทำงานร่วมกัน

### 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 140 คน

### 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 หลักการพื้นฐานในการพัฒนา

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้



### 1. หลักการพัฒนาสมอง (Brain-Based Learning):

แนวคิด: การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องสอดคล้องกับการทำงานของสมอง

การประยุกต์ใช้: จัดกิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นประสาทสัมผัส สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ปราศจากความเครียด ใช้สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ตามพัฒนาการ (Developmental Learning Theories):

แนวคิด: การเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย

การประยุกต์ใช้: ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากให้มีความสำคัญกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการอ่านออกเขียนได้

### 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory):

แนวคิด: การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น

การประยุกต์ใช้: สร้างแบบอย่างที่ดีในการอ่านและการเขียน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) จัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

### 4. หลักการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning):

แนวคิด: การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา

การประยุกต์ใช้: นำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์ที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง กระตุ้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อแก้ปัญหา

### 5. หลักการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning):

แนวคิด: การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

การประยุกต์ใช้: ออกแบบเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อทบทวนเนื้อหาหรือฝึกฝนทักษะ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านการให้รางวัลหรือคะแนน

### 6. แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning):

แนวคิด: ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

การประยุกต์ใช้: จัดกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย การระดมสมอง ส่งเสริมการตั้งคำถาม การแสดงความคิดเห็น ใช้สื่อเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา

### 7. หลักการสอนโฟนิกส์ (Phonics):

แนวคิด: การสอนอ่านเขียนโดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร

การประยุกต์ใช้: สอนการออกเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ฝึกการประสมคำและการสะกดคำ ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### 10.1) การวางแผน (Plan)



1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ สำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพื่อระบุปัญหาและอุปสรรคในการอ่านออกเขียนได้ สัมภาษณ์ครู นักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อเข้าใจถึงความต้องการและข้อเสนอแนะในการพัฒนา วิเคราะห์บริบทของโรงเรียนและชุมชน เพื่อพิจารณาปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

2) การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและวัดผลได้ เช่น เพิ่มจำนวนนักเรียนที่อ่านออกเขียนได้คล่องแคล่วภายในระยะเวลาที่กำหนด กำหนดวัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติที่สอดคล้องกับเป้าหมาย เช่น พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ หรือจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่อง

3) การออกแบบนวัตกรรมและแผนการดำเนินงาน ระดมความคิดเพื่อพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการ เช่น สื่อดิจิทัล เกมการศึกษา หรือกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่หลากหลาย จัดทำแผนการดำเนินงานที่ระบุขั้นตอน ระยะเวลา ผู้รับผิดชอบ และทรัพยากรที่จำเป็น กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จและวิธีการประเมินผล

## 10.2) การดำเนินการ (Do)

### 1) การผลิตและพัฒนาสื่อ/กิจกรรม

สร้างหรือปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและน่าสนใจ

จัดเตรียมอุปกรณ์และทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการดำเนินกิจกรรม

ทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินประสิทธิภาพเบื้องต้น

### 2) การจัดการเรียนรู้

ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้

สังเกตและบันทึกข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ปรับปรุงวิธีการสอนและกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน

### 3) การส่งเสริมการมีส่วนร่วม

สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียน

ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักเรียน

สร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชนในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน

## 10.3) การตรวจสอบ (Check)

### 1) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

เก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม

### 2) การวิเคราะห์และประเมินผล

เปรียบเทียบผลลัพธ์ที่ได้กับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของนวัตกรรม

วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการดำเนินงาน



#### 10.4) การดำเนินการแก้ไข (Act)

##### 1) การปรับปรุงและพัฒนา

นำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น  
ปรับปรุงแผนการดำเนินงานและวิธีการจัดการเรียนรู้  
เผยแพร่หลักสูตรที่ประสบความสำเร็จเพื่อเป็นแบบอย่าง

##### 2) การสรุปผลและจัดทำรายงาน

สรุปผลการดำเนินงานและผลการประเมิน  
จัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อนำเสนอต่อผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้อง  
สร้างระบบการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

#### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถสรุปได้ดังนี้

##### 1. ส่วนนำ:

ชื่อนวัตกรรม: ชื่อที่สื่อถึงวัตถุประสงค์และลักษณะของนวัตกรรม  
หลักการและเหตุผล: อธิบายถึงความสำคัญของปัญหาและความจำเป็นในการพัฒนา

นวัตกรรม

วัตถุประสงค์: ระบุเป้าหมายที่ต้องการบรรลุจากการใช้นวัตกรรม

##### 2. ส่วนเนื้อหา:

แนวคิด/ทฤษฎี: อธิบายหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ลักษณะของนวัตกรรม: อธิบายรายละเอียดของนวัตกรรม เช่น รูปแบบ สื่อ กิจกรรม หรือ

วิธีการ

กระบวนการดำเนินงาน: อธิบายขั้นตอนการดำเนินงานในการใช้นวัตกรรม

สื่อ/เครื่องมือ: ระบุสื่อหรือเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน เช่น สื่อดิจิทัล เกม แบบฝึกหัด

กิจกรรม: ระบุกิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ เช่น กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรม

เดี่ยว กิจกรรมเสริมทักษะ

การวัดและประเมินผล: อธิบายวิธีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

##### 3. ส่วนสรุป:

ผลที่คาดว่าจะได้รับ: อธิบายผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรม

การเผยแพร่: อธิบายแผนการเผยแพร่วัตกรรมให้แก่ผู้สนใจ

องค์ประกอบสำคัญ:

ความสอดคล้อง: นวัตกรรมต้องสอดคล้องกับหลักสูตรและบริบทของโรงเรียน

ความน่าสนใจ: นวัตกรรมต้องมีความน่าสนใจและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

ความหลากหลาย: นวัตกรรมควรมีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของ

นักเรียนที่แตกต่างกัน



การประเมินผล: นวัตกรรมต้องมีระบบการวัดและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนานวัตกรรมส่งเสริมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถจำแนกได้ดังนี้

### 1. ด้านนักเรียน

พัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้:

นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้คล่องแคล่วและถูกต้องตามหลักภาษา

นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความและสรุปความได้ดี

นักเรียนมีทักษะการเขียนสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน:

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สูงขึ้น

นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียนรู้และกล้าแสดงออกมากขึ้น

ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน:

นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเขียน

นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

### 2. ด้านครู

พัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน:

ครูมีทักษะการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ

ครูสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ครูสามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

ครูมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองและแสวงหาความรู้ใหม่ๆ

ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอนและกล้าที่จะทดลองสิ่งใหม่ๆ

### 3. ด้านโรงเรียน

ยกระดับคุณภาพการศึกษา

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

โรงเรียนมีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับจากชุมชน

สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี

โรงเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้

โรงเรียนมีทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกที่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน

### 4. ด้านชุมชน:

ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา:



ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน  
 ชุมชนให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน  
 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้:  
 ชุมชนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต  
 ชุมชนมีวัฒนธรรมการอ่านและการเขียนที่เข้มแข็ง

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                                         | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                                            |       |          |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------|----------|
|                                                                                 |                    | รายการ (ทำอะไร)                                                       | จำนวน | เป็นเงิน |
| 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง | ค่าวัสดุ)          | -จัดหาสื่อและแบบพิมพ์<br>-จัดทำชุดแบบฝึกการอ่านออกเขียนได้            |       | 8,500    |
| 2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน                                                      | ค่าใช้สอย          |                                                                       |       |          |
| 3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้                           | ค่าวัสดุ           | -จัดหาสื่อและแบบพิมพ์<br>-จัดทำชุดแบบส่งเสริมทักษะการเขียน<br>สวย100% |       | 8,500    |

### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                          | วิธีการประเมิน                   | เครื่องมือที่ใช้                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ | การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน |
| 2) นักเรียนสามารถเขียนสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา ใช้คำศัพท์และสำนวนได้อย่างเหมาะสม    | การสังเกตพฤติกรรม                | แบบสังเกตพฤติกรรม                |
| 3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้น                                         | ผลงานของนักเรียน                 | แบบประเมินงานกลุ่ม               |



|                                                                                                                       |                                |                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------|
| 4. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>วิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน<br>เขียนสูงขึ้น                              | การวิเคราะห์ผลงาน              | แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) |
| 5. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่าน<br>และการเขียน มีความกระตือรือร้น<br>ในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการ<br>อ่าน       | ประเมินความพึงพอใจ             | แบบสอบถาม                 |
| 6. นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน<br>แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และอ่าน<br>หนังสือหรือสื่อต่าง ๆ นอกเวลา<br>เรียนอย่างสม่ำเสมอ | การประเมินจากแฟ้มสะสม<br>ผลงาน | แบบบันทึกการอ่าน          |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายวิโรจน์ กุลทะโส)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ  
ยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่  
โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ



15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม  
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



#### 14.ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ☐ 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ☒ 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ☐ 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ☒ 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ☒ 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ☐ 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

#### 15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้จัดการศึกษาที่นำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณและความหมายเพื่อเป็นรากฐานในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
2. ได้หลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านบูรณาการฐานสมรรถนะบนฐานอัตลักษณ์สถานศึกษา
3. ได้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์สถานศึกษา
4. ได้รูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ และแนวทางการพัฒนาในแต่ละองค์ประกอบ

#### 16. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ” จำนวน 58,600บาท

| โครงการ/กิจกรรม                                 | หมวดค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                      |         |          |
|-------------------------------------------------|----------------|---------------------------------|---------|----------|
|                                                 |                | รายการ (ทำอะไร)                 | จำนวน   | เป็นเงิน |
| กิจกรรมที่1 : กิจกรรมทำพานบายศรีและทำเตาอั้งโล่ | ค่าตอบแทน      | 1.เชิญวิทยากรภายนอกทำพานบายศรี  | 2 ครั้ง | 1,800    |
|                                                 |                | 2.เชิญวิทยากรภายนอกทำเตาอั้งโล่ | 2 ครั้ง | 1,800    |



|                                                                  |                |                                               |         |        |
|------------------------------------------------------------------|----------------|-----------------------------------------------|---------|--------|
|                                                                  | ค่าวัสดุใช้สอย | -จัดอบรมนักเรียน                              | 2 ครั้ง | 15,400 |
| กิจกรรมที่ 3 : กิจกรรมแก้ปัญหาผู้เรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้      | ค่าวัสดุ       | -จัดหาสื่อ/ชุดแบบฝึกการอ่านออกเขียนได้/       |         | 8,550  |
| กิจกรรมที่ 4 : กิจกรรมอ่านออกเขียนได้ ลายมือสวยด้วยกระบวนการ PLC | ค่าวัสดุ       | -จัดหาสื่อ/ชุดแบบส่งเสริมทักษะการเขียนสวย100% |         | 8,550  |
| กิจกรรมที่ 5 : กิจกรรมพัฒนานวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ          | ค่าวัสดุ       | จัดหาสื่อ/ชุดพัฒนานวัตกรรม                    |         | 22,500 |

#### 17. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

| ลำดับที่ | ชื่อนวัตกรรม                                                                                                                                                                                                                               | ผู้รับผิดชอบ        | งบประมาณ |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------|
| 1        | นวัตกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านและประโยคภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Learning market in the communication of village ที่เน้นภาระงาน( Task-Based Learning) โดยใช้ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม ที่ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | นางสาวสิริกร พรหมทา |          |
| 2        | นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิดแนวPISAจัดการเรียนการสอนแบบ Active.Learning โดยใช้ หลักการ 5 Fs step Model                                                                                                    | นางวัชรารณณ์ ดีอยู่ |          |
| 3        | นวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยรูปแบบ STEM ศึกษา มัธยมศึกษาปีที่ 1-3                                                                                                                                                           | นางศิริประภา คณศรี  |          |
| 4        | นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์ภาษาไทย โดยกระบวนการเรียนรู้ ชิปปา(CIPPA MODEL) ระดับมัธยมศึกษาปีที่1- 3                                                                                                               | นายวิโรจน์ กุลทะโส  |          |
| 5        | นวัตกรรมการพัฒนาแบบการสอนวิทยาศาสตร์แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดการสืบเสาะความรู้ (Inquiry Process) ในการแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมจับคู่จากแผ่นป้ายไฟฟ้า                            | นางภคพร จันทมาลา    |          |



|    |                                                                                                                                                                        |                         |  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--|
| 6  | นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Metho) รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับมัธยมศึกษาปีที่1- 3                         | นางสาวบุญนุช ขนทรัพย์   |  |
| 7  | นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยกระบวนการโดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ระดับมัธยมศึกษาปีที่1- 3                        | นายเลิศชาย ศรีสุระ      |  |
| 8  | นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะภาษาเพื่อการสื่อสารโดยบูรณาการเชื่อมโยง 2 กิจกรรมโดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 | นายประมาณ อุ่มพิมาย     |  |
| 9  | พัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการเชื่อมโยง ๒ กิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีจอห์นดิวอี้(John Dewey) ชั้นอนุบาลปีที่ ๓                        | นางสาวเยาวเรศ มีศรี     |  |
| 10 | นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ด้วยชุดแบบฝึก โดยใช้ Assure Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6                                                     | นายเชาวลิต ธาณี         |  |
| 11 | นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3                            | นางสาวนิศานาถ จารุเศรษฐ |  |
| 12 | นวัตกรรมการพัฒนาทักษะกระบวนการคณิตศาสตร์ โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6                          | นางพรทิพย์ อัสวาทภากร   |  |
| 13 | นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2                                                             | นางกัลธิมา พทาเพชร      |  |
| 14 | นวัตกรรมการแก้ปัญหการอ่านออก เขียนได้ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ตามแนวชิปปา(CIPPA MODEL) ควบคู่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่1                         | นางสุกัญญา กลิ่นหวาน    |  |
| 15 | นวัตกรรมพัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพผลิตภัณฑ์เตาอั้งโล่และพานบายศรีโดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning ) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6            | นายจารึก สิงห์งาม       |  |



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสิริกร พรหมทา รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาอังกฤษ

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านและประโยคภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง Learning market in the communication of village ที่เน้นภาระงาน( Task-Based Learning) โดยใช้ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม ที่ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☒ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

- ( ☒ ) โครงการใหม่
- ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

หลักการและความเป็นมา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



ในปัจจุบัน ทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษายังคงเป็นความท้าทาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ชนบทที่นักเรียนมีโอกาสน้อยในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเฉพาะตำราเรียนอาจไม่เพียงพอในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในบริบทที่แท้จริง

นวัตกรรมนี้พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาอังกฤษ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ภาระงาน (Task-Based Learning) ที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในสถานการณ์จำลองตลาดชุมชน (Learning Market) ซึ่งเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับตลาด เช่น การซื้อขายสินค้า การสนทนากับลูกค้า และการอธิบายผลิตภัณฑ์เป็นภาษาอังกฤษ

Task-Based Learning (TBL) : เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ นักเรียนจะได้รับมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยให้พวกเขาได้ฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษผ่านการลงมือทำ

ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Theory): เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

การบูรณาการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น: ใช้ความรู้เกี่ยวกับตลาดชุมชน สินค้าพื้นเมืองเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ และบริบททางวัฒนธรรมของท้องถิ่นมาเป็นสื่อกลางในการสอน

### เป้าหมายของนวัตกรรม

1. พัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาอังกฤษในบริบทที่เป็นรูปธรรม
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน
3. กระตุ้นให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
4. ส่งเสริมความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ ผ่านการเรียนรู้แบบบูรณาการ

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์เป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม "Learning Market in the Communication of Village" ซึ่งมุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านภาระงาน (Task-Based Learning) ที่เชื่อมโยงกับบริบทของตลาดชุมชนเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ โดยใช้ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วมและองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### การวิเคราะห์บริบทของผู้เรียน

1. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนใหญ่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษในระดับเบื้องต้น



2. มีความเข้าใจคำศัพท์พื้นฐาน แต่ขาดทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ
3. มีความคุ้นเคยกับบริบทของตลาดชุมชนในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ได้
4. มีความสนใจในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายและการโต้ตอบในสถานการณ์จริง

### การวิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัด

#### 1. ปัญหาด้านทักษะภาษาอังกฤษ

- 1.1 นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
- 1.2 การเรียนการสอนในห้องเรียนเน้นไวยากรณ์และการท่องจำ มากกว่าการฝึกใช้ภาษาในชีวิตจริง
- 1.3 การออกเสียงและการสร้างประโยคยังไม่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารได้อย่างจำกัด

#### 2. ปัญหาด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

- 2.1 โรงเรียนในชนบทยังขาดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 ขาดครูที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- 2.3 นักเรียนมีโอกาสน้อยในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เพราะขาดแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน

#### 3. การวิเคราะห์โอกาสและศักยภาพ

- 3.1 ตลาดชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีบริบทจริง สามารถนำมาใช้เป็นพื้นที่ฝึกฝนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 การใช้วิธีการเรียนรู้แบบ Task-Based Learning จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษผ่านงานที่มีความหมาย
- 3.3 การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ เช่น ชื่อสินค้า อาหารพื้นเมือง และวัฒนธรรมการซื้อขาย สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- 3.4 การมีส่วนร่วมของชุมชน เช่น ผู้ปกครองหรือพ่อค้าแม่ค้าในตลาด สามารถช่วยให้นักเรียนฝึกการสนทนาและนำไปใช้จริง

#### 4. การวิเคราะห์แนวทางการพัฒนา

- 4.1 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จำลองสถานการณ์ตลาด โดยให้นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้ซื้อ ผู้ขาย หรือไกด์ตลาด
- 4.2 ใช้สื่อการสอนที่เกี่ยวข้องกับบริบทตลาด เช่น ป้ายสินค้า โบรชัวร์ แผ่นพับ หรือสคริปต์บทสนทนา
- 4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษผ่านการลงมือทำจริงและการโต้ตอบกับบุคคลในชุมชน
- 4.4 นำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ เช่น แอปพลิเคชันแปลภาษา วิดีโอการสอน หรือเกมแบบโต้ตอบ



โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

**1.สภาพทางกายภาพ :** การดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

**2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม :** ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

**3.สภาพการเรียนการสอน :** คุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

**4.สภาพเศรษฐกิจ :** งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

**5.สภาพจิตใจและอารมณ์ :** การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ Task-Based Learning (TBL) ก่อนทำภาระงาน (Pre-task), ขณะทำภาระงาน (Task cycle), และ การวิเคราะห์/สรุปบทเรียน (Language focus) เน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทของชุมชนการบูรณาการองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวกับการซื้อขาย เตาอั้งโล่และพานบายศรี การค้าขายในหมู่บ้าน ในตลาดพื้นบ้าน ชุมชน มาเป็นสื่อการเรียนรู้

## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้น ป.6 โรงเรียนบ้านหัวคำ ปีการศึกษา 2567 .จำนวน 19 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

แนวคิดของนวัตกรรม "Learning Market in the Communication of Village" ที่เน้น ภาระงาน (Task-Based Learning - TBL) และใช้ ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม ที่ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถอธิบายได้ดังนี้:

#### 9.1.1.แนวคิดหลักของนวัตกรรม



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



- 1.1 การบูรณาการภาษาอังกฤษกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้ ตลาดชุมชน (Learning Market) เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้
- 1.2 ส่งเสริม ทักษะการอ่านและการใช้ประโยคภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผ่านกิจกรรมที่มีความหมายและสอดคล้องกับชีวิตจริง
- 1.3 เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่าน ภาระงาน (Tasks) ที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ในสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ และชุมชน
- 1.4 ใช้ ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบโต้ตอบและสร้างสรรค์

#### 9.1.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านภาระงาน (Task-Based Learning - TBL) TBL เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษในบริบทจริงผ่าน ภาระงานที่มีความหมาย เช่น การจำลองสถานการณ์ในตลาด การสนทนาระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อ การสร้างรายการสินค้าและเขียนป้ายราคาภาษาอังกฤษ การเขียนโฆษณาสินค้าภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2. ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Theory) ทฤษฎีนี้เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็น ผู้ชี้แนะแนวทาง (Facilitator) มากกว่าการถ่ายทอดความรู้โดยตรง

#### 10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน/โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ขั้นวางแผน(Plan)  | <p><b>1. ขั้นวางแผน (Plan)</b></p> <p><b>เป้าหมาย :</b> ออกแบบหลักสูตร กำหนดวัตถุประสงค์ และเตรียมทรัพยากร</p> <p><b>1.1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนสามารถอ่านและเข้าใจคำศัพท์/ประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับตลาดชุมชน</li> <li>2. นักเรียนสามารถใช้ประโยคภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ตลาด</li> <li>3. นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</li> </ol> <p><b>1.2 วางแผนการสอนโดยใช้ Task-Based Learning (TBL)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Pre-Task:</b> แนะนำหัวข้อและคำศัพท์เกี่ยวกับตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</li> <li><b>2. During Task:</b> ฝึกฝนผ่านกิจกรรม เช่น การจำลองสถานการณ์ตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</li> <li><b>3. Post-Task:</b> สะท้อนผลการเรียนรู้และนำไปใช้ในสถานการณ์จริง</li> </ol> <p><b>1.3 ออกแบบกิจกรรมที่ใช้ทฤษฎีการสอนแบบมีส่วนร่วม</b></p> |



|                                | <p><b>1. Learning by Doing:</b> นักเรียนทำโครงการตลาดจำลอง</p> <p><b>2. Cooperative Learning:</b> การทำงานเป็นกลุ่ม เช่น การออกแบบโปสเตอร์ตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</p> <p><b>1.4 จัดเตรียมสื่อและทรัพยากร</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใบงานคำศัพท์และประโยคตัวอย่างเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</li> <li>2. บัตรคำศัพท์และแบบฝึกหัดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</li> <li>3. วิดีโอหรือภาพประกอบตลาดชุมชน</li> <li>4. อุปกรณ์สำหรับจำลองตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ (ของเล่น เงินปลอม ฯลฯ)</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------|
| <p>ขั้นการดำเนินงาน(Do)</p>    | <p><b>เป้าหมาย:</b> นำแผนการสอนไปใช้จริงในห้องเรียน</p> <p><b>2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <table> <tr> <th>กิจกรรม</th><th>รายละเอียด</th></tr> <tr> <td>Warm-up &amp; Engage</td><td>กระตุ้นความสนใจโดยให้ดูภาพ/วิดีโอเกี่ยวกับตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ และอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่พบ</td></tr> <tr> <td>Vocabulary &amp; Sentence Practice</td><td>ฝึกอ่านคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่ใช้ในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</td></tr> <tr> <td>Role-Playing (Task Execution)</td><td>นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อจำลองการซื้อขายในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</td></tr> <tr> <td>Market Exploration</td><td>นักเรียนไปสำรวจตลาดจริงและบันทึกคำศัพท์ที่พบ</td></tr> <tr> <td>Creating Advertisements</td><td>นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ขายสินค้าเป็นภาษาอังกฤษ</td></tr> <tr> <td>Final Presentation</td><td>นักเรียนนำเสนอเกี่ยวกับตลาดของตนเองเป็นภาษาอังกฤษ</td></tr> </table> | กิจกรรม | รายละเอียด | Warm-up & Engage | กระตุ้นความสนใจโดยให้ดูภาพ/วิดีโอเกี่ยวกับตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ และอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่พบ | Vocabulary & Sentence Practice | ฝึกอ่านคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่ใช้ในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ | Role-Playing (Task Execution) | นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อจำลองการซื้อขายในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ | Market Exploration | นักเรียนไปสำรวจตลาดจริงและบันทึกคำศัพท์ที่พบ | Creating Advertisements | นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ขายสินค้าเป็นภาษาอังกฤษ | Final Presentation | นักเรียนนำเสนอเกี่ยวกับตลาดของตนเองเป็นภาษาอังกฤษ |
| กิจกรรม                        | รายละเอียด                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Warm-up & Engage               | กระตุ้นความสนใจโดยให้ดูภาพ/วิดีโอเกี่ยวกับตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ และอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่พบ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Vocabulary & Sentence Practice | ฝึกอ่านคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่ใช้ในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Role-Playing (Task Execution)  | นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อจำลองการซื้อขายในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Market Exploration             | นักเรียนไปสำรวจตลาดจริงและบันทึกคำศัพท์ที่พบ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Creating Advertisements        | นักเรียนออกแบบโปสเตอร์ขายสินค้าเป็นภาษาอังกฤษ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |
| Final Presentation             | นักเรียนนำเสนอเกี่ยวกับตลาดของตนเองเป็นภาษาอังกฤษ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |         |            |                  |                                                                                                                                      |                                |                                                                                                        |                               |                                                                                                      |                    |                                              |                         |                                               |                    |                                                   |



|                                                   | <p><b>2.2 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม</b></p> <p>2.2.1 นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่ม</p> <p>2.2.2 ใช้สื่อและเทคโนโลยีช่วยเสริมการเรียนรู้</p> <p>2.2.3 กระตุ้นให้นักเรียนถาม-ตอบกันเองเพื่อฝึกการสื่อสาร</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------|------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| การตรวจสอบ(Check)                                 | <p><b>เป้าหมาย:</b> ประเมินผลการเรียนรู้และวิเคราะห์ผลลัพธ์</p> <p><b>3.1 การประเมินผลนักเรียน</b></p> <p><b>1.การสังเกตพฤติกรรม:</b> นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในบทบาทสมมติได้หรือไม่?</p> <p><b>2.การประเมินภาระงาน (Task Assessment):</b></p> <p>2.1 นักเรียนสามารถสื่อสารประโยคภาษาอังกฤษในตลาดได้หรือไม่?</p> <p>2.2 นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่เรียนหรือไม่?</p> <p>2.3 คุณภาพของชิ้นงานโปสเตอร์หรือโฆษณาตลาดที่ออกแบบเป็นภาษาอังกฤษ</p> <p><b>3.2 การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection &amp; Feedback)</b></p> <p>1. ให้นักเรียนเขียนบันทึกเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้และปัญหาที่พบ</p> <p>2. ครูให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสาร</p> <p>3. ใช้ <b>Peer Feedback:</b> ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |
| ขั้นตอนการดำเนินการแก้ไข<br>(Act)                 | <p><b>เป้าหมาย:</b> ปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น</p> <p><b>4.1 วิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>จุดแข็ง</th><th>จุดที่ต้องปรับปรุง</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>นักเรียนมีความสนใจมากขึ้นเมื่อได้ลงมือทำ</td><td>นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการพูด</td></tr> <tr> <td>การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริงช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น</td><td>ต้องเพิ่มแบบฝึกหัดการออกเสียงและไวยากรณ์</td></tr> <tr> <td>การใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยให้การเรียนรู้สนุกสนาน</td><td>ควรเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนพูดมากขึ้น</td></tr> </tbody> </table> <p><b>4.2 ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <p>1. เพิ่มกิจกรรมการ ฝึกออกเสียง (Pronunciation Drills)</p> <p>2. ใช้ เกมหรือแอปพลิเคชันฝึกภาษาอังกฤษ เพื่อเสริมทักษะ</p> <p>3. ให้ แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน (Reading Exercises) เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน</p> <p><b>4.3 ทดลองใช้แนวทางใหม่และวนกลับไปขั้นตอน Plan</b></p> <p>1. ปรับปรุงแผนการสอนและทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนใหม่</p> <p>2. เก็บข้อมูลและประเมินผลเพื่อพัฒนาแนวทางการสอนต่อไป</p> | จุดแข็ง | จุดที่ต้องปรับปรุง | นักเรียนมีความสนใจมากขึ้นเมื่อได้ลงมือทำ | นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการพูด | การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริงช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น | ต้องเพิ่มแบบฝึกหัดการออกเสียงและไวยากรณ์ | การใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยให้การเรียนรู้สนุกสนาน | ควรเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนพูดมากขึ้น |
| จุดแข็ง                                           | จุดที่ต้องปรับปรุง                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |
| นักเรียนมีความสนใจมากขึ้นเมื่อได้ลงมือทำ          | นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการพูด                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |
| การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริงช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น | ต้องเพิ่มแบบฝึกหัดการออกเสียงและไวยากรณ์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |
| การใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยให้การเรียนรู้สนุกสนาน   | ควรเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนพูดมากขึ้น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |         |                    |                                          |                                       |                                                   |                                          |                                                 |                                                |



## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### 11.1. โครงสร้างของนวัตกรรม

#### 1. โครงสร้างของนวัตกรรม

- 1.1 แนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรม
- 1.2 เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง
- 1.3 ใช้ตลาดชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้
- 1.4 บูรณาการภาษาอังกฤษเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 1.5 ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

#### 2. เป้าหมายของนวัตกรรม

- 2.1 นักเรียนสามารถอ่านและใช้ประโยคภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริง
- 2.2 นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในตลาดและชุมชน
- 2.3 ส่งเสริมให้โรงเรียนและชุมชนร่วมมือกันในการจัดการเรียนรู้

#### 3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหัวคำ จำนวน 19 คน

#### 4. หลักการสำคัญของนวัตกรรม

- 4.1 Task-Based Learning (TBL) การเรียนรู้ที่มีภาระงานเป็นศูนย์กลาง
- 4.2 Participatory Learning การสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
- 4.3 ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานการเรียนรู้ ใช้ตลาดและสินค้าชุมชนเป็นสื่อกลาง

### 11.2. องค์ประกอบของนวัตกรรม

#### 1. กระบวนการเรียนรู้ ใช้วงจรการเรียนรู้แบบ PDCA (Plan-Do-Check-Act)

##### 1. ขั้นวางแผน (Plan)

- 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตลาดในชุมชน
- 1.2 ศึกษาคำศัพท์และประโยคที่ใช้บ่อยในตลาด
- 1.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับตลาด

##### 2. ขั้นดำเนินงาน (Do)

- 2.1 ฝึกการอ่านและออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับตลาด
- 2.2 ฝึกสร้างและใช้ประโยคภาษาอังกฤษในการซื้อขาย
- 2.3 ลงพื้นที่ตลาดชุมชนเพื่อสัมภาษณ์พ่อค้าแม่ค้า

##### 3. ขั้นตรวจสอบ (Check)

- 3.1 ให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้



3.2 ทำแบบทดสอบวัดผลด้านการอ่านและการสื่อสาร

3.3 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน

#### 4.ขั้นปรับปรุงและพัฒนา (Act)

4.1 ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียน

4.2 นำข้อเสนอแนะจากครูและนักเรียนไปพัฒนากระบวนการเรียนรู้

## 2. เนื้อหาการเรียนรู้

1. คำศัพท์พื้นฐานเกี่ยวกับตลาด (สินค้า อาหาร เครื่องดื่ม ฯลฯ)
2. ประโยคสนทนาที่ใช้ในตลาด (การซื้อ-ขาย การถามราคา ฯลฯ)
3. การอ่านป้ายสินค้าและเมนูอาหารเป็นภาษาอังกฤษ
4. การออกเสียงและการสื่อสารกับชาวต่างชาติในตลาด
5. การเชื่อมโยงภาษาอังกฤษกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

## 3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญ

1. กิจกรรมจำลองตลาด – นักเรียนรับบทเป็นผู้ซื้อและผู้ขาย
2. กิจกรรมสัมภาษณ์พ่อค้าแม่ค้า – ใช้ภาษาอังกฤษถามเกี่ยวกับสินค้า
3. กิจกรรมอ่านป้ายสินค้า – แพลและเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง
4. กิจกรรมแข่งขันการซื้อของเป็นภาษาอังกฤษ
5. กิจกรรมฝึกการฟังและออกเสียงผ่านบทสนทนาในตลาด

## 4.สื่อการเรียนรู้

- 1.บัตรคำศัพท์และแผ่นภาพประกอบคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง
2. สมุดภารกิจ (Task Book) บันทึกคำศัพท์และภาระงาน
- 3.วิดีโอสาธิตสถานการณ์ตลาดการฟังและการออกเสียง
- 4.บทเรียนแบบอินเตอร์แอคทีฟ เช่น เกมถาม-ตอบ คำศัพท์

## 5. การวัดผลและประเมินผล

- 1.การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
- 2.การใช้แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน (Pre-Test & Post-Test)
- 3.การให้คะแนนจากชิ้นงานและภาระงานที่ส่ง (Rubric Assessment)
- 4.การประเมินจากการแสดงบทบาทสมมติและการนำเสนอ (Performance-Based Assessment)
- 5.การประเมินจากการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Self & Peer Assessment)

## 12.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 นักเรียนได้รับ

- 1.พัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาอังกฤษความสามารถในการอ่านป้ายสินค้า พูดคุยและใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
- 2.เพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ กล้าพูด กล้าสื่อสารกับเพื่อน ครู และคนในชุมชน



3. เข้าใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น รู้จักสินค้า วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของตลาดชุมชน

4. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เนื่องจากการเรียนเป็นแบบมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

## 10.2 ครูได้รับ

1. พัฒนาแนวทางการสอนแบบ Task-Based Learning นำไปปรับใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้
2. ฝึกการสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
3. สื่อการสอนที่หลากหลายและนำไปใช้ได้ เช่น ใบงาน บัตรคำ เกมจำลองตลาด
4. เสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน ทำให้การเรียนการสอนสนุกและไม่น่าเบื่อ
5. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ต่อไป

## 10.3 โรงเรียนได้รับ

1. ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียน โรงเรียนเป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชุมชน
2. พัฒนาหลักสูตรที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง สอดคล้องกับแนวทาง Active Learning
3. พัฒนาทักษะครูและบุคลากรทางการศึกษาผ่านการใช้และพัฒนานวัตกรรมนี้ร่วมกัน
4. เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดึงดูดผู้ปกครองให้สนใจและเข้ามามีส่วนร่วม
5. เพิ่มโอกาสในการสร้างเครือข่ายการศึกษาโรงเรียนสามารถแลกเปลี่ยนแนวทางกับโรงเรียนอื่น

## 10.4 ชุมชนได้รับ

1. กระตุ้นให้คนในชุมชนให้ความสำคัญกับการศึกษา ผู้ปกครองอาจสนับสนุนให้ลูกหลานเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
2. นักเรียนได้ฝึกภาษา ครูได้แนวทางการสอน โรงเรียนได้เสริมสร้างคุณภาพการศึกษา และชุมชนได้รับประโยชน์จากการอนุรักษ์และพัฒนาตลาดท้องถิ่น

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                               |        |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------|--------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)                                          | จำนวน  | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1.ชุดฝึก จำนวน 10 เล่ม                                   |        |          |
|                                                          |                    | เล่มที่ 1 คำศัพท์และ<br>ประโยคภาษาอังกฤษที่ใช้<br>ในตลาด | 10 ชุด | 150 บาท  |
|                                                          |                    | เล่มที่ 2 ราคาสินค้า                                     | 10 ชุด | 150 บาท  |
|                                                          |                    | เล่มที่ 3 คำศัพท์เกี่ยวกับ<br>ปริมาณและการวัด            | 10 ชุด | 150 บาท  |
|                                                          |                    | เล่มที่ 4 คำศัพท์เกี่ยวกับ<br>ปริมาณและการวัด            | 10 ชุด | 150 บาท  |



|  |                                                                                               |        |         |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------|
|  | เล่มที่ 5 คำศัพท์และ<br>ประโยคสื่อสารในตลาด                                                   | 10 ชุด | 150 บาท |
|  | เล่มที่ 6 คำศัพท์เกี่ยวกับการ<br>ซื้อขายสินค้า                                                | 10 ชุด | 150 บาท |
|  | เล่มที่ 7 คำศัพท์เกี่ยวกับการ<br>ให้คำแนะนำลูกค้า                                             | 10 ชุด | 150 บาท |
|  | เล่มที่ 8 คำศัพท์เกี่ยวกับ<br>คุณภาพสินค้า                                                    | 10 ชุด | 150 บาท |
|  | เล่มที่ 9 การเขียนบท<br>สนทนาจำลองเกี่ยวกับการ<br>ซื้อของที่เกี่ยวข้องกับ<br>สินค้าเตาอั้งโล่ | 10 ชุด | 150 บาท |
|  | เล่ม 10 การสร้างวิดีโอสั้น<br>เกี่ยวกับตลาด                                                   | 10 ชุด | 150 บาท |

#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | วิธีการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | เครื่องมือที่ใช้                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.นักเรียนสามารถอ่านป้ายสินค้า<br>และข้อความภาษาอังกฤษในตลาด<br>ได้<br>2.นักเรียนสามารถสร้างและใช้<br>ประโยคภาษาอังกฤษใสถานการณ์<br>ซื้อขาย<br>3.นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และ<br>ประโยคภาษาอังกฤษที่เหมาะสม<br>4.นักเรียนมีความมั่นใจในการพูด<br>ภาษาอังกฤษมากขึ้น<br>5.นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีม<br>และมีส่วนร่วมในกิจกรรม<br>6. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการ<br>เรียนรู้ภาษาอังกฤษ | <b>การประเมินเชิงปริมาณและเชิง<br/>คุณภาพ</b> ตามแนวทาง PDCA<br>(Plan-Do-Check-Act)<br><b>2.1 การประเมินก่อนเรียน (Pre-<br/>Assessment)</b><br>- แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและ<br>การใช้ประโยคภาษาอังกฤษ<br>เกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพาน<br>บายศรี และสินค้าอื่น ๆ<br><b>การประเมินระหว่างเรียน<br/>(Formative Assessment) ได้แก่</b><br>ชุดฝึกกิจกรรม เช่น การอ่านป้าย<br>สินค้าและการสนทนาในตลาด<br>เกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอั้งโล่ และพาน<br>บายศรี และสินค้าอื่น ๆ | 1.แบบทดสอบ (Pre & Post-<br>Test)วัดทักษะการอ่านและการใช้<br>ประโยคภาษาอังกฤษก่อนเรียน<br>และหลังเรียน<br>2.ชุดฝึกกิจกรรม จำนวน 10 เล่ม<br>3.กิจกรรม Task-Based<br>Learning เช่น การจำลองตลาด<br>เป็นต้น |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>7. นักเรียนสามารถอธิบายสินค้าและวัฒนธรรมของตลาดท้องถิ่นเป็นภาษาอังกฤษได้</p> <p>8. ครูสามารถออกแบบและใช้กิจกรรม Task-Based Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>9. ครูสามารถพัฒนาสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเชิงปฏิบัติ</p> <p>10. ครูสามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม</p> <p>11. โรงเรียนมีแผนการสอนที่เน้นภาระงาน (Task-Based Learning)</p> <p>12. โรงเรียนสามารถใช้แนวทางการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชุมชน</p> <p>13. โรงเรียนสามารถขยายผลนวัตกรรมไปสู่ระดับชั้นอื่น ๆ</p> | <p>ให้นักเรียนทำกิจกรรม Task-Based Learning เช่น การจำลองตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ เป็นต้น</p> <p><b>2.3 การประเมินหลังเรียน (Post-Assessment)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (เทียบกับผลก่อนเรียน)</li> <li>- ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน</li> <li>- ประเมินจากการสื่อสารในสถานการณ์จริง เช่น การพูดคุยในตลาดเกี่ยวข้องกับสินค้าเตาอังโล่ และพานบายศรี และสินค้าอื่น ๆ</li> </ul> <p><b>2.4 การประเมินเชิงคุณภาพ (Qualitative Assessment)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตในสถานการณ์จริง เช่น การใช้งานภาษาอังกฤษของนักเรียน</li> <li>- การสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดย ให้เขียนบันทึกประสบการณ์</li> </ul> |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสิริกร พรหมทา)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(./...) คัดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(./...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(../...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(../...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( / ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( / ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( / ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( / ) อื่น ๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(../...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(../...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

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

(../...) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ  
สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(../...) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(../...) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

(นายสุรัชย์ กอดแก้ว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางวัชรภรณ์ ดีอยู่ รับผิดชอบสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4,5,6.  
สอนรายวิชา ภาษาไทย

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิดแนว PISA จัดการเรียนรู้  
การสอนแบบ ACTIVE LEARNING โดยใช้ (แนวคิด ทฤษฎี รูปแบบ).....แนวคิด 5 Fs Step Model  
รายวิชากิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4-6

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### ลักษณะโครงการ

- ( ☒ ) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6.หลักการและเหตุผลความเป็นมา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



6.1การพัฒนาสมรรถนะในการอ่านภาษาไทยมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการอ่านไม่เพียงแต่เป็นการถ่ายทอดข้อมูลหรือความรู้ แต่ยังเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Critical Thinking) ที่สำคัญสำหรับการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาหรือการเรียนรู้ในระดับโลกตามแนว PISA ซึ่งเป็นมาตรฐานการประเมินผลการศึกษาในระดับสากลการนำเสนอการสอนที่เน้น ACTIVE LEARNING ซึ่งให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจที่ดีขึ้น

## 6.2 แนวคิดและทฤษฎี

ACTIVE LEARNING เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ โดยการทำกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการค้นหาความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากอาจารย์หรือแหล่งความรู้เพียงอย่างเดียว

5 Fs Step Model เป็นแนวคิดที่มีขั้นตอน 5 ประการในการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย:

1. **Focus:** การมุ่งเน้นไปที่การตั้งคำถามหรือประเด็นหลักในการเรียนรู้
2. **Find:** การค้นหาข้อมูลและแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง
3. **Formulate:** การสังเคราะห์และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา
4. **Frame:** การนำเสนอผลลัพธ์การคิดอย่างเป็นระบบและชัดเจน
5. **Feedback:** การรับความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะจากผู้อื่นเพื่อนำไปพัฒนาต่อ

## 6.3 การนำไปใช้ในห้องเรียน

การใช้ ACTIVE LEARNING ร่วมกับ 5 Fs Step Model จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยเน้นการฝึกให้พวกเขาคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม ค้นหาข้อมูล เรียบเรียงและนำเสนอความคิดเห็นที่มีเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาการคิดในแนว PISA ที่เน้นการคิดวิเคราะห์และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ การสอนแบบ ACTIVE LEARNING จึงเป็นวิธีการที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดที่สามารถประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและการศึกษาในระดับสากล

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) ของนวัตกรรมการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิดตามแนว PISA โดยการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING และแนวคิด 5 Fs Step Model การวิเคราะห์สถานการณ์ในกรณีนี้จะพิจารณาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการ



พัฒนาสมรรถนะการอ่านภาษาไทยและการคิดตามแนว PISA โดยมองในมุมมองของทั้งการจัดการเรียนการสอนและการนำแนวคิดต่าง ๆ มาปรับใช้ในการพัฒนา ดังนี้:

### 1. ปัญหาและความท้าทาย (Problems and Challenges)

**สมรรถนะการอ่านภาษาไทยต่ำ:** นักเรียนบางกลุ่มมีสมรรถนะการอ่านภาษาไทยที่ไม่เพียงพอ โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ข้อมูลจากการอ่าน (Critical Reading) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาการคิดเชิงวิเคราะห์ตามแนว PISA

**ขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking):** นักเรียนมักจะขาดทักษะในการเชื่อมโยงข้อมูลและสรุปความจากการอ่าน ทำให้ไม่สามารถใช้ข้อมูลที่ได้จากการอ่านในการแก้ปัญหาหรือคิดวิเคราะห์ได้

**วิธีการสอนแบบเดิม:** การจัดการเรียนการสอนแบบเดิมมักจะเน้นการรับฟังจากครูเป็นหลัก ไม่มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นหาคำตอบด้วยตัวเองหรือการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา

### 2. โอกาสในการพัฒนา (Opportunities for Development)

**การใช้ ACTIVE LEARNING:** การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การอภิปรายกลุ่ม หรือการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการอ่านได้

**การใช้แนวคิด 5 Fs Step Model:** การนำรูปแบบ 5 Fs มาใช้ช่วยให้นักเรียนมีขั้นตอนที่ชัดเจนในการเรียนรู้และการคิด โดยให้พวกเขามีบทบาทในการค้นหาข้อมูล วิเคราะห์ และประเมินผล ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการประเมินของ PISA

**การสนับสนุนจากเทคโนโลยี:** การใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ เช่น เครื่องมือออนไลน์และแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถทำให้ผู้เรียนมีโอกาสดีกทักษะการคิดและการอ่านในรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจ

### 3. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

**นักเรียนในระดับชั้นประถมและมัธยม:** กลุ่มเป้าหมายหลักของนวัตกรรมนี้คือนักเรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยและการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้พวกเขามีสมรรถนะในการคิดตามแนว PISA โดยเฉพาะการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และการประเมินผลข้อมูล

**ครูผู้สอน:** ครูมีบทบาทสำคัญในการใช้ ACTIVE LEARNING และ 5 Fs Step Model เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการเรียนการสอน รวมถึงการวางแผนการสอนให้สอดคล้องกับแนวคิดเหล่านี้

### 3. ข้อจำกัด (Constraints)



4. **ทรัพยากรที่จำกัด:** การใช้เทคโนโลยีและกิจกรรมที่หลากหลายในการเรียนการสอนอาจมีข้อจำกัดในด้านทรัพยากร เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ไม่เพียงพอ หรือสถานที่ที่ไม่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรม Active Learning

**การปรับตัวของครู:** การเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนจากการสอนแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดข้อมูลสู่การใช้ Active Learning อาจทำให้ครูต้องมีการอบรมและปรับตัวในการใช้แนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจใช้เวลาพอสมควร

**ความพร้อมของนักเรียน:** นักเรียนบางคนอาจไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ในรูปแบบที่เน้นการคิดเชิงวิเคราะห์และการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้เกิดความยากลำบากในการปรับตัว

## 5. ข้อเสนอแนะในการพัฒนา (Recommendations for Development)

**ฝึกอบรมครู:** ควรจัดอบรมเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะในการใช้ ACTIVE LEARNING และ 5 Fs Step Model ให้กับครูผู้สอน เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**สร้างสื่อและทรัพยากรการเรียนรู้:** ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการอ่านและการคิด โดยสามารถใช้ทั้งสื่อดิจิทัลและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ

**ประเมินผลการเรียนรู้:** การใช้วิธีการประเมินผลที่เน้นการวัดสมรรถนะการคิดวิเคราะห์และการอ่านอย่างมีเหตุผลจะช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

### สรุป

นวัตกรรมการพัฒนาสมรรถนะการอ่านภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิดตามแนว PISA ผ่าน ACTIVE LEARNING และ 5 Fs Step Model ถือเป็นการปรับปรุงวิธีการสอนที่มีศักยภาพในการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ของนักเรียนให้เหมาะสมกับมาตรฐานการประเมินระดับสากล โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ การวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ความรู้จากการอ่านในการแก้ปัญหาต่าง ๆ

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดียิ่งขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
4. สภาพเศรษฐกิจ:งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและ



เอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5.สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

### พัฒนาความสามารถในการอ่านและการคิดเชิงวิพากษ์

เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการอ่านภาษาไทย โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงข้อมูล และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ต้องการในการทดสอบ PISA (Programme for International Student Assessment)

### การส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม

การใช้วิธีการ Active Learning ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เช่น การอภิปรายกลุ่ม การสรุปเนื้อหา การทำกิจกรรมต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ใช่แค่การฟังบรรยายจากครู แต่ยังเป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ และเนื้อหาการเรียน

### การพัฒนาแนวคิด 5 Fs Step Model

**Focus:** มุ่งเน้นการตั้งคำถามและประเด็นสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้มีเป้าหมายชัดเจน

**Find:** ให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือประเด็นที่กำหนด

**Feel:** กระตุ้นให้ผู้เรียนมีการคิดและรู้สึกเกี่ยวกับข้อมูลหรือประเด็นที่เรียน

**Form:** ให้ผู้เรียนทำการสรุปความรู้หรือสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล

**Feedback:** มีการประเมินผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนการสอน

### พัฒนาการคิดอย่างมีระบบ

แนวคิดนี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดในรูปแบบที่มีระบบ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการเตรียมตัวสำหรับการทดสอบ PISA ที่มี การทดสอบทักษะการคิดในสถานการณ์ต่างๆ

### ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

ด้วยการใช้แนวคิด 5 Fs Step Model ร่วมกับ Active Learning ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ดังนั้น การใช้แนวคิด 5 Fs Step Model ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดที่จำเป็นตามแนวทางของ PISA และตอบสนองต่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนในปัจจุบัน



## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้น...ประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 1.หลักการของ Active Learning

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนการสอน ไม่เพียงแต่การรับข้อมูลจากครูแต่ยังเป็นการร่วมคิดและลงมือทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม การค้นคว้า การสะท้อนความคิดเห็น การแก้ปัญหา เป็นต้น

การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียน: เน้นการเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจในเนื้อหาโดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และการปฏิบัติจริง เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาทักษะการอ่านและคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีการปรับตัว: กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเลือกและปรับกลยุทธ์การเรียนรู้ของตนเองในรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด

### 2. แนวคิดพื้นฐานของ PISA (Programme for International Student Assessment)

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา: PISA มุ่งเน้นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเน้นการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ การประเมินข้อมูล และการนำเสนอข้อคิดเห็นที่มีหลักฐานสนับสนุน

การวัดทักษะในบริบทการใช้ชีวิตจริง: การทดสอบของ PISA ออกแบบมาเพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง โดยเน้นการคิดที่ไม่เป็นระบบแค่การท่องจำ

### 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสังคม (Social Learning Theory) ของ Albert Bandura: การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยผ่านกระบวนการสังเกต เลียนแบบ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Active Learning ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและผู้เรียนคนอื่นๆ

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb: การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงและการสะท้อนผลลัพธ์จากการลงมือทำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Constructivist Theory) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky: ทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้จากประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

### 4. แนวคิด 5 Fs Step Model

Focus: การกำหนดประเด็นหลักที่ต้องการให้ผู้เรียนสนใจและศึกษา โดยให้ผู้เรียนตั้งคำถามและตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน การมีจุดมุ่งหมายจะช่วยให้การเรียนรู้มีทิศทาง

Find: ผู้เรียนจะต้องทำการค้นหาคำตอบ หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำถามหรือประเด็นที่ได้รับ เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง โดยการใช้แหล่งข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ



Feel: การกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกและเชื่อมโยงกับข้อมูลหรือสถานการณ์ที่เรียนรู้ ผ่านกระบวนการคิดที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

Form: กระบวนการสรุปหรือประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการค้นหาหรือศึกษามาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงหรือในการแก้ปัญหา โดยการทำงานกลุ่มหรือการอภิปราย

Feedback: การให้ข้อเสนอแนะและการประเมินผลจากผู้เรียนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น โดยการย้อนกลับข้อมูลและผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้

#### 5. ทฤษฎีและแนวคิดการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่าน

ทฤษฎีการเรียนรู้การอ่าน (Reading Literacy Theory): การเรียนรู้การอ่านภาษาไทยต้องมุ่งเน้นไปที่การเข้าใจข้อความ การวิเคราะห์ข้อมูล และการตีความหมายจากข้อความต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์และทักษะการอ่านที่หลากหลาย

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบกิจกรรม (Activity Theory): กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ โดยการเรียนรู้จะเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

โดยใช้ แนวคิด 5 Fs Step Model ร่วมกับ Active Learning ในการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านภาษาไทย จะช่วยเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการตอบโจทย์ PISA อย่างมีประสิทธิภาพ

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                 |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Focus          | กิจกรรม เยี่ยมชมวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เตาอั้งโล่ พานบายสี ในรูปแบบทางสื่ออินเทอร์เน็ตและการเยี่ยมชมสัมผัสสถานที่จริง ของจริง                                           |
| 2. Find           | จัดการเรียนรู้แบบActive Learningโดยการเรียนรู้ด้วยการศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และจากศูนย์การเรียนรู้เรื่อง เตาอั้งโล่ พานบายสี                                                   |
| 3. Feel           | ศึกษาข้อมูลโดยค้นคว้าจากฐานการเรียนรู้ ด้วยการเน้นย้ำกระตุ้นทักษะภาษาไทย แนว PISA เพื่อพัฒนาทักษะความคิดที่สามารถปฏิบัติจริงนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม |
| 4. Form           | วัดและประเมินกิจกรรมแบบกัลยาณมิตร สรุปหรือประมวลผล ด้วยการเสริมแรงบวก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพที่ตนมีให้ได้สูงสุด                                               |
| 5 Feedback        | ให้ข้อเสนอแนะและการประเมินผล ช่อมเสริมในรายที่มีจุดอ่อนและเสริมแรงในรายที่สามารถต่อยอดได้                                                                                          |

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



โครงสร้างของนวัตกรรมนี้จะมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ โดยมีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ Active Learning และ 5 Fs Step Model ซึ่งจะถูกจัดเป็นขั้นตอนการดำเนินการในแต่ละขั้นตอนที่สอดคล้องกันเพื่อลดช่องว่างระหว่างการเรียนรู้แบบเดิมและการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดในลักษณะ PISA

โครงสร้างหลักประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก:

การจัดการเรียนการสอน (Active Learning Approach)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การอภิปรายกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกัน

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย (Reading Literacy)

การพัฒนาทักษะการอ่านในหลากหลายประเภท เช่น การอ่านเพื่อเข้าใจ การอ่านเพื่อตีความ และการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ

การพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)

การใช้กระบวนการคิดเพื่อการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการทดสอบ PISA

การประเมินและการให้ข้อเสนอแนะ (Feedback)

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในรอบต่อไป

## 2. องค์ประกอบของนวัตกรรม

องค์ประกอบของนวัตกรรมนี้จะเชื่อมโยงกับ 5 Fs Step Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ:

**Focus:** ขั้นตอนแรกคือการกำหนดประเด็นหรือหัวข้อหลักที่จะให้ผู้เรียนศึกษาหรือทำความเข้าใจ การตั้งคำถามที่ชัดเจนและมุ่งเน้นไปที่เป้าหมายการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาหรือแนวคิดหลักได้

**Find:** ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องค้นหาข้อมูลและคำตอบจากแหล่งต่างๆ ทั้งจากการอ่านเอกสาร การค้นคว้า หรือการสังเกตการณ์ จากนั้นผู้เรียนจะประเมินความสำคัญและความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้

**Feel:** ขั้นตอนนี้คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีความรู้สึกเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียนรู้ กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ได้รับรวบรวม โดยผ่านการสะท้อนและการอภิปรายในกลุ่ม

### 1. Form:

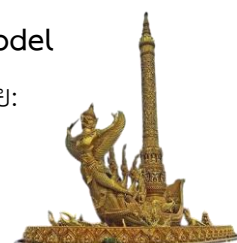
เมื่อผู้เรียนได้ข้อมูลและสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์หรือความเข้าใจของตนเองแล้ว ขั้นตอนนี้จะเป็นการจัดระบบและสร้างความเข้าใจอย่างชัดเจน เช่น การสร้างข้อสรุปหรือการออกแบบวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

### 2.Feedback:

การได้รับคำติชมและข้อเสนอแนะจากครูหรือเพื่อนร่วมเรียนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาความเข้าใจ รวมถึงการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป

### 3. กระบวนการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนจะเน้นไปที่การบูรณาการ Active Learning กับการใช้ 5 Fs Step Model โดยมีการจัดกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นการคิดและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ซึ่งจะประกอบด้วย:



### กิจกรรมการตั้งคำถาม (Focus):

กิจกรรมเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามกระตุ้นการคิดเพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ เช่น "ทำไมการอ่านภาษาไทยจึงสำคัญ?" หรือ "การคิดวิพากษ์หมายถึงอะไร?"

### กิจกรรมการค้นหาข้อมูล (Find):

ผู้เรียนจะใช้เวลาค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต หรือการสัมภาษณ์ เพื่อหาคำตอบหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

### กิจกรรมการสะท้อนความรู้สึก (Feel):

กิจกรรมที่จะกระตุ้นการคิดเชิงลึก เช่น การจัดการอภิปรายกลุ่ม การทำการสะท้อนความคิดเห็นหลังจากที่ผู้เรียนได้รับข้อมูลและได้สัมผัสประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง

### กิจกรรมการสร้างสรุป (Form):

กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้จากการศึกษาและอภิปรายกลุ่ม การเขียนบทสรุป หรือการสร้างแผนการจัดการข้อมูลการเรียนรู้

### การประเมินผลและการให้ข้อเสนอแนะ (Feedback):

การประเมินผลการเรียนรู้จากการทดสอบ การเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะจากครูเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

## 4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการใช้ 5 Fs Step Model กับ Active Learning คือ:

นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการวิเคราะห์ข้อความภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนจะสามารถคิดเชิงวิพากษ์และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการทดสอบ PISA การเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมจะช่วยส่งเสริมความสนใจและทักษะการคิดในหลากหลายด้าน ดังนั้น โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมนี้จะช่วยพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การอ่านภาษาไทยให้สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งมีความสำคัญในการเตรียมนักเรียนสำหรับการทดสอบ PISA และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. นักเรียน

**พัฒนาทักษะการอ่านและการคิดเชิงวิพากษ์:** นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการคิดวิเคราะห์ การตีความข้อมูล และการประเมินผลข้อมูลที่ได้รับ

**การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking):** นักเรียนจะสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้ดีขึ้น และสามารถใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

**การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้:** นักเรียนจะมีการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการอภิปรายและการทำงานกลุ่ม ซึ่งเสริมสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

**ความมั่นใจในการเรียนรู้:** การเรียนการสอนในลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ทักษะการอ่านและการคิดในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งช่วยเตรียมนักเรียนสำหรับการทดสอบ PISA



**การพัฒนาทักษะการสะท้อนผล:** นักเรียนจะสามารถสะท้อนความรู้และพัฒนาความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นผ่านการให้ข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครู

## 2. ครู

**การพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอน:** ครูจะสามารถพัฒนาทักษะในการใช้ Active Learning และ 5 Fs Step Model ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและมุ่งเน้นผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

**การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม:** ครูจะสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน

**การพัฒนาผู้เรียนในมุมมองที่หลากหลาย:** ครูจะได้รับข้อมูลและข้อเสนอแนะจากนักเรียน เพื่อปรับปรุงวิธีการสอนและช่วยสนับสนุนการพัฒนาทักษะของนักเรียนในทุกด้าน

**การพัฒนาทักษะการประเมินผล:** ครูจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้จากการสะท้อนความคิดเห็นและผลการประเมินในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาการสอนในรอบถัดไป

## 3. โรงเรียน

**การพัฒนาแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพ:** โรงเรียนจะสามารถใช้แนวคิด Active Learning และ 5Fs Step Model เพื่อพัฒนาแผนการสอนที่สามารถรองรับการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดของนักเรียนในเชิงลึก

**การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับระบบ:** การใช้แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้โรงเรียนมีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่มีประสิทธิภาพในระดับโรงเรียน

**การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง:** โรงเรียนจะสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การมีส่วนร่วมจากทั้งครูและนักเรียน ซึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาองค์กรการศึกษา

**ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น:** การนำแนวคิดนี้ไปใช้จะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในด้านการคิดวิเคราะห์และการอ่าน ซึ่งจะสะท้อนถึงผลการทดสอบ PISA ที่ดีขึ้น

## 4. ชุมชน

**การส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับชุมชน:** ชุมชนจะมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการคิดวิเคราะห์ เช่น การจัดเวิร์กช็อป การนำเสนอข้อมูลในลักษณะกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะ

**การพัฒนาแรงสนับสนุนจากผู้ปกครอง:** การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้จะช่วยให้เกิดการสนับสนุนจากทั้งครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดของนักเรียน

**การสร้างความตระหนักในทักษะที่สำคัญ:** ชุมชนจะตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดที่จำเป็นสำหรับการประสบความสำเร็จในโลกยุคใหม่และการพัฒนาสังคมที่มีความรู้

**การพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ร่วมกัน:** การใช้แนวคิด 5 Fs Step Model อาจช่วยให้ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและการอ่านที่มีประสิทธิภาพในทุกระดับ

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย         |        |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)    | จำนวน  | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | -แบบฝึกอ่านภาษาไทย | 15 ชุด | 1,500    |

#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                   | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้                                     |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------|
| 1.นักเรียน มีการพัฒนาทักษะการอ่านดีขึ้น                               | ทดสอบ          | แบบทดสอบแนวPISA                                      |
| 2.นักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติการทำเตาอั้งโล่ และทำพานบายศรีตามขั้นตอนได้ | สังเกต         | แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์<br>แบบแสดงความคิดเห็น          |
| 3.นักเรียนสามารถนำเสนอในรูปแบบFlowchart งานกลุ่มได้                   | การนำเสนอ      | ข้อมูล รูปภาพ ผังงาน สถิติ<br>กราฟ mind mapping      |
| 2) สื่อ.....อินเทอร์เน็ต วัสดุอุปกรณ์การทำเตาอั้งโล่ การทำพานบายศรี   | การปฏิบัติงาน  | แบบสังเกต การสอบถาม<br>การสัมภาษณ์<br>แบบบันทึกคะแนน |

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางวัชรภรณ์ ดืออยู่)

#### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(....✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- ( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- ( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- ( ✓ ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- ( ✓ ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (....✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางศิริประภา คະณศรี รับผิดชอบสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 รายวิชา ชุมนุม

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยรูปแบบ STEM ศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ( ✓ ) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

- ( ☒ ) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบันที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) ได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคคลในสังคมไทย การเรียนรู้และการพัฒนาทักษะด้าน STEM จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนเริ่มเข้าสู่การศึกษาที่มีการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่างๆ การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ผ่านการเรียนรู้รูปแบบ STEM จึงสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงวิทยาศาสตร์และการแก้ปัญหาที่มี



ประสิทธิภาพ โดยการประยุกต์ใช้หลักการทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่เชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นอกจากนี้ การเรียนรู้ในลักษณะนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตในโลกยุคใหม่

โรงเรียนบ้านหัวคำตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะด้าน STEM โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนจะได้รับพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างลึกซึ้ง การเรียนการสอนในรูปแบบ STEM จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ผ่านการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันและในบริบทของการทำงานจริง การบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์กับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์ในรูปแบบ STEM จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้สามารถเตรียมตัวเพื่อเข้าร่วมในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอย่างมั่นคง

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์สถานการณ์ การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์โดยรูปแบบ STEM ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นการนำแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถในการคิดเชิงคณิตศาสตร์และแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการวิเคราะห์สถานการณ์ในประเด็นนี้จะพิจารณาในหลายมิติ ทั้งปัจจัยภายในและภายนอกซึ่งความยากลำบากในการบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์เข้ากับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการสอนในห้องเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด หรือการขาดการเตรียมตัวและความรู้ความเข้าใจของครูในวิธีการสอนรูปแบบ STEM การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ใหม่ๆ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลในการสนับสนุนการเรียนรู้ และการร่วมมือกับองค์กรภายนอกสามารถทำให้การเรียนการสอน STEM เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีความหมายมากยิ่งขึ้น

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดียิ่งขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษา สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา



5.สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ STEM ที่บูรณาการวิชาคณิตศาสตร์กับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์ ที่จะพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิทยาศาสตร์และการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ

7.2 เพื่อกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียน รูปแบบการเรียนการสอนที่น่าสนใจและมีความท้าทาย การใช้โครงการและกิจกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง และกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจและเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์ในการดำเนินชีวิตประจำวันและอาชีพในอนาคต

7.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ให้นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันในกลุ่ม โดยใช้วิธีการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรม STEM ที่ต้องการการสื่อสารและการประสานงานระหว่างสมาชิกในกลุ่ม รวมถึงการฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อน

## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้น...นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1-3....ปีการศึกษา...2567.....จำนวน....40.....คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 หลักการของการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) การเรียนรู้ในรูปแบบ STEM มุ่งเน้นการบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์เข้าด้วยกัน โดยไม่แยกเป็นวิชาที่สอนอย่างอิสระ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาต่างๆ และเข้าใจการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เช่น การใช้คณิตศาสตร์ในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสนใจในการเรียน

9.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เรียน โดยใช้กิจกรรมหรือโครงการที่ต้องใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหา นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำงานในโครงการจริง เช่น การออกแบบสิ่งประดิษฐ์หรือการทดลองวิทยาศาสตร์ที่ต้องใช้การคำนวณและวิเคราะห์ข้อมูลทางคณิตศาสตร์ ซึ่งทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครู



9.3 ทฤษฎีของการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning, PBL) การใช้โครงงานเป็นวิธีการที่นักเรียนต้องทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาโครงการที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เช่น การคำนวณในโครงการวิศวกรรม การออกแบบหรือการทดลอง การทำโครงการ STEM จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การใช้ทักษะต่างๆ ในการแก้ปัญหาจริง และพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน                                                                                                                                                                                                                                               | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1.การกำหนดหัวข้อการเรียนรู้</b><br>เลือกเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมกับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เช่น การคำนวณพื้นที่และปริมาตร การวิเคราะห์ข้อมูล การใช้สถิติพื้นฐาน หรือการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในบริบทที่เชื่อมโยงกับปัญหาทางวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยี | เลือกเนื้อหาเรื่อง อัตราส่วน พื้นที่ผิว และปริมาตร รูปร่างรูปทรง                                                   |
| <b>2. ตั้งคำถามหรือโจทย์ปัญหาที่มีความท้าทาย</b><br>ให้โจทย์หรือปัญหาที่นักเรียนต้องใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ไข และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง เช่น การออกแบบอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง หรือการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ                   | การทำบันายศรี และเตาอั้งโล่ต้องคำนวณหาอะไรบ้าง                                                                     |
| <b>3. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Hands-on Activities)</b><br>ใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างแบบจำลองจากวัสดุต่างๆ การเขียนโปรแกรมคำนวณ หรือการทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องใช้ทักษะคณิตศาสตร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล                      | แบ่งกลุ่มนักเรียน สร้างแบบจำลองพานบายศรี และเตาอั้งโล่ และปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มทำพานบายศรีและเตาอั้งโล่ จากวัสดุจริง |
| <b>4. การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)</b><br>สร้างโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ เช่น การอภิปรายผลจากการทดลอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือการนำเสนอผลลัพธ์จากการทำงานร่วมกัน                                                                       | นักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำพานบายศรี และเตาอั้งโล่                     |



| กระบวนการ/ขั้นตอน                                                                                                                                                                                                                                            | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5. การประเมินผลการเรียนรู้</b><br>การประเมินทักษะกระบวนการการเรียนรู้ (Process Assessment) เช่น การประเมินทักษะในการใช้เครื่องมือ การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การทำงานร่วมกัน และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบหรือพัฒนาโครงการที่ใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ | ประเมินทักษะกระบวนการของแต่ละกลุ่ม ตั้งแต่การออกแบบ การใช้วัสดุอุปกรณ์ และผลผลิตของพานบายศรีและเตาอังโล่ |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยรูปแบบ STEM ศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีโครงสร้างและองค์ประกอบดังนี้

การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning): การบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์ให้สามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง การเรียนรู้ผ่านปัญหา (Problem-Based Learning): การใช้ปัญหาหรือโครงการที่ต้องการการประยุกต์ใช้ทักษะคณิตศาสตร์และการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาที่มีอยู่จริง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): การให้โอกาสนักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการคิด การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และ การพัฒนาทักษะของศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills): เน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการสร้างสรรค์

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนสามารถใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และ วิศวกรรมศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถคิดและวิเคราะห์ปัญหาด้วยวิธีการที่มีวิจารณญาณ สามารถเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาและมีทักษะการทำงานเป็นทีม ในการทำพานบายศรีและเตาอังโล่ได้

12.2 ครูสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ STEM ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยบูรณาการวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์ โดยการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการใช้งานจริงและปัญหาจากชีวิตประจำวัน

12.3 โรงเรียนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพเข้ามาใช้ จะช่วยให้โรงเรียนได้รับการยอมรับในด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยสามารถร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรม หรือให้การสนับสนุน อาชีพ การทำพานบายศรี และเตาอังโล่

12.4 ชุมชนจะมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการสนับสนุนทรัพยากร หรือเป็นพันธมิตรในการจัดกิจกรรม การประกอบอาชีพในชุมชน



### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                               | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                                                                                                         |                              |          |
|-------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------|
|                                                       |                    | รายการ (ทำอะไร)                                                                                                                    | จำนวน                        | เป็นเงิน |
| การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | จัดทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้<br>STEM จำนวน 40 เล่ม ดังนี้<br>-ชั้น ม.1 จำนวน 15 คน<br>-ชั้น ม.2 จำนวน 9 คน<br>-ชั้น ม.3 จำนวน 16 คน | 15 เล่ม<br>9 เล่ม<br>16 เล่ม | 1,500    |

### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                 | วิธีการประเมิน                                                                                                                  | เครื่องมือที่ใช้       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| 1) นักเรียนใช้กระบวนการเรียนรู้<br>โดยใช้รูปแบบ STEM ทำพาน<br>บายศรีและเตาอังโล่ได้ | -ตรวจงานจากใบงานกิจกรรม<br>STEM<br>-สังเกตจากการปฏิบัติงาน ตั้งแต่<br>การออกแบบ การสร้าง<br>แบบจำลองและการสร้างจากวัสดุ<br>จริง | - ใบงาน<br>- แบบสังเกต |
| 2) ผลิตภัณฑ์ที่สำเร็จของ<br>พานบายศรีและ เตาอังโล่                                  | -ตรวจสอบคุณภาพของผลิตภัณฑ์<br>ความแข็งแรง คงทน และสามารถ<br>นำไปใช้งานได้จริง                                                   | -แบบตรวจสอบคุณภาพ      |

(ลงชื่อ) ..... ผู้พัฒนานวัตกรรม

(..นางศิริประภา คະณศรี..)

### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

( ) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายวิโรจน์ กุลทะโสเม รับผิดชอบสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3  
รายวิชาภาษาไทย

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์ภาษาไทย โดยกระบวนการเรียนรู้  
ซิปปา(CIPPA MODEL) ระดับมัธยมศึกษาปีที่1- 3

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

#### 1. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการเรียนรู้  
ทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และการพัฒนาในทุกด้านของ  
ชีวิต การพัฒนาเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และการสื่อสารที่มี  
ประสิทธิภาพ การใช้กระบวนการเรียนรู้ซิปปา (CIPPA Model) เป็นเครื่องมือในการพัฒนา CIPPA Model



(Context, Input, Process, Product, Application) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นระบบและมีการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความจำเป็นในการตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน นักเรียนระดับมัธยมศึกษามักเผชิญกับความท้าทายในการพัฒนาทักษะเหล่านี้ การสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนจะช่วยให้พวกเขาสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ความสำคัญของการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนานวัตกรรมในกระบวนการเรียนรู้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ ทำให้การศึกษาเป็นไปในทิศทางที่ทันสมัยและตอบโจทย์ยุคสมัยการสร้างนวัตกรรมในกระบวนการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างความสามารถของนักเรียนในการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการดำเนินชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นอกจากนี้ยังช่วยให้การศึกษาเป็นไปตามความต้องการของสังคมและเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเผชิญกับความท้าทายในอนาคต

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) เป็นกระบวนการสำคัญในการวางแผนและดำเนินการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์ภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งจะช่วยหาสามารถระบุปัญหา โอกาส และข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ นี่คือนขั้นตอนหลักในการวิเคราะห์สถานการณ์สำหรับการพัฒนาทักษะภาษาไทยดังนี้

#### 1. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก

1.1 แนวโน้มการศึกษาและสังคม การเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการศึกษา เช่น การใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่การวิเคราะห์มาตรฐานการศึกษาในระดับชาติและความคาดหวังของสถาบันการศึกษา

1.2 ความต้องการของตลาดแรงงาน ทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการ การศึกษาความต้องการทักษะด้านการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์จากมุมมองของผู้ประกอบการและองค์กรต่าง ๆ

1.3 ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี การเข้าถึงสื่อดิจิทัล: การสำรวจการเข้าถึงเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย รวมถึงโอกาสในการใช้สื่อดิจิทัลในการพัฒนา

#### 2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน

2.1 ประสิทธิภาพของการสอนปัจจุบันการประเมินการสอน: การประเมินรูปแบบการสอนและเนื้อหาการเรียนการสอนที่ใช้ในปัจจุบัน โดยดูจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการตอบสนองของนักเรียน

2.2 ความสามารถและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของครูการอบรมและการพัฒนาครู: การวิเคราะห์ความต้องการการพัฒนาทักษะและการอบรมของครูในการสอนภาษาไทย

2.3 ทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ สื่อการเรียนการสอน การสำรวจทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ เช่น หนังสือเรียน สื่อดิจิทัล และเครื่องมือการสอนอื่น ๆ

#### 3. การวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรค

3.1 ปัญหาที่พบในการพัฒนาทักษะการอ่านการอ่านไม่เข้าใจ การวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการอ่านที่ไม่เข้าใจ และวิธีการแก้ไข



3.2 ปัญหาที่พบในการพัฒนาทักษะการเขียนการเขียนไม่คล่อง การวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เช่น การใช้ภาษาไม่ถูกต้อง หรือการเขียนที่ไม่ชัดเจน

3.3 ปัญหาที่พบในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ขาดการกระตุ้นความคิด การวิเคราะห์ปัญหาการคิดสร้างสรรค์ที่อาจเกิดจากการขาดกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด

#### 4. การวิเคราะห์โอกาสและจุดแข็ง

4.1 โอกาสในการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีใหม่: การสำรวจโอกาสในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์หรือแอปพลิเคชันที่สามารถช่วยเสริมทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์

4.2 จุดแข็งที่มีอยู่ การสนับสนุนจากชุมชนและผู้ปกครอง: การสำรวจการสนับสนุนจากชุมชนและผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนา

#### 5. การวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ

5.1 การพัฒนากิจกรรมและโปรแกรมการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมที่ตอบโจทย์ การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์

5.2 การพัฒนาความร่วมมือการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ การส่งเสริมการสร้างเครือข่ายระหว่างครู นักเรียน และชุมชน เพื่อการพัฒนาทักษะที่มีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์สถานการณ์เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางแผนและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์ โดยการเข้าใจสถานการณ์อย่างละเอียดจะช่วยให้สามารถออกแบบและดำเนินการพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้อย่างดีที่สุด

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1.สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3.สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4.สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5.สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่



ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์ภาษาไทย

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์ภาษาไทย

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์

ภาษาไทย โดยได้แก่

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง

-เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้

-เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

### 8.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน

### 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 หลักการพื้นฐานในการพัฒนา

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นคว้าและประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่ๆ ผ่านกิจกรรมที่มีความหลากหลายและท้าทาย เช่น การทำเตาอั้งโล่ หรือ การทำพบายศรี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงและเกิดการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) นักเรียนจะเป็นผู้รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง ผ่านการสำรวจและทำกิจกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์

การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) โดยการนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและบริบทที่คุ้นเคยมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความหมายต่อชีวิตและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

9.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ CIPPA MODEL

แนวคิดการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) กระบวนการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์และสามารถนำความคิดใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงานได้ โดยการกระตุ้นให้พวกเขาสามารถใช้จินตนาการในการเรียนรู้

แนวคิดการพัฒนาทักษะภาษาไทย (Thai Language Skills Development) การเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงการพัฒนาในหลายด้าน ทั้งการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและมีความสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาต่างๆ

การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) การบูรณาการเนื้อหาจากหลากหลายแหล่ง เช่น การเรียนรู้เรื่องการทำเตาอั้งโล่และพบายศรีเข้ากับการอ่านและการเขียน ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนจากหลายมุมมอง และสามารถใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้

9.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura: การเรียนรู้ไม่เกิดขึ้นแค่ในห้องเรียน แต่ยังเกิดจากการสังเกตและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม นักเรียนจะได้เรียนรู้จากกิจกรรมร่วมกัน เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การนำเสนอผลงาน หรือการทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชน ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Constructivism) ของ Piaget และ Vygotsky: นักเรียนจะสร้างความรู้และทักษะใหม่ๆ จากประสบการณ์ที่พวกเขาได้ การเรียนรู้จะเป็นการกระบวนกรที่มีการสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์จริง เช่น การทำเตาอั้งโล่หรือการทำพายาศรีเป็นฐานข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ดีขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning): การเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มจะช่วยให้ นักเรียนได้รับมุมมองและแนวคิดที่หลากหลาย ซึ่งส่งเสริมการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา ร่วมกัน และการใช้ภาษาในการสื่อสาร

#### 9.4 หลักการของการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

การส่งเสริมกระบวนการคิดที่หลากหลาย: การให้โอกาสนักเรียนคิดและแก้ปัญหาหลายรูปแบบ เช่น การเขียนเรื่องราวหรือ การทำโครงงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยกระตุ้นการคิดที่มีความหลากหลายและสร้างสรรค์

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

#### 10.1) การวางแผน (Plan)

กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และ การคิดสร้างสรรค์

เลือกเนื้อหาหรือหัวข้อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

วางแผนการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอ่านบทความ การเขียนเรื่องราว การอภิปราย กลุ่ม และการคิดสร้างสรรค์ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ

เตรียมสื่อและวัสดุการเรียนการสอน เช่น คู่มือการเรียนรู้, โปสเตอร์, วิดีโอ, หรือสื่อออนไลน์ ที่สามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะที่ต้องการ

#### 10.2) การดำเนินการ (Do)

การนำเสนอเนื้อหาการอ่านที่มีความท้าทายและน่าสนใจ

การให้ผู้เรียนเขียนงานที่ใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ เช่น การเขียนเรื่องราวสั้นๆ หรือการ เขียนบทวิจารณ์

การจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่ม หรือการทำงานร่วมกันในโครงการสร้างสรรค์ เช่น การเขียน บทละคร, บทความ, หรือสื่อการเรียนการสอน

การอ่านบทความแล้วให้ผู้เรียนเขียนรีวิวหรือข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่อ่าน

การเขียนการ์ตูนหรือบทละครสั้นจากแนวคิดที่ได้รับจากการอ่าน

การใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการฝึกฝนการเขียน เช่น แอปที่ช่วยในการพัฒนาการ เขียน หรือเครื่องมือสำหรับการแสดงความคิดเห็น

#### 10.3) การตรวจสอบ (Check)

การตรวจสอบผลงานการอ่านและการเขียนของนักเรียน เช่น การให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุง

การใช้เกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน เช่น การให้คะแนนตามความถูกต้องของเนื้อหา การใช้



## ภาษา และความคิดสร้างสรรค์

การติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ เช่น การประเมินความคิดริเริ่มใหม่ๆ ที่แสดงออกในงานเขียน

การประเมินผลงานเขียนของนักเรียนตามเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

การให้ผู้เรียนได้รับข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อนร่วมชั้นในการปรับปรุงผลงาน

### 10.4) การดำเนินการแก้ไข (Act)

การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนหรือกิจกรรมต่างๆ ที่พบว่ายังไม่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน

การให้โอกาสนักเรียนในการทำการบ้านหรือการฝึกฝนเพิ่มเติมเพื่อเสริมทักษะที่ยังขาด

การให้โอกาสนักเรียนทำงานซ้ำหรือแก้ไขงานเขียนตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมเสริมทักษะเช่น การฝึกเขียนในรูปแบบต่างๆ หรือการทำกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ที่มากขึ้น

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนและการคิดสร้างสรรค์ในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ **ซีปปา (CIPPA MODEL)** สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จะมีลักษณะตามแนวทางที่เน้นการพัฒนาอย่างรอบด้านในด้านการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยเพิ่มทักษะและความเข้าใจในภาษาไทยได้ดีขึ้น โดยรายละเอียดของ **CIPPA MODEL** มีดังนี้

### 1.C - Conceptualization (การสร้างแนวคิด)

ในขั้นตอนนี้จะเน้นการสร้างแนวคิดในการเรียนรู้เรื่องต่างๆ เช่น การกำหนดหัวข้อการอ่าน การเขียน หรือการคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับวัยเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจพื้นฐานและแนวคิดเบื้องต้นในเรื่องนั้นๆ กระบวนการนี้จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะการคิดที่ลึกซึ้งและสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ ได้

### 2. I - Implementation (การดำเนินการ)

เป็นขั้นตอนที่เริ่มต้นการเรียนรู้จริง โดยการนำเสนอเนื้อหาอย่างละเอียดผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่มีความหลากหลาย เช่น การอ่านบทความ การเขียนเรียงความ หรือการเขียนบทสนทนาที่มีการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และสนับสนุนให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์

### 3. P - Practice (การฝึกฝน)

การฝึกฝนในที่นี้หมายถึงการที่นักเรียนได้มีโอกาสฝึกการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความมั่นใจในทักษะที่เรียนรู้มีการจัดกิจกรรมเสริมทักษะ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม หรือการเขียนรายงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน

### 4. P - Presentation (การนำเสนอ)

เป็นการพัฒนาทักษะในการนำเสนอผลงานที่นักเรียนได้ทำการฝึกฝน โดยการนำเสนอผลงานที่ผ่านการเขียนหรือการคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ เช่น การอ่านบทความต่อหน้าชั้นเรียน หรือการแสดงผลงานทางการเขียนการนำเสนอจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการคิดอย่างมีเหตุผล

### 5. A - Assessment (การประเมินผล)



เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อทราบถึงความสามารถและการพัฒนาการของนักเรียนในด้านการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์การประเมินจะมีทั้งการประเมินจากครูและการประเมินตนเอง เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียน ได้รับการพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยเฉพาะในด้านการอ่าน การเขียน และการคิดสร้างสรรค์ ผ่านการใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การทำเตาอั้งโล่และการทำพายาศรี ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์และความหมายในบริบทที่เป็นรูปธรรม นักเรียนจะสามารถ เชื่อมโยงความรู้ ในภาษาไทยกับชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง

10.2 ครู ได้รับการพัฒนาทักษะการสอน โดยการใช้ชุดกิจกรรมที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้ครูมีเครื่องมือใหม่ๆ ในการกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจแก่นักเรียน ครูจะได้รับประสบการณ์ใหม่ ในการใช้ฐานข้อมูลทางวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ในการสอน ซึ่งช่วยทำให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของนักเรียนมากขึ้น

10.3 โรงเรียน ได้รับการส่งเสริมคุณภาพการศึกษา โดยการใช้กิจกรรมที่มีการบูรณาการทั้งในด้านทักษะภาษาไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่มีความสำคัญและตอบโจทย์ความต้องการของสังคมในปัจจุบันโรงเรียนจะได้รับ ชื่อเสียงในด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายเพิ่มโอกาสในการพัฒนาผลการเรียน ของนักเรียนในระยะยาว

10.4 ชุมชน ได้รับการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยการนำวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการศึกษาของนักเรียน ชุมชนจะรู้สึกภาคภูมิใจในคุณค่าของวัฒนธรรมและการถ่ายทอดความรู้ให้แก่คนรุ่นใหม่ ชุมชนจะมีโอกาสในการ เสริมสร้างทักษะชีวิต และ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนทำร่วมกับชุมชนการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา โดยการที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากฐานข้อมูลท้องถิ่น ซึ่งไม่จำกัดแค่ในห้องเรียน แต่ยังสามารถขยายผลไปยังชุมชนและสังคมได้

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                                         | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย   | ค่าใช้จ่าย                 |        |          |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------|--------|----------|
|                                                                                 |                      | รายการ (ทำอะไร)            | จำนวน  | เป็นเงิน |
| 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง | ค่าตอบแทน<br>(ถ้ามี) | จัดทำแบบฝึก                | 45 ชุด |          |
|                                                                                 |                      | - กระดาษ ดับเบิลเอ         | 5 รีม  | 590      |
|                                                                                 |                      | - กระดาษทำปก               | 1 ห่อ  | 195      |
|                                                                                 |                      | - หมึกปรี้นเตอร์ ดำ เหลือง | 1 ชุด  | 400      |
|                                                                                 |                      | แดง น้ำเงิน                |        |          |



|                                                          |          |                         |         |     |
|----------------------------------------------------------|----------|-------------------------|---------|-----|
| 2) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ | -กระดาษ 100 ปอนด์ A4    | 1 ห่อ   | 200 |
|                                                          |          | - สติกเกอร์พีวีซีใส A4  | 1 ห่อ   | 270 |
|                                                          |          | - กาว 2 หน้าบาง 12 มม.* | 10 ม้วน | 200 |
|                                                          |          | 10 หลา                  |         |     |
|                                                          |          | - สีไม้คอลลิ้น 24 สี    | 5 กล่อง | 200 |

#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                    | วิธีการประเมิน     | เครื่องมือที่ใช้                     |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน                  | ผลงานของนักเรียน   | 1.mind mapping<br>2. แบบประเมินผลงาน |
| 2) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่ | สังเกตพฤติกรรม     | แบบสังเกตพฤติกรรม                    |
| 3. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ                       | ผลงานของนักเรียน   | แบบประเมินงานกลุ่ม                   |
| 4. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง                           | ประเมินความพึงพอใจ | แบบประเมินความพึงพอใจ                |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายวิโรจน์ กุลทะโสสม)

#### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(..✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนานาโกลในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่  
โรงเรียนกำหนด

- ( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- ( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- ( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- ( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา  
อย่างต่อเนื่อง
- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

- (....) ไม่สอดคล้อง (....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

- (....) เห็นชอบ (....) ให้ปรับปรุง (....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อ นาง ชื่อ ภคพร นามสกุล จันทมาลา รับผิดชอบสอนวิชา กลุ่มสาระ  
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ (แก้ปัญหา/การริเริ่ม พัฒนา/การปรับเปลี่ยน/)

การพัฒนารูปแบบการสอนวิทยาศาสตร์แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดการสืบเสาะความรู้ (Inquiry Process) ในการแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมจับคู่จากแผ่นป้ายไฟฟ้า

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

( ) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

(✓) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง  
เรียนรู้ต่างๆ

( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ☒ ) โครงการใหม่

( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

ทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่มีความซับซ้อน การเรียนการสอนสำหรับปัจจุบันและใน อนาคต  
จึงมีเป้าหมายที่ผู้เรียนควรได้ทักษะที่ซับซ้อนเพื่อไปมีชีวิตอยู่ในโลกที่ต่อไปจะเปลี่ยนไปใน ทิศทางใดก็ไม่อาจรู้



ได้ แนวคิดสำคัญในการจัดเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ คือ การเรียนรู้ตามแนว ทฤษฎีสรสร้างนิยม (Constructivism) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดและ แก้ปัญหาจากการลงมือทำด้วยตนเองตามทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (learning by doing) ของ Dewey J. (1933) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงเป็นการจัด กิจกรรมในลักษณะกลุ่มปฏิบัติการที่เรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการเผชิญสถานการณ์จริงและ การแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะ กระบวนการต่างๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น โดยการนำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ให้เข้ากับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมได้โดยใช้วิธีการทาง วิทยาศาสตร์การสอนด้วยวิธีการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method) เป็นวิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ศึกษา ค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนสามารถสรุปและสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้โดยผู้สอนใช้การตั้งคำถามเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกและใช้กระบวนการคิดในการหาเหตุผล สามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเองได้ การจัดการศึกษาด้วยวิธีดังกล่าวจึงมุ่งเน้นและให้ความสำคัญต่อวิธีการแสวงหาความรู้และ การจัดการกับความรู้ มีทักษะการคิด มีความสามารถในการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้นั้นเป็น กระบวนการคิดหรือวิธีคิดหรือวิธีแก้ปัญหาที่จะต้องมีการสังเกต รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์และลงข้อสรุป รวมทั้งการใช้ทักษะในการถามคำถาม (วัชรา เล่าเรียนดี, 2550) เทคนิคการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ว่ามี 3 แนวทาง คือ การใช้เหตุผล การค้นพบ และการใช้การ ทดลองการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้แนวทางการใช้เหตุผล ผู้สอนต้องชี้นำผู้เรียนให้สรุปเป็นหลักการได้โดยใช้เหตุผล ซึ่งผู้สอนต้องใช้คำถามที่เหมาะสมและต้องเลือกแรงจูงใจที่เหมาะสมการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้แนวทางการใช้การค้นพบ มี 2 แนวทาง ดังนี้ 1) การสอนโดยใช้แนวทางการค้นพบที่ไม่แนะแนวทาง ผู้สอนเป็นผู้จัดหาวัสดุอุปกรณ์ให้ผู้เรียนแล้วให้ผู้เรียนได้จัดกระทำกับวัสดุอุปกรณ์ โดยไม่ต้องแนะแนวทางอะไรในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ผู้เรียนอาจสืบเสาะเพื่อหาความรู้ในปัญหาที่แตกต่างกัน ผู้สอนทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเสนอแนะให้ผู้เรียนคิด และ 2) การสอนโดยใช้ แนวทางการค้นพบในการแนะแนวทาง เป็นการสอนที่ผู้สอนแนะแนวทางการสืบเสาะหาความรู้ให้การสอนโดยใช้แนวทางการค้นพบที่แนะแนวทางเป็นการสอนที่ผู้สอนแนะแนวทางการสืบเสาะหาความรู้ให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบปัญหาและมีประสบการณ์ที่เหมือนกัน และในการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้แนวทางการทดลอง เป็นการสอนโดยใช้การทดลองในการพิสูจน์ข้อความหรือสมมติฐานว่าเป็นจริง และหาแนวทางที่จะใช้ในการทดลองเพื่อทดสอบข้อความนั้นโดยมีขั้นตอนคือ เลือกและตั้งปัญหา ตั้งสมมติฐาน และวางแผนการทดสอบ เพื่อให้นักเรียนค้นพบปัญหาที่คล้ายคลึงกัน มีประสบการณ์ที่เหมือนกัน การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้แนวทางการทดลองเป็นการสอนโดยใช้การทดลองในการพิสูจน์ข้อความหรือสมมติฐานว่าเป็นจริง และหาแนวทางที่จะใช้ในการทดลองเพื่อทดสอบข้อความนั้นโดยมีขั้นตอน คือ เลือกและตั้งปัญหา ตั้งสมมติฐานและวางแผนการ ทดสอบ (ภพ เลหาไพบูลย์, 2542



จากแนวคิด วัตถุประสงค์และความสำคัญของการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ร่วมกับระบบการจัดการศึกษาในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Society) ซึ่งต้องพึ่งพาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการพัฒนาคน องค์กร เศรษฐกิจ สังคม อุตสาหกรรม เกษตรกรรม และการบริการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น ระบบและกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ประยุกต์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพจึงเป็น กลไกสำคัญในการนำพาประเทศไปอยู่ในกลุ่มประเทศก้าวหน้า ปัจจุบันวิทยาการสาขาต่าง ๆ มีความก้าวหน้า มากโดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว นับวันความ เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ จะยิ่งทวีมากขึ้นจน เรียกว่าเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร (Information Society) หรือสังคม วิทยาศาสตร์ (Science Society) การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์จึงต้องให้ความสำคัญทั้งสภาพปัจจุบัน และอนาคต โดยสำรวจตรวจสอบใน 3 เรื่อง คือ 1) สภาพความเป็นจริงของการจัดการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ 2) ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ และ 3) แนวโน้มการจัดการเรียนการสอนที่ อาศัย การสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป้าหมายของการสอนวิทยาศาสตร์ คือ การพัฒนาให้ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา (หลัก กฎ และทฤษฎี) วิชาวิทยาศาสตร์สามารถเชื่อมโยง ความรู้ ด้านเนื้อหาวิชาและทักษะในการทำปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ มีทักษะในการคิดเป็นเหตุ และเป็นผล สามารถค้นคว้าหาความรู้และลงมือแก้ปัญหาได้อย่างได้อย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจด้วยการใช้ข้อมูลที่ หลากหลายและมีหลักฐานตรวจสอบได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี, 2557) จากที่ กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ไม่เพียงแต่พัฒนาให้ผู้เรียนมี ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาหลัก กฎ และทฤษฎีวิชา วิทยาศาสตร์เท่านั้นแต่การพัฒนาทักษะในการ ปฏิบัติการเชิงวิทยาศาสตร์ก็จัดเป็นเป้าหมายของการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เช่นกัน ทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถที่ แสดงให้เห็นถึงกระบวนการหรือวิธีการที่ใช้ในการสืบเสาะหา ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ โดยมีกระบวนการหรือวิธีการต่าง ๆ เป็นลำดับขั้นตอนทำให้เกิดการพัฒนาทางด้าน สติปัญญา (Klopfer, 1971) ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นกระบวนการหรือวิธีการในการแสวงหา ความรู้และเป็นแนวทางสำหรับการแก้ไขปัญหา เป็นแนวทางที่พัฒนาขึ้นตามหลักสูตรแนวทางกระบวนการ ทาง วิทยาศาสตร์(science a process approach) หรือ SAPA ของสมาคมอเมริกันเพื่อความก้าวหน้า ทางด้านวิทยาศาสตร์ (The American association for the advancement of science) ประกอบด้วย ทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์ 13 ทักษะ แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ 1) ระดับทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน 8 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการสังเกต การวัด การคำนวณ การจำแนกประเภท ความสัมพันธ์ระหว่างสเปซกับสเปซและสเปซกับเวลา การจัดกระทำและสื่อ ความหมายข้อมูล การลง ความเห็นจากข้อมูลและการพยากรณ์และ 2) ทักษะกระบวนการทาง 5 วิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ 5 ทักษะ เป็นทักษะกระบวนการขั้นสูงที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เพื่อ แสวงหาความรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานเป็นพื้นฐานในการพัฒนา ประกอบด้วย 5 ทักษะ ดังนี้ ทักษะที่ 9 การตั้งสมมติฐาน (Formulating hypotheses) ทักษะที่ 10 การกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ (Defining operationally) ทักษะ ที่ 11 การกำหนดและควบคุมตัวแปร (Identifying and controlling variables) ทักษะที่ 12 การทดลอง (Experimenting) และ ทักษะที่ 13 การตีความหมายข้อมูลและการลงข้อมูล (Interpreting data and



conclusion) (American Association for the Advancement of Science AAAS, 1993) นักเรียนต้องมีทักษะเหล่านี้ และนักเรียนต้องสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ด้วยเนื่องจากเป็นทักษะที่ควรเกิดขึ้นกับผู้เรียนในการระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านที่ 6) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติและทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการคิด การทำงาน การจัดการ และการเผชิญสถานการณ์ โดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) เพราะทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่เพียงแค่พัฒนาความคิด เชิงระบบของผู้เรียนเท่านั้นแต่ยังเป็นส่วนสำคัญของการนำไปสู่การเป็นผู้สร้างและร่วมสร้างนวัตกรรม ในอนาคต ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ควรตระหนักและให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หลาย ๆ ปีที่ผ่านมา นักเรียนไม่สนใจเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ หรือไม่ถนัดในการเรียนรู้ตัวเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ธรรมชาติของสิ่งมีชีวิต ศึกษาปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ผ่านการเรียนทฤษฎีในห้องเรียน หรือทำการทดลองในห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ ปัญหาในการศึกษาวิทยาศาสตร์คือ การขาดสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญบางท่านก็บอกว่าปัญหาอยู่ที่ว่าการสอนวิทยาศาสตร์ของไทยไม่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และมีความพยายามจะปรับหลักสูตร การศึกษาวิทยาศาสตร์ให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย อย่างเช่น สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือ สสวท. ได้พยายามริเริ่มจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ สะเต็มศึกษา (STEM Education) ซึ่งเป็นการอาศัยการบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์ (science) เทคโนโลยี (technology) วิศวกรรมศาสตร์ (engineering) และคณิตศาสตร์ (mathematics) โดยมีการประสานงาน กันระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐ และมีการตั้งศูนย์สะเต็มศึกษาขึ้นในหลายโรงเรียนทั่วประเทศ (สิกขา สองคำชม. 2559) และปัญหาการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์นั้นยังขาดสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจ สื่อที่น่าสนใจ และความชัดเจนของหลักสูตร ปัญหาด้านครูผู้สอนไม่สามารถจัดกิจกรรมการ สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจสาเหตุมาจากตัวครูผู้สอนเองและปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ปัญหาจาก โรงเรียนในการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ให้ชัดเจน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบผสมผสานร่วมกับ แนวคิดการสืบเสาะหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการเล่นเกมจากแผ่นป้ายไฟฟ้า ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบ

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมจากแผ่นป้ายไฟฟ้าในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบผสมผสานร่วมกับ แนวคิดการสืบเสาะหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ อยู่ในระดับดีมาก

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรม เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบผสมผสานร่วมกับ แนวคิดการสืบเสาะหาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา



และทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผ่นป้ายไฟฟ้า ได้แก่

- เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
- และการคิดขั้นสูง
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

Joyce and Weil (1996) กล่าวว่า รูปแบบการสอน หมายถึง แบบแผนที่ใช้เพื่อการสอนในห้องเรียนอาจเป็นการสอนแบบกลุ่มย่อยหรือเพื่อจัดสื่อการเรียนการสอน รวมถึงหนังสือ ภาพยนตร์ เทป บันทึกเสียง คอมพิวเตอร์ช่วยสอนและหลักสูตร ซึ่งมีแนวทางในการออกแบบที่จะช่วยให้ผู้เรียน บรรลุวัตถุประสงค์ต่าง ๆ กัน รูปแบบการสอน คือ การบรรยายสิ่งแวดล้อมทางการเรียน รูปแบบการ สอน คือ รูปแบบของการเรียนที่ช่วยผู้เรียนให้ได้รับสารสนเทศ ความคิด ทักษะคุณค่า แนวทางของ การคิดและแนว

**ปัญญา ทองนิล (2553)** ได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอนไว้ว่าเป็นวัตถุประสงค์หรือกระบวนการที่ใช้แทนสิ่งนั้นโดยดำรงคุณลักษณะของทุกส่วนไว้ให้เหมือนเดิม

**ทิตินา แคมมณี (2562)** ให้ความหมายของรูปแบบการสอนไว้ว่า คือ สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่มีองค์ประกอบสำคัญ โดยประกอบไปด้วยกระบวนการหรือขั้นตอนในการเรียนการสอน วิธีและเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่สามารถช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปตามทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิดของรูปแบบและจะต้องได้รับการพิสูจน์หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพสามารถใช้เป็น ต้นแบบในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบ 39

**ปัญญา ทองนิล (2553)** ศึกษาความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนของ Carter V. Good (1995) Husen and Postlethwaite (1994) Kapland (1994 : อ้าง ถึงในพ ยุงศักดิ์ จันทรสุรินทร์, 2543) ทิตินา แคมมณี (2562) และวิชัย วงษ์ใหญ่ (2537) ให้นิยามของรูปแบบการ เรียนการสอนไว้ว่า รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง ระบบหรือโครงสร้างที่เกิดจากทฤษฎี ประสบการณ์ การคาดการณ์ นำเสนอในรูปของข้อความหรือแผนผัง

**รุจิราพร รามศิริ (2556)** ได้ศึกษาความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนจากนักการศึกษา หลายท่าน ประกอบด้วย Joyce and Weil (2009) ทิตินา แคมมณี (2553) บุญชม ศรีสะอาด (2541) และสุรางค์ แซ่ไคว่ (2550) และได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอนไว้ว่า รูปแบบการสอน หมายถึง สภาพการณ์หรือลักษณะที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ตามหลัก ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่ยึดถือ มีลักษณะเป็นโครงสร้างที่แสดงออกถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการ เรียนการสอนที่จะนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยสถานการณ์ ดังกล่าวแสดงถึง พฤติกรรมการสอนตามลำดับขั้น



ปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนและผู้เรียน สิ่งสนับสนุน การเรียนรู้และปฏิกิริยา ของผู้สอนต่อพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อทราบถึงวิธีที่ผู้เรียนสามารถบรรลุ เป้าหมายได้ชัดเจน

## 9.2 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน                                              | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ขั้นที่ 1 การวางแผน (Plan)                                     | เชิญวิทยากรท้องถิ่น มาให้ความรู้เกี่ยวกับการทำพานบายศรี และการทำเตาอั้งโล่                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ขั้นที่ 2 การปฏิบัติงาน (Do)                                   | 1. วิทยาการสาธิตการประดิษฐ์พานบายศรีจากวัสดุท้องถิ่น และวัสดุอื่น เช่น ใบตองหรือริบบิ้น <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบความรู้</li> <li>- นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง</li> <li>- นักเรียนทำแบบฝึกหัด</li> <li>- แผ่นป้ายไฟฟ้า</li> </ul> 2. วิทยาการสาธิตการประดิษฐ์เตาอั้งโล่จากวัสดุที่มีความแข็งแรง คงทน ความเหนียว ยึดหยุ่น จาก ปูนซีเมนต์ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบความรู้</li> <li>- นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง</li> <li>- นักเรียนทำแบบฝึกหัด</li> <li>- แผ่นป้ายไฟฟ้า</li> </ul> |
| ขั้นที่ 3 การตรวจสอบ (Check)                                   | ตรวจสอบผลงานและแบบฝึกหัด                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ขั้นที่ 4 การปรับปรุง แก้ไขการเรียนรู้ พัฒนา (Action Learning) | นำข้อผิดพลาดที่เกิดจากการเล่นเกมจากแผ่นป้ายไฟฟ้ามาปรับปรุงแก้ไขต่อไป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## 9.3 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

| ลำดับที่ | ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด                                       |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | วิทยากรท้องถิ่น มาให้ความรู้เกี่ยวกับการทำพานบายศรี และการทำเตาอั้งโล่          |
| 2        | ดอกไม้ใบตอง สำหรับทำพานบายศรี วัสดุทำเตาอั้งโล่                                 |
| 3        | ใบความรู้เกี่ยวกับ ประวัติ ขั้นตอนการทำ และประโยชน์ ของพานบายศรี และ เตาอั้งโล่ |
| 4        | ใบงาน เรื่อง พานบายศรี และ เตาอั้งโล่                                           |
| 5        | แผ่นป้ายไฟฟ้า                                                                   |

## 10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียนสามารถทำพานบายศรีและเตาอั้งโล่ได้

10.2 ผลิตภัณฑ์สำเร็จของพานบายศรีและ เตาอั้งโล่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง



### 11. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย              |        |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------|--------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)         | จำนวน  | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1. กระดานไวท์บอร์ด      | 1 แผ่น | 499      |
|                                                          |                    | 2. ขั้วต่อสายไฟ         | 1 เส้น | 29       |
|                                                          |                    | 3. P-ทาวเวอร์แลมป์ LED  | 1 ชิ้น | 354      |
|                                                          |                    | 4. แผงพลาสติก           | 1 อัน  | 28       |
|                                                          |                    | 5. ขั้วแป้นสีเหลี่ยมจีน | 1 อัน  | 31       |
|                                                          |                    | 6. กล่องลอยเบรกเกอร์    | 1 อัน  | 12       |
|                                                          |                    | 7.เบรกเกอร์มีไฟ         | 1 อัน  | 46       |
|                                                          |                    | 8. กระดิ่งสัญญาณ        | 1 อัน  | 138      |
|                                                          |                    | 9. สวิตช์กดกระดิ่ง      | 1 อัน  | 78       |
|                                                          |                    | 10.หลอด LED 12W         | 3 อัน  | 171      |
|                                                          |                    | 11.สายไฟทางเดียว        | 1 ม้วน | 550      |
|                                                          |                    | 12.หม้อแปลงไฟ           | 1 อัน  | 310      |

### 12. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                 | วิธีการประเมิน               | เครื่องมือที่ใช้                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถทำพานบายศรีและเตาอั้งโล่ได้                                        | สังเกตการปฏิบัติ และ ทำใบงาน | - แบบสังเกต<br>- ใบงาน<br>- แผ่นป้ายไฟฟ้า |
| 2) ผลิตภัณฑ์ที่สำเร็จของพานบายศรีและ เตาอั้งโล่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง | วิทยากรภายนอกประเมิน         | -แบบบันทึกการให้คะแนนจากวิทยากรภายนอก     |

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

( นางกศพร จันทมาลา )

ครูชำนาญการพิเศษ

### 13. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



### 13.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 13.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

### 13.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

### 13.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

### สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู



## เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวบุญยง ขนทรัพย์ รับผิดชอบสอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PBL)

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

#### 1.หลักการและเหตุผล

นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน” มีความสำคัญในการ  
อนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นรากฐานของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน การนำภูมิปัญญา  
ท้องถิ่นมาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ ในท้องถิ่นของตนเอง ตลอดจน  
พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และ  
การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PBL) เป็น



กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การใช้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น นำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพเหตุผลที่ควรใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้แก่ ส่งเสริมการอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น การเรียนรู้ผ่านโครงงานช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลภูมิปัญญาอย่างลึกซึ้งและนำความรู้มาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมใหม่ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กระบวนการทำโครงงานช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม สร้างความเชื่อมโยงระหว่างโรงเรียนกับชุมชน การศึกษาและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและชุมชน ส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่น ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงคุณค่าและภูมิใจในรากเหง้าของตนเองพัฒนานวัตกรรม ที่ตอบโจทย์ชุมชน การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับความรู้สมัยใหม่ ทำให้เกิดนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของชุมชนได้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้ง

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) เป็นกระบวนการสำคัญในการวางแผนและดำเนินการนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PBL) ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะช่วยให้สามารถระบุปัญหา โอกาส และข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

#### 1. บริบทของสถานการณ์

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีแนวโน้มที่จะเลือนหายไป การศึกษาโดยใช้ นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการ จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning: PBL) จึงเป็นแนวทางสำคัญในการอนุรักษ์และพัฒนาองค์ความรู้ดั้งเดิมให้สอดคล้องกับยุคสมัย

#### 2. จุดแข็ง (Strengths)

ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างลึกซึ้งบูรณาการความรู้หลากหลายวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวัฒนธรรม เชื่อมโยงชุมชนและโรงเรียน โดยเชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญมาถ่ายทอดความรู้เสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอ

#### 3. จุดอ่อน (Weaknesses)

ต้องใช้เวลาในการดำเนินโครงการนาน อาจทำให้เกิดความล่าช้าในการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร ความท้าทายในการประเมินผลลัพธ์ เพราะโครงงานมักมีความหลากหลายและซับซ้อนทรัพยากรจำกัด เช่น งบประมาณ บุคลากร และอุปกรณ์สำหรับการศึกษาค้นคว้า

#### 4. โอกาส (Opportunities)

การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและวิทยากรท้องถิ่น ในการอนุรักษ์และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น



การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล บันทึกและเผยแพร่ความรู้ท้องถิ่นผ่านสื่อออนไลน์ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน สร้างความเข้มแข็งและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น

#### 5. อุปสรรค (Threats)

การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม ทำให้คนรุ่นใหม่ขาดความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นข้อจำกัดด้านนโยบายการศึกษา ที่เน้นการวัดผลเชิงปริมาณมากกว่าเชิงคุณภาพขาดความต่อเนื่องในการดำเนินโครงการ หากไม่มีการวางแผนระยะยาวและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย

#### 6. ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น (Local Curriculum) ที่เชื่อมโยงภูมิปัญญากับการจัดการเรียนการสอนฝึกรอบมครู และนักเรียน ให้มีทักษะการทำโครงการอย่างมีประสิทธิภาพสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่าง ๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุน เช่น การทำฐานข้อมูลภูมิปัญญาออนไลน์ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์ความรู้ดั้งเดิม แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืนในยุคปัจจุบัน

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษา สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครองกิจกรรมที่ส่งเสริม การมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5. สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน และถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยั่งยืน

#### 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมนวัตกรรมการเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงาน (Project-Based Learning: PBL)



7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบ  
โครงการ (Project-Based Learning: PBL)

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้  
แบบโครงการ (Project-Based Learning: PBL) ได้แก่

- เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
- เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 1. หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาท้องถิ่นหมายถึงความรู้ ทักษะ และวิถีปฏิบัติที่สืบทอดกัน  
มาในชุมชนเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาที่ยั่งยืนการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการศึกษา ช่วย  
ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมตนเองแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based  
Learning: PBL) เป็นการเรียนรู้โดยการลงมือทำผ่านโครงการที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงส่งเสริมการเรียนรู้  
แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงสนับสนุนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และการทำงาน  
ร่วมกันแนวคิดการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

นวัตกรรมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการสื่อสารความรู้ในชุมชนเทคโนโลยีสามารถเป็นเครื่องมือใน  
การถ่ายทอดและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

### 2. ทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของอัลเบิร์ต บันดูรา (Albert Bandura's Social Learning Theory)

เป็นแนวคิดที่อธิบายว่ามนุษย์สามารถเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการสังเกต (Observation) การเลียนแบบ  
(Imitation) และการจำลองแบบ (Modeling) โดยไม่ได้อาศัยเพียงประสบการณ์ตรงเท่านั้น

#### หลักการสำคัญของทฤษฎี

##### การเรียนรู้ผ่านการสังเกต (Observational Learning)

มนุษย์เรียนรู้พฤติกรรมใหม่ ๆ จากการสังเกตผู้อื่นโดยไม่จำเป็นต้องประสบการณ์ตรง เช่น เด็กที่เห็น  
พ่อแม่แสดงความเมตตาจะมีแนวโน้มแสดงความเมตตาต่อผู้อื่น

##### การเลียนแบบ (Imitation)

ผู้เรียนสามารถลอกเลียนพฤติกรรมที่เห็นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากพฤติกรรมนั้นได้รับผลตอบแทนที่  
ดีหรือได้รับการยอมรับ

##### การจำลองแบบ (Modeling)

พฤติกรรมของแบบอย่าง (Model) มีอิทธิพลต่อผู้สังเกต โดยเฉพาะแบบอย่างที่มีความน่าเชื่อถือหรือมีสถานะสูง



## การเสริมแรง (Reinforcement) และการลงโทษ (Punishment)

หากพฤติกรรมที่เลียนแบบได้รับการเสริมแรง (เช่น คำชม) จะมีโอกาสที่ผู้เรียนจะทำซ้ำพฤติกรรมนั้น หากพฤติกรรมถูกลงโทษ จะลดโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก

### องค์ประกอบสำคัญ 4 ประการของการเรียนรู้ผ่านการสังเกต

**ความใส่ใจ (Attention)** – ผู้เรียนต้องให้ความสนใจพฤติกรรมที่ต้องการเรียนรู้

**การจดจำ (Retention)** – ผู้เรียนต้องสามารถจดจำพฤติกรรมเพื่อเลียนแบบได้ในภายหลัง

**การผลิตพฤติกรรม (Reproduction)** – ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการแสดงพฤติกรรมที่เลียนแบบ

**แรงจูงใจ (Motivation)** – ผู้เรียนจะเลียนแบบพฤติกรรมเมื่อมีแรงจูงใจ เช่น ผลตอบแทนหรือแรงกดดันจากสังคม

การทดลองที่สำคัญของบันดูรา: "Bobo Doll Experiment" บันดูราได้ทำการทดลองโดยให้เด็กดูวิดีโอผู้ใหญ่ทำพฤติกรรมก้าวร้าวต่อหุ่น Bobo Doll ผลลัพธ์: เด็กที่เห็นพฤติกรรมก้าวร้าวมีแนวโน้มแสดงความก้าวร้าวต่อหุ่นมากกว่าเด็กที่ไม่ได้เห็น

### ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

การศึกษา: ใช้แบบอย่างเชิงบวกในการสอนพฤติกรรมที่ดี

การอบรมเลี้ยงดู: พ่อแม่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับลูก

สื่อและโฆษณา: การนำเสนอแบบอย่างที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม: ใช้การเสริมแรงเชิงบวกเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมที่ต้องการ

## 2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

เป็นแนวคิดที่เน้นว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงและการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ผ่านการทดลอง ลงมือทำ และไตร่ตรองผลที่เกิดขึ้น

### หลักการสำคัญของทฤษฎี Learning by Doing

#### 1. ประสบการณ์คือหัวใจของการเรียนรู้

-ผู้เรียนจะเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งเมื่อมีโอกาสลงมือทำจริง

#### 2. การเรียนรู้แบบปฏิบัติ (Active Learning)

-การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงและเรียนรู้อย่างมีความหมาย

#### 3. การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่

-การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่รู้อยู่แล้วกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้

#### 4. การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-Solving)

-การเผชิญสถานการณ์จริงหรือปัญหาจะช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ

#### 5. การคิดใคร่ครวญ (Reflective Thinking)

-ผู้เรียนควรได้มีโอกาสทบทวนสิ่งที่ทำไป เพื่อปรับปรุงและพัฒนาความเข้าใจของตนเอง

### ขั้นตอนของการเรียนรู้ตามทฤษฎี Learning by Doing

1. มีประสบการณ์ตรง (Direct Experience) – ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์จริง
2. ตระหนักถึงปัญหา (Problem Identification) – กระตุ้นให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาหรือคำถามจากประสบการณ์
3. สำรวจและทดลอง (Exploration and Experimentation) – ส่งเสริมการคิดและทดลองเพื่อค้นหาคำตอบ



4. ประเมินผลและไตร่ตรอง (Reflection and Evaluation) – ให้ผู้เรียนทบทวนและวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้
5. ประยุกต์ใช้ความรู้ (Application) – นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

### การประยุกต์ใช้ทฤษฎี Learning by Doing ในการศึกษา

1. การสอนแบบโครงงาน (Project-Based Learning) – ให้ผู้เรียนทำโครงงานจริงเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้
2. การจำลองสถานการณ์ (Simulation) – จัดกิจกรรมจำลองสถานการณ์เพื่อฝึกการแก้ปัญหา
3. การทดลองปฏิบัติ (Hands-On Activities) – ใช้การทดลองในวิทยาศาสตร์หรือการฝึกปฏิบัติเพื่อเพิ่มประสบการณ์

### ความสำคัญของทฤษฎี Learning by Doing

- พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)
- ส่งเสริมความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกัน (Collaboration)
- สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Intrinsic Motivation)
- เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง (Real-Life Application)

ทฤษฎีของ จอห์น ดิวอี้ มีอิทธิพลอย่างมากต่อแนวทางการศึกษาสมัยใหม่ โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) และการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning)

### 3. การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

เลือกหัวข้อโครงงานที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การทำเตาอั้งโล่ การทำพานบายศรี ใช้เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมในการพัฒนาและเผยแพร่ความรู้ เช่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ สื่อดิจิทัล กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยทำงานร่วมกับปราชญ์ท้องถิ่นหรือผู้รู้ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ผ่านการทำงานกลุ่มและการนำเสนอ

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้เน้นนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning: PBL) เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นคว้า สร้างนวัตกรรม และนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ โดยสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

### 1. ชื่อโครงงาน

นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PBL)

### 2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและสามารถประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันสร้างผลิตภัณฑ์หรือแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชุมชน

### 3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนสามารถอธิบายและวิเคราะห์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ในชุมชนได้
- ผู้เรียนสามารถประดิษฐ์นวัตกรรมที่มีพื้นฐานจากภูมิปัญญาท้องถิ่น



-ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานและแนวทางการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

-ผู้เรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

#### 4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (Project-based Learning Process)

| กระบวนการ/ขั้นตอน                  | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน                                                                                                                                       |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การตั้งปัญหา (Driving Question) | ให้นักเรียนตั้งคำถาม เช่น "จะนำนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาในชุมชนได้อย่างไร"                                                          |
| 2) การวางแผน (Planning)            | แบ่งกลุ่มผู้เรียน (4-5 คน/กลุ่ม) สืบหาภูมิปัญญาท้องถิ่น<br>กำหนดหัวข้อโครงงาน เช่น การจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่                                             |
| 3) การปฏิบัติงาน (Implementation)  | ศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ เช่น สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ศูนย์วัฒนธรรมทดลองและพัฒนา นวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่นติดตามความก้าวหน้าและปรับปรุงโครงงานอย่างต่อเนื่อง |
| 4) การนำเสนอ (Presentation)        | จัดนิทรรศการหรือเวทีนำเสนอผลงานแก่ชุมชน<br>สร้างสื่อ เช่น วิดีโอ หรืออินโฟกราฟิก แสดงขั้นตอนและประโยชน์ของนวัตกรรม                                               |
| 5) การประเมินผล (Evaluation)       | ประเมินจากเกณฑ์ต่อไปนี้ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นคุณภาพของนวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม                                          |

#### 5. เครื่องมือการประเมินผล

แบบประเมินโครงงาน (Rubric) การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)

#### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning: PBL) การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นมีโครงสร้างและองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

##### 1. โครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL Structure)

###### หัวข้อโครงงาน (Project Title)

กำหนดหัวข้อที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น นวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PBL)

###### ปัญหาหรือคำถามสำคัญ (Driving Question)



ตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น "จะนำนวัตกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพัฒนาให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร" "ทำอย่างไรให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถอนุรักษ์และต่อยอดให้เข้ากับยุคสมัย"

### วัตถุประสงค์ของโครงการ (Objectives)

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม
3. เพื่อสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

### เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)

- นักเรียนสามารถอธิบายและวิเคราะห์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนได้
- นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีรากฐานจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
- นักเรียนมีทักษะการนำเสนอผลงานและสามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การใช้งานจริง

## 2. องค์ประกอบของนวัตกรรมเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น (Innovation Components)

1. เนื้อหา (Content Knowledge)
2. ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. การประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทปัจจุบัน
4. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

### ใช้ขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ (5 ขั้นตอนหลัก)

1. ตั้งคำถาม (Questioning) – ตั้งปัญหาที่เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. วางแผน (Planning) – วางแผนการศึกษาข้อมูลและการประดิษฐ์นวัตกรรม
3. ปฏิบัติ (Implementation) – ศึกษา ทดลอง สร้างสรรค์นวัตกรรม
4. นำเสนอ (Presentation) – นำเสนอผลการดำเนินงานต่อชุมชนหรือโรงเรียน
5. ประเมินผล (Evaluation) – ประเมินความสำเร็จของโครงการ

### นวัตกรรม (Innovation)

เป็นผลิตภัณฑ์หรือแนวคิดที่มีความแปลกใหม่และสามารถนำไปใช้ได้จริงตัวอย่างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ตามขั้นตอนดังนี้

- การประเมินผล (Assessment and Evaluation)
- ประเมินกระบวนการ (Process-based Assessment)
- ประเมินผลลัพธ์ (Product-based Assessment)

ใช้เครื่องมือการประเมิน เช่น แบบประเมินโครงงานรูบริก (Rubric)

การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Engagement)

สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านนำเสนอโครงการในงานชุมชนหรือนิทรรศการร่วมกับองค์กร

ท้องถิ่นในการพัฒนาและต่อยอด

### ขั้นตอนดำเนินโครงการ:

1. ศึกษาวัสดุ อุปกรณ์ จากธรรมชาติ ศึกษาจากความรู้ปราชญ์ชาวบ้าน
2. ทดลองพัฒนาขั้นตอนการทำให้มีความเหมาะสม



- 3.ออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทันสมัย
- 4.นำเสนอโครงการในนิทรรศการ

#### การประเมินผล:

- คุณภาพของผลิตภัณฑ์
- ความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ภูมิปัญญา
- การนำเสนอและการทำงานเป็นทีม

โครงสร้างและองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ พัฒนานวัตกรรมที่ยั่งยืน และสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการออกแบบการเรียนรู้บูรณาการเสริมสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning: PBL)

### 1.ด้านผู้เรียน (Student Outcomes)

#### 1.1 ทักษะ (Skills Development)

- 1.ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem-Solving): วิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนานวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.ทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration): พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การแบ่งบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบ
- 3.ทักษะการสื่อสาร (Communication): สามารถนำเสนอข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการพูด เขียน หรือสื่อดิจิทัล

1.2 ทักษะการสร้างสรรค์ (Creativity & Innovation): ออกแบบและสร้างนวัตกรรมใหม่โดยประยุกต์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 1.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Character Development)

- 1.มีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.มีความรับผิดชอบ อดทน และมีวินัยในกระบวนการทำโครงงาน
- 3.ส่งเสริมการอนุรักษ์และพัฒนาทรัพยากรภูมิปัญญาให้คงอยู่ต่อไป

### 2. ด้านสถานศึกษา (School Outcomes)

การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น (Local Curriculum Enhancement) บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่การจัดการเรียนการสอนเป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม

### 3. ด้านชุมชน (Community Outcomes)

- การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น (Preservation & Innovation)
- สืบทอดและอนุรักษ์องค์ความรู้ดั้งเดิมให้คงอยู่และพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัย
- สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น



- การกระตุ้นเศรษฐกิจฐานราก (Local Economy Development)
- พัฒนานวัตกรรมที่สามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์
- ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

#### 4. ด้านนวัตกรรม (Innovation Outcomes)

- ผลิตภัณฑ์หรือแนวคิดใหม่ (New Products or Ideas)
- ได้รับนวัตกรรมที่ประยุกต์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ผลิตภัณฑ์สมุนไพร หัตถกรรม หรืออาหารแปรรูป
- พัฒนาด้านแบบ (Prototype) ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์หรือต่อยอดในอนาคต
- องค์ความรู้ใหม่ (New Knowledge)
- สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่ผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่
- เผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะผ่านการจัดนิทรรศการ งานวิจัย หรือสื่อดิจิทัล

### 13. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                  |          |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------|----------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)             | จำนวน    | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1.ปากกาถูกลื่นน้ำมัน        | 1 กระปุก | 135      |
|                                                          |                    | 2.น้ำยาลบ ชนิดปากกา ลิขวิด  | 1 อัน    | 69       |
|                                                          |                    | 3.กรรไกร                    | 1 อัน    | 45       |
|                                                          |                    | 4.บรรทัดอลูมิเนียม 30cm     | 1 อัน    | 29       |
|                                                          |                    | 5.ใบมีดคัตเตอร์ ช้าง ใบใหญ่ | 1 ตลับ   | 37       |
|                                                          |                    | 6.ปากกาไวท์บอร์ด MONAMI     | 1 กล่อง  | 115      |
|                                                          |                    | 7.คัตเตอร์ ช้าง ใบใหญ่      | 3 อัน    | 37       |
|                                                          |                    | 8.เทปแลคซี NUVO 1.5"X8      | 1 ม้วน   | 33       |
|                                                          |                    | 9.กาว2หน้าบาง               | 2 ม้วน   | 26       |
|                                                          |                    | 10.ปากกาเจล กด 0.5          | 1 ด้าม   | 29       |
|                                                          |                    | 11.ปากกาเมจิก น้ำเงิน       | 1 ด้าม   | 7        |
|                                                          |                    | 12.ปากกาเมจิก แดง           | 1 ด้าม   | 7        |
|                                                          |                    | 13.ลิตวิทแคท ปากกาเจล 0.5   | 1 ด้าม   | 18       |
|                                                          |                    | 14.สันรูดพลาสติก10มิล A4    | 2 โหล    | 116      |
|                                                          |                    | 15.คลิปบอร์ดไม้ A4 หัวลวด   | 3 อัน    | 66       |
|                                                          |                    | 16.ถ่ายเอกสาร A4 80G        | 6 รีม    | 738      |



## 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                            | วิธีการประเมิน                                 | เครื่องมือที่ใช้                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1)การประเมินก่อนดำเนินการ<br>(Pre-evaluation): ประเมินความรู้<br>พื้นฐานของผู้เรียนเกี่ยวกับภูมิ<br>ปัญญาท้องถิ่น              | 1.การทดสอบและการสอบ<br>2. การสังเกต            | 1.แบบทดสอบ<br>2.แบบสังเกตพฤติกรรม    |
| 2) การประเมินระหว่างดำเนินการ<br>(Formative Evaluation):<br>ประเมินความก้าวหน้าในการทำ<br>โครงการ และการประยุกต์ใช้<br>ความรู้ | 1.การประเมินจากผลงาน<br>2.การประเมินแบบร่วมมือ | 1.แบบทดสอบ<br>2.แบบสังเกตพฤติกรรม    |
| 3) การประเมินหลังดำเนินการ<br>(Summative Evaluation):<br>ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน<br>ทักษะ และความพึงพอใจ                  | 1.การประเมินจากผลงาน<br>2.การประเมินแบบร่วมมือ | 1.ใบงาน<br>2.แบบประเมินการทำงานกลุ่ม |

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวบุญยณัฐ ขนทรัพย์)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

( ✓ ) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

( ✓ ) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

( ✓ ) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

( ✓ ) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ✓ ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



( ) อื่นๆ

15.3 สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายเลิศชาย ศรีสุระ รับผิดชอบสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3  
รายวิชาทัศนศิลป์

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยกระบวนการโดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ระดับมัธยมศึกษาปีที่1- 3

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา  
( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร  
(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน  
( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน  
( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล  
( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร  
ลักษณะโครงการ

( ☒ ) โครงการใหม่

( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันการศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หนึ่งในทักษะที่จำเป็นและสำคัญที่สุดคือ **ทักษะการคิดสร้างสรรค์** ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองความท้าทาย



ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต การส่งเสริมทักษะเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นในทุกระดับการศึกษา โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนกำลังเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เน้นการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ผ่านกระบวนการ **การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น นักเรียนจะไม่เป็นเพียงผู้รับสารจากครูหรือแหล่งความรู้เพียงอย่างเดียว แต่จะต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา คิด วิเคราะห์ และนำเสนอความคิดเห็น ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้และการสอน ซึ่งพบว่าการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ จะช่วยให้เด็กมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น การใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การสังเกต การอภิปราย การตั้งคำถาม และการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ข้อมูลใหม่ เป็นวิธีการที่ช่วยกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จึงเป็นการพัฒนาวัฒนธรรมที่สามารถกระตุ้นการคิดและการเรียนรู้ของนักเรียนได้ในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะการเสริมสร้างความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะเป็นทักษะสำคัญในอนาคต **การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ในบริบทของการเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียน โดยใช้กระบวนการที่เน้นการมีส่วนร่วมจากนักเรียนและการกระตุ้นให้พวกเขาคิดอย่างมีวิจารณญาณและหาทางเลือกใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและในเส้นทางการศึกษาในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้ทำการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) การวิเคราะห์สถานการณ์เป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาวัฒนธรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จะต้องมีการประเมินสถานการณ์ในหลายๆ ด้าน เพื่อให้เข้าใจความท้าทายและโอกาสในการนำกระบวนการดังกล่าวมาปรับใช้ในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นการวิเคราะห์สถานการณ์จะครอบคลุมถึงด้านต่าง ๆ ดังนี้

#### 1. สภาพแวดล้อมทางการศึกษา

ความพร้อมของโรงเรียน: โรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบันมีความหลากหลายทั้งในด้านทรัพยากรมนุษย์และสื่อการเรียนการสอน บางโรงเรียนอาจมีอุปกรณ์และทรัพยากรที่ทันสมัยในขณะที่บางโรงเรียนอาจขาดแคลน สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการดำเนินการเรียนรู้เชิงรุกและการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

สภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม: การเรียนรู้เชิงรุกจะประสบผลสำเร็จได้ดีในสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการคิดอย่างอิสระ ซึ่งบางชุมชนหรือครอบครัวอาจไม่คุ้นเคยกับแนวทางการศึกษาดังกล่าว ทำให้การปรับใช้ต้องได้รับการสนับสนุนจากทุกฝ่าย



นโยบายการศึกษา: นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการและโรงเรียนอาจมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการใช้กระบวนการ Active Learning หากมีการส่งเสริมให้โรงเรียนใช้แนวทางดังกล่าวในหลักสูตรการเรียนการสอน

## 2. สภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน: นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มักจะอยู่ในช่วงของการพัฒนาทักษะการคิดและการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ซึ่งบางคนอาจมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ที่ดีอยู่แล้ว ขณะที่บางคนอาจยังขาดทักษะในการคิดเชิงวิพากษ์และสร้างสรรค์ การประเมินความสามารถเหล่านี้ช่วยให้ครูสามารถปรับใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มนักเรียนได้

พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน: นักเรียนในปัจจุบันมักมีการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ในการเรียนรู้ หากสามารถออกแบบกิจกรรมที่นำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ จะช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้: ในบางกรณี นักเรียนอาจมีทัศนคติที่ไม่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือวิธีการที่แตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิมๆ การส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมและการทำกิจกรรมเชิงรุกสามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะนี้ได้

## 3. ความพร้อมของครูผู้สอน

ทักษะของครู: ครูในระดับมัธยมศึกษามักจะมี ความชำนาญในเนื้อหาวิชาที่สอน แต่บางครั้งอาจขาดทักษะในการใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะของครูในด้านการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นสิ่งสำคัญ

แนวทางการสอนของครู: หากครูมีความเข้าใจและทักษะในการนำแนวทาง Active Learning มาประยุกต์ใช้ในการสอน นักเรียนจะได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเรียนการสอนนั้นๆ ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ และทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

## 4. ทรัพยากรและสื่อการเรียนการสอน

การใช้สื่อการเรียนการสอน: การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ การใช้สื่อออนไลน์ และกิจกรรมกลุ่ม จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกได้ดีมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานและสามารถใช้ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกิจกรรม

ทรัพยากรการเรียนรู้: สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น หนังสือ คู่มือการสอน และเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหรือฝึกฝนทักษะต่างๆ ได้ด้วยตนเอง จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

## 5. ปัญหาและอุปสรรค

การต่อต้านการเปลี่ยนแปลง: บางครั้งนักเรียนหรือครูอาจไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้เชิงรุกและการคิดสร้างสรรค์ อาจทำให้เกิดการต่อต้านหรือไม่เต็มใจที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่ต้องใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์

ข้อจำกัดด้านเวลา: กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกต้องใช้เวลามากกว่าการสอนแบบปกติ การบริหารจัดการเวลาในชั้นเรียนจึงเป็นสิ่งที่ท้าทาย

## 6. โอกาส



การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการคิดสร้างสรรค์: การใช้กระบวนการ Active Learning ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจะช่วยให้พวกเขามีทักษะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้ การส่งเสริมการเรียนรู้แบบนี้จะทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาที่ครบวงจรทั้งด้านทักษะและอารมณ์

การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน: การใช้เทคโนโลยีเป็นโอกาสในการปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนา นักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้:

1. สภาพทางกายภาพ การดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม: ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
3. สภาพการเรียนการสอน: คุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
4. สภาพเศรษฐกิจ งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา
5. สภาพจิตใจและอารมณ์ การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก
- 7.2 เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์
- 7.3 เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาผ่านการมีส่วนร่วมและการนำเสนอความคิดที่เป็นนวัตกรรม โดยได้แก่
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
  - และการคิดขั้นสูง
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้
  - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

### 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....45...คน



## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 นั้น สามารถดำเนินการผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งมีหลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญดังนี้

#### 1. หลักการของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน: ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การอภิปราย ทำกิจกรรมกลุ่ม หรือการทำโครงงาน การนำไปใช้จริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง การสะท้อนกลับ ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการสะท้อนกลับเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาทักษะของตนเอง

#### 2. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถได้รับการสนับสนุนจากทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ของคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Learning Theory): เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Social Learning Theory): เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Theory): สนับสนุนการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบและมีความยืดหยุ่นในการคิด

#### 3. การประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้

การนำหลักการและทฤษฎีเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับมัธยมศึกษาสามารถทำได้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน จัดกิจกรรมที่ท้าทายและกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดค้นวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เครื่องมือและทรัพยากรดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดกว้างและปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นและการทดลองสิ่งใหม่ๆ

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### 1) การวางแผน (Plan)

วางแผนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์

กำหนดหัวข้อและเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง: เลือกหัวข้อที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบโครงการ การแก้ปัญหาทางสังคม หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะจากหัวข้อที่กำหนด

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้: สร้างกิจกรรมที่ช่วยเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การเล่นเกมบทบาทสมมติ การทดลอง หรือการออกแบบโปรเจกต์ เตรียมสื่อการเรียนการสอน ใช้สื่อหลากหลาย เช่น วิดีโอ, แอปพลิเคชัน, เครื่องมือออนไลน์ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และการสร้างสรรค์

### 2) การดำเนินการ (Do)



ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมและท้าทาย

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มหรือทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาหรือสร้างผลงานร่วมกัน เช่น การอภิปรายกลุ่มเพื่อค้นหาคำตอบหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้อง

กระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ ตั้งคำถามหรือสถานการณ์ที่ท้าทายให้ผู้เรียนคิดใหม่ เช่น "ถ้าคุณต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากวัสดุที่มีอยู่ คุณจะทำอย่างไร?"

การให้โอกาสในการแสดงผลงาน ให้ผู้เรียนแสดงผลงานหรือแนวคิดที่คิดได้จากกิจกรรม เช่น การฟรีเซนต์โปรเจกต์ หรือการแชร์ผลงานในกลุ่ม

### 3) การตรวจสอบ (Check)

ตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงในการเรียนรู้

การประเมินผลกิจกรรม: ใช้เกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนในการวัดผล เช่น การประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์, ความสามารถในการทำงานกลุ่ม, หรือการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

การให้ข้อเสนอแนะ: ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน เช่น การชื่นชมความคิดที่สร้างสรรค์ หรือแนะนำวิธีการที่สามารถพัฒนาได้

การทบทวนผลลัพธ์: ใช้ผลการประเมินในการทบทวนและวิเคราะห์การดำเนินงานว่าได้ผลตามทิศทางหรือไม่ และมีส่วนไหนที่ต้องปรับปรุง

### 4) การดำเนินการแก้ไข (Act)

วัตถุประสงค์: ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นจากผลการตรวจสอบ

การปรับปรุงการออกแบบกิจกรรม: จากข้อเสนอแนะและผลการประเมิน ปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การเพิ่มกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หรือการปรับการใช้สื่อการเรียนการสอน

การเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้: จัดกิจกรรมที่มีความท้าทายสูงขึ้นสำหรับนักเรียน เช่น การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ หรือการจัดทำโปรเจกต์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

การติดตามผลต่อเนื่อง: คอยติดตามความคืบหน้าของนักเรียนในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ตลอดเวลา เช่น การให้โอกาสในการปรับปรุงงานและการทดลองใหม่ๆ

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการบรรลุเป้าหมายนี้ โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โครงสร้างของนวัตกรรม การวางแผนการเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน

การจัดทำแผนการสอนที่ยืดหยุ่นและปรับได้ตามสถานการณ์



## การลงมือปฏิบัติ

การใช้เทคนิค Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม, การอภิปราย, การทดลอง

การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและสอบถาม

## การประเมินผล

การใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เช่น การให้คะแนน, การประเมินตนเอง, การประเมินเพื่อน  
การวิเคราะห์ผลลัพธ์เพื่อปรับปรุงการสอนในอนาคต

## องค์ประกอบของนวัตกรรม

ผู้สอน มีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและผู้สนับสนุนในการเรียนรู้ มีความสามารถในการสร้างสถานการณ์ที่ท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์

นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดรับและทดลองแนวคิดใหม่ๆ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สื่อและเทคโนโลยี การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ, เกมการศึกษา, ซอฟต์แวร์การเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงและขยายขอบเขตการเรียนรู้ ประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงรุก

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์: นักเรียนสามารถแสดงความคิดและแนวคิดใหม่ๆ ได้อย่างอิสระ

พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา: นักเรียนได้รับการฝึกฝนในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาด้วยวิธีต่างๆ

เสริมสร้างความร่วมมือ: การทำงานเป็นทีมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning นอกจากจะช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์แล้วยังเตรียมความพร้อมให้พวกเขาเผชิญกับความท้าทายในอนาคตได้อย่างมั่นใจ

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียน ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานกลุ่ม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

10.2 ครู ได้รับการพัฒนาทักษะการสอนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

10.3 โรงเรียน ได้รับการสร้างแนวทางการเรียนรู้ที่ทันสมัยและยกระดับผลการเรียนรู้ของนักเรียน

10.4 ชุมชน ได้รับการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง ส่งเสริมความร่วมมือและพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย              |         |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------|---------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)         | จำนวน   | เป็นเงิน |
| 3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | สีโปสเตอร์ จิตรกรน้อย   | 1 ขวด   | 200 บาท  |
|                                                          |                    | สีโปสเตอร์ยี่ห้อ 300 cc | 12 ขวด  | 660 บาท  |
|                                                          |                    | สีชอล์คเพนเทล 50 สี     | 2 กล่อง | 340 บาท  |
|                                                          |                    | แปรง                    | 3 อัน   | 105 บาท  |
|                                                          |                    | สีน้ำ 12 สี             | 1 กล่อง | 195 บาท  |



## 14. การประเมินผล

|                                                                                                              | วิธีการประเมิน         | เครื่องมือที่ใช้                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------|
| 1)นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเต็มที่                          | การประเมินจากการสังเกต | แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้                          |
| 2) นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาผ่านการทำงาน                                 | การประเมินจากผลงาน     | แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์                        |
| 3)นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ                                                     | การประเมินจากการนำเสนอ | แบบฟอร์มการประเมินผลงาน (Project Rubrics)              |
| 4)นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเองอย่างมั่นใจ และสามารถอธิบายหรืออธิบายผลลัพธ์จากความคิดสร้างสรรค์ได้ชัดเจน | การประเมินการแสดงออก   | การประเมินตามการสะท้อนผล (Reflection-based Evaluation) |

(ลงชื่อ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายเลิศชาย ศรีสุระ)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



(✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(...✓..) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓..) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายประมาณ อุ่มพิมาย รับผิดชอบสอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1,2,3  
สอนรายวิชา ภาษาอังกฤษ

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) รายวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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



## 6. หลักการและเหตุผล

6.1 การพัฒนาสมรรถนะในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากภาษาอังกฤษนับเป็นหนึ่งในภาษาสากล ที่ใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นการถ่ายทอดข้อมูลหรือความรู้ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะอาชีพได้อีกด้วย ที่สำคัญนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่2 ต่อเนื่องหลายปีตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล แต่ยังพบปัญหาในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ สำหรับการพัฒนาสมรรถนะในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นมาตรฐานการประเมินผลการศึกษาในระดับสากลการนำเสนอการสอนที่เน้น ACTIVE LEARNING ซึ่งให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น

## 6.2 แนวคิดและทฤษฎี

ACTIVE LEARNING เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ โดยการทำกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการค้นหาความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากอาจารย์หรือแหล่งความรู้เพียงอย่างเดียว

## 6.3 การนำไปใช้ในห้องเรียน

การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการสอนแบบแอคทิฟเลิ닝 ที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราว หรือสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งประโยชน์ของการทำกิจกรรมนี้ คือ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ กล้าที่จะคิดนอกกรอบ พัฒนาทักษะการสื่อสาร และการกล้าแสดงออก ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น อีกทั้งเมื่อผู้เรียนอยู่ในบทบาท หรือสถานการณ์สมมติ ก็จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจผู้อื่นผ่านมุมมอง ความคิด และความรู้สึกของตัวละครได้

## 6.4 การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) ของนวัตกรรมการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษโดยการใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) การวิเคราะห์สถานการณ์ในกรณีนี้จะพิจารณาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ โดยมองในมุมมองของทั้งการจัดการเรียนการสอน และการนำแนวคิดต่าง ๆ มาปรับใช้ในการพัฒนา ดังนี้

## ก. ปัญหาและความท้าทาย (Problems and Challenges)

สมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ: นักเรียนบางกลุ่มมีสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่ไม่ต่ำ ไม่สามารถสื่อสารในระดับเบื้องต้นขั้นพื้นฐานได้ โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำข้อสอบระดับชาติในรายวิชา ภาษาอังกฤษ



**ขาดความมั่นใจในการสื่อสาร:** นักเรียนมักจะเกร็ง หรือกลัวที่จะพูดผิด จึงไม่กล้าที่จะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษออกมา ทำให้ไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้

**วิธีการสอนแบบเดิม:** การจัดการเรียนการสอนแบบเดิมมักจะเน้นการรับฟังจากครูเป็นหลัก ไม่มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการค้นหาคำตอบด้วยตัวเองหรือการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา

#### ข. โอกาสในการพัฒนา (Opportunities for Development)

**การใช้ ACTIVE LEARNING:** การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง บทบาทสมมุติ หรือการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้

**การใช้แนวคิด Role play Model:** การนำรูปแบบบทบาทสมมุติ มาใช้ช่วยให้นักเรียนมีขั้นตอนที่ชัดเจนในการเรียนรู้และการคิด โดยให้พวกเขามีบทบาทในการแสดง การเผชิญปัญหา หรือเหตุการณ์สมมุติ

**การสนับสนุนจากเทคโนโลยี:** การใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ เช่น เครื่องมือออนไลน์และแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจ

#### ค. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

นักเรียนในระดับชั้นมัธยม: กลุ่มเป้าหมายหลักของนวัตกรรมนี้คือนักเรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษและการคิดในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสื่อสารในเบื้องต้น อย่างมีประสิทธิภาพ

ครูผู้สอน: ครูมีบทบาทสำคัญในการใช้ ACTIVE LEARNING และ Role play Model เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารในการเรียนการสอน รวมถึงการวางแผนการสอนให้สอดคล้องกับแนวคิดเหล่านี้

#### ง. ข้อจำกัด (Constraints)

ทรัพยากรที่จำกัด: การใช้เทคโนโลยีและกิจกรรมที่หลากหลายในการเรียนการสอนอาจมีข้อจำกัดในด้านทรัพยากร เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยีที่ไม่เพียงพอ หรือสถานที่ที่ไม่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรม Active Learning

การปรับตัวของครู: การเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนจากการสอนแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดข้อมูลสู่การใช้ Active Learning อาจทำให้ครูต้องมีการอบรมและปรับตัวในการใช้แนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจใช้เวลาพอสมควร

ความพร้อมของนักเรียน: นักเรียนบางคนอาจไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ในรูปแบบที่เน้นการแสดงบทบาทสมมุติและการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้เกิดความเขินอายในช่วงแรก

#### จ. ข้อเสนอแนะในการพัฒนา (Recommendations for Development)

ฝึกอบรมครู: ควรจัดอบรมเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะในการใช้ ACTIVE LEARNING และ Role play Model ให้กับครูผู้สอน เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สร้างสื่อและทรัพยากรการเรียนรู้: ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ โดยสามารถใช้ทั้งสื่อดิจิทัลและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ

ประเมินผลการเรียนรู้: การใช้วิธีการประเมินผลที่เน้นการวัดสมรรถนะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง



## สรุป

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ถือเป็นการปรับปรุงวิธีการสอนที่มีศักยภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้เหมาะสมกับมาตรฐานการประเมินระดับสากล โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการได้ใช้ทักษะจริงๆ ในการสื่อสาร โดยผ่านบทบาทสมมติ และการประยุกต์ใช้ความรู้จากการแสดงบทบาทสมมตินี้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะภาษาเพื่อการสื่อสารโดย โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) รายวิชาภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่

- เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
- และการคิดขั้นสูง
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้
- เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 หลักการของ Active Learning

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนการสอน ไม่เพียงแต่การรับข้อมูลจากครูแต่ยังเป็นการร่วมคิดและลงมือทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม การค้นคว้า การสะท้อนความคิดเห็น การแก้ปัญหา เป็นต้น

การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียน: เน้นการเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจในเนื้อหาโดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และการปฏิบัติจริง เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาทักษะการอ่านและคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีการปรับตัว: กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเลือกและปรับกลยุทธ์การเรียนรู้ของตนเองในแบบที่เหมาะสมที่สุด

### 9.2 รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Playing Model)



ทฤษฎี/หลักการ/แนวคิดของรูปแบบการเรียนรู้การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ พัฒนาขึ้นโดย แชฟเทล และแชฟเทล (Shaftel and Shaftel, 1967: 67-71) ซึ่งให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล เขากล่าวว่า บุคคลสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และความรู้สึกนึกคิดของบุคคล ก็เป็นผลมาจากการปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และได้สัมผัสไว้อย่างลึก ๆ โดยที่บุคคลอาจไม่รู้ตัวเลยก็ได้ การสวมบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่ช่วยให้บุคคลได้แสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ที่อยู่ภายในออกมา ทำให้สิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่เปิดเผยออกมา และนำมาศึกษาทำความเข้าใจกันได้ ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เกิดความเข้าใจในตนเอง ในขณะเดียวกัน การที่บุคคลสวมบทบาทของผู้อื่น ก็สามารถช่วยให้ผู้เรียน เกิดความเข้าใจในความคิด ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้อื่นได้เช่นเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเอง เข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น และเกิดการปรับเปลี่ยนเจตคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของตนให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็น ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ของผู้อื่น รวมทั้งมีความเข้าใจในตนเองมากขึ้น

### 9.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ

**ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสังคม (Social Learning Theory) ของ Albert Bandura:** การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยผ่านกระบวนการสังเกต เลียนแบบ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Active Learning ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและผู้เรียนคนอื่น ๆ

**ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb:** การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงและการสะท้อนผลลัพธ์จากการลงมือทำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ทำ

**ทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Constructivist Theory) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky:** ทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้จากประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| ขั้นที่ 1 นำเสนอสถานการณ์ปัญหาและบทบาทสมมติ ผู้สอน นำเสนอสถานการณ์ ปัญหา และบทบาทสมมติ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริง และมีระดับยากง่ายเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน บทบาทสมมติที่กำหนด จะมีรายละเอียดมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน ถ้าต้องการให้ผู้เรียนเปิดเผยความคิด ความรู้สึกของตนมาก บทบาทที่ให้ควรมีลักษณะเปิดกว้าง กำหนดรายละเอียดให้น้อย แต่ถ้าต้องการ | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน        |



|                                                                                                                                                                                                                             |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| จะเจาะประเด็นเฉพาะอย่าง บทบาทสมมติอาจกำหนดรายละเอียด<br>ควบคุมการแสดงของผู้เรียนให้มุ่งไปที่ประเด็นเฉพาะนั้น                                                                                                                |                             |
| ขั้นที่ 2 เลือกผู้แสดง ผู้สอนและผู้เรียนจะร่วมกันเลือกผู้แสดง<br>หรือให้ผู้เรียนอาสาสมัครก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสมกับ<br>วัตถุประสงค์ และการวินิจฉัยของผู้สอน                                                                | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 3 จัดฉาก การจัดฉากนั้นจัดได้ตามความพร้อมและ<br>สภาพการณ์ที่เป็นอยู่                                                                                                                                                 | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 4 เตรียมผู้สังเกตการณ์ ก่อนการแสดงผู้สอนจะต้อง<br>เตรียมผู้ชมว่า ควรสังเกตอะไร และปฏิบัติตัวอย่างไรเพื่อให้เกิดการ<br>เรียนรู้ที่ดี                                                                                 | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 5 แสดง ผู้แสดงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการที่จะ<br>ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ ผู้แสดงจะต้องแสดงออก<br>ตามบทบาทที่ตนได้รับให้ดีที่สุด                                                                   | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 6 อภิปรายและประเมินผล การอภิปรายผลส่วนใหญ่<br>จะแบ่งเป็นกลุ่มย่อย การอภิปรายจะเป็นการแสดงความคิดเห็น<br>เกี่ยวกับเหตุการณ์ การแสดงออกของผู้แสดง และควรเปิดโอกาสให้<br>ผู้แสดงได้แสดงความคิดเห็นด้วย                 | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 7 แสดงเพิ่มเติม ควรมีการแสดงเพิ่มเติมหากผู้เรียน<br>เสนอแนะทางออกอื่นนอกเหนือจากที่ได้แสดงไปแล้ว                                                                                                                    | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 8 อภิปรายและประเมินผลอีกครั้ง หลังจากการแสดง<br>เพิ่มเติม กลุ่มควรอภิปราย และประเมินผลเกี่ยวกับการแสดงครั้ง<br>ใหม่ด้วย                                                                                             | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |
| ขั้นที่ 9 แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปการเรียนรู้ แต่ละ<br>กลุ่มสรุปผลการอภิปรายของกลุ่มตน และหาข้อสรุปรวม หรือการ<br>เรียนรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึก ความคิดเห็น ค่านิยม คุณธรรม<br>จริยธรรม และพฤติกรรมของบุคคล | กิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน |

## 11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. นักเรียน

พัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน: นักเรียนจะสามารถพัฒนา  
ทักษะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ การสนทนาโต้ตอบ แลกเปลี่ยนข้อมูล

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking): นักเรียนจะสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ  
ได้ดีขึ้น และสามารถใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้



การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้: นักเรียนจะมีการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการอภิปรายและการทำงานกลุ่ม ซึ่งเสริมสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

ความมั่นใจในการเรียนรู้: การเรียนการสอนในลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ

การพัฒนาทักษะการสะท้อนผล: นักเรียนจะสามารถสะท้อนความรู้และพัฒนาความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นผ่านการให้ข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและครู

## 2. ครู

การพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอน: ครูจะสามารถพัฒนาทักษะในการใช้ Active Learning และ Role play model ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและมุ่งเน้นผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: ครูจะสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน

การพัฒนาผู้เรียนในมุมมองที่หลากหลาย: ครูจะได้รับข้อมูลและข้อเสนอแนะจากนักเรียน เพื่อปรับปรุงวิธีการสอนและช่วยสนับสนุนการพัฒนาทักษะของนักเรียนในทุกด้าน

การพัฒนาทักษะการประเมินผล: ครูจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้จากการสะท้อนความคิดเห็นและผลการประเมินในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาการสอนในรอบถัดไป

## 3. โรงเรียน

การพัฒนาแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพ: โรงเรียนจะสามารถใช้แนวคิด Active Learning ในรูปแบบบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาแผนการสอนที่สามารถรองรับการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ

การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับระบบ: การใช้แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้โรงเรียนมีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ

การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง: โรงเรียนจะสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การมีส่วนร่วมจากทั้งครูและนักเรียน ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาองค์การการศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น: การนำแนวคิดนี้ไปใช้จะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในด้านการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ

## 4. ชุมชน

การส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับชุมชน: ชุมชนจะมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการคิดวิเคราะห์ เช่น การจัดเวิร์กช็อป การแสดงละคร หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

การพัฒนาแรงสนับสนุนจากผู้ปกครอง: การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้จะช่วยให้เกิดการสนับสนุนจากทั้งครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษของนักเรียน

การสร้างความตระหนักในทักษะที่สำคัญ: ชุมชนจะตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่จำเป็นสำหรับการประสบความสำเร็จในโลกยุคใหม่และการพัฒนาสังคมที่มีความรู้



การพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ร่วมกัน: การใช้แนวคิด บทบาทสมมุติ (Role play Model) อาจช่วยให้ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในทุกระดับ

### สรุป

การนำแนวคิด Active Learning ในรูปแบบ บทบาทสมมุติ (Role play Model) มาใช้ในกระบวนการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ จะช่วยให้เกิดผลดีในหลายด้านทั้งนักเรียน ครู โรงเรียน และชุมชน โดยเน้นการพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และยั่งยืน

## 12. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                |        |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|--------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)                           | จำนวน  | เป็นเงิน |
| 3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | -นิทานอีสป / นิทานเรื่องสั้น              | 5 เล่ม | 500      |
|                                                          |                    | - หมึกการปริ้นฉลาก และ                    |        | 500      |
|                                                          |                    | อุปกรณ์ประกอบการแสดง<br>-ชุดประกอบการแสดง |        | 500      |

## 13. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                            | วิธีการประเมิน      | เครื่องมือที่ใช้                   |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถสื่อสาร<br>ประโยคในชีวิตประจำวันเบื้องต้น<br>โดยใช้ภาษาอังกฤษ | การแสดง / การสังเกต | แบบให้คะแนนการแสดง / แบบ<br>สังเกต |
| 2) สื่อนวัตกรรม                                                                | การนิเทศ            | แบบนิเทศการสอน                     |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายประมาณ อุ่มพิมาย)

## 14. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

14.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(....✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

14.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ✓ ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ✓ ) อื่นๆ

14.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(....✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ  
สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(....✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(....✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

14.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (....✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวเยาวเรศ มีศรี รับผิดชอบสอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2,3

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการเชื่อมโยง ๒ กิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้การสอนตามแนวคิดทฤษฎีจอห์นดิวอี้ (John Dewey) ชั้นอนุบาลปีที่ 2,3

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

- (☒) โครงการใหม่
- ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นส่วนสำคัญในการเตรียมความพร้อมของเด็กในช่วงวัยอนุบาล โดยเฉพาะเด็กในชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 3 ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดและเรียนรู้ได้มากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาที่หลากหลายและสร้างโอกาสในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ยังสามารถพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดเชื่อมโยงข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอีกด้วย



ในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก โดยเฉพาะในชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 3 นั้น การบูรณาการเชื่อมโยงกิจกรรมทั้งสองกิจกรรมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสในการคิดสร้างสรรค์และสามารถใช้ประโยชน์จากทักษะดังกล่าวในชีวิตประจำวันได้ โดยใช้หลักการจากทฤษฎีของ **จอห์น ดิวอี้ (John Dewey)** ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการสะท้อนผลจากการกระทำ (Experience and Reflection) และเน้นการเรียนรู้ในรูปแบบของการกระทำจริง (Learning by Doing) แนวทางนี้จะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองได้อย่างเต็มที่ ผ่านการทดลองและกิจกรรมที่หลากหลายภายในห้องเรียน

การบูรณาการเชื่อมโยง ๒ กิจกรรมตามทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ จะช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์โดยผ่านการทำกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมการพัฒนารอบด้านของเด็กในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านอารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) ในปัจจุบัน การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในระดับอนุบาลยังคงเป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจน้อยเมื่อเทียบกับระดับการศึกษาที่สูงขึ้น การนำแนวคิดของจอห์น ดิวอี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับอนุบาลยังมีข้อจำกัด เนื่องจากขาดการวิจัยและแนวปฏิบัติที่ชัดเจน

### ความท้าทาย:

**การขาดแคลนทรัพยากร:** โรงเรียนอนุบาลบางแห่งอาจขาดแคลนสื่อการสอนและวัสดุที่เหมาะสมสำหรับการบูรณาการกิจกรรม

**การขาดความรู้และทักษะของครู:** ครูอาจขาดความรู้และทักษะในการประยุกต์ใช้แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ในการจัดการเรียนการสอน

**ความไม่คุ้นเคยของผู้ปกครอง:** ผู้ปกครองอาจไม่คุ้นเคยกับแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการกิจกรรมและอาจมีความกังวลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของบุตรหลาน

### โอกาส:

**การสนับสนุนจากหน่วยงานการศึกษา:** หน่วยงานการศึกษาสามารถจัดฝึกอบรมและให้คำปรึกษาแก่ครูในการประยุกต์ใช้แนวคิดของจอห์น ดิวอี้

**การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง:** การให้ข้อมูลและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ของการบูรณาการกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

### ข้อเสนอแนะ:

**การพัฒนาหลักสูตรและสื่อการสอน:** ควรพัฒนาหลักสูตรและสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง

**การฝึกอบรมครู:** จัดฝึกอบรมครูเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะในการประยุกต์ใช้แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ในการจัดการเรียนการสอน

**การสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครอง:** สร้างความเข้าใจและความร่วมมือกับผู้ปกครองในการสนับสนุนการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก



การวิเคราะห์สถานการณ์นี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการกิจกรรมและการประยุกต์ใช้แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลปีที่ 2 และ 3 การดำเนินการตามข้อเสนอแนะข้างต้นจะช่วยเสริมสร้างพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาทักษะดังกล่าวในอนาคต

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านห้วยคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดียิ่งขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษา สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครองกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5. สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลปีที่ 2 และ 3 ส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการกิจกรรมที่หลากหลาย

7.2 เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ใช้แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและสะท้อนผลการกระทำ

7.3 เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมที่บูรณาการ

### 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 คน

### 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม "นวัตกรรมพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการเชื่อมโยง ๒ กิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ชั้นอนุบาลปีที่ 2,3" มีหลักการและแนวคิดที่สำคัญดังนี้:



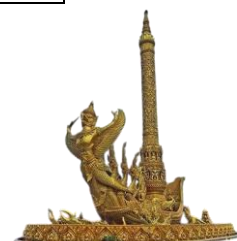
1. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Learning by Doing): จอห์น ดิวอี้ เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนจะได้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน
  2. การบูรณาการเนื้อหาวิชา (Integrated Curriculum): การเชื่อมโยงเนื้อหาจากหลายวิชาเข้าด้วยกัน ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
  3. การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking): การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และประเมินผล ช่วยให้พวกเขาสามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
  4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning): การทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- การประยุกต์ใช้หลักการและแนวคิดเหล่านี้ในการจัดการเรียนการสอน จะช่วยเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 2 และ 3

#### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน    | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan)  | <p><b>การวางแผน</b> เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้การสอนมีทิศทางที่ชัดเจนและมีการเตรียมการที่ดี โดยในขั้นตอนนี้จะพิจารณาสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เช่น</p> <p><b>กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้</b></p> <p>เพื่อให้เด็กสามารถสังเกตและเข้าใจเกี่ยวกับต้นไม้และส่วนประกอบต่างๆ ของต้นไม้</p> <p>เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p><b>การเลือกกิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <p>การสังเกตต้นไม้</p> <p>การวาดภาพต้นไม้</p> <p>การเล่าเรื่องเกี่ยวกับต้นไม้ที่เด็กๆ สังเกตได้</p> <p><b>การเตรียมอุปกรณ์</b></p> <p>กระดาษ, สีไม้, ดินสอ, อุปกรณ์การสังเกตต้นไม้ (กล้องส่องทางไกล, กล้องสำหรับเก็บตัวอย่างใบไม้)</p> <p>วิดีโอหรือภาพประกอบเกี่ยวกับต้นไม้</p> <p><b>การตั้งคำถามมาตรฐานและตัวชี้วัด</b></p> <p>การประเมินการสังเกตและการแสดงออกของเด็กๆ ผ่านการวาดภาพ</p> <p>การประเมินการทำงานร่วมกันของเด็กๆ</p> |
| 2) การดำเนินการ (Do) | <p><b>การดำเนินการ</b> เป็นการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ โดยการเรียนรู้จะเน้นกระบวนการที่เด็กๆ ได้ลงมือทำจริงและสังเกตสิ่งต่างๆ อย่างมีส่วนร่วม เช่น</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |



|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | <p><b>การเริ่มกิจกรรม</b></p> <p>ครูอธิบายเรื่องเกี่ยวกับต้นไม้และทำการแนะนำกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น เช่น การเดินชมต้นไม้ในโรงเรียนหรือสวนสาธารณะ</p> <p>เด็กๆ ออกไปทำกิจกรรมสังเกตต้นไม้และระบุส่วนต่างๆ ของต้นไม้</p> <p><b>กิจกรรมหลัก</b></p> <p>การวาดภาพต้นไม้ที่เห็นจากกิจกรรมการสังเกต</p> <p>การเล่าเรื่องเกี่ยวกับต้นไม้หรือสิ่งที่เด็กๆ สนใจ</p> <p><b>การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</b></p> <p>เด็กๆ สามารถสร้างสรรค์กิจกรรมได้หลากหลายตามความคิดและจินตนาการ เช่น การใช้วัสดุธรรมชาติมาสร้างต้นไม้จำลอง</p> <p><b>การสนับสนุนการเรียนรู้จากผู้สอน</b></p> <p>ครูช่วยเสริมและกระตุ้นให้เด็กๆ สังเกตสิ่งต่างๆ จากธรรมชาติได้อย่างชัดเจน</p> <p>การถามคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "ต้นไม้มีอะไรบ้าง?" "เราจะดูแลต้นไม้ได้อย่างไร?"</p> |
| 3) การตรวจสอบ (Check)      | <p><b>การตรวจสอบ (Check)</b></p> <p><b>การตรวจสอบ</b> เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการประเมินการดำเนินการที่เกิดขึ้นเพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างเหมาะสม</p> <p><b>การสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้</b></p> <p>ครูสังเกตการมีส่วนร่วมของเด็กในกิจกรรม</p> <p>การประเมินผลงานของเด็กจากการวาดภาพต้นไม้และการเล่าเรื่อง</p> <p>การสอบถามหรือให้เด็กๆ เล่าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาสังเกตเห็นจากกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p><b>การประเมินผลการทำงานร่วมกัน</b></p> <p>ดูว่ามีเด็กทำงานร่วมกับเพื่อนๆ หรือไม่ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการดูแลต้นไม้หรือการทำกิจกรรม</p> <p>การประเมินการคิดและการแสดงออกผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์</p>                                                                                                       |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | <p><b>การดำเนินการแก้ไข</b> คือการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้จากผลการตรวจสอบในขั้นตอนที่ 3 เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้นในครั้งต่อไป</p> <p><b>การปรับปรุงการเรียนการสอน</b></p> <p>หากพบว่าบางเด็กยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของต้นไม้ ครูอาจเพิ่มกิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ เช่น การใช้ภาพหรือสื่อเสริมในการสอน</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>หากเด็กๆ ทำกิจกรรมการวาดภาพต้นไม้แล้วไม่สามารถอธิบายได้ดี ครูอาจเสริมคำถามที่กระตุ้นให้เด็กๆ คิดอย่างลึกซึ้ง เช่น "ต้นไม้มีสีอะไร? ทำไมถึงชอบมัน?"</p> <p><b>การปรับปรุงวิธีการสอน</b></p> <p>หากการทำงานร่วมกันไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ครูสามารถปรับการสอนให้มีความหลากหลายและกระตุ้นให้เด็กๆ ร่วมมือกันมากขึ้น เช่น การใช้เกมหรือกิจกรรมกลุ่มเพื่อเสริมสร้างการทำงานร่วมกัน</p> <p><b>การให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ</b></p> <p>ครูสามารถให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการทำงานของเด็กๆ และส่งเสริมให้เด็กๆ พัฒนาทักษะการแสดงออกและการสร้างสรรค์ผ่านการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นจริง</p> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### 1. การบูรณาการกิจกรรม (Integrated Activities):

**กิจกรรมที่ 1:** มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเล่นและการสำรวจสิ่งแวดล้อม เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ การสร้างสรรค์งานศิลปะ หรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์ง่าย ๆ

**กิจกรรมที่ 2:** ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เช่น การทำโครงการกลุ่ม การสำรวจธรรมชาติ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมชุมชน

### 2. การเรียนรู้ตามแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey):

**การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Learning by Doing):** เด็กจะได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะที่ยั่งยืน

**การสะท้อนผล (Reflection):** หลังจากกิจกรรม เด็กจะได้มีโอกาสสะท้อนผลการกระทำของตนเอง เพื่อเรียนรู้จากประสบการณ์และปรับปรุงการทำงานในอนาคต

### 3. การประเมินผล (Assessment):

**การสังเกตพฤติกรรม:** ครูจะสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของเด็กในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประเมินพัฒนาการของทักษะความคิดสร้างสรรค์

**การประเมินตนเอง:** เด็กจะได้มีโอกาสประเมินตนเองผ่านการสะท้อนผลการกระทำ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การดำเนินการตามโครงสร้างและองค์ประกอบเหล่านี้ จะช่วยเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 2 และ 3

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน ได้รับเด็กพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการกิจกรรมที่หลากหลายจะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ของนักเรียนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงตามแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ การเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจริงจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืนและ



การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น กิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นทีมจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

12.2 ครู ได้รับการพัฒนาวิธีการสอน การนำแนวคิดของจอห์น ดิวอี้มาประยุกต์ใช้จะช่วยให้ครูมีวิธีการสอนที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้นและเสริมสร้างความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้: การสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจะช่วยให้ครูเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้และสามารถปรับปรุงการสอนได้อย่างเหมาะสม

12.3 โรงเรียน ได้รับการเสริมสร้างภาพลักษณ์ของโรงเรียน การนำเสนอนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียนและการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การนำแนวคิดที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้จะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน

12.4 ชุมชน ได้รับ การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน การมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน พัฒนาทักษะของเยาวชน การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาชุมชนในระยะยาว

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                               | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย        |         |          |
|-------------------------------------------------------|--------------------|-------------------|---------|----------|
|                                                       |                    | รายการ (ทำอะไร)   | จำนวน   | เป็นเงิน |
| การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1.กระดาษ A4       | 1 ลัง   | 620      |
|                                                       |                    | 2.กรรไกรช่าง      | 1 เล่ม  | 45       |
|                                                       |                    | 3.หุ้่มือ         | 1 ชิ้น  | 120      |
|                                                       |                    | 4.สีไม้           | 4 กล่อง | 260      |
|                                                       |                    | 5.สีน้ำโปสเตอร์   | 4 ขวด   | 156      |
|                                                       |                    | 6.กระดาษสี        | 12 แผ่น | 60       |
|                                                       |                    | 7.กาวสองหน้า      | 1 ม้วน  | 30       |
|                                                       |                    | 8.กาวลาเท็กซ์     | 1 ขวด   | 65       |
|                                                       |                    | 9.ฟิวเจอร์บอร์ด   | 1 แผ่น  | 75       |
|                                                       |                    | 10.คัตเตอร์       | 1 อัน   | 65       |
|                                                       |                    | 11.กระดาษการ์ดขาว | 1 แพค   | 65       |



## 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                | วิธีการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                 | เครื่องมือที่ใช้                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถทำพานบายศรีและเตาอังโล่ได้                                        | -การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่าง ๆ<br>-การวิเคราะห์ผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้น<br>-การสัมภาษณ์หรือการสนทนากับนักเรียนเพื่อประเมินความเข้าใจและการเรียนรู้<br>-การใช้แบบประเมินตนเองและการประเมินจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน | -แบบสังเกต<br>-ใบงาน / ชิ้นงาน<br>-การประเมินตนเองของนักเรียน |
| 2) ผลิตภัณฑ์ที่สำเร็จของพานบายศรีและ เตาอังโล่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง | วิทยากรภายนอกประเมิน                                                                                                                                                                                                                           | -แบบบันทึกการให้คะแนนจากวิทยากรภายนอก                         |

(ลงชื่อ) ..... ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวเยาวเรศ มีศรี)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



- (✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (✓) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ (.....) ให้ปรับปรุง (.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำนายเชาวลิต ธาณี รับผิดชอบสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในด้วยชุดแบบฝึก โดยใช้ Assure Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเล่นฟุตบอล โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา นักเรียนจะสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะนี้ได้ดีหากได้รับการฝึกฝนที่มีประสิทธิภาพ และการใช้เครื่องมือหรือชุดแบบฝึกที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะนี้โดยเฉพาะ Assure Model เป็นโมเดลที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนที่เน้นผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยประกอบด้วยขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้:

**A (Analyze Learners):** การวิเคราะห์ผู้เรียน



ศึกษาและเข้าใจลักษณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เช่น ความรู้พื้นฐานในการเล่นฟุตบอล ระดับความสามารถในการเคลื่อนไหว และความสนใจในกีฬา เพื่อออกแบบการฝึกฝนที่เหมาะสม

#### **S (State Objectives):** การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน เช่น "นักเรียนสามารถส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ"

#### **S (Select Methods, Media, and Materials):** การเลือกวิธีการ สื่อ และวัสดุ

เลือกชุดแบบฝึกที่มีการออกแบบมาให้เหมาะสมกับทักษะการส่งบอล เช่น การใช้ลูกฟุตบอลขนาดเล็กที่เหมาะสมกับนักเรียน หรือการใช้เครื่องมือช่วยสอนที่สามารถบันทึกผลการฝึกฝน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### **U (Utilize Media and Materials):** การใช้งานสื่อและวัสดุ

ใช้สื่อหรือวัสดุที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ เช่น วิดีโอการสาธิตการส่งบอล เทคนิคการฝึกซ้อมที่ใช้รูปแบบต่าง ๆ หรือการใช้การฝึกปฏิบัติจริงภายในสนาม

#### **R (Require Learner Participation):** การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการฝึกฝนผ่านการทำแบบฝึกหัด หรือการแข่งขันเล็ก ๆ เพื่อทดสอบทักษะที่เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่คล้ายกับการเล่นจริง

#### **E (Evaluate and Revise):** การประเมินและปรับปรุง

ประเมินผลการฝึกฝนจากผลการเรียนรู้ของนักเรียนและทำการปรับปรุงการฝึกฝนหรือชุดแบบฝึกให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนในอนาคต

### **การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)**

การพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในโดยใช้ Assure Model จะต้องพิจารณาถึงความต้องการของนักเรียน, ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น, และโอกาสในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น สื่อการสอน, เครื่องมือการฝึก, การฝึกแบบขั้นตอน และการประเมินผลที่เหมาะสม เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

### **การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา**

โรงเรียนบ้านห้วยคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้:

- 1.สภาพทางกายภาพ: การดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
- 2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม: ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
- 3.สภาพการเรียนการสอน: คุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
- 4.สภาพเศรษฐกิจ:งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา



5.สภาพจิตใจและอารมณ์: การดูแลสภาพจิตใจและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและมีส่วนร่วม
3. เพื่อใช้ Assure Model ในการออกแบบการฝึกฝนที่มีประสิทธิภาพ
4. เพื่อเสริมสร้างการประเมินผลการเรียนรู้และพัฒนา
5. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. เพื่อสร้างนิสัยการฝึกฝนที่ดีและต่อเนื่อง

## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....20...คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 หลักการ

นวัตกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้ Assure Model เป็นกรอบในการออกแบบการเรียนการสอน ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและการฝึกฝนอย่างมีระบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยหลักการของนวัตกรรมนี้ประกอบด้วยการใช้เทคนิคที่สอดคล้องกับขั้นตอนของ Assure Model เพื่อให้การฝึกฝนทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

### 9.2 แนวคิด

มุ่งเน้นการใช้วิธีการฝึกฝนที่มีโครงสร้างและเน้นการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วม โดยการออกแบบชุดแบบฝึกนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการฝึกฝนที่เป็นขั้นเป็นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้เรียน การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน การเลือกสื่อและวัสดุที่เหมาะสม การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมไปจนถึงการประเมินผลและปรับปรุงการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

### 9.3 ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในโดยใช้ Assure Model จะต้องพิจารณาถึงทฤษฎีพื้นฐานที่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทฤษฎีเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบการฝึกฝนมีความเหมาะสมและสามารถทำให้ผู้เรียนได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดจากการฝึกฝนทักษะดังกล่าว

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางการเคลื่อนไหว (Motor Learning Theory)
2. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Constructivism)

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



| กระบวนการ/ขั้นตอน          | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan)        | กระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในโดยใช้ <b>Assure Model</b> เป็นการออกแบบการเรียนรู้ การสอนที่มีขั้นตอนและกลยุทธ์ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียน โดยเน้นการใช้การฝึกฝนที่เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6                                                                                                      |
| 2) การดำเนินการ (Do)       | เป็นช่วงที่นำแผนการเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆ ที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนก่อนหน้า มาปฏิบัติจริงในห้องเรียนหรือสนามฝึกฝน สำหรับการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน โดยใช้ <b>Assure Model</b> โดยเน้นให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้และฝึกฝนในบรรยากาศที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมและสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ                                                                                                  |
| 3) การตรวจสอบ (Check)      | ครูจะประเมินผลการเรียนรู้และความก้าวหน้าของนักเรียนหลังจากการฝึกฝน โดยการตรวจสอบจะเน้นที่การวัดผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนทั้งในด้านการปฏิบัติและการเรียนรู้ทางทฤษฎี การตรวจสอบนี้ช่วยให้ครูสามารถรู้ว่าผู้เรียนเข้าใจและสามารถทำตามที่ได้รับฝึกฝนได้หรือไม่ และมีจุดใดที่ต้องปรับปรุงหรือเสริมเติม                                                                                                                       |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผลลัพธ์การฝึกฝนทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในมีประสิทธิภาพมากขึ้น การดำเนินการในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ การให้การสนับสนุนเพิ่มเติม การฝึกฝนซ้ำๆ การปรับปรุงการประเมินผล และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ข้อมูลจากการตรวจสอบ (Check) เพื่อนำไปปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน และให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะ |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างของนวัตกรรมนี้ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงานที่ใช้ **Assure Model** เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน โดยแบ่งออกเป็นขั้นตอนหลักดังนี้:

**การวิเคราะห์ผู้เรียน (Analyze Learners):** ศึกษาความสามารถและความต้องการของนักเรียน เช่น อายุ, ระดับทักษะ, และปัญหาที่นักเรียนเผชิญในการฝึกฝนการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน

**การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (State Objectives):** การตั้งวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและสามารถวัดผลได้ เช่น นักเรียนจะสามารถส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในได้อย่างแม่นยำในระยะ 5 เมตร

**การเลือกวิธีการสอน (Select Methods):** การเลือกวิธีการฝึกฝนที่เหมาะสม เช่น การสาธิต, การฝึกปฏิบัติ, การฝึกในกลุ่มย่อย, และการใช้เทคนิคต่างๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะการส่งบอล



**การใช้สื่อและเทคโนโลยี (Utilize Media and Materials):** การใช้สื่อการสอน เช่น วิดีโอ, สื่อภาพ, หรือ เครื่องมือการฝึกฝน เช่น เป้าหมายจำลองที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและฝึกฝนทักษะได้ดีขึ้น

**การกระตุ้นการมีส่วนร่วม (Require Participation):** การกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการฝึกฝน เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การแข่งขัน การฝึกฝนร่วมกับเพื่อนๆ เพื่อให้มีการพัฒนาและเพิ่มความมั่นใจในการส่งบอล

**การประเมินผล (Evaluate and Assess):** การประเมินผลความสำเร็จของการพัฒนาทักษะ โดยใช้การทดสอบ เช่น การส่งบอลในระยะที่กำหนด หรือการทดสอบสมรรถภาพทางกาย

**การปรับปรุงและแก้ไข (Revise and Modify):** การปรับปรุงแผนการสอนหรือกิจกรรมต่างๆ ตามผลการประเมิน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนให้ดีที่สุด

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 12.1 นักเรียน ได้รับ

1. นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในได้อย่างมีประสิทธิภาพและแม่นยำ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการเล่นฟุตบอลและสามารถใช้ทักษะนี้ในเกมการแข่งขันได้
2. นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการฝึกฝนที่มีโครงสร้างชัดเจนตาม Assure Model ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเข้าใจและฝึกฝนทักษะการส่งบอลอย่างมีขั้นตอน
3. การฝึกทักษะในกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 12.2 ครู ได้รับ

1. ครูจะได้เรียนรู้วิธีการสอนที่ใช้ Assure Model เป็นกรอบในการออกแบบการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้ครูสามารถพัฒนาแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน
2. ครูสามารถใช้เครื่องมือในการประเมินผลที่ช่วยในการติดตามความคืบหน้าของนักเรียนในการพัฒนาทักษะการส่งบอล และสามารถปรับปรุงการสอนได้อย่างเหมาะสม

### 12.3 โรงเรียน ได้รับ

1. โรงเรียนจะสามารถพัฒนาแผนการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ โดยเน้นทักษะทางกายภาพที่ช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิตที่มีประโยชน์แก่นักเรียน
2. โรงเรียนจะสามารถจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเพื่อพัฒนาทักษะทางกายและจิตใจของนักเรียน ส่งผลให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและกีฬา
3. โรงเรียนมีการใช้แนวทางนวัตกรรมในการสอนจะได้รับการยอมรับจากชุมชนและสังคมในด้านการพัฒนาการศึกษา และอาจเป็นตัวอย่างให้โรงเรียนอื่นๆ นำไปใช้

### 12.4 ชุมชน ได้รับ

1. การพัฒนาทักษะกีฬาผ่านการฝึกฝนจะช่วยให้เยาวชนในชุมชนมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและมีจิตใจที่สดใส
2. กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการพัฒนาทักษะทางกายภาพจะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชน ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน



3. การพัฒนาทักษะในด้านกีฬาไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนสามารถประสบความสำเร็จในกีฬา แต่ยังช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะด้านการเป็นผู้นำ ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่มีคุณค่าสำหรับการพัฒนาเยาวชนในชุมชน

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                        |         |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------|---------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)                   | จำนวน   | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 3M เทปโฟม2หน้า #110 21มม.         | 2 ม้วน  | 470.00   |
|                                                          |                    | X5เมตร                            | 1 อัน   | 63.00    |
|                                                          |                    | ที่ถอนลวดเย็บกระดาษ เหล็ก         |         |          |
|                                                          |                    | Mesa #SR 100 ทรงกรรไกร            |         |          |
|                                                          |                    | กาวแท่งเล็ก 15ซม. ขาวใส (10 แท่ง) | 3 แท่ง  | 69.00    |
|                                                          |                    | กด.กาว2หน้าบาง NUVO (1/2")        | 1 ม้วน  | 14.00    |
|                                                          |                    | 12มม.X20หลา                       | 1 ม้วน  | 29.00    |
|                                                          |                    | กด.กาว2หน้าบาง                    |         |          |
|                                                          |                    | (LEO,SUN)1"X20หลา แกนใหญ่         |         |          |
|                                                          |                    | พลาสติกเคลือบบัตร A4 พลาสติก      | 2 กล่อง | 560.00   |
|                                                          |                    | 125MC. เอลเฟ่น (100แผ่น)          |         |          |
|                                                          |                    | เคเบิลไทร์ #9758 2.15X150มิล      |         |          |
|                                                          |                    | คละสี (150 ชิ้น )                 | 3 แท่ง  | 66.00    |
|                                                          |                    | เคเบิลไทร์ มีแถบป้าย 15cm.        |         |          |
|                                                          |                    | Croco (30 ชิ้น )                  | 1 แท่ง  | 43.00    |
|                                                          |                    | กด.การ์ดขาว A4 180G 50แผ่น        | 3 ห่อ   | 186.00   |
|                                                          |                    | Hi Tech                           |         |          |

### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                           | วิธีการประเมิน            | เครื่องมือที่ใช้                                            |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1.นักเรียนสามารถส่งบอลไปยังเป้าหมายที่กำหนดได้อย่างถูกต้องและ | 1.การสังเกต (Observation) | 1.ใช้ตารางประเมินที่แสดงเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น ความแม่นยำ, ท่าทาง |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>แม่นยำ อย่างน้อย 80% ของจำนวนครั้งที่ฝึก</p> <p>2.นักเรียนสามารถส่งบอลได้ถูกต้องโดยใช้ข้างเท้าด้านในและแสดงท่าทางการส่งที่เหมาะสม เช่น การวางเท้า การตั้งใจในการส่งบอล</p> <p>3.นักเรียนสามารถแสดงการส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านในในระยะทางที่ไกลขึ้นได้ โดยมีความแม่นยำและความรวดเร็วเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับครั้งแรกที่ฝึก</p> | <p>2.การประเมินตนเอง (Self-assessment)</p> <p>3.การประเมินจากเพื่อน (Peer-assessment)</p> | <p>ในการส่ง, ความเร็วของการส่งบอล และการปรับปรุงตนเอง</p> <p>2.กระดาดบันทึกผลการส่งบอลที่แสดงจำนวนครั้งที่สามารถส่งบอลไปยังเป้าหมายได้หรือไม่</p> <p>3.ถ่ายคลิปวิดีโอของนักเรียนในการฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการและท่าทางการส่งบอล รวมถึงการประเมินการปรับปรุงจากการฝึกแต่ละครั้ง</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายเชาวลิต ธานี)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 13.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 13.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา



( ) อื่นๆ

13.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

13.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวนิศานาถ จารุเศรษฐ์ รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
รายวิชา ภาษาไทย

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

**1.หลักการและเหตุผล**  
นวัตกรรมการแก้ไขปัญหการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการใช่วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดในภาษาไทย โดยการนำ



ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

### แนวทางในการดำเนินการ:

การใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning)

การใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การเล่นเกมการอ่าน, การจับคู่คำ, การทำการทดลองสะกดคำในสถานการณ์จริง หรือการจัดกิจกรรมกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำตามมาตราตัวสะกด การให้ผู้เรียนอ่านและสะกดคำโดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ชื่อสถานที่, ประเพณี หรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น การศึกษาเรื่องราวของชุมชนท้องถิ่นและการใช้คำในท้องถิ่น เช่น ชื่ออาหารท้องถิ่น, พืชผักสมุนไพร, ประเพณีท้องถิ่น

การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การทำสื่อการสอนจากวัสดุในท้องถิ่นหรือการเชิญผู้เชี่ยวชาญจากชุมชนมาสอนเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

การประเมินผล:

การประเมินความสามารถในการอ่านและสะกดคำผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การเขียนการบ้านที่ใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น, การทดสอบการอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกด, การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมในกิจกรรม

การบูรณาการการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยให้ผู้เรียนมีการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับชีวิตจริงและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ช่วยให้การเรียนการสอนมีความหมายและเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) ของนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาคำอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะช่วยให้เห็นภาพรวมและความจำเป็นในการใช้วิธีการนี้เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการนำมาประยุกต์ใช้

#### 1. การวิเคราะห์ปัญหาและความท้าทาย

- ปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด : ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 อาจประสบปัญหาในการอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดที่ถูกต้อง ทำให้การเรียนรู้ภาษาไทยไม่คล่องแคล่วและมีความยากลำบากในการทำความเข้าใจข้อความ
- การขาดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ : การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นการบรรยายหรือการสอนที่เป็นลักษณะการรับสารจากครูเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยได้มีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจ
- การขาดการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น : การเรียนรู้ภาษาไทยในบางครั้งไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงหรือสิ่งที่ได้ๆ ค้นเคย ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และการใช้คำที่ถูกต้องในชีวิตประจำวัน



## 2. สภาพแวดล้อมทางการศึกษา

- โรงเรียนในพื้นที่ท้องถิ่น : บางโรงเรียนในพื้นที่ท้องถิ่นอาจมีทรัพยากรการศึกษาจำกัด หรือครูอาจขาดทักษะในการใช้เทคนิค Active Learning ที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้
- ภูมิปัญญาท้องถิ่น : ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น อาหารท้องถิ่น, ชื่อสถานที่ หรือประเพณีต่างๆ

## 3. ความต้องการของผู้เรียน

- การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม: ผู้เรียนในวัยประถมศึกษาปีที่ 3 มักจะมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สามารถทำได้จริง โดยเฉพาะกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและท้าทาย เช่น เกม หรือกิจกรรมที่สามารถใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายได้
- การพัฒนาและส่งเสริมทักษะการสะกดคำ: ผู้เรียนต้องการการฝึกฝนการอ่านและสะกดคำให้ถูกต้อง ซึ่งการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการสอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเข้าใจในเชิงลึกมากขึ้น

## 4. โอกาสและข้อได้เปรียบ

- การนำเทคนิค Active Learning มาใช้ : เทคนิค Active Learning สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถฝึกฝนทักษะการสะกดคำได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้กิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากการทำจริง เช่น การจับคู่คำ, การแข่งขันการสะกดคำ, หรือการใช้กิจกรรมกลุ่ม
- การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น : การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และเข้าใจการใช้ภาษาผ่านประสบการณ์จริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

## 5. ความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น

- ความท้าทายในการเตรียมสื่อการสอน : การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจต้องการสื่อการสอนที่มีความเฉพาะเจาะจง เช่น การทำสื่อการสอนจากวัสดุในท้องถิ่น ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคในการเตรียมการสอน
- การอบรมครู: ครูอาจต้องการการฝึกอบรมเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิค Active Learning และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 6. แนวทางการพัฒนา

- การจัดการฝึกอบรมสำหรับครูเพื่อใช้เทคนิค Active Learning อย่างมีประสิทธิภาพ
  - การพัฒนาสื่อการสอนที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานและเข้าใจการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน
  - การประเมินผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมการอ่านและสะกดคำอย่างถูกต้อง
- การวิเคราะห์สถานการณ์นี้ช่วยให้เห็นถึงความจำเป็นในการใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ รวมถึงการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้มีความหมายมากยิ่งขึ้นในชีวิตจริง



### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนา นักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5. สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการ

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาคำถามการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถแบ่งออกเป็นวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์รองดังนี้:

วัตถุประสงค์หลัก

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำมาตราตัวสะกดให้ถูกต้อง
  - เพื่อช่วยให้ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องตามหลักการของภาษาไทย
  - เพื่อเสริมสร้างความคล่องแคล่วในการอ่านและการสะกดคำที่เป็นมาตราตัวสะกดผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของผู้เรียน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นการใช้ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Active Learning)
  - เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด เช่น การเล่นเกมการอ่าน การแข่งขันสะกดคำ และกิจกรรมการทำงานกลุ่ม
  - เพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาไทย
3. เพื่อบูรณาการการเรียนรู้ภาษาไทยกับภูมิปัญญาท้องถิ่น



- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ชื่ออาหาร, สถานที่, ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่น
- เพื่อเสริมสร้างความภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้และการใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

### วัตถุประสงค์รอง

4. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในกลุ่ม (Collaboration)
  - เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนในการทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการร่วมมือในทีม
5. เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกละเอียดอ่อนต่อการเรียนรู้และชีวิตจริง
  - เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในการใช้คำที่มีมาตราตัวสะกดในบริบทต่างๆ เช่น การสื่อสารกับครอบครัวและชุมชน
6. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)
  - เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการอ่านและสะกดคำที่ท้าทาย และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง

การตั้งวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเช่นนี้จะช่วยให้การดำเนินการใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทิศทางที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์และสามารถตอบสนองต่อปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 8.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

### 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ในการพัฒนานวัตกรรมการแก้ไขปัญหการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมนี้มีดังนี้ :

#### 1. หลักการของ Active Learning (การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม)

- หลักการ: Active Learning เป็นหลักการที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครู แต่เป็นการให้ผู้เรียนมีโอกาสคิด วิเคราะห์ ลงมือทำ และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น
- แนวคิดพื้นฐาน: การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม (Active Learning) ตามแนวคิดของ John Dewey (1902) ซึ่งย้ำถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: ใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน เช่น การเล่นเกมสะกดคำ หรือกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กๆ ได้ฝึกสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดผ่านการปฏิบัติจริง

#### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget (Theory of Cognitive Development)



- หลักการ: ทฤษฎีของ Jean Piaget เน้นการพัฒนาความรู้ของเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านการสำรวจและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เด็กต้องเข้าใจสิ่งต่างๆ ด้วยตัวเองผ่านการสร้างสมมติฐานและการทดลอง
- แนวคิดพื้นฐาน: Piaget เชื่อว่าเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาจะมีการคิดอย่างมีเหตุผลในระดับหนึ่ง และเริ่มเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนขึ้น การเรียนรู้จึงควรเป็นกระบวนการที่มีความท้าทายให้เด็กได้สำรวจและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: การใช้กิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้สำรวจและทดลองสะกดคำด้วยตนเอง จะช่วยเสริมสร้างการพัฒนาความสามารถในการอ่านและสะกดคำตามมาตราตัวสะกด

### 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Vygotsky (Social Learning Theory)

- หลักการ: ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Lev Vygotsky มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการช่วยเหลือจากผู้ที่มีความรู้มากกว่า (Scaffolding) โดยกระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อเด็กๆ ได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อนร่วมชั้น
- แนวคิดพื้นฐาน: Vygotsky เชื่อว่าเด็กจะสามารถพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้นเมื่อมีการแนะนำและช่วยเหลือจากผู้มีประสบการณ์มากกว่า ซึ่งกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างความเข้าใจ
- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: การใช้กิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกันในการอ่านและสะกดคำได้ เช่น การจับคู่คำ หรือการแข่งขันการสะกดคำ จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน

### 4. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการกระทำของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Theory)

- หลักการ: David Kolb เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ การมีประสบการณ์ (Concrete Experience), การสะท้อน (Reflective Observation), การคิดวิเคราะห์ (Abstract Conceptualization), และการลงมือทำ (Active Experimentation)
- แนวคิดพื้นฐาน: การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง และสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงหรือพัฒนาแนวทางใหม่ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย
- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: การออกแบบกิจกรรมการอ่านที่เด็กๆ ได้ฝึกฝนการอ่านและสะกดคำด้วยตนเองและทำกิจกรรมที่สะท้อนผลการเรียนรู้จากการลงมือทำ เช่น การทำบ้านหรือการสะท้อนความคิดเห็นหลังการทำกิจกรรม

### 5. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)

- หลักการ: ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพเมื่อมีการเชื่อมโยงเนื้อหาจากหลายแหล่งที่มาหรือหลายสาขาวิชาเข้าด้วยกัน ในกรณีนี้ การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการเรียนการสอนภาษาไทย จะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากขึ้น
- แนวคิดพื้นฐาน: การบูรณาการไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เรื่องต่างๆ ได้อย่างครอบคลุม แต่ยังทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน



- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: การใช้คำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ชื่อสถานที่และอาหารท้องถิ่น มาช่วยในการฝึกฝนการอ่านและสะกดคำ

## 6. ทฤษฎีการพัฒนาภาษา (Language Development Theory)

- หลักการ: ทฤษฎีการพัฒนาภาษาของ Noam Chomsky และ Vygotsky มุ่งเน้นการเรียนรู้ภาษาในลักษณะที่เด็ก ๆ ได้รับการกระตุ้นในการสื่อสารผ่านการพูด การฟัง และการอ่าน ซึ่งสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน
- การประยุกต์ใช้ในนวัตกรรม: การสอนการอ่านสะกดคำผ่านกิจกรรมต่างๆ จะช่วยให้เด็ก ๆ พัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำที่แม่นยำตามมาตรฐานตัวสะกด

## 10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน    | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan)  | <p>ในขั้นตอนการวางแผนจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน ว่าผู้เรียนจะสามารถสะกดคำและอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องและมีความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>การวางแผนประกอบด้วย</p> <p>การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้: เช่น ผู้เรียนสามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องในระดับที่เหมาะสมกับวัยประถมศึกษาปีที่ 3</p> <p>การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้: รวมทั้งกิจกรรมที่ใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) เช่น การเล่นเกมสะกดคำ การทำงานกลุ่ม การใช้คำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทของการสะกดคำ</p> <p>การเลือกสื่อการสอน: เลือกสื่อที่เหมาะสม เช่น บัตรคำที่มีภาพประกอบคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น อาหารหรือประเพณีท้องถิ่น</p> <p>การกำหนดเครื่องมือประเมินผล: กำหนดวิธีการประเมินทั้งในกระบวนการ (Formative) และผลลัพธ์ (Summative) เช่น การทดสอบการสะกดคำ การอ่านออกเสียงคำ</p> |
| 2) การดำเนินการ (Do) | <p>ในขั้นตอนนี้จะเป็นการดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ได้วางไว้ โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ</p> <p>เริ่มต้นกิจกรรม: เปิดกิจกรรมโดยแนะนำคำศัพท์ที่มีมาตราตัวสะกดและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น "ขนมจีน", "ตลาดน้ำ", "ลานกิจกรรม"</p> <p>ผ่านภาพประกอบ</p> <p>กิจกรรม 1: การอ่านและสะกดคำ: ผู้เรียนร่วมเล่นเกมสะกดคำกับคำที่มีมาตราตัวสะกด เช่น การจับคู่คำและภาพ หรือการให้ผู้เรียนสะกดคำที่ครูอ่าน</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |



|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | <p>กิจกรรม 2: การทำงานกลุ่ม: ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เช่น การเขียนประโยคจากคำที่เรียนรู้ และอธิบายความหมายของคำ</p> <p>กิจกรรม 3: การสะท้อนผล: ให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับคำที่เรียนรู้ และพูดคุยถึงการใช้คำในชีวิตจริง</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 3) การตรวจสอบ (Check)      | <p>การตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักเรียนในขั้นตอนนี้จะช่วยประเมินว่าเด็กๆ ได้รับความรู้และทักษะการสะกดคำมาตราตัวสะกดอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ การตรวจสอบประกอบด้วย</p> <p>การประเมินการมีส่วนร่วม: การตรวจสอบการเข้าร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่างๆ เช่น การสะกดคำ การทำงานกลุ่ม</p> <p>การประเมินความสามารถในการสะกดคำ: ใช้การทดสอบสะกดคำและอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกด เช่น การเขียนคำที่สะกดถูกต้องหรือการพูดคำออกเสียง</p> <p>การสะท้อนผลการเรียนรู้: ครูควรทำการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการและการใช้คำในชีวิตจริง เช่น การพูดถึงคำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | <p>ในขั้นตอนนี้จะเป็นการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนตามผลที่ได้จากการตรวจสอบ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ในครั้งถัดไปมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นการดำเนินการแก้ไขประกอบด้วย</p> <p>การปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้: หากพบว่านักเรียนบางกลุ่มยังไม่สามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง การปรับปรุงกิจกรรม เช่น การทำกิจกรรมเพิ่มความสนุกสนาน หรือการให้เวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติม</p> <p>การพัฒนาสื่อการสอน: หากพบว่าสื่อการสอนไม่เหมาะสมกับการเรียนรู้ อาจต้องพัฒนาสื่อใหม่ เช่น การใช้เกมสะกดคำที่น่าสนใจมากขึ้น หรือการใช้สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายมากขึ้น</p> <p>การปรับเปลี่ยนวิธีการประเมิน: หากวิธีการประเมินที่ใช้ในครั้งแรกไม่สามารถสะท้อนถึงทักษะของผู้เรียนได้ดี อาจปรับการประเมินให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน</p> <p>การนำเสนอผลการสะท้อนผล: การสะท้อนผลกับนักเรียนและครูร่วมกันช่วยให้ทราบถึงข้อดีและข้อที่ต้องปรับปรุงเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น</p> |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นวัตกรรมการเรียนการสอนนี้ประกอบด้วยหลายส่วนสำคัญที่ทำงานร่วมกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด และสร้างความเข้าใจในคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีโครงสร้างและองค์ประกอบดังนี้:

### 1. โครงสร้างของนวัตกรรม

โครงสร้างหลักของนวัตกรรมนี้จะประกอบไปด้วยการบูรณาการเรียนรู้อยู่ใน 3 ด้านหลัก คือ:

การเรียนรู้ทักษะการอ่านและสะกดคำ: เน้นการใช้มาตราตัวสะกดและการฝึกสะกดคำให้ถูกต้อง รวมถึงการสร้าง ความเข้าใจในการใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน

การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น: การใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น อาหารท้องถิ่น ชื่อสถานที่ หรือ กิจกรรมทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความสนใจและความเข้าใจ

การใช้ชุดกิจกรรม Active Learning: ใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน การทำงานกลุ่ม และการกระตุ้นความคิด เช่น เกมสะกดคำ การสร้างประโยคจากคำศัพท์ หรือกิจกรรมการอ่านที่มีภาพประกอบ

### 2. องค์ประกอบหลักของนวัตกรรม

#### 1) ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning Activities)

กิจกรรมสะกดคำ: การให้ผู้เรียนฝึกสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดอย่างถูกต้อง เช่น การใช้บัตรคำที่มีภาพประกอบ และการจับคู่คำและภาพ

กิจกรรมการอ่านออกเสียง: การให้นักเรียนอ่านคำที่สะกดถูกต้องเพื่อเพิ่มความคล่องแคล่วในการอ่าน

กิจกรรมการเขียนคำ: การให้นักเรียนเขียนคำที่สะกดได้อย่างถูกต้องในบริบทที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมการพูดและเล่าเรื่อง: การใช้คำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างประโยค หรือ การเล่าเรื่องเกี่ยวกับประเพณีท้องถิ่น

กิจกรรมการทำงานกลุ่ม: นักเรียนทำงานร่วมกันในการสร้างประโยคจากคำที่เรียนรู้ หรือการอภิปรายเกี่ยวกับความหมายของคำ

#### 2) การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น: ใช้คำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น ชื่ออาหารท้องถิ่น, ชื่อสถานที่ หรือคำศัพท์จากประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

การใช้สถานการณ์จริง: นำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การให้เด็ก ๆ ช่วยกันสะกดชื่อสิ่งของหรือกิจกรรมจากวัฒนธรรมที่พวกเขาเคยพบเห็นหรือเคยร่วมงาน

#### 3) การประเมินผล

การประเมินแบบต่อเนื่อง (Formative Assessment): ใช้การประเมินในกระบวนการเรียนรู้เพื่อสังเกตพัฒนาการของนักเรียน เช่น การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ การสะกดคำและการอ่านออกเสียง

การประเมินผลลัพธ์ (Summative Assessment): ใช้การประเมินหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนรู้อยู่ เช่น การทดสอบการสะกดคำ การอ่านคำ และการใช้คำในบริบทที่เหมาะสม

การสะท้อนผล: ให้เด็ก ๆ สะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ และอธิบายวิธีการใช้คำที่เรียนรู้ในชีวิตจริง

#### 4) สื่อการสอน



บัตรคำ: ใช้บัตรคำที่มีภาพประกอบคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับมาตราตัวสะกดและภูมิปัญญาท้องถิ่น

สื่อดิจิทัล: การใช้เทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เกมการสะกดคำออนไลน์ หรือการใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยฝึกการสะกดคำ

วัสดุท้องถิ่น: ใช้สื่อจากวัสดุในท้องถิ่น เช่น ภาพถ่ายของสถานที่ท้องถิ่นหรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของเด็กๆ

### 5) ครูผู้สอน

บทบาทของครู: ครูจะเป็นผู้สอนที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผ่านการใช้ชุดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะในการสะกดคำและการอ่าน การจัดการการเรียนรู้: ครูต้องมีการวางแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน โดยการใช้วิธีการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน

### 3. กระบวนการและขั้นตอนในการดำเนินการ

การเตรียมการสอน: ครูต้องเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเลือกคำที่เหมาะสมในการฝึกสะกด การเตรียมสื่อการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

การดำเนินการเรียนการสอน: การใช้ชุดกิจกรรม Active Learning ในการฝึกฝนการสะกดคำ การทำกิจกรรมกลุ่ม การอ่านออกเสียง และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

การติดตามผล: ตรวจสอบการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านการประเมินในกระบวนการและผลลัพธ์ เพื่อปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากนักเรียน

พัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ: นักเรียนจะสามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง และเพิ่มความคล่องแคล่วในการอ่าน

การเข้าใจคำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ความสนุกและความสนใจในการเรียนรู้: กิจกรรม Active Learning จะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้การเรียนการสอนเป็นเรื่องสนุก

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์: นักเรียนจะพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์จากการฝึกใช้คำในบริบทต่างๆ

พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน: นักเรียนจะได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

### 2. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากครู

การพัฒนาทักษะการสอน: ครูจะสามารถใช้วิธีการ Active Learning และกิจกรรมที่มีความหลากหลายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน

การประเมินและการปรับปรุงการเรียนการสอน: ครูจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของ



นักเรียนและสะท้อนผลการเรียนเพื่อปรับปรุงวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เพิ่มทักษะในการใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอน: การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนจะทำให้ครูพัฒนาทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีในการเรียนการสอน

สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน: การนำกิจกรรมที่มีความสนุกและมีส่วนร่วมมาประยุกต์ใช้จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีและการสื่อสารที่ดีกับนักเรียน

### 3. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโรงเรียน

การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน: การใช้วิธีการ Active Learning และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นจะช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน

ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย: โรงเรียนจะสามารถนำเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีความหลากหลายและเหมาะสมกับนักเรียนทุกคน

การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์: โรงเรียนจะสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

### 4. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากชุมชน

การส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์และเรื่องราวจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น

การสร้างความรู้สึกภาคภูมิใจในท้องถิ่น: ชุมชนจะได้รับผลประโยชน์จากการที่นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของท้องถิ่น

การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน: การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                               | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                  |          |          |
|-------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------|----------|----------|
|                                                       |                    | รายการ (ทำอะไร)             | จำนวน    | เป็นเงิน |
| การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1. ลูกกลิ้งน้ำมัน YOYA 0.5  | 1 กระปุก | 135.00   |
|                                                       |                    | 2. น้ำยาลบ ชนิดปากกา ลิขวิด | 1 ด้าม   | 69.00    |
|                                                       |                    | 3. กรรไกรช่าง ขาสี          | 1 อัน    | 45.00    |
|                                                       |                    | 4. บรรทัดอะลูมิเนียม        | 1อัน     | 29.00    |
|                                                       |                    | 5. ใบมีดคัตเตอร์ช่าง ใบใหญ่ | 1 ตลับ   | 37.00    |
|                                                       |                    | 6. ปากกาไวท์บอร์ด           | 1 กล่อง  | 115.00   |
|                                                       |                    | 7. คัตเตอร์ช่างใบใหญ่       | 1 อัน    | 57.00    |
|                                                       |                    | 8. เทปแลคซัน สีเขียวอ่อน    | 1 ม้วน   | 33.00    |
|                                                       |                    | 9. กาว2หน้าบาง ใหญ่         | 1 ม้วน   | 13.00    |
|                                                       |                    | 10. กาว 2 หน้าบาง เพชร      | 1 ม้วน   | 14.00    |



|  |                                |        |        |
|--|--------------------------------|--------|--------|
|  | 11. โบว์ผ้า                    | 1 ดอก  | 17.00  |
|  | 12. ปากกาเจล 0.5               | 1 ด้าม | 29.00  |
|  | 13. ปากกาเมจิกปากแหลม          | 1 ด้าม | 7.00   |
|  | 14. ปากกาเมจิกสีแดง            | 1 ด้าม | 7.00   |
|  | 15. อัลบั้มสอดภาพ              | 1 เล่ม | 18.00  |
|  | 16. กล่องฟาหุหิ้ว              | 1 ใบ   | 42.00  |
|  | 17. กระดาษห่อของขวัญ           | 2 แผ่น | 30.00  |
|  | 18. สันรูดพลาสติก 10 มม.       | 2 โหล  | 116.00 |
|  | 19. คลิปบอร์ดไม้ A4            | 2 อัน  | 44.00  |
|  | 20. กระดาษถ่ายเอกสาร A4        | 5 รีม  | 615.00 |
|  | 21. ปากกาลูกลื่นน้ำมัน น้ำเงิน | 1ด้าม  | 8.00   |

#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | วิธีการประเมิน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | เครื่องมือที่ใช้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ด้านการเรียนรู้ของนักเรียน</p> <p>ความสามารถในการอ่านและสะกด</p> <p>คำมาตราตัวสะกด: นักเรียน</p> <p>สามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกด</p> <p>ได้ถูกต้องและใช้คำในประโยคได้</p> <p>อย่างเหมาะสม</p> <p>การพัฒนาความเข้าใจคำศัพท์จาก</p> <p>ภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนสามารถ</p> <p>อธิบายความหมายและการใช้คำที่</p> <p>เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้</p> <p>การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์</p> <p>และการสื่อสาร: นักเรียนสามารถ</p> <p>นำเสนอความคิดเห็นหรือ</p> <p>ประสบการณ์จากกิจกรรมการ</p> <p>เรียนรู้ได้อย่างชัดเจนด้านการพัฒนา</p> <p>ทักษะของครู</p> <p>ทักษะในการใช้ Active Learning:</p> <p>ครูสามารถใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน</p> <p>แบบ Active Learning เพื่อกระตุ้น</p> <p>ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้</p> | <p>2.1 การประเมินจากผลงาน</p> <p>นักเรียน</p> <p>การประเมินทักษะการอ่านและ</p> <p>สะกดคำ: ใช้แบบทดสอบการ</p> <p>สะกดคำ หรือการเขียนประโยค</p> <p>ที่ใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>การประเมินความเข้าใจ: ให้</p> <p>นักเรียนเขียนสรุปหรือทำ</p> <p>โครงการเกี่ยวกับภูมิปัญญา</p> <p>ท้องถิ่นที่เรียนรู้จากกิจกรรม</p> <p>2.2 การประเมินการมีส่วนร่วม</p> <p>ในการเรียนรู้</p> <p>การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้:</p> <p>ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมของ</p> <p>นักเรียนในระหว่างการทำ</p> <p>กิจกรรม เช่น การตอบคำถาม</p> <p>การอภิปราย หรือการร่วม</p> <p>กิจกรรมกลุ่ม</p> <p>การประเมินจากการทำโครงการ</p> <p>หรือกิจกรรมกลุ่ม: การประเมิน</p> | <p>-แบบทดสอบการสะกดคำ: เพื่อ</p> <p>ประเมินความสามารถในการ</p> <p>สะกดคำที่ใช้มาตราตัวสะกด</p> <p>-แบบประเมินพฤติกรรมการ</p> <p>เรียนรู้: การสังเกตพฤติกรรมและ</p> <p>ทักษะการทำงานร่วมกันของ</p> <p>นักเรียน</p> <p>-แบบประเมินการมีส่วนร่วมใน</p> <p>การเรียนรู้: ใช้เพื่อประเมินระดับ</p> <p>การมีส่วนร่วมของนักเรียนใน</p> <p>กิจกรรมต่างๆ</p> <p>-การประเมินโครงการหรือ</p> <p>รายงานการเรียนรู้: เพื่อประเมิน</p> <p>ความเข้าใจและการนำสิ่งที่เรียนรู้</p> <p>ไปใช้จริง</p> <p>-การสัมภาษณ์หรือสอบถาม</p> <p>ผู้ปกครองและชุมชน: เพื่อ</p> <p>ประเมินผลกระทบของกิจกรรม</p> <p>ต่อชุมชนและผู้ปกครอง</p> |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>ความสามารถในการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในกระบวนการสอน: ครูสามารถนำเนื้อหาหรือวิธีการสอนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม</p> <p>และมีความสร้างสรรค์ด้านการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน</p> <p>การมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้ปกครอง: โรงเรียนสามารถดึงชุมชนและผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>การใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอน: โรงเรียนสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอนเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะให้กับนักเรียน</p> <p>1.4 ด้านผลกระทบต่อชุมชน</p> <p>การเสริมสร้างความรู้สึภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น: ชุมชนและนักเรียนมีความรู้สึภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>การส่งเสริมการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนและครูมีการเรียนรู้และการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับผู้อื่น</p> | <p>โดยการดูความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมกลุ่ม หรือการทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>2.3 การประเมินจากผลการเรียนรู้</p> <p>การประเมินจากข้อสอบหรือการทดสอบหลังเรียน: การทดสอบเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การทดสอบการสะกดคำ การใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างประโยค</p> <p>การประเมินพัฒนาการระยะยาว: การติดตามผลนักเรียนในระยะยาวเพื่อประเมินพัฒนาการทางด้านทักษะการอ่าน การสะกดคำ และการใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวนิศานาถ จารุเศรษฐ์)

## 15.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



(..✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(..✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓..) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางพรทิพย์ อัสวอาภากร รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
รายวิชาคณิตศาสตร์

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก ( Active Learning )  
ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นสิ่งสำคัญในการ  
สร้างพื้นฐานที่มั่นคงในการเรียนรู้และการใช้คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน โดยการเรียนรู้คณิตศาสตร์ไม่  
เพียงแต่เน้นในเรื่องของการคำนวณหรือการแก้ปัญหาวางคณิตศาสตร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะใน  
การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างมีระบบ และการตัดสินใจ ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาใน  
ด้านอื่นๆ ของชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของ



ผู้เรียนในกระบวนการเรียนการสอน โดยผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการทำกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดอย่างมีความหมาย เช่น การทำโครงงาน การอภิปราย การค้นคว้า การใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งนอกจากนี้ การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์สามารถนำมาเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้ใกล้ชิดกับชีวิตจริงของผู้เรียน โดยการนำเรื่องราวจากชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นกรณีศึกษา จะทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นการใช้คณิตศาสตร์ในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันในปัจจุบันการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา มักจะมุ่งเน้นการให้ความรู้ทางทฤษฎีโดยใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม เช่น การบรรยาย การให้ข้อสอบ การทำแบบฝึกหัด ที่อาจไม่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือไม่สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงได้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก และเกิดประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นการคำนวณในธุรกิจท้องถิ่น การวัดพื้นที่ในการเกษตร การคำนวณปริมาณในงานฝีมือ หรือการใช้คณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาชุมชนท้องถิ่นต่างๆ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจในคณิตศาสตร์ให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพการพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในรูปแบบเชิงรุกจึงไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์เท่านั้น แต่ยังช่วยให้เกิดการคิดเชิงวิจารณญาณ การทำงานร่วมกัน และการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและชุมชนได้อีกด้วย

**การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)** สำหรับนวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนที่สำคัญในการพิจารณาและการวางแผนพัฒนา ดังนี้:

### 1. สถานการณ์ปัจจุบันในโรงเรียน

- **ปัญหาหลัก:** นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อาจยังมีความยากในการใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อน เช่น การคำนวณ พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ หรือการคิดเชิงคำนวณในสถานการณ์จริง
- **การเรียนรู้ที่มุ่งเน้น:** รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีการมีส่วนร่วมของนักเรียนเพื่อเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด
- **องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น:** การยึดถือภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ทางคณิตศาสตร์และชีวิตจริง เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่ การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติในชุมชน

### 2. เป้าหมายการพัฒนา

- **เสริมทักษะทางคณิตศาสตร์:** พัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ให้สามารถใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้
- **เพิ่มความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น:** ให้นักเรียนเข้าใจและเรียนรู้วิธีการทางคณิตศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตในชุมชนและท้องถิ่น



- **เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์:** ผ่านการเรียนรู้เชิงรุกที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนหรือการคิดแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง

### 3. แนวทางการดำเนินการ

- **การใช้เทคนิค Active Learning:** ใช้การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย และการศึกษาค้นคว้าตัวอย่างจากชุมชน
- **การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น:** เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่ ในงานฝีมือพื้นบ้าน
- **การปรับเนื้อหา:** สร้างสถานการณ์หรือปัญหาที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีทางคณิตศาสตร์เข้ากับประสบการณ์ในชีวิตจริงของ

### 4. โอกาสและความท้าทาย

- **โอกาส:** นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงและเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ดีขึ้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน
- **ความท้าทาย:** อาจพบปัญหาในการออกแบบกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีคณิตศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการฝึกครูในการนำ Active Learning ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

### 5. การประเมินผล

- **การประเมินผลการเรียนรู้:** ใช้การประเมินผลแบบบูรณาการ เช่น การประเมินจากผลงานกิจกรรม การอภิปราย และการสะท้อนความคิดเห็นเพื่อดูการพัฒนาในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์
- **การติดตามผล:** การติดตามผลการเรียนรู้โดยการสัมภาษณ์และการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการเรียนการสอน

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดียิ่งขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4. สภาพเศรษฐกิจ : งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5. สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและ



การสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

**7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีดังนี้:**

1. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์
  - เพื่อเสริมสร้างทักษะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดอย่างมีระเบียบแบบแผนและสร้างทักษะในการประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง
2. เสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
  - เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจและเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่
  - เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้การเรียนรู้ไม่เป็นเพียงแค่การรับข้อมูลจากครู แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
4. พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
  - เพื่อเสริมสร้างทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่มและการแก้ปัญหาผ่านการร่วมมือ ซึ่งเป็นการฝึกทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีมในการเรียนรู้คณิตศาสตร์
5. เชื่อมโยงการเรียนรู้คณิตศาสตร์กับชีวิตจริง
  - เพื่อช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนคณิตศาสตร์ในห้องเรียนกับชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและท้องถิ่น โดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน
6. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
  - เพื่อกระตุ้นความสนใจและความรักในการเรียนคณิตศาสตร์ให้แก่นักเรียนผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งทำให้การเรียนรู้ไม่เป็นเพียงการเรียนรู้ทางทฤษฎี แต่เป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย
7. พัฒนาเจตคติที่ดีต่อนวัตกรรมการเรียนรู้
  - เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเห็นประโยชน์ของการเรียนในรูปแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือทำจริง

## 8.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์โดยจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยึดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้หลักการและแนวคิดหลายประการที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะต่างๆ ดังนี้:

หลักการของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



- การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม: การเรียนรู้เชิงรุกเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาจากประสบการณ์จริง การเรียนรู้จะไม่เป็นการฟังบรรยายจากครูเพียงอย่างเดียว แต่จะมีการอภิปราย การทำกิจกรรมกลุ่ม หรือการศึกษาเคสที่เกี่ยวข้อง
- การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์: นักเรียนจะได้ฝึกทักษะในการวิเคราะห์และการคิดเชิงคณิตศาสตร์ เช่น การคำนวณ การเปรียบเทียบ และการหาคำตอบจากสถานการณ์จริงที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน    | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan)  | <p>การวางแผนในขั้นตอนนี้จะมุ่งเน้นไปที่การกำหนดเป้าหมายและการเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้:</b> วางเป้าหมายให้ชัดเจนว่านักเรียนต้องสามารถใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจริงในชีวิตประจำวัน โดยการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้</li> <li>• <b>ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้:</b> สร้างกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่ เป็นต้น</li> <li>• <b>เตรียมสื่อการเรียนการสอน:</b> การเตรียมอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น แผนที่, ตารางการคำนวณ, หรือเครื่องมือ ในการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</li> <li>• <b>คัดเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เหมาะสม:</b> เลือกใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่</li> </ul> |
| 2) การดำเนินการ (Do) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>จัดกิจกรรม Active Learning:</b> ให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการใช้คณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่</li> <li>• <b>ให้ความสำคัญกับการทำงานกลุ่ม:</b> ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ร่วมกัน เช่น การคิดหาวิธีการแก้ปัญหาการบริหารจัดการทรัพยากรในชุมชน</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |



|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ให้ครูเป็นผู้แนะนำและสนับสนุน:</b> ครูควรให้คำแนะนำในระหว่างการทำกิจกรรม เช่น การอธิบายกระบวนการคำนวณ การแนะนำวิธีการคิดในขั้นตอนต่างๆ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3) การตรวจสอบ (Check)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ประเมินผลการเรียนรู้:</b> ใช้การประเมินจากผลงานของนักเรียน เช่น การทำแบบฝึกหัด การนำเสนอกิจกรรมที่ทำ และการตรวจสอบการใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</li> <li>• <b>สำรวจความคิดเห็นของนักเรียน:</b> สอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจในกระบวนการและเนื้อหาที่เรียน เช่น การคำนวณ การจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่ หรือการแก้ปัญหาในชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น</li> <li>• <b>ตรวจสอบการมีส่วนร่วมของนักเรียน:</b> ประเมินการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรม เช่น การแสดงความคิดเห็น การร่วมมือในกลุ่ม</li> </ul>                                      |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้:</b> ถ้าพบว่าเป้าหมายการเรียนรู้ไม่ตรงตามที่คาดหวัง หรือกิจกรรมบางอย่างไม่กระตุ้นการเรียนรู้มากพอ ครูอาจปรับกิจกรรมให้เข้ากับความต้องการและความสนใจของนักเรียนมากขึ้น</li> <li>• <b>ปรับกลยุทธ์การสอน:</b> ครูอาจปรับวิธีการสอน เช่น การใช้สื่อที่หลากหลาย การเพิ่มกิจกรรมที่มีความท้าทายมากขึ้น หรือการส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมมากขึ้น</li> <li>• <b>เพิ่มการสนับสนุน:</b> ถ้าพบว่านักเรียนบางกลุ่มมีความยากลำบากในการเรียนรู้ ควรมีการสนับสนุนเพิ่มเติม เช่น การให้คำแนะนำเพิ่มเติมจากครู หรือการจัดกิจกรรมเสริม</li> </ul> |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### 1. องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- **การมีส่วนร่วมของนักเรียน:** นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตลอดเวลา ผ่านการทำกิจกรรมที่ต้องลงมือทำและคิดวิเคราะห์ เช่น การทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การทำงานกลุ่ม และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง
- **การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning):** การให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปทดลองใช้ในชีวิตจริง เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเตาอั้งโล่ หรือการประเมินทรัพยากรในชุมชน



- **การปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน:** ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการอภิปรายร่วมกันระหว่างนักเรียน เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ร่วมกันและเสริมสร้างทักษะทางสังคม

## 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

- **การประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์ในภูมิปัญญาท้องถิ่น:** กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้คณิตศาสตร์ในงานท้องถิ่น เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเต้าอั้งโล่
- **การเรียนรู้จากโครงงาน (Project-Based Learning):** การใช้โครงงานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้การวิเคราะห์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์จริง โดยการลงมือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชน
- **กิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์:** การจัดกิจกรรมที่มีความท้าทายและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ เช่น การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การวิเคราะห์ปริมาณการใช้ทรัพยากรในชุมชน

## 3. บทบาทของครู

- **ผู้สนับสนุนและแนะนำ:** ครูมีบทบาทในการเป็นผู้แนะนำและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการให้คำแนะนำในการใช้ทักษะคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง รวมถึงการแนะนำวิธีการค้นคว้าหาคำตอบและการทำงานกลุ่ม
- **การสร้างแรงจูงใจ:** ครูจะช่วยกระตุ้นความสนใจและความรักในวิชาคณิตศาสตร์ โดยการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและภูมิปัญญาท้องถิ่น
- **การประเมินผลการเรียนรู้:** ครูประเมินผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนทำและการนำเสนอผลงานโครงการ รวมถึงการประเมินการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน

## 4. สื่อและแหล่งข้อมูล

- **สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย:** การใช้สื่อการเรียนรู้ เช่น สื่อออนไลน์ แผนที่ ทรัพยากรในชุมชน หรือเครื่องมือที่ใช้ในการคำนวณและการวัดพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะทางคณิตศาสตร์
- **แหล่งข้อมูลจากชุมชน:** การใช้ข้อมูลจากชุมชน เช่น การสัมภาษณ์คนในท้องถิ่น หรือการศึกษาเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นเพื่อเชื่อมโยงความรู้กับการเรียนการสอน
- **สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์:** การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือแอปพลิเคชันที่สามารถช่วยในการคำนวณ การวิเคราะห์ และการสอนในลักษณะของเกมหรือแบบฝึกหัด

## 5. การประเมินผลการเรียนรู้

- **การประเมินตามผลงาน (Performance-Based Assessment):** การประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานที่นักเรียนทำ เช่น การคำนวณการจัดทำพานบายศรี การทำเต้าอั้งโล่ การวิเคราะห์ทรัพยากรในชุมชน หรือการทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- **การประเมินแบบฟอร์ม (Formative Assessment):** การประเมินในระหว่างการทำกิจกรรม เช่น การสังเกตการทำงานของนักเรียน การให้ข้อเสนอแนะ การช่วยเหลือนักเรียนในการปรับปรุงการทำงาน



- **การประเมินผลสรุป (Summative Assessment):** การประเมินผลในตอนท้ายของโครงการ หรือหลังจากการทำกิจกรรม โดยการประเมินผลทั้งในด้านความรู้ ความสามารถในการใช้คณิตศาสตร์ และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

## 6. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- **การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์:** นักเรียนสามารถใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง เช่น การคำนวณ การวัดพื้นที่ การใช้ทักษะในการบริหารจัดการทรัพยากรในชุมชน
- **การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์:** นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์
- **การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน:** นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้ดี และเรียนรู้การประสานงานและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากนักเรียน

- **พัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์:** นักเรียนจะมีทักษะที่แข็งแกร่งในการใช้คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการคำนวณที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การวัดพื้นที่ การคำนวณปริมาณทรัพยากร เป็นต้น
- **การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา:** นักเรียนจะสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การคำนวณพื้นที่การเกษตร การบริหารจัดการทรัพยากรในชุมชน
- **ทักษะการทำงานร่วมกัน:** การทำงานในกลุ่มจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งจะเสริมสร้างการทำงานร่วมกันในชีวิตจริง
- **การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้:** นักเรียนจะมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้นักเรียนมีความสนใจและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น
- **ความเชื่อมั่นในตนเอง:** การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาจะทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ทักษะคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

### 2. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากครู

- **พัฒนาความสามารถในการสอน:** ครูจะสามารถใช้วิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียน
- **เพิ่มทักษะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้:** ครูจะมีทักษะในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน
- **การเป็นผู้นำในการพัฒนาการเรียนการสอน:** ครูจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ผ่านการสนับสนุนและการแนะนำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง



- **พัฒนาทักษะการประเมินผล:** ครูจะมีทักษะในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนในลักษณะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ทั้งการประเมินแบบ formative และ summative

### 3. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโรงเรียน

- **การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน:** โรงเรียนจะได้พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งช่วยยกระดับการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา
- **สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ:** โรงเรียนจะเป็นแหล่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพด้วยการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและคณิตศาสตร์
- **การพัฒนาผู้สอนในโรงเรียน:** โรงเรียนจะได้พัฒนาครูให้มีทักษะในการใช้เทคนิค Active Learning และการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสอน
- **เสริมสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน:** โรงเรียนจะได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นกับชุมชนผ่านการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอน และร่วมมือกับชุมชนในการพัฒนานวัตกรรม

### 4. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากชุมชน

- **การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการศึกษา:** ชุมชนจะได้เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยการนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์
- **การมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา:** ชุมชนจะได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาของเด็กในท้องถิ่น โดยให้ความรู้และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและทรัพยากรในชุมชน
- **การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน:** ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนจะช่วยให้เกิดการพัฒนาย่างยั่งยืน โดยสามารถนำความรู้จากชุมชนมาใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียนและในกิจกรรมที่นักเรียนทำ
- **การอนุรักษ์และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น:** การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ แต่ยังเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ยั่งยืนต่อไป

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                          |                       |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------|----------|
|                                                          |                    | รายการ                                              | จำนวน                 | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | ค่าจัดทำเอกสารชุดฝึกทักษะ<br>กระบวนการแก้โจทย์ปัญหา | 10 เล่ม ๑ละ<br>14 ชุด | 1,500    |



#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                     | วิธีการประเมิน                                                                                                                                      | เครื่องมือที่ใช้                   |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| นักเรียนสามารถใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงได้ | การทดสอบผลการเรียนรู้โดยการให้แก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือการใช้แบบฝึกหัดที่เป็นโจทย์ปัญหาที่เกิดจากประสบการณ์จริง | -ชุดฝึกทักษะกระบวนการแก้โจทย์ปัญหา |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางพรทิพย์ อัสวาทภากร )

#### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ✓ ) สมรรถนะการอาชีพตาม อัตลักษณ์สถานศึกษา

( ✓ ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(.....)

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางกัลลิตา พทาเพชร รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
รายวิชาคณิตศาสตร์

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็น  
ฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้  
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

#### 1. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนเลขสามหลักในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็น  
กระบวนการที่สำคัญในการส่งเสริมความสามารถด้านคณิตศาสตร์และการคิดวิเคราะห์ของเด็ก ซึ่งการเรียนรู้  
ด้านคณิตศาสตร์ในช่วงวัยนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวคิดทาง  
คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาตอนต้นควรเน้น



การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมาย เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจหลักการและแนวคิดต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น การบวกและการลบจำนวนสามหลักเป็นหัวข้อที่มักพบในหลักสูตรการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมักมีความซับซ้อนมากกว่าการบวกและการลบจำนวนสองหลัก เนื่องจากเด็กต้องมีความเข้าใจในเรื่องการถือหลัก (carrying) และการยืม (borrowing) ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ทำนายสำหรับเด็กบางคน หากเด็กไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างเพียงพอ จะทำให้ไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนการสอนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลงมือทำจริง และเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ของการบวกและการลบจำนวนสามหลักอย่างเป็นขั้นเป็นตอน การนำกิจกรรมที่หลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น เกมการบวกการลบ หรือการทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริง จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจและทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล รวมถึงเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเองของเด็กในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การพัฒนานวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกการลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต้องมีการวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เห็นความจำเป็นและแนวทางในการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแบ่งการวิเคราะห์สถานการณ์ออกเป็นหลายด้านดังนี้:

#### 1. สถานการณ์ในปัจจุบัน

**ปัญหาของนักเรียน:** ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนบางคนยังคงมีปัญหาในการเข้าใจหลักการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยเฉพาะในเรื่องของการถือหลัก (carrying) และการยืม (borrowing) ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนและไม่มั่นใจในตัวเองเมื่อต้องเผชิญกับโจทย์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

**ผลกระทบจากการเรียนแบบเดิม:** การเรียนการสอนในรูปแบบที่เน้นการท่องจำหรือการทำแบบฝึกหัดในลักษณะเดิม ๆ อาจทำให้เด็กไม่มีความสุขในการเรียน และขาดการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์

**การขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์:** นักเรียนบางคนอาจขาดทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลและการแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และการทดลองเรียนรู้ด้วยตนเอง

#### 2. ความต้องการของนักเรียน

**การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการลงมือทำ:** นักเรียนต้องการการเรียนรู้ที่ทำให้พวกเขารู้สึกมีส่วนร่วมและสนุกสนาน โดยสามารถลงมือทำจริงในกิจกรรมต่างๆ ที่ท้าทายความสามารถในการคิดคำนวณ

**การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการคิด:** นักเรียนต้องการเรียนรู้วิธีการบวกและลบจำนวนสามหลักที่ไม่ใช่แค่การท่องจำ แต่สามารถเข้าใจถึงกระบวนการและหลักการที่สำคัญในการแก้โจทย์

**ความเข้าใจในชีวิตจริง:** นักเรียนต้องการเรียนรู้การนำคณิตศาสตร์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้การบวกและลบในการซื้อของ หรือการวางแผนทางการเงิน เป็นต้น



### 3. ความต้องการของครูผู้สอน

**การปรับปรุงวิธีการสอน:** ครูต้องการวิธีการสอนที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพมากขึ้น และทำให้เด็กสนุกสนานกับการเรียน

**การพัฒนาทักษะการสอนในด้านการใช้กิจกรรมเป็นฐาน:** ครูต้องการเครื่องมือและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการใช้กิจกรรม ซึ่งสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้น

### 4. การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนการสอน

**การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม:** การใช้กิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การใช้บัตรเลข เกมการคำนวณ หรือสถานการณ์จำลองที่ต้องใช้การคิดคำนวณเพื่อแก้ปัญหา

**การสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริง:** การให้เด็กแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง เช่น การแบ่งของจากจำนวนมากให้เป็นส่วนๆ หรือการคำนวณในการซื้อของ จะช่วยให้เด็กสามารถเห็นประโยชน์และความสำคัญของการคำนวณในชีวิตจริง

### 5. โอกาสและอุปสรรค

**โอกาส:** การนำกิจกรรมที่มีความหลากหลายและท้าทายมาใช้ในการสอนช่วยให้เด็กเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ยังสามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

**อุปสรรค:** การนำกิจกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการสอนอาจต้องใช้เวลาในการเตรียมการและปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียน นอกจากนี้ อาจต้องใช้ทรัพยากรเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรม เช่น อุปกรณ์การเรียนการสอนที่หลากหลาย

### 6. แนวทางในการพัฒนา

**การออกแบบกิจกรรม:** ควรออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และสามารถกระตุ้นการคิดคำนวณได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดการแข่งขันคำนวณ การใช้เกมคณิตศาสตร์ หรือการให้เด็กทำแบบฝึกหัดในกลุ่มเพื่อฝึกทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก

**การประเมินผล:** ควรมีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อดูว่าผลลัพธ์จากการใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นมีความเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ การวิเคราะห์สถานการณ์นี้จะช่วยให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมและกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถแก้ปัญหการบวกการลบจำนวนสามหลักได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของทั้งนักเรียนและครูผู้สอนในยุคปัจจุบัน

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา



2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3.สภาพการเรียนรู้การสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4.สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5.สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการบวกและการลบจำนวนสามหลักของนักเรียน และให้นักเรียนสามารถเข้าใจและฝึกฝนการบวกและการลบจำนวนสามหลักอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นให้เด็กสามารถใช้กระบวนการคิดที่เป็นระบบและยืดหยุ่นในการแก้โจทย์ปัญหาที่มีลักษณะซับซ้อนได้
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน การใช้กิจกรรมเป็นฐานจะช่วยพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การใช้วิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา และการเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยไม่จำกัดเพียงแค่การคำนวณตามขั้นตอนที่กำหนด
3. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน การจัดกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทายช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนคณิตศาสตร์ โดยการให้เด็กได้ลงมือทำจริง และเห็นผลการเรียนรู้จากการพยายามแก้โจทย์ปัญหาด้วยตัวเอง
4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในกลุ่มจะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเรียนรู้จากผู้อื่น และการแก้ปัญหาร่วมกัน ซึ่งจะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในอนาคต
5. เพื่อพัฒนาความมั่นใจในการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ของนักเรียน การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีการให้คำแนะนำและความช่วยเหลือจากครูและเพื่อนๆ จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการใช้ทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก และสามารถแก้โจทย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. เพื่อปรับปรุงวิธีการสอนของครูให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ การนำกิจกรรมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการสอนจะช่วยให้ครูสามารถพัฒนาวิธีการสอนที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการลงมือทำจริง และมีการใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ช่วยเสริมการเรียนรู้



## 8.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบจำนวนสามหลักในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้น ต้องอาศัยหลักการและแนวคิดจากหลายทฤษฎีที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้:

### 1. หลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

**แนวคิด:** การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาโดย David Kolb (1984) เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำและการมีประสบการณ์จริง นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่มีการทดลองและประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการบวกและลบจำนวนสามหลักได้ดียิ่งขึ้น

**การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลักจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งจะเพิ่มความเข้าใจและความจำได้ดีขึ้น เนื่องจากเด็กได้รับประสบการณ์ที่ช่วยกระตุ้นความคิดและความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์

### 2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบกิจกรรม (Activity-Based Learning)

**แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้แบบกิจกรรมมุ่งเน้นการเรียนรู้จากการลงมือทำ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมจะช่วยกระตุ้นความสนใจและการเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ นักเรียนไม่เพียงแต่จะได้ฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ แต่ยังได้พัฒนาทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการคิดเชิงวิพากษ์

**การนำไปใช้:** การสร้างกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การเล่นเกมการคำนวณ การทำกิจกรรมในกลุ่ม เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้การใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์

### 3. ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตวิทยา (Cognitive Development Theory)

**แนวคิด:** ทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาขึ้นโดย Jean Piaget ซึ่งเน้นการพัฒนาความคิดของเด็กผ่านขั้นตอนที่ชัดเจนในแต่ละวัย ในวัยประถมศึกษาปีที่ 2 เด็กอยู่ในขั้นของการคิดเชิงอนุมาณ (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถใช้การคิดในเชิงคำนวณและการแก้โจทย์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องได้

**การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เป็นรูปธรรมในการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การใช้บัตรเลขหรือเครื่องมือในการคำนวณ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางจิตวิทยาของเด็กในช่วงนี้ ทำให้พวกเขาสามารถแก้โจทย์ที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้น

### 4. ทฤษฎีการเรียนรู้สังคม (Social Learning Theory)

**แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้สังคมของ Albert Bandura เน้นการเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น โดยเด็กจะเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ครู หรือการสังเกตวิธีการแก้โจทย์ของผู้อื่น



**การนำไปใช้:** การเรียนรู้ร่วมกันในกิจกรรมกลุ่ม เช่น การทำงานร่วมกันในการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสนับสนุนซึ่งกันและกัน จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน และการใช้วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย

### 5. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความหมาย (Constructivist Learning Theory)

**แนวคิด:** ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความหมายโดย Jean Piaget และ Lev Vygotsky เน้นว่าเด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อพวกเขาสร้างความเข้าใจและความหมายด้วยตนเองจากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

**การนำไปใช้:** การให้เด็กมีโอกาสแก้ปัญหาด้วยตัวเองในกิจกรรมต่างๆ เช่น การบวกและลบจำนวนสามหลัก จะช่วยให้เด็กสามารถสร้างความหมายและความเข้าใจในกระบวนการคิดคำนวณ รวมถึงการเรียนรู้จากความผิดพลาด

### 6. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative Learning Theory)

**แนวคิด:** ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้จากกันและกัน การทำงานร่วมกันช่วยเสริมทักษะการสื่อสาร การฟังความคิดเห็น และการทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์

**การนำไปใช้:** การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหการบวกและลบจำนวนสามหลัก โดยใช้กลยุทธ์การอภิปรายและการให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการคิดในเชิงวิพากษ์

### 7. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงคำนวณ (Computational Thinking Theory)

**แนวคิด:** ทฤษฎีนี้เน้นการใช้แนวคิดคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยการใช้กระบวนการคิดแบบมีขั้นตอนและระบบ เช่น การแยกปัญหาเป็นส่วนๆ และการคิดอย่างมีระเบียบ

**การนำไปใช้:** การใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลักช่วยให้นักเรียนฝึกฝนกระบวนการคิดคำนวณที่เป็นระเบียบและสามารถแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน   | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan) | <p>ในขั้นตอนนี้ ครูจะต้องทำการเตรียมความพร้อมและวางแผนการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และวิธีการสอนที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2</p> <p><b>กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้:</b></p> <p>พัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลัก</p> <p>เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา กระตุ้นความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย</p> <p><b>ออกแบบกิจกรรม:</b></p> |



|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | <p>กิจกรรมการบวกและลบจำนวนสามหลักผ่านการใช้เครื่องมือช่วย เช่น บัตรตัวเลขหรือเครื่องคิดเลข</p> <p>กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เด็กทำงานร่วมกันในการแก้โจทย์ปัญหา</p> <p>การใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีการบวกและลบจำนวนสามหลัก</p> <p><b>เตรียมสื่อการเรียนการสอน:</b></p> <p>บัตรตัวเลข, กระดานดำ, สมุดบันทึกผลการเรียนรู้</p> <p>แผนที่หรือเกมคณิตศาสตร์ที่เด็กสามารถใช้ในการฝึกทักษะ</p> <p>เครื่องมือคำนวณต่างๆ เช่น เครื่องคิดเลขหรือบัตรเลข</p> <p><b>เตรียมการประเมินผล:</b></p> <p>กำหนดวิธีการประเมินการเรียนรู้ เช่น การประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่ม การทำแบบฝึกหัด การประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปราย</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 2) การดำเนินการ (Do)  | <p>ขั้นตอนนี้คือการลงมือทำตามแผนที่ได้วางไว้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงจากการทำกิจกรรมและฝึกฝนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์</p> <p><b>เริ่มต้นกิจกรรม:</b> แนะนำวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน และทำให้เด็กเข้าใจความสำคัญของการบวกและลบจำนวนสามหลัก</p> <p>อธิบายวิธีการทำกิจกรรม และให้ตัวอย่างการบวกและลบจำนวนสามหลักแนะนำกิจกรรมที่ใช้เครื่องมือช่วยในการบวกและลบ เช่น การใช้บัตรตัวเลขในการคำนวณ</p> <p><b>การทำกิจกรรมกลุ่ม:</b> ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อแก้โจทย์ปัญหาที่มีการบวกและลบจำนวนสามหลัก ในระหว่างทำกิจกรรม เด็กจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p><b>การทำเกมคณิตศาสตร์:</b> ใช้เกมที่เกี่ยวข้องกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้แบบสนุกสนานและท้าทาย เช่น การเล่นเกมคณิตศาสตร์ในการคำนวณผลบวกและผลลบตามสถานการณ์ต่างๆ</p> <p><b>การสังเกตและการแนะนำ:</b> ครูจะสังเกตการทำงานของนักเรียน และให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น โดยคอยช่วยเหลือและแก้ไขความเข้าใจผิดที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรม</p> |
| 3) การตรวจสอบ (Check) | <p>ในขั้นตอนนี้ครูจะตรวจสอบผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกิจกรรม โดยดูว่านักเรียนสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้หรือไม่ รวมถึงการเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่เรียนไป</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |



|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | <p><b>ตรวจสอบความเข้าใจ:</b> ใช้คำถามเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียน เช่น “เมื่อบวกจำนวนสามหลัก ทำไมถึงต้องถือหลัก?” หรือ “ถ้าต้องการลบจำนวนสามหลักที่มีหลักพัน จะทำอย่างไร?”</p> <p>ให้นักเรียนตรวจสอบคำตอบที่ได้ในกิจกรรมกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มอธิบายวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหา</p> <p><b>การประเมินผลการเรียนรู้:</b> ประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่ม เช่น ความสามารถในการใช้วิธีการคิดคำนวณในการบวกและลบ</p> <p>ตรวจสอบการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น ความกระตือรือร้นในการอภิปรายและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p><b>การประเมินจากเกม:</b> ประเมินจากการเล่นเกมคณิตศาสตร์ ว่านักเรียนสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้ถูกต้องหรือไม่</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | <p>ในขั้นตอนสุดท้ายนี้ ครูจะทำการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้โดยการใช้ข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบผลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับการสอนในครั้งถัดไป</p> <p><b>การสะท้อนผลการเรียนรู้:</b> ครูจะสะท้อนผลการเรียนรู้จากการทำกิจกรรม โดยถามนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้ เช่น “วันนี้เรียนรู้เรื่องการบวกและลบจำนวนสามหลักแล้วรู้สึกอย่างไร?” หรือ “สิ่งที่ยังไม่เข้าใจคืออะไร?”</p> <p><b>การปรับปรุงการสอน:</b> หากพบว่านักเรียนยังมีปัญหาในการบวกหรือลบจำนวนสามหลัก ครูอาจจะต้องใช้วิธีการสอนที่แตกต่างออกไป เช่น การใช้สื่อหรือเทคนิคใหม่ในการสอนที่ช่วยให้เด็กเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ครูอาจปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน เช่น เพิ่มความยากของโจทย์หรือทำกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อเสริมทักษะ</p> <p><b>การปรับปรุงกิจกรรม:</b> หากกิจกรรมไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดีพอ ครูสามารถปรับเปลี่ยนเกมหรือวิธีการนำเสนอกิจกรรมให้มีความน่าสนใจและท้าทายมากขึ้น</p> <p>การใช้การสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเพื่อนำมาปรับการสอนในครั้งต่อไป เช่น การสำรวจความคิดเห็นหรือการตั้งคำถามที่ช่วยให้เห็นปัญหาที่ต้องปรับปรุง</p> |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



การออกแบบนวัตกรรมนี้เน้นการพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ซึ่งมีโครงสร้างและองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้:

### 1. วัตถุประสงค์ (Objectives)

เพื่อพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักในนักเรียน  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง  
เพื่อกระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานในการเรียนคณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับวัย

### 2. หลักการและแนวคิด (Principles and Concepts)

**การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม:** การใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการฝึกฝนทักษะการแก้โจทย์ปัญหาผ่านสถานการณ์ต่างๆ

**การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง:** ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด ทั้งในการทำงานกลุ่มและการอภิปรายร่วมกัน

**การเรียนรู้แบบสอดคล้องกับการพัฒนาของเด็ก:** พิจารณาการพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการสร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถ

### 3. องค์ประกอบของนวัตกรรม

#### กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities)

การใช้เครื่องมือการเรียนรู้ เช่น บัตรตัวเลข, ลูกเต๋า, หรือแผ่นที่คณิตศาสตร์

การทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อแก้โจทย์ปัญหาแบบร่วมมือ

การใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีการบวกและลบจำนวนสามหลักเพื่อเสริมทักษะในบรรยากาศที่สนุกสนาน

การทำแบบฝึกหัดทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนและทบทวน

#### สื่อการเรียนการสอน (Learning Materials)

**บัตรตัวเลข:** ใช้บัตรตัวเลขในการฝึกฝนการบวกและลบจำนวนสามหลัก เพื่อให้เด็กเห็นภาพและเข้าใจการยืม/ถือหลัก

**กระดานหรือแผ่นฟลิปชาร์ต:** ใช้ในการอธิบายและทบทวนแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ

**เครื่องคิดเลขหรือสมุดคำนวณ:** ใช้ช่วยในการคำนวณผลลัพธ์ของโจทย์ปัญหาต่างๆ

**เกมคณิตศาสตร์:** เกมที่กระตุ้นให้เด็กสนุกกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก เช่น การเล่นเกม "บวกและลบผจญภัย"

#### วิธีการสอน (Teaching Methods)

**การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning):** นักเรียนได้เรียนรู้โดยการทำกิจกรรมจริงๆ เช่น การแก้โจทย์ที่เกี่ยวกับการบวกและลบจำนวนสามหลัก

**การสอนแบบกลุ่ม (Cooperative Learning):** การทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

**การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning):** การใช้เกมคณิตศาสตร์ในการฝึกทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักเพื่อสร้างความสนุกในการเรียนรู้



### การประเมินผล (Assessment)

**การประเมินภายใน (Formative Assessment):** การประเมินตลอดกระบวนการเรียนรู้ โดยการสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน การถามตอบเพื่อทบทวนความเข้าใจ

**การประเมินปลายทาง (Summative Assessment):** การประเมินผลหลังจากที่ทำกิจกรรมเสร็จสิ้น เช่น การให้เด็กทำแบบฝึกหัดหรือสอบการบวกและลบจำนวนสามหลัก

**การประเมินตามกิจกรรมกลุ่ม:** การประเมินการทำงานร่วมกันในกลุ่ม และการอภิปรายวิธีการแก้โจทย์ปัญหาต่างๆ

### การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)

การให้เด็กสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น "สิ่งที่เรารู้วันนี้ทำให้เข้าใจการบวกและลบจำนวนสามหลักมากขึ้นอย่างไร?"

การใช้การถามตอบเพื่อสะท้อนความเข้าใจของนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้น

### 4. กระบวนการดำเนินงาน (Implementation Process)

**ขั้นตอนที่ 1:** เตรียมความพร้อม เช่น การเตรียมสื่อการเรียนการสอนและการออกแบบกิจกรรม

**ขั้นตอนที่ 2:** การดำเนินการสอน โดยใช้กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้

**ขั้นตอนที่ 3:** การติดตามผลการเรียนรู้โดยการสังเกตและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

**ขั้นตอนที่ 4:** การสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะที่ได้จากนักเรียน

### 5. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Expected Outcomes)

นักเรียนสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้อย่างถูกต้อง

นักเรียนสามารถใช้ทักษะการคิดคำนวณในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตจริง

นักเรียนมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้คณิตศาสตร์

นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในการทำกิจกรรมกลุ่ม

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การนำเอานวัตกรรมการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการบวกและลบจำนวนสามหลักในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะมีผลลัพธ์ที่มีประโยชน์ต่อหลายฝ่าย ได้แก่ นักเรียน ครู โรงเรียน และชุมชน ดังนี้:

### 1. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากนักเรียน

**ทักษะการคำนวณที่แม่นยำ:** นักเรียนจะสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ โดยผ่านการฝึกฝนที่มาจากกิจกรรมที่เข้าใจง่ายและสนุก

**การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์:** นักเรียนจะเรียนรู้วิธีการคิดวิเคราะห์และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมสำหรับโจทย์ที่ซับซ้อนมากขึ้น

**ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์:** นักเรียนจะมีความสุขสนุกสนานและไม่กลัวกับการเรียนคณิตศาสตร์ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ในอนาคต



**การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น:** นักเรียนจะเรียนรู้วิธีการทำงานกลุ่ม การสื่อสารและการแก้ปัญหาาร่วมกับเพื่อนๆ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม

## 2. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากครู

**การพัฒนาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ:** ครูสามารถใช้วิธีการสอนที่หลากหลายและทันสมัยในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและน่าสนใจ

**การเสริมสร้างความสามารถในการจัดการเรียนการสอน:** ครูจะมีทักษะในการออกแบบและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนในแต่ละระดับความสามารถ

**การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้:** ครูจะได้รับประสบการณ์ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถนำความรู้จากกิจกรรมเหล่านี้ไปปรับใช้ในการสอนในชั้นเรียนอื่นๆ ได้

## 3. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโรงเรียน

**ความสำเร็จในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน:** โรงเรียนจะเห็นผลการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลดีในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับโรงเรียนและสามารถนำไปประเมินคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนได้

**การพัฒนาแนวทางการเรียนการสอน:** โรงเรียนจะสามารถสร้างหลักสูตรและวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้มากขึ้น

**การเพิ่มความสนใจในการเรียนการสอน:** โรงเรียนจะสามารถจัดกิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนคณิตศาสตร์ ซึ่งจะช่วยให้ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากขึ้น

## 4. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากชุมชน

**การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาการศึกษาของเด็ก:** ชุมชนจะเห็นความสำคัญในการพัฒนาเด็กในท้องถิ่น และสามารถมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียน เช่น การช่วยจัดหาทรัพยากรในการทำกิจกรรม หรือการเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมพิเศษต่างๆ

**การเสริมสร้างความรู้ด้านคณิตศาสตร์ในชุมชน:** ชุมชนจะมีการส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับพื้นฐานที่บ้านและในชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ทักษะทางคณิตศาสตร์แพร่หลายมากขึ้นในหมู่เด็กๆ

**การเพิ่มโอกาสในการพัฒนาเด็กในชุมชน:** ชุมชนจะเห็นผลลัพธ์จากการพัฒนาทักษะการคำนวณของเด็กในโรงเรียน ซึ่งจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีกว่าในอนาคต

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                  | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                                          |       |          |
|----------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|-------|----------|
|                                                          |                    | รายการ (ทำอะไร)                                                     | จำนวน | เป็นเงิน |
| 1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1. แบบฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ ป.2<br>2. ตีวคณิตศาสตร์เพิ่มคะแนน ป.2 |       | 280      |



|  |  |                                |     |
|--|--|--------------------------------|-----|
|  |  | 3. คณิตฝึกคิดเลขเร็ว ป.2       | 250 |
|  |  | 4. ดิวเข้มพิชิตเกรด 4 คณิต ป.2 | 250 |
|  |  | 5. คณิตคิดเลขเร็ว ป.2          | 380 |
|  |  | 6. เสริมทักษะคณิตศาสตร์ ป.2    | 130 |
|  |  |                                | 210 |

#### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                               | วิธีการประเมิน                                                                | เครื่องมือที่ใช้                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1)นักเรียนสามารถบวกและลบจำนวนสามหลักได้อย่างถูกต้อง                                               | 1. แบบทดสอบ<br>2. การสังเกต<br>3.การประเมินจากผลงาน<br>4.การประเมินแบบร่วมมือ | 1.แบบทดสอบ/ข้อสอบ<br>2.แบบฟอร์มการสังเกตพฤติกรรม<br>3.ใบงาน<br>4.แบบประเมินการทำงานกลุ่ม |
| 2) นักเรียนสามารถคิดและอธิบายขั้นตอนการแก้โจทย์ได้อย่างชัดเจน                                     | 1.การตอบคำถาม<br>2. การสังเกต<br>3.การประเมินจากผลงาน                         | 1.แบบทดสอบ/ข้อสอบ<br>2.แบบฟอร์มการสังเกตพฤติกรรม<br>3.ใบงาน                              |
| 3)นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้ดี รวมถึงการแบ่งปันความคิดเห็นและความคิดในการแก้ปัญหา | 1.การสังเกต<br>2.การประเมินจากผลงาน<br>3.การประเมินแบบร่วมมือ                 | 1.แบบฟอร์มการสังเกตพฤติกรรม<br>2.ใบงาน<br>3.แบบประเมินการทำงานกลุ่ม                      |
| 4)นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คณิตศาสตร์และแสดงความสนใจในการทำกิจกรรม                      | 1.การสังเกต<br>2.การประเมินจากผลงาน<br>3.การประเมินแบบร่วมมือ                 | 1.แบบฟอร์มการสังเกตพฤติกรรม<br>2.ใบงาน<br>3.แบบประเมินการทำงานกลุ่ม                      |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางกัลลิมา พทาเพชร)

#### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

##### 15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวสุกัญญา กลิ่นหวาน รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาไทย

### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการแก้ปัญหาการอ่านออก เขียนได้ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ตามแนวชิปปา (CIPPA MODEL) ควบคู่บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 15 มีนาคม 2568

### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้ แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5. ประเภทของนวัตกรรม

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

### ลักษณะโครงการ

- (☒) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

### 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การอ่านออกเขียนได้ (Literacy) เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาทางการศึกษา ทั้งยังเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาความรู้ความสามารถในสาขาวิชาต่างๆ อย่างไรก็ตาม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การเรียนการสอนการอ่านออกเขียนได้ยังพบปัญหาความยากลำบากจากนักเรียนบางกลุ่มที่ยังไม่สามารถพัฒนาได้ตามที่คาดหวัง ซึ่งอาจเกิดจากการเรียนการสอนที่ยังไม่เหมาะสมหรือไม่ตอบสนองต่อ



ความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคนเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จำเป็นต้องมีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละบุคคล การใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวชิปปา (CIPPA Model) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงทักษะต่างๆ พร้อมทั้งการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการเรียนรู้ จะช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพแนวทางการเรียนการสอนตามรูปแบบชิปปา (CIPPA Model) เป็นโมเดลที่เน้นการพัฒนาองค์ความรู้แบบบูรณาการ โดยมีหลักการสำคัญในเรื่องของการมีส่วนร่วม การใช้ทักษะต่างๆ ในการเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่มีคุณค่าแก่นักเรียน ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอนจะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากชีวิตจริง และสภาพแวดล้อมที่พวกเขาคุ้นเคย ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กมีทักษะการอ่านออกเขียนได้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพการใช้แนวทางนี้

ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงเป็นการสร้างพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ และเป็นการส่งเสริมให้เด็กเข้าใจคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้านการศึกษา

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์สถานการณ์ การอ่านออกเขียนได้ (Literacy) เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ และเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จทางการศึกษาของนักเรียนในระดับประถมศึกษา แต่ในปัจจุบันยังพบปัญหานักเรียนจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่สามารถพัฒนาและใช้ทักษะเหล่านี้ได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นช่วงเวลาสำคัญในการสร้างรากฐานด้านทักษะการอ่านและเขียนให้กับนักเรียน

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษา สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครองกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา
5. สภาพจิตใจและอารมณ์การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการ



ความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน และถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวชิปปา (CIPPA Model) เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านออกเขียนได้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผ่านกระบวนการที่เน้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและภูมิปัญญาท้องถิ่น

7.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการและการมีส่วนร่วมของนักเรียนการใช้ CIPPA Model จะทำให้นักเรียนได้มีโอกาสในการสำรวจและปฏิบัติจริง ให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน

7.3 เพื่อเสริมสร้างความรู้สึภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเรียนการสอน นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง เสริมสร้างความรู้สึภาคภูมิใจในท้องถิ่นและกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในการรักษาและส่งต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นไปสู่อนาคต

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 หลักการ

หลักการการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยครูจะเป็นผู้ที่ช่วยให้คำแนะนำและสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ไม่ได้เป็นผู้สอนโดยตรงเพียงอย่างเดียว ในการใช้ CIPPA Model นักเรียนจะได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะการอ่านออกเขียนได้ผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์และมีความหมายสำหรับพวกเขา โดยการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

### 9.2 แนวคิด

การเรียนรู้แบบบูรณาการเน้นการนำเนื้อหาหลายๆ ด้านมาบูรณาการร่วมกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสมบูรณ์ นักเรียนจะได้เรียนรู้ไม่เพียงแค่ทักษะการอ่านและเขียนเท่านั้น แต่ยังได้เรียนรู้เรื่องราวจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีความสำคัญต่อชีวิตจริงของเด็ก การบูรณาการนี้ช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับประสบการณ์ที่พวกเขามีอยู่ในชีวิตจริง การสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาและฝึกฝนทักษะการอ่านออกเขียนได้ การสร้างสื่อสารที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเขียนเรื่องราว หรือการอ่านเรื่องราวในชุมชนท้องถิ่น จะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจมากขึ้น นักเรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการเขียน การอ่าน และการสื่อสารผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้เด็กใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตจริง

### 9.3 ทฤษฎีพื้นฐาน

ทฤษฎีการเรียนรู้ของปีแยร์ ปีแยร์ พิกัตต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development) ทฤษฎีนี้เน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดและเรียนรู้ของเด็กตามช่วงวัย โดยเด็กในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่



ในระยของการพัฒนาความคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ตัวอักษรและคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน การใช้ CIPPA Model จะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการกระทำและประสบการณ์จริง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาของเด็ก

**ทฤษฎีการเรียนรู้จากการทำกิจกรรม (Experiential Learning Theory)** ของ David Kolb ทฤษฎีการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริง โดยเด็กจะได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การสำรวจ การปฏิบัติจริง และการสะท้อนความคิดผ่านกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงและภูมิปัญญาท้องถิ่น การใช้ CIPPA Model จะช่วยให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการอ่านและเขียน เช่น การทำโครงงานที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น หรือการเล่าเรื่องจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

**ทฤษฎีการพัฒนาโดยการสนับสนุนทางสังคม (Vygotsky's Sociocultural Theory)** เลทฤษฎีของ Vygotsky เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ในบริบททางสังคม การสนับสนุนจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนถือเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน โดยเด็กสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การใช้ CIPPA Model สนับสนุนการทำงานร่วมกันและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งช่วยให้เด็กได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนและครูในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเอง

**แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการสื่อสาร (Communication Theory)** การสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาและฝึกฝนทักษะการอ่านออกเขียนได้ การสร้างสื่อสารที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเขียนเรื่องราว หรือการอ่านเรื่องราวในชุมชนท้องถิ่น จะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจมากขึ้น นักเรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการเขียน การอ่าน และการสื่อสารผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้เด็กใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตจริง

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน      | ดำเนินการการเรียนรู้การอ่านออกเขียนได้โดยบูรณาการกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การเรียนรู้จากนิทานพื้นบ้าน การใช้สัญลักษณ์หรือเครื่องมือจากชุมชนท้องถิ่นในการช่วยเสริมทักษะการอ่าน-เขียน หรือกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การร้องเพลงพื้นบ้านเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การใช้คำศัพท์จากภาษาถิ่นในบทเรียน |
| 2) การดำเนินการ   | ใช้กระบวนการที่เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยให้เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น การทำบ้านกลุ่ม การเล่นเกมการเรียนรู้ที่มีคำศัพท์ท้องถิ่น ประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือการประเมินที่เหมาะสม เช่น การสังเกตพฤติกรรมการอ่านออกเขียนได้ หรือการทดสอบที่มีเนื้อหาผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น  |
| 3) การตรวจสอบ     | ดำเนินการตรวจสอบการเรียนรู้ของเด็กตลอดกระบวนการ เช่น การทบทวนผลการเรียนรู้ในแต่ละช่วงเวลา                                                                                                                                                                                                       |



|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4) การดำเนินการแก้ไข | หากพบว่าเด็กยังมีปัญหาในการอ่านออกเขียนได้ หรือไม่สามารถเชื่อมโยง<br>ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการเรียนรู้ได้ดีพอ ควรปรับปรุงแบบกิจกรรมใหม่ เช่น<br>เพิ่มการใช้สื่อภาพหรือสื่ออื่นๆ ที่เข้าใจง่าย<br>ให้คำแนะนำในการฝึกฝนเพิ่มเติม เช่น การฝึกอ่านคำง่ายๆ จากคำศัพท์ที่<br>เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในท้องถิ่น |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการนี้มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวชิปปา (CIPPA Model) ควบคู่กับการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนในลักษณะบูรณาการ ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงของนักเรียนและชุมชน โดยนวัตกรรมนี้ประกอบไปด้วยองค์ประกอบและโครงสร้างหลักดังนี้

11.1 การเชื่อมโยง (Connect) การเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาหรือบทเรียนกับสิ่งที่นักเรียนรู้จักหรือคุ้นเคย เช่น การใช้เรื่องราวจากภูมิปัญญาท้องถิ่น การสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ๆ เห็นในชุมชน หรือการแนะนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

11.2 การสำรวจ (Investigate) การกระตุ้นให้นักเรียนสำรวจและค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น การอ่านเรื่องราวจากหนังสือหรือเรื่องเล่าจากผู้ใหญ่ในชุมชน การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญ

11.3 การฝึกฝน การฝึกฝนทักษะการอ่านและการเขียนผ่านกิจกรรมหลากหลาย เช่น การเขียนเรื่องราวจากสิ่งที่เรียนรู้ การทำโครงงานหรือการฝึกฝนทักษะการอ่านจากเรื่องเล่าหรือบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

11.4 การมีส่วนร่วม การสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอผลงานจากการเรียนรู้ เช่น การเล่าเรื่อง การแสดงออกผ่านการเขียนหรือการพูด

11.5 การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะถูกนำมาใช้ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน เพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้จากแหล่งความรู้ที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมของตนเอง เช่น การใช้คำศัพท์จากท้องถิ่นในการอ่านและเขียน เรียนรู้จากประเพณีท้องถิ่น หรือการศึกษาเรื่องราวจากชุมชน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านกระบวนการที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งทำให้เด็กสามารถประยุกต์ใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตประจำวันได้

12.2 พัฒนาทักษะการสอนแบบบูรณาการครูจะได้รับประสบการณ์ใหม่ในการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายและบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

12.3 ส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชนจะได้รับประโยชน์จากการที่นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งอาจช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์และส่งต่อความรู้เหล่านี้ไปยังคนรุ่นใหม่

12.4 พัฒนาหลักสูตรการสอนที่มีคุณภาพ โรงเรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรการสอนที่มีความหลากหลายมีความเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้การเรียนการสอนมีความหมายและน่าสนใจมากขึ้น



### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                               | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                                                 |         |          |
|-------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------|---------|----------|
|                                                       |                    | รายการ (ทำอะไร)                                            | จำนวน   | เป็นเงิน |
| การจัดทำ จัดหา วัสดุ<br>ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ | ค่าวัสดุ           | 1.แบบฝึกอ่านคล่อง อ่านเร็ว เล่ม1                           | 3 เล่ม  | 285      |
|                                                       |                    | 2.แบบฝึกอ่านคล่อง อ่านเร็ว เล่ม2                           | 1 เล่ม  | 95       |
|                                                       |                    | 3.แบบเรียนเร็วภาษาไทย เล่ม1<br>(ฝึกประสมสระ)               | 14 เล่ม | 560      |
|                                                       |                    | 4.แบบเรียนเร็วภาษาไทย เล่ม2<br>(ฝึกผันวรรณยุกต์ อักษรควบ ) | 14 เล่ม | 560      |

### 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                                                                                                        | วิธีการประเมิน                                                                                                                                | เครื่องมือที่ใช้                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) นักเรียนสามารถทำพยานบายศรี<br>และเตาอังโล่ได้                                                                                                                                                           | 1. การสังเกต<br>2. การมีส่วนร่วม<br>3. การประเมินจากผลงาน                                                                                     | 1.แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม<br>2.แบบสอบถามหรือสัมภาษณ์<br>3. ประเมินผลการเรียนรู้จากงานกลุ่ม                                                                                               |
| 2) สื่อ...<br>1.แบบฝึกอ่านคล่อง อ่านเร็ว เล่ม1<br>2.แบบฝึกอ่านคล่อง อ่านเร็ว เล่ม2<br>3.แบบเรียนเร็วภาษาไทย เล่ม1<br>(ฝึกประสมสระ)<br>4.แบบเรียนเร็วภาษาไทย เล่ม2<br>(ฝึกผันวรรณยุกต์<br>อักษรควบ อักษรนำ) | 1. การประเมินผลการอ่านและ<br>การเขียน<br>2. การสังเกตพฤติกรรมการ<br>เรียนรู้<br>3. การประเมินการมีส่วนร่วมใน<br>กิจกรรมกลุ่ม<br>4.การสัมภาษณ์ | 1. แบบประเมินการอ่านและการ<br>เขียน<br>2.แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม<br>3.แบบประเมินการพัฒนาทักษะการ<br>ฟังและการพูด<br>4.แบบสอบถามหรือสัมภาษณ์<br>5. การประเมินผลการเรียนรู้จากงาน<br>กลุ่ม |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสุกัญญา กลิ่นหวาน)

### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านหัวคำ



- (✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (✓) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- (✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- (✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (✓) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ (.....) ให้ปรับปรุง (.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ.....

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายจารึก สิงห์งาม รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
รายวิชาการงานอาชีพ

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมพัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพผลิตภัณฑ์เตาอั้งโล่และพานบายศรีโดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning ) รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้ แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

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

### 6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันการเรียนการสอนในชั้นเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากการสอนแบบเดิมๆ ที่เน้นการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว มาเป็นการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการศึกษาและสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิด วิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม รวมถึงการพัฒนาทักษะทางด้านอาชีพ การพัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะในการประดิษฐ์งานฝีมือที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือพัฒนาเป็นอาชีพในอนาคต เช่น การผลิตเตาอั้งโล่และพานบายศรี ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญในด้านวัฒนธรรมและประเพณีของไทย การใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุกในการ



เรียนการสอนจึงเป็นการส่งเสริมให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริง ปลุกฝังการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์งานฝีมืออย่างมีความรับผิดชอบการพัฒนาในวัตรกรรมนี้เกิดขึ้นจากการที่ผู้สอนเห็นความสำคัญของการส่งเสริมทักษะทางอาชีพและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเองได้ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการทำงานเชิงสร้างสรรค์ และสามารถนำทักษะที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างอาชีพหรือการพัฒนางานความรู้ในด้านต่างๆ ต่อไปผลิตภัณฑ์เตาอั้งโล่และพานบายศรีถือเป็นตัวอย่างของงานฝีมือที่มีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ได้ โดยการใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถเชื่อมโยงความรู้จากวิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพการนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาประยุกต์ใช้

การใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จะช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการทำกิจกรรมในห้องเรียน การเรียนรู้เชิงรุกเน้นให้นักเรียนมีโอกาสในการทดลองทำจริง คิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางด้านอาชีพหรือทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์เตาอั้งโล่และพานบายศรีผ่านกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะในการประดิษฐ์ การทำงานเป็นทีม การวางแผน และการนำเสนอผลงาน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้จากหลายสาขาวิชา เช่น ศิลปะ การออกแบบ และการพัฒนาอาชีพ

## การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) สำหรับบัณฑิตพัฒนาศักยภาพการทำงานทางอาชีพ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถพิจารณาได้ตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้:

### 1. การประเมินปัจจัยภายนอก (External Factors)

**แนวโน้มของอาชีพในอนาคต:** ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น การพัฒนาทางเทคโนโลยี และแนวโน้มที่การศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานฝีมือหรืออาชีพในท้องถิ่น เช่น การทำเตาอั้งโล่และพานบายศรี ซึ่งเป็นสินค้าที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละท้องถิ่น อาจช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ทักษะอาชีพจากการปฏิบัติจริง

**ทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน:** การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทำให้สามารถพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในโลกการทำงานในอนาคต

### 2. การประเมินปัจจัยภายใน (Internal Factors)

**การออกแบบการเรียนการสอน:** การใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการงานอาชีพ จะช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยการทำกิจกรรมจริง เช่น การผลิตเตาอั้งโล่และพานบายศรี ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

**ทรัพยากรที่มีอยู่:** สถานที่และวัสดุในการผลิตเตาอั้งโล่และพานบายศรี เช่น ดินเหนียว เครื่องมือพื้นฐาน หรืออุปกรณ์อื่นๆ จะต้องพร้อมและมีคุณภาพเพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ



### 3. ปัญหาและอุปสรรค

**การขาดทักษะพื้นฐาน:** นักเรียนบางคนอาจยังขาดทักษะพื้นฐานในการทำงานฝีมือ เช่น การปั้นดิน การจัดองค์ประกอบของพานบายศรี ซึ่งอาจต้องใช้เวลาในการฝึกฝนมากขึ้น

**ความพร้อมของครูผู้สอน:** ครูอาจต้องมีความรู้และความชำนาญในด้านงานฝีมือ เพื่อให้สามารถนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ทรัพยากรไม่เพียงพอ:** การจัดหาอุปกรณ์และวัสดุในการผลิตอาจเป็นอุปสรรคหากไม่สามารถจัดหาได้เพียงพอสำหรับนักเรียนทุกคน

### 4. โอกาสในการพัฒนา

**ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางอาชีพ:** การให้โอกาสนักเรียนได้ฝึกฝนการทำเตาอั้งโล่และพานบายศรีไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพ แต่ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเติบโต

**การสร้างงานฝีมือที่มีคุณค่า:** นอกจากนี้ยังสามารถส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในงานฝีมือท้องถิ่น ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการอนุรักษ์และเผยแพร่ความรู้ทางด้านวัฒนธรรม

### 5. การใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

**กิจกรรมการเรียนรู้:** ใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำเตาอั้งโล่และพานบายศรี ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน

**การทำงานกลุ่ม:** นักเรียนจะได้ทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาและแบ่งปันไอเดียในการสร้างผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคำมีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้:

1.สภาพทางกายภาพ: การดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา

2.สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม: ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี

3.สภาพการเรียนการสอน: คุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

4.สภาพเศรษฐกิจ:งบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5.สภาพจิตใจและอารมณ์: การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษาต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่



ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะในการทำงานทางอาชีพผ่านกิจกรรมการสร้างผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัสดุพื้นบ้าน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง เรียนรู้จากประสบการณ์จริง
3. เพื่อให้นักเรียนจะได้ฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
4. เพื่อให้นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแบ่งงาน การรับผิดชอบ
5. เพื่อให้นักเรียนอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น และการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะของชุมชน

## 8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน

## 9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ในการพัฒนานวัตกรรมและทักษะการทำงานทางอาชีพสำหรับผลิตภัณฑ์ เช่น เต้าอั้งโล่และพานบายศรี โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) สำหรับรายวิชาการงานอาชีพในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอธิบายได้ตามหลักการและแนวคิดต่างๆ ดังนี้:

### 1. การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

**หลักการ:** การเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยไม่เพียงแต่การรับข้อมูลจากผู้สอน แต่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การทดลอง การแก้ปัญหา หรือการทำโครงการ

**แนวคิด:** แนวคิดนี้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ผ่านการกระทำจริง และการสื่อสารกับผู้อื่น เช่น การทำงานร่วมกับเพื่อน การสังเกตการณ์และประเมินผล โดยเชื่อว่าเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงจะช่วยให้เข้าใจลึกซึ้งและยั่งยืน

**การใช้ในรายวิชา:** ผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์และประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ เช่น เต้าอั้งโล่หรือพานบายศรี โดยการฝึกทักษะต่างๆ ผ่านกิจกรรมและการทำงานจริง รวมถึงการทำงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

### 2. การพัฒนานวัตกรรม

**หลักการ:** การพัฒนานวัตกรรมในทางการศึกษาคือการสร้างผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้ทักษะต่างๆ ที่เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

**การนำมาใช้ในผลิตภัณฑ์:** ในการสร้างผลิตภัณฑ์เช่นเต้าอั้งโล่หรือพานบายศรี ผู้เรียนสามารถคิดค้นแนวทางใหม่ๆ ในการออกแบบ การใช้วัสดุ การประดิษฐ์ และการนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่มีความคิดสร้างสรรค์

### 3. ทฤษฎีการเรียนรู้



**ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการทำให้ (Constructivism):** ตามทฤษฎีนี้ การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้รับในการทำกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนจะสร้างความรู้และความเข้าใจจากการปฏิบัติจริง เช่น การสร้างผลิตภัณฑ์เตาอั้งโล่และพานบายศรี

**ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning):** ทฤษฎีนี้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และทักษะในการสร้างผลิตภัณฑ์ร่วมกัน การทำงานกลุ่มช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

**ทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning):** ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในการทำงาน การสร้างผลิตภัณฑ์ เช่น การทำเตาอั้งโล่และพานบายศรี ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการสะท้อนกลับ

#### 4. การพัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพ

**หลักการ:** ทักษะการทำงานทางอาชีพไม่เพียงแต่ต้องการความรู้ในด้านทฤษฎี แต่ยังต้องการทักษะในด้านการปฏิบัติ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาภายใต้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

**การประยุกต์ใช้:** ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การออกแบบ การสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน โดยการนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานจริงได้

#### 5. การวัดผลและการประเมินผล

**การประเมินผลแบบพหุปัจจัย:** การประเมินผลการเรียนรู้จะไม่มุ่งเน้นเพียงแค่ผลลัพธ์สุดท้ายของผลิตภัณฑ์ แต่จะรวมถึงกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด เช่น การทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ทักษะทางอาชีพ และการสะท้อนกลับผลการทำงาน

**การสะท้อนผล:** หลังจากการทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถสะท้อนและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและผู้อื่นเพื่อพัฒนาการทำงานในครั้งถัดไป

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน   | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) การวางแผน (Plan) | <p>การตั้งเป้าหมาย: กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้สำหรับนักเรียน เช่น นักเรียนสามารถผลิตเตาอั้งโล่และพานบายศรีได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน และใช้วัสดุที่มีความเหมาะสมการเตรียมวัสดุและเครื่องมือ: ครูเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น เช่น วัสดุสำหรับทำเตาอั้งโล่และพานบายศรี เครื่องมือที่ใช้ในการผลิต เช่น มีด, คีม, กระดาษ, และวัสดุที่ใช้ตกแต่ง</p> <p>การออกแบบกิจกรรม: วางแผนกิจกรรมที่มีการเรียนรู้เชิงรุก โดยให้มีการทำงานกลุ่ม สร้างกิจกรรมที่นักเรียนสามารถลงมือทำจริง เช่น การทำผลิตภัณฑ์จริงและการนำเสนอผลงาน</p> <p>การจัดกลุ่มนักเรียน: แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมได้</p> |



|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2) การดำเนินการ (Do)       | <p>การลงมือทำ: นักเรียนเริ่มดำเนินการผลิตเตาอังโล่และพานบายศรี โดยมีครูคอยแนะนำและดูแลการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย</p> <p>การทำงานร่วมกันในกลุ่ม: นักเรียนร่วมกันทำงานในกลุ่มตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย เช่น การเลือกวัสดุ, การออกแบบ, การผลิต และการตกแต่ง</p> <p>การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง: นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลองทำจริง และสามารถปรับปรุงวิธีการหรือขั้นตอนการทำงานเมื่อเจอปัญหา</p> <p>การติดตามและสนับสนุน: ครูคอยสังเกตและให้คำแนะนำแก่นักเรียนในระหว่างการทำงาน เช่น การเลือกวัสดุที่เหมาะสมหรือการทำให้ผลิตภัณฑ์มีความสมบูรณ์</p> |
| 3) การตรวจสอบ (Check)      | <p>การประเมินผลงาน: นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงผลผลิตภัณฑ์ที่ทำเสร็จและครูสามารถประเมินความสำเร็จของแต่ละกลุ่มตามเกณฑ์ที่กำหนด เช่น ความสวยงาม ความสมบูรณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้งาน</p> <p>การตรวจสอบกระบวนการ: ครูตรวจสอบกระบวนการการทำงาน เช่น ความร่วมมือในกลุ่ม ความสามารถในการใช้วัสดุ และการทำตามขั้นตอนการผลิตที่ถูกต้อง</p> <p>การให้ข้อเสนอแนะ: ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจว่ามีจุดไหนที่ควรพัฒนา ปรับปรุง หรือเพิ่มทักษะการทำงาน</p>                                                                                      |
| 4) การดำเนินการแก้ไข (Act) | <p>การสะท้อนผลการเรียนรู้: นักเรียนและครูร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้โดยพูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกระบวนการทำงาน และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน</p> <p>การแก้ไขและปรับปรุง: หากพบปัญหาหรือข้อบกพร่องในกระบวนการผลิต ครูและนักเรียนจะร่วมกันคิดหาวิธีการแก้ไขและปรับปรุง เพื่อให้การทำงานในรอบถัดไปมีประสิทธิภาพมากขึ้น</p> <p>การพัฒนาในขั้นตอนถัดไป: ครูสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบและแก้ไขมาปรับปรุงกระบวนการสอนในอนาคต หรือปรับปรุงแผนการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของนักเรียน</p>          |

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะการทำงานทางอาชีพผลิตภัณฑ์เตาอังโล่และพานบายศรีโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับรายวิชาการงานอาชีพ ชั้น



ประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยหลายส่วนที่เชื่อมโยงกันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยสามารถแบ่งองค์ประกอบหลักออกได้ดังนี้:

### 1. การใช้แนวคิด Active Learning

- **การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง:** นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้คิด วิเคราะห์ และลงมือทำจริง
- **การเรียนรู้แบบบูรณาการ:** การนำเอาความรู้ทางทักษะงานอาชีพมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำเตาอั้งโล่และพานบายศรี เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

### 2. เนื้อหาการเรียนการสอน

- **การสร้างเตาอั้งโล่:** นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุและวิธีการทำเตาอั้งโล่ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ทางช่างที่มีความสำคัญในประเพณีและการใช้ชีวิตประจำวัน
- **การทำพานบายศรี:** นักเรียนจะได้เรียนรู้การทำพานบายศรี ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทย ใช้ในพิธีกรรมต่างๆ และการฝึกฝนทักษะงานฝีมือ
- **การเรียนรู้ทักษะการทำงาน:** เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การทำงานร่วมกันในกลุ่ม การใช้เครื่องมือและวัสดุที่เหมาะสม และการจัดระเบียบขั้นตอนการทำงาน

### 3. วิธีการสอน

- **การทำกิจกรรมในกลุ่ม:** นักเรียนจะได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ในกลุ่ม เช่น การจัดทำเตาอั้งโล่หรือพานบายศรี โดยทำการแบ่งหน้าที่และร่วมมือกัน
- **การสอนผ่านการสาธิต:** ครูจะทำการสาธิตการสร้างเตาอั้งโล่หรือพานบายศรีให้กับนักเรียนดู เพื่อให้เข้าใจขั้นตอนและกระบวนการในการทำงาน
- **การประเมินผลการเรียนรู้:** การประเมินผลไม่เพียงแต่จากผลงานสุดท้ายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงกระบวนการเรียนรู้ เช่น ความร่วมมือในการทำงาน ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการใช้เครื่องมือ

### 4. การสนับสนุนจากเทคโนโลยี

- **การใช้สื่อดิจิทัล:** การใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ วิดีโอ หรือสื่อการสอนดิจิทัลในการสอน เช่น การดูคลิปวิดีโอการสร้างเตาอั้งโล่และพานบายศรี เพื่อเพิ่มความเข้าใจ
- **การใช้แอปพลิเคชันหรือเครื่องมือออนไลน์:** อาจมีการใช้แอปพลิเคชันเพื่อออกแบบหรือจำลองขั้นตอนการทำงาน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติในรูปแบบที่หลากหลาย



## 5. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- **ทักษะการทำงานที่ดีขึ้น:** นักเรียนสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและได้เรียนรู้ทักษะงานฝีมือที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- **การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น:** การทำงานกลุ่มช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับคนอื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
- **การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม:** นักเรียนสามารถคิดค้นหรือปรับปรุงผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นให้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับการใช้งานในยุคปัจจุบัน

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ด้านนักเรียน (Learner Outcomes)

**ทักษะการทำงานทางอาชีพ:** นักเรียนจะได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์เตาอังไถ่และพานบายศรี ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในกระบวนการทำงานและทักษะการใช้เครื่องมือหรือวัสดุในงานฝีมือที่ทักษะการทำงานร่วมกัน: การทำงานกลุ่มจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการสื่อสารเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

**ทักษะการคิดสร้างสรรค์:** นักเรียนจะมีโอกาสในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ เพื่อให้มีความโดดเด่นและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

**ความรับผิดชอบและความมั่นใจ:** นักเรียนจะได้เรียนรู้การรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและสร้างความมั่นใจในตนเองผ่านกระบวนการทำงานจริง

### 2. ด้านครู (Teacher Outcomes)

**การพัฒนาวิธีการสอน:** ครูจะพัฒนาความสามารถในการใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ สำหรับนักเรียน โดยครูจะต้องหากิจกรรมและวิธีการสอนที่เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน

**การประเมินผลที่หลากหลาย:** ครูจะได้เรียนรู้การใช้เครื่องมือประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต พฤติกรรม การสัมภาษณ์ และการประเมินผลงาน เพื่อให้สามารถประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนได้อย่างครบถ้วนและมีความยุติธรรม

**การจัดการห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพ:** การใช้การเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ครูสามารถจัดการห้องเรียนในลักษณะที่นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

### 3. ด้านโรงเรียน (School Outcomes)

**พัฒนากระบวนการเรียนการสอน:** โรงเรียนจะสามารถพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานและการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันของนักเรียน

**เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง:** โรงเรียนจะสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งช่วยให้นักเรียนเรียนรู้จากกันและกัน



พัฒนาอาชีพที่ยั่งยืน: ผลผลิตที่นักเรียนสร้างขึ้น เช่น เตาอังโล่และพานบายศรี อาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมหรือโครงการที่โรงเรียนสามารถนำเสนอในงานหรือกิจกรรมชุมชน เพื่อสร้างรายได้เสริมให้แก่โรงเรียน

#### 4. ด้านชุมชน (Community Outcomes)

การเชื่อมโยงโรงเรียนกับชุมชน: ชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การให้คำแนะนำหรือการช่วยส่งเสริมการผลิตผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนทำขึ้น เช่น การเชื่อมโยงกับงานประเพณีท้องถิ่นที่ใช้ผลิตภัณฑ์เหล่านี้

การพัฒนาทักษะอาชีพในชุมชน: ชุมชนจะได้ประโยชน์จากการพัฒนาทักษะอาชีพของนักเรียน เนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนสร้างขึ้นอาจเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้หรือจำหน่ายในชุมชน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น

การเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน: กิจกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนทำในการเรียนรู้เชิงรุกจะเป็นโอกาสที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน ชุมชนสามารถเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและการพัฒนาอาชีพในท้องถิ่น

ส่งเสริมการรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่น: การเรียนรู้การผลิตผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น เตาอังโล่และพานบายศรี ช่วยรักษามรดกทางวัฒนธรรมและส่งเสริมให้เยาวชนชื่นชมในสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของชุมชน

### 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

| กิจกรรม                                                                         | หมวด<br>ค่าใช้จ่าย | ค่าใช้จ่าย                    |       |          |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------|-------|----------|
|                                                                                 |                    | รายการ (ทำอะไร)               | จำนวน | เป็นเงิน |
| 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง | ค่าตอบแทน (ถ้ามี)  |                               |       |          |
| 2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน                                                      | ค่าใช้สอย          |                               |       |          |
| 3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้                           | ค่าวัสดุ           | 1. แบบเตา 3 แบบ แบบละ 400 บาท | 3     | 1,200    |
|                                                                                 |                    | 2. ปูน 1 สอบ                  | 1     | 158      |
|                                                                                 |                    | 3. ทราย 1 สอบ                 | 1     | 50       |
|                                                                                 |                    | 4. ลวด                        | 1     | 92       |



## 14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                        | วิธีการประเมิน                       | เครื่องมือที่ใช้      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| 1) นักเรียนสามารถผลิตภัณฑ์เตาอังโล่และพานบายศรีได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนที่เรียนรู้        | การสังเกต (Observation)              | แบบประเมินการสังเกต   |
| 2) นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการทำงานและเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม               | การสัมภาษณ์ (Interview)              | แบบประเมินผลงาน       |
| 3)นักเรียนมีการทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี ใช้ทักษะการสื่อสารในการแบ่งงานและช่วยเหลือกันในกลุ่ม | การตรวจสอบผลงาน (Product Evaluation) | แบบประเมินการสัมภาษณ์ |
| 4)นักเรียนสามารถออกแบบและประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และไม่ซ้ำแบบ               | การประเมินตนเอง (Self-Assessment)    | แบบประเมินตนเอง       |

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายจารึก สิงห์งาม)

## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

13.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

13.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ



13.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด  
การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร  
ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

13.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

นายสุรัชย์ กอดแก้ว

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ



## 18.การประเมินผลโครงการ

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ                                                                                                                           | วิธีการประเมิน                                         | เครื่องมือที่ใช้                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา สูงขึ้น ร้อยละ 75                                                                                          | 1) ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา                          | -แบบทดสอบ                                                                            |
| 2) นักเรียนโรงเรียนบ้านหัวคำ มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน ร้อยละ 90                                     | - การสังเกตพฤติกรรม<br>- การสัมภาษณ์                   | -แบบสังเกต<br>-แบบสอบถาม                                                             |
| 3) ครูมีทักษะการคิดค้นและการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ                                                                             | ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้       | - ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้                                   |
| 4) ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการ พัฒนาตามกระบวนการพัฒนา นวัตกรรมที่เชื่อถือได้                                                         | - ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้                | - แบบประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ -แบบประเมินความพึงพอใจ                    |
| 5) มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจาก ระดับห้องเรียน โรงเรียน เขต พื้นที่การศึกษา และพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา จังหวัด | - การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย | แบบบันทึก/รายงานการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย |





ครั้งที่