



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)
อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษามีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษามาปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย จะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้จะต้องมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
บทที่ 1	
บทนำ	1
ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	1
บทที่ 2	
แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ งบเงินอุดหนุนเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา	14
ข้อมูลสถานศึกษา	14
ชื่อแผนงาน	14
ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง	14
ระยะเวลาดำเนินงาน	14
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	14
ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของ โรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด	15
ลักษณะโครงการ	15
หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของ โรงเรียน/ผู้เรียน	15
วัตถุประสงค์ของแผนงาน	16
เป้าหมายของโครงการ	17
ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร	18
ประเภทของนวัตกรรม	28
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	30
งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	30
นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ	30
การประเมินโครงการ	193



บทที่ 1

บทนำ

1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ที่ตั้ง 295 หมู่ 7 ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 081-1473793 E-mail : pracha037@gmail.com
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 2 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3) มีเขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านหนองมะนาว บ้านหนองมะเขือ บ้านหนองบัว

1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ – สกุลผู้บริหาร

นางนารอน ทับสกุล วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 081-1473793

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่ 8 ตุลาคม พ.ศ.2567

จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางสุรีภรณ์ มาลาสาย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางวรรณ นรมาศย์ ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

โรงเรียนประชาสามัคคี ตั้งอยู่หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ได้แยกออกจากโรงเรียนบ้านหนองมะนาว (สหสามัคคี) ปัจจุบันคือโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองไผ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี เมื่อปี พ.ศ. 2521

นายมี สายแวง ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 7 บ้านหนองมะนาว นายเหมื่อย ศรีสมุทร นายบัวโยใจหาญ นายสุริชัย มณีภาคและนายอ่อนสี บุญครองศิลป์ พร้อมด้วยพระภิกษุและชาวบ้าน เห็นว่าลูกหลานต้องเดินทางไปเรียนหนังสือไกลโดยเฉพาะฤดูฝนมีความลำบากในการเดินทางมาก จึงได้ร่วมกันขออนุญาตจัดตั้ง โรงเรียนขึ้นที่บ้านหนองมะนาว หมู่ที่ 7 โดยยื่นต่อนายอำเภอเมืองอุบลราชธานี นายไมตรี ไนกุล และได้รับอนุมัติให้จัดตั้งตราหนังสือที่ อบ.63/1562 ลงวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2521 โดยได้จัดเตรียมสถานที่ทิศตะวันตกของหมู่บ้านเนื้อที่ 25 ไร่ (ตามหลักฐานใน สค.1 เลขที่ 1468 ลงวันที่ 3 เม.ย. 98) แต่ในปัจจุบันกรมธนารักษ์ได้สำรวจขึ้นทะเบียนเป็นที่ราชพัสดุ ตามทะเบียนเลขที่ อบ. 2123



มีพื้นที่ 16 ไร่ ส่วนที่เหลือทึบไถ่และทิศตะวันตกจรดป่าสงวน และที่ราชพัสดุไว้เพื่อรองรับการขยายตัวของโรงเรียนต่อไป จากนั้นชาวบ้านได้ร่วมสร้างอาคารเรียนชั่วคราว (แบบโรงยวมุงแฝก) เพื่อเป็นที่เรียน โดยมีนายประศาสตร์ โสมเกษตรินทร์ เป็นครูใหญ่คนแรก และได้ตั้งชื่อโรงเรียนแห่งนี้ว่า “โรงเรียนประชาสามัคคี ”

ปีงบประมาณ 2524 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป 1 ช ขนาด 2 ห้องเรียน

ปีงบประมาณ 2525 นายสนธิ แก้วคุณ ได้มารับตำแหน่งครูใหญ่ ได้ปรับปรุงตำแหน่งเป็นอาจารย์ใหญ่เมื่อ พ.ศ. 2528 และในปีการศึกษา 2541 ได้รับตำแหน่ง “ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี”

ปีงบประมาณ 2528 ได้รับงบประมาณ ก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป 1 ช ขนาด 3 ห้องเรียน

ปีการศึกษา 2534 ได้รับอนุมัติให้เปิดเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น

ปีงบประมาณ 2536 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์ แบบ สปช.206

ปีงบประมาณ 2538 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 ขนาด 8 ห้องเรียน

ปีงบประมาณ 2541 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 ขนาด 4 ห้องเรียนและต่อเติมด้านล่าง 2 ห้องเรียน

ปีงบประมาณ 2559 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 ขนาด 4 ห้องเรียน ได้ถนุโลงบันไดขึ้น 2 ข้าง

ปัจจุบันผู้อำนวยการโรงเรียนชื่อ นางนารอน ทับสกุล ดำรงตำแหน่งโรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึงปัจจุบัน

2) **ที่ตั้งโรงเรียน** บ้านเลขที่ 295 หมู่ 7 ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000

3) **เขตบริการ / เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านหนองมะนาว บ้านหนองมะเขือ บ้านหนองบัว

4) **สภาพชุมชน**

1. สภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย มีประชากรประมาณ 500 คน บริเวณใกล้เคียงโดยรอบโรงเรียนได้แก่ ร้านค้า

อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญมหาชาติ บุญบั้งไฟ

2. ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น อาชีพหลัก คือ รับจ้าง ลูกจ้าง และเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ฐานะทางเศรษฐกิจ/รายได้โดยเฉลี่ย ต่อครอบครัว 72,000บาท/ปี จำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว 5 คน



3. โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน อยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ ดงฟ้าห่วน ได้รับการส่งเสริม สนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี หมู่บ้านในเขตบริการของโรงเรียนประกอบด้วย บ้านหนองมะนาว บ้านหนองบัว และบ้านหนองมะเขือ นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมาร่วมเรียนจากหมู่บ้านนอกเขตบริการ เช่น บ้านนาดูน บ้านหนองตอแก้ว บ้านคำเจริญ ตำบลชีเหลือก

1.4 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้ห้องสมุด

- แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน (นอกห้องสมุด) และแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียนพร้อมสถิติการใช้

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน	สถิติการใช้	แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน	สถิติการใช้
ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)	ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)
1. ห้องนาฏศิลป์	150	1. สถานีอนามัย	15
2. ห้องมารยาทไทย	70	2. วัดบ้านหนองมะนาว	20
3. ห้องพยาบาล	100	3. ดอนปู่ตา	6
4. สนามกีฬา	200	4. สวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน	10
5. สวนผักปลอดสารพิษ	130		
6. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	100		
7. โรงอาหาร	200		
8. สวนมะนาว	120		

- ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปราชญ์ชาวบ้าน/ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ผู้ทรงคุณวุฒิ

1) ชื่อ-สกุล นางสุมาลี มณีภาค

ภูมิปัญญาด้านการถนอมอาหาร การทำกล้วยฉาบ และเหล้าสาโทพื้นบ้าน

2) ชื่อ-สกุล พ่อใหญ่จำรัส บุญเพท

ภูมิปัญญาด้านหมอพื้นบ้านรักษาด้วยสมุนไพร เป่างูสวัด และนวดรักษา

3) ชื่อ-สกุล พ่อใหญ่ผาย อัมพันธ์

ภูมิปัญญาด้าน พราหมณ์สู่ขวัญ หมอยาสมุนไพร

1.5 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

จุดแข็ง (Strength)

1) สถานศึกษามีการกำหนดวิสัยทัศน์ยุทธศาสตร์ และเป้าหมายที่ชัดเจนและสอดคล้องกับแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ

2) สถานศึกษามีโครงสร้างองค์การบริหารงาน ชัดเจน

3) โรงเรียนมีการใช้ระบบ ICT เข้ามาใช้ในการ ปฏิบัติงานและการติดต่อสื่อสาร

4) ความร่วมมือของบุคลากรเข้มแข็ง



- 5) โรงเรียนมีการประสานกับหน่วยงานอื่นในการ พัฒนาโรงเรียน
- 6) บุคลากรมีประสบการณ์ในการจัดการเรียน การสอน
- 7) โรงเรียนมีอาคารสถานที่ ห้องพิเศษที่ทันสมัย เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพดีขึ้น
- 8) โรงเรียนมีการจัดหา ผลิตสื่อการสอน ICT ที่ หลากหลาย เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถ และความ ถนัดของ ตนเอง
- 9) โรงเรียนจัดซื้อสื่อ วัสดุครุภัณฑ์อย่างถูกต้อง ตามระเบียบของการจัดซื้อ และรณรงค์ให้ใช้ วัสดุ ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
- 10) โรงเรียนมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ตามระเบียบการบริหารองค์กรที่เป็นนิติบุคคล มี ความชัดเจน มีการส่งเสริมให้ครูได้พัฒนา ตนเอง เป็นผู้มีความคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติงานอย่างเต็ม ศักยภาพ ส่งผลให้นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างมีมาตรฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน ของโรงเรียน
- 11) โรงเรียนส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาตนเอง ของบุคลากร เพื่อความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ ส่งผล ให้นักเรียนได้รับการถ่ายทอดความรู้อย่าง หลากหลายและทันเหตุการณ์
- 12) โรงเรียนบริหารจัดการโดยให้บุคลากรมีส่วนร่วม ร่วมในการคิดวางแผนและเปิดโอกาสให้ทำงาน ตามความสามารถ ทำให้การทำงานมีคุณภาพดี

จุดอ่อน (Weakness)

1. ระบบการนิเทศติดตามไม่ต่อเนื่องขาดประสิทธิภาพ
2. บุคลากรบางส่วนขาดความรู้ความชำนาญด้าน ICT
3. นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีที่เน้นความบันเทิงมากกว่าการศึกษาหาความรู้
4. ครูยังใช้ความรู้ความสามารถไม่เต็มศักยภาพ

โอกาส (Opportunity)

1. ชุมชน ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นอย่างดี
2. ชุมชนมีการบริการและเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้น เอื้อต่อ การเรียนรู้ตนเองที่ หลากหลายมากขึ้น
3. นโยบายเรียนฟรีตั้งแต่แรกเกิดจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีส่วนเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

อุปสรรค (Threat)

ปัจจัยภายนอกสถานศึกษา

1. ฐานะทางเศรษฐกิจผู้ปกครอง ชุมชนในเขตบริการ ส่วนมากจะประกอบอาชีพลูกจ้างรายวันทำ ให้มีข้อจำกัดเรื่องเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมบางครั้ง
2. มีการใช้เทคโนโลยีในทางลบ เช่น เล่นเกม เล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป
3. นโยบายด้านการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ส่งผลต่อความต่อเนื่องในการบริหารจัดการศึกษา
4. สภาพแวดล้อมในชุมชนมีแหล่งอบายมุข



1.6 ขอบข่ายความรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน

วิธีการบริหารและการจัดการ

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนของรัฐ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จึงเป็นองค์กรที่เป็นทางการประเภทบริการ ลักษณะโครงสร้างของระบบบริหารเป็นไปตามหลักการของระบบราชการ โดยมีพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 และระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคล พ.ศ. 2546 เป็นกรอบแนวคิดโดยยึดภารกิจหน้าที่ ความคล่องตัวในการบริหารจัดการกำหนดเป็นโครงสร้างของระบบบริหารได้ดังนี้

1) **คณะกรรมการสถานศึกษา** ที่มาจากหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้แทนผู้ประกอบการ ผู้แทนครู ผู้แทนองค์กรชุมชนผู้แทนองค์กรส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่า ผู้แทนผู้นำทางศาสนา โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษาของโรงเรียนเป็นกรรมการและเลขานุการ อยู่ในตำแหน่งคราวละ 4 ปี ซึ่งมีกฎกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการสรรหา และการพ้นจากตำแหน่ง

2) **หลักการตัดสินใจโดยองค์คณะบุคคล** การบริหารจัดการของโรงเรียนที่เป็นเรื่องสำคัญ กระทรวงกำหนดให้เป็นหน้าที่ของกรรมการสถานศึกษา เช่น การกำหนดนโยบาย และแผนพัฒนาการศึกษาแผนปฏิบัติการประจำปี ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีเรื่องมาตรฐานคุณภาพการศึกษา การประกันคุณภาพภายในที่คณะกรรมการจะต้องร่วมตัดสินใจร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน

3) **การกระจายอำนาจ** มีการกระจายอำนาจในการปฏิบัติรับผิดชอบและตัดสินใจ ให้คณะกรรมการสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลที่ต้องการแก่นักเรียนอย่างแท้จริง

4) **สายการบังคับบัญชา และช่วงการบังคับบัญชา** จะไม่กว้างไม่ยาวเกินไป มีความเหมาะสมกับขนาดขององค์กรและลักษณะงาน การประสานสัมพันธ์ เป็นไปทั้งแนวราบแนวตั้ง

5) **หลักประสิทธิผล** จากโครงสร้างจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด การดำเนินงานกระบวนการบริหาร จัดเพื่อพัฒนาตัวผู้เรียนโดยมีงานหลัก คือ การจัดการเรียนการสอนและการสนับสนุนการเรียนการสอนเป็นงานรอง

6) **หลักประสิทธิภาพ** จัดแบ่งงาน และกรอบงานยึดภารกิจของโรงเรียนเป็นหลัก และเกิดความคล่องตัว ประหยัดค่าใช้จ่าย และผลลัพธ์ที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ ตามที่ต้องการทุกฝ่าย

ลักษณะงานประกอบด้วย คณะกรรมการ ผู้บริหาร กลุ่มงาน ดังนี้

1) **คณะกรรมการ** มี 4 ชุด คือ คณะกรรมการสถานศึกษา มีหน้าที่ในการบริหารจัดการ คณะกรรมการประกันคุณภาพ คณะกรรมการปรับปรุงประสิทธิภาพ และคณะกรรมการการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นทีมงานของผู้บริหารโรงเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้อง

2) **การบริหารจัดการของผู้บริหาร** ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนทำหน้าที่รับผิดชอบควบคุม กำกับติดตาม ประเมินผล การบริหารจัดการโรงเรียน



3) กลุ่มงานแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานงบประมาณ กลุ่มบริหารงานบุคลากร กลุ่มบริหารงานทั่วไป

4) ผู้รับผิดชอบงานจะเป็นข้าราชการครู ลักษณะงานจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นงานหลัก และรับผิดชอบในงานกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานสนับสนุนงานการเรียนการสอน

1.7 ข้อมูลนักเรียน

ในปี พ.ศ.2567 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 247 คน จำนวน 10 ห้องเรียน มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 21 คน ดังนี้

ข้อมูลนักเรียน (ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน ของปีการศึกษาปัจจุบัน)

1. จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งสิ้น 245 คน
2. จำนวนนักเรียนในนอกพื้นที่บริการทั้งสิ้น 245 คน
3. จำนวนนักเรียนในโรงเรียนทั้งสิ้น 245 คน จำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน			ครูประจำชั้น
	ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล 2	9	5	14	นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน
อนุบาล 3	9	10	19	นายฤทธิชัย นามวรรณ
รวม	18	15	33	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	7	10	17	นางปราณี ธาณี นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	7	8	15	นางสุรีภรณ์ มาลาสาย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	11	12	23	นางสาวศิริพร เงามวรรณ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	9	5	14	นางสาวโสธรา กองแก้ว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	16	15	31	นางสุภัตตา ชุมเสน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	13	19	32	นางสาววิชญาภา แก้วพิทักษ์ นายพชรพนธ์ ก้านเพชร
รวม	63	69	132	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	24	13	37	นางมัลลิกา ไชยพันธ์ นายอดิศักดิ์ อานนท์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	8	13	21	นางสาวสิริวิทย์ ไชยโคตร นางสาวสมพักษ์ ดวนใหญ่
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	9	13	22	นางวรรณ นรมาตย์ นางทองดี พุทธรักษา
รวม	41	39	80	
รวมทั้งสิ้น	122	123	245	



1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567)

ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	อายุราชการ	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
1	นางนารอน ทับสกุล	55		ผู้อำนวยการ/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ. ค.ม.	-คณิตศาสตร์ -การบริหารการศึกษา	-
2	นางสุรีภรณ์ มาลาสาย	58	22	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	ภาษาไทย	ป.2
3	นางปราณี ธาณี	57	32	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	การประถมศึกษา	ป.1
4	นางวรรณ นรมาศย์	57	30	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	สังคมศึกษา	สังคม ม.1-3
5	นางมัลลิกา ไชยพันธ์	50	22	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	ภาษาไทย	ภาษาไทยม.1-3
6	นางสุภัศตา ชุมเสน	48	25	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	คณิตศาสตร์	คณิตศาสตร์ ป.5-6,ม.2-3
7	นางสาววิษญาภา แก้วพิทักษ์	41	16	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม	บริหารการศึกษา	ป.6
8	นางสาวสิริวิชญ์ ไชยโคตร	51	14	ครู/ชำนาญการ	ศษ.ม	บริหารการศึกษา	คณิตศาสตร์ ม.1, งานอาชีพ ม.1-3
9	นางทองดี พุทธิรักษา	47	11	ครู/ชำนาญการ	ศศ.บ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ ป.6,ม.1-ม.3
10	นายพรพนธ์ ก้านเพชร	35	7	ครู/ชำนาญการ	วท.บ	สัตวศาสตร์	คณิตศาสตร์ ป.4 , การงาน ป.4-6
11	นางสาวโสธรา กองแก้ว	35	8	ครู/ชำนาญการ	ศษ.บ.	นาฏศิลป์	ป.4
12	นางสาวศิริพร เถาวรรณ	30	5	ครู คศ.1	ค.บ.	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษป.1-3
13	นายอดิศักดิ์ อานนท์	33	4	ครู คศ.1	ศษ.บ	พลศึกษา	สุขศึกษา พลศึกษา ป.1-ม.3
14	นางสาวสมพักษ์ ดวนใหญ่	31	3	ครู คศ.1	ค.บ.	วิทยาศาสตร์	วิทยาศาสตร์ ม.1-3
15	นายฤทธิชัย นามวรรณ	28	2	ครู	กศ.บ.	ปฐมวัย	อนุบาล 3
16	นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม	43	-	ครูอัตราจ้าง	บธ.บ.	การบริหารทรัพยากรมนุษย์	สังคมศึกษา
17	น.ส.พัชรินทร์ ยืนนาน	28	-	ครูอัตราจ้าง	ศษ.บ	ปฐมวัย	อนุบาล 2
18	น.ส.หทัยา คริ่งพิบูลย์	30	-	ธุรการ	ปวส.	คอมพิวเตอร์	-
19	นายอ่อนสา อัมพันธ์	58	-	นักการภารโรง	ป.๔	-	-

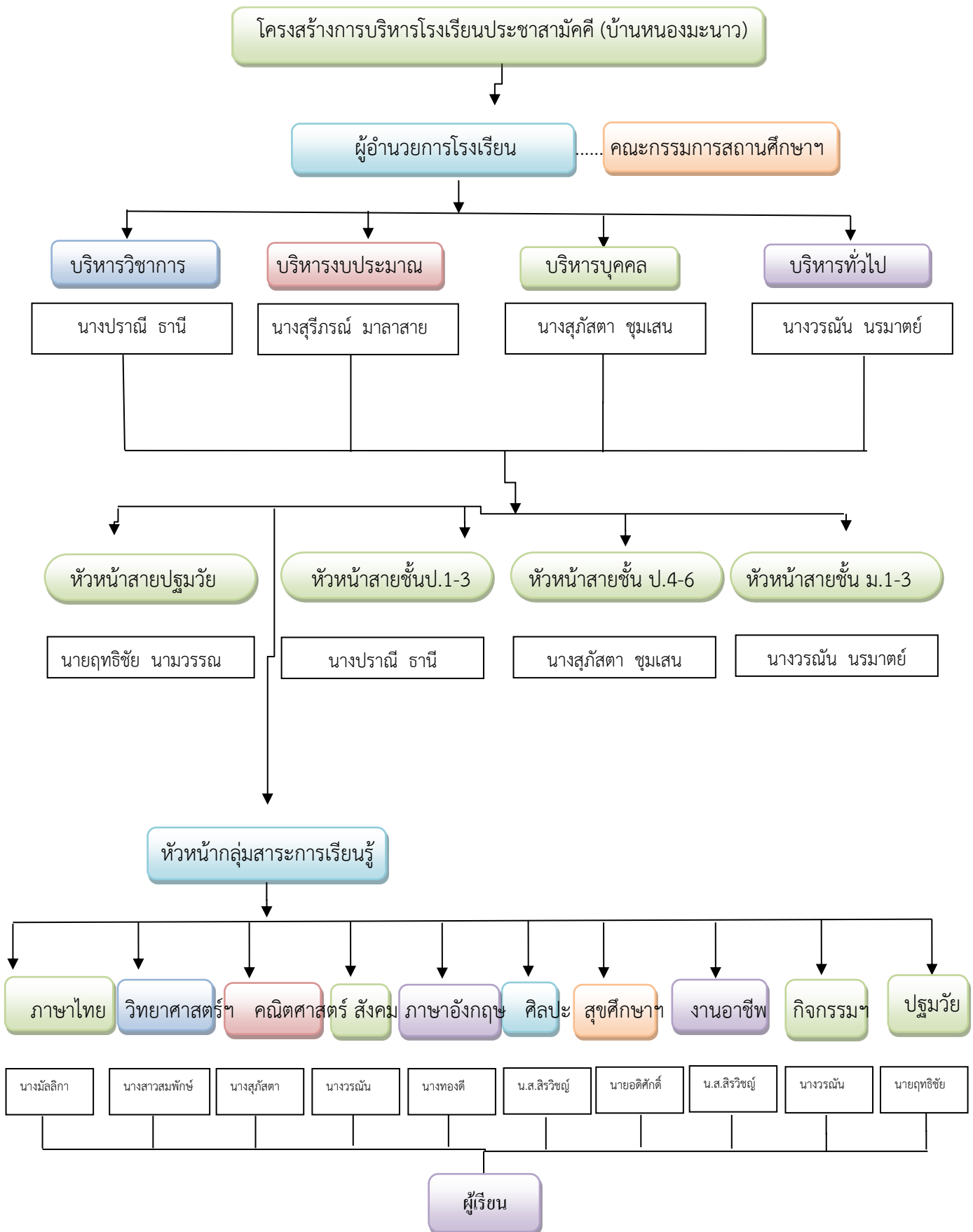


1.9 กรอบการบริหารงาน

กรอบการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



1.10 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



1.11 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา จัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพมุ่งสู่ศตวรรษที่ 21 นำนวัตกรรมการเรียนรู้ทางการศึกษาบนพื้นฐานพหุวัฒนธรรมท้องถิ่น พัฒนาสมรรถนะครูผู้มืออาชีพ หลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพที่ 1 แสดงบริบทภูมิสังคม จังหวัดอุบลราชธานี



ภาพที่ 2 แสดงภาพอนาคตของจังหวัดอุบลราชธานีในอีก 10 ปีข้างหน้า



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



ภาพที่ 3 แสดงคุณลักษณะของเยาวชนเมืองอุบลในอีก 10 ปีข้างหน้า (ตามหลัก 4HS)

1.12 อัตลักษณ์อุบลราชธานี สู่อัตลักษณ์สถานศึกษา บูรณาการหลักสูตร 6 สาระ

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

1.13 พันธกิจ (Mission)

- 1) ยกระดับคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ให้เหมาะสมตามช่วงวัยและระดับชั้น ให้เกิดคุณลักษณะตาม 3R 8C
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) มีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล



- 5) ส่งเสริมการจัดทำรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ในวัตกรรมการให้มีประสิทธิภาพ
- 6) ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมการทางการศึกษา
- 7) สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- 8) สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไก ในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 9) ส่งเสริมการสร้างสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

1.14 เป้าประสงค์ (Goal)

- 1) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2) ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ เหมาะสมตามช่วงวัย และระดับชั้น ตามคุณลักษณะ 3R 8C
- 3) ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) โรงเรียนมีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 5) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ในวัตกรรมการให้มีประสิทธิภาพ
- 6) ครูและผู้เรียนมีสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา
- 7) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสทางการศึกษา
- 8) โรงเรียนมีภาคีเครือข่าย และมีกลไก ในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 9) โรงเรียนมีสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา



โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) พุทธศักราช ๒๕๖๖
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ป.๑	ป.๒	ป.๓	ป.๔	ป.๕	ป.๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
กลุ่มสาระการเรียนรู้									
ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
- วิทยาการคำนวณ	-	-	-	-	-	-	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
- ออกแบบเทคโนโลยี	-	-	-	-	-	-	-	-	-
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
ประวัติศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)
ศิลปะ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)
การงานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๘๐ (๒๒น.ก.)	๘๘๐ (๒๒น.ก.)	๘๘๐ (๒๒น.ก.)
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน									
กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมลูกเสือ	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมชุมนุม	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
กิจกรรมเพื่อสังคมฯ	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รวมเวลาเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รายวิชาเพิ่มเติม	ปีละไม่น้อยกว่า ๔๐ ชั่วโมง						ปีละไม่น้อยกว่า ๒๐๐ ชั่วโมง		
ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
การป้องกันทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาไทย							๔๐	๔๐	๔๐
วิทยาศาสตร์							๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาอังกฤษ							๔๐	๔๐	๔๐
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๒๐๐ ชั่วโมง/ปี		
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง			ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง			รวม ๓ ปี ไม่น้อยกว่า ๓,๖๐๐ ชั่วโมง		



บทที่ 2

แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน ประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) 295 หมู่ที่ 7 ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง
จังหวัดอุบลราชธานี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน 1034710051

ข้อมูลพื้นฐาน

- โรงเรียนมัธยมศึกษาขยายโอกาส
- โรงเรียนนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดกลาง จำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 120-279 คน
- นักเรียนจำนวน 245 คน (10 พฤศจิกายน 2567)
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 19 คน (10 พฤศจิกายน 2567)

2. ชื่อแผนงาน

พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ส่งผลกระทบต่อลด
ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่

3. ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นางนารอน ทับสกุล ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ หัวหน้าชุดโครงการ
โทรศัพท์ : 081-1473793 Line : 081-1473793 Email Address : amnaron2512@gmail.com

4. ระยะเวลาดำเนินการ

(วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568)

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓..) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..✓..) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานาร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น



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

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- (✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)
- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (✓) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย 8) มีจิตสาธารณะ

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

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

8. ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง

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

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



ข้าราชการครูและบุคลากรโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอน และจะพัฒนาตนเองอยู่เสมอในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีประสิทธิภาพ และที่สำคัญมีการให้ความร่วมมือและสนับสนุนจากคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชนและผู้ปกครองในการพัฒนาการศึกษา

โรงเรียนยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอครูบางคนอาจขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการสอนที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีการวัดและประเมินผลที่ไม่ตรงจุด อาจยังไม่สะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะต่างๆ ที่สำคัญ การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นที่การท่องจำหรือการเรียนในรูปแบบที่ไม่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะได้ตามความคาดหวัง

จากปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุ ครูยังขาดนวัตกรรมในการสอน วิธีการเรียนการสอนที่ยังคงใช้รูปแบบเดิมๆ ไม่ได้พัฒนาตามความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ขาดการสนับสนุนงบประมาณที่เพียงพอ ในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัย ครูบางคนอาจขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน หรือไม่มีโอกาสพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน การเรียนการสอนไม่สามารถตอบสนองกับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

จากเหตุผลดังกล่าว การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นทางเลือกสำคัญในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว เนื่องจากตอบโจทย์การเรียนรู้ที่หลากหลาย นวัตกรรมการเรียนการสอนสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการให้เข้ากับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน การนำสื่อหรือนวัตกรรม และเทคโนโลยีมาใช้สามารถช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา รวมทั้งการพัฒนาทักษะของครูให้มีการสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสอนใหม่ๆ และนำสู่กิจกรรมต่างๆ ที่ จะช่วยพัฒนาทักษะนักเรียนทั้งด้านร่างกาย การเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริงมีผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่มีประสิทธิภาพ ด้วยที่มาและความสำคัญดังกล่าว แผนงานพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่จะส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่นี้ จึงมีความสำคัญที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และพัฒนาให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) พร้อมทั้งจะเผชิญกับสถานการณ์ในอนาคตได้

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่



3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน

4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

5) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์โรงเรียนและจังหวัดอุบลราชธานีด้านภาษาและวัฒนธรรม

11. เป้าหมายของโครงการ

เชิงปริมาณ

1) เด็กปฐมวัย จำนวน 33 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้าน อย่างสอดคล้องตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2561

2) นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 212 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

3) นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน 245 คน มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน และจังหวัดอุบลราชธานี

4) นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน 245 คน มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ

5) ครูโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน 16 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1) มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่

3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน

4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน



5) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์โรงเรียนและจังหวัดอุบลราชธานีด้านศิลปะและวัฒนธรรม

12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม “รูปแบบการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning”

12.1 ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

12.2. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

12.3.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
 () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 () 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
 () 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

(v) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง

12.4 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการศึกษามีการพัฒนาและปรับตัวให้เข้ากับความท้าทายใหม่ ๆ โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีและวิธีการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาครูในด้านต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ครูสามารถปรับตัวและใช้วิธีการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความสนใจคือ Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ โดยที่ครูไม่ใช่เพียงแค่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยให้แก่นักเรียนในการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ผ่านการลงมือปฏิบัติและการสืบค้นข้อมูล การนิเทศภายใน (Internal Supervision) จึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนา



ครู โดยให้ครูมีโอกาสได้รับการสนับสนุนในการพัฒนาทักษะการสอนผ่านกระบวนการนิเทศ ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมเพื่อให้ครูสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในกรอบของ Active Learning

การนิเทศภายในช่วยพัฒนาความสามารถของครูในการใช้วิธีการสอนที่ทันสมัย เช่น การเรียนรู้เชิงรุก โดยครูจะได้รับคำแนะนำและการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงานหรือหัวหน้างานที่มีประสบการณ์ ซึ่งช่วยเพิ่มทักษะการใช้เทคนิคการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดของนักเรียน

การใช้ Active Learning ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา และสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการที่ครูสามารถใช้เทคนิค Active Learning ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น โดยไม่จำกัดเฉพาะการท่องเที่ยวหรือการเรียนรู้แบบ passive แต่จะเป็นการส่งเสริมให้เรียนรู้จากการลงมือทำ การทดลอง การวิเคราะห์ และการอภิปราย ซึ่งจะทำให้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียนพัฒนาไปในทางที่ดี การนิเทศภายในไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการสอนของครูแต่ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันในโรงเรียน ครูสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และวิธีการสอนที่หลากหลาย ทำให้เกิดการพัฒนาและเรียนรู้ร่วมกันและสร้างนวัตกรรมการศึกษาใหม่ๆ ในองค์กร

12.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1) ทฤษฎีการจัดการทางการศึกษาแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management Theory) ทฤษฎีนี้เน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการตัดสินใจ ซึ่งเกี่ยวข้องกับบทบาทของผู้บริหารที่ต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่让ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผน และการตัดสินใจทางการศึกษา เพื่อให้การนิเทศภายในเป็นไปในทิศทางเดียวกันและเป็นการพัฒนาครูในการใช้เทคนิค Active Learning อย่างมีประสิทธิภาพ การร่วมมือระหว่างผู้บริหารและครูสามารถช่วยให้ครูพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2) ทฤษฎีการพัฒนาวิชาชีพครู (Teacher Professional Development Theory) ทฤษฎีนี้เน้นการพัฒนาศักยภาพของครูอย่างต่อเนื่อง โดยการนิเทศภายในจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสในการพัฒนาครูผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การฝึกอบรม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะ รวมถึงการให้การสนับสนุนในด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก การพัฒนาครูในทางวิชาชีพจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้เทคนิค Active Learning ในการเรียนการสอน

3) ทฤษฎีการให้ข้อเสนอแนะ (Feedback Theory) การให้ข้อเสนอแนะเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของครู การนิเทศภายในที่มีการให้ข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงการสอนและพัฒนาทักษะการใช้ Active Learning ในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งข้อเสนอแนะที่ดีจะช่วยเพิ่มความมั่นใจให้ครูและกระตุ้นให้ครูพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

4) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์มุ่งเน้นที่การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีการติดต่อสื่อสารและมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนและครูหรือระหว่างผู้เรียน



ด้วยกัน การนิเทศภายในที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกจึงต้องเน้นให้ครูสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม หรือการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ร่วมกัน

12.6 กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

12.6.1 กระบวนการบริหารงานวิชาการ

1) กำหนดโครงสร้าง/บทบาทผู้เกี่ยวข้อง

ผู้บริหารสถานศึกษา มีบทบาท ดังนี้

- กำหนดนโยบายการนิเทศภายในเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียน
- สนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นในการพัฒนาครู เช่น เวลา การอบรม และเครื่องมือการ

สอน เป็นผู้กำหนดทิศทางและบริหารจัดการในการดำเนินการนิเทศ

- ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของการนิเทศภายใน

ครูผู้สอน มีบทบาท ดังนี้

- ปรับตัวเพื่อใช้วิธีการสอนหรือนวัตกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Active

Learning)

- ร่วมมือกับผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องในการนิเทศ
- รับคำแนะนำจากผู้มีความเชี่ยวชาญและนำไปปรับใช้ในห้องเรียน
- พัฒนาสมรรถนะในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
- การสะท้อนกลับจากการนิเทศเพื่อพัฒนาการสอน

ผู้เชี่ยวชาญ มีบทบาทดังนี้

- ให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่ครูในการพัฒนาวิธีการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก
- พัฒนาและจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมเพื่อเสริมสมรรถนะของครู
- ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน
- ประเมินผลกระทบจากการนำกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไป

ใช้ในการสอน

นักเรียน มีบทบาทดังนี้

- มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ครูจัดเตรียมขึ้น
- ให้ข้อเสนอแนะและสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ที่มีผลต่อการเข้าใจ

เนื้อหามากขึ้น

- เป็นผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการสอนผ่านการให้ feedback หรือสะท้อนการเรียนรู้

ทีมประเมินผล บทบาทดังนี้

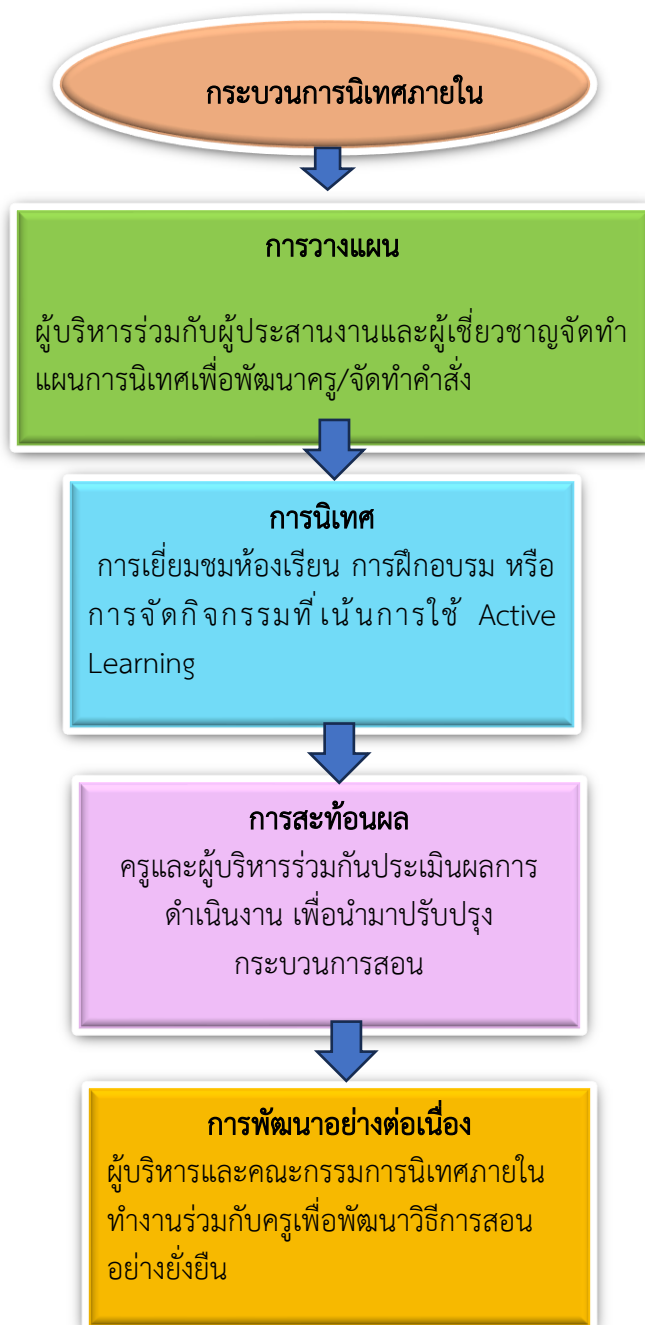
- วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้ Active Learning ต่อสมรรถนะการสอนของครู
- เสนอแนะการปรับปรุงกระบวนการนิเทศตามผลการประเมิน

คณะกรรมการนิเทศภายใน มีบทบาทดังนี้

- ออกแบบและดำเนินการนิเทศภายในที่เน้นการพัฒนาทักษะการสอนเชิงรุก
- จัดทำแผนการนิเทศและติดตามผลการพัฒนาของครู
- ให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะในการพัฒนาและปรับปรุงการสอน

12.6.2 กระบวนการนิเทศภายใน





2) การพัฒนาครู

การพัฒนาครูโดยใช้นวัตกรรมรูปแบบการนิเทศภายใน เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีหลายกระบวนการที่สำคัญ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะและสมรรถนะของครูให้สามารถจัดการเรียนการสอน ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระบวนการพัฒนาประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการ เพื่อระบุความต้องการในการพัฒนาครูในด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก



2. การกำหนดเป้าหมายและแผนพัฒนา เพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาและการบรรลุผลที่ต้องการวางแผนการพัฒนาโดยการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและการสนับสนุนด้านต่างๆ เช่น การฝึกอบรม การประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือการเยี่ยมชมห้องเรียน

3. การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะ เพื่อเสริมทักษะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้กับครู เช่น จัดการอบรมหรือเวิร์กช็อปที่เน้นการใช้เทคนิคและกลยุทธ์ต่างๆ ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

4. การนิเทศและการเยี่ยมชม เพื่อประเมินผลและให้คำแนะนำในการพัฒนาจากผู้เชี่ยวชาญไปเยี่ยมชมห้องเรียนเพื่อสังเกตการใช้ Active Learning และประเมินการปฏิบัติจริงของครู

5. การสะท้อนผลและปรับปรุง เพื่อทำการประเมินและปรับปรุงกระบวนการสอนให้ดีขึ้น เช่น ครูและผู้บริหารร่วมสะท้อนผลจากการใช้ Active Learning ในห้องเรียน เช่น การเรียนรู้ของนักเรียนมีการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีหรือไม่

6. การติดตามผลและประเมินผล เพื่อติดตามการพัฒนาของครูและประเมินผลการใช้งาน Active Learning ติดตามการพัฒนาของครูหลังจากการนิเทศภายในผ่านการประเมินผลงานการสอนหรือการเยี่ยมชมห้องเรียน

7. การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครูสามารถพัฒนาและปรับตัวได้อย่างต่อเนื่อง เช่นการเข้าร่วมสัมมนา หรือส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในโรงเรียนหรือกับครูในสถานศึกษาหรือเครือข่ายอื่นๆ

3) การติดตาม ช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การติดตามเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าในการพัฒนาทักษะการสอนของครูที่ใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก และเพื่อให้ความช่วยเหลือในการปรับปรุงการสอนโดยการเยี่ยมชมห้องเรียนซ้ำ ผู้บริหารหรือนักนิเทศจะไปเยี่ยมชมห้องเรียนอีกครั้งเพื่อประเมินว่าครูนำความรู้ที่ได้รับจากการนิเทศไปใช้ในการสอนอย่างไร และสามารถปรับปรุงการสอนได้หรือไม่ ให้คำแนะนำและการสนับสนุนที่เหมาะสมแก่ครูในการพัฒนาการสอนเชิงรุกอย่างมีประสิทธิภาพอาจจะเป็นการแนะนำในรูปแบบรายบุคคล การหาทรัพยากรงบประมาณ และส่งเสริมการอบรมส่งเสริมการแบ่งปันประสบการณ์และวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพในหมู่ครู เช่น การเรียนรู้ระหว่างครู การจัดประชุมหรือกิจกรรมกลุ่มที่ครูแต่ละคนสามารถแบ่งปันประสบการณ์การใช้ Active Learning หรือปัญหาที่พบในการสอน พร้อมกับวิธีการแก้ไขโดยผ่านกระบวนการ PLC การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้

4) กระบวนการ ปรับปรุง และ รายงาน

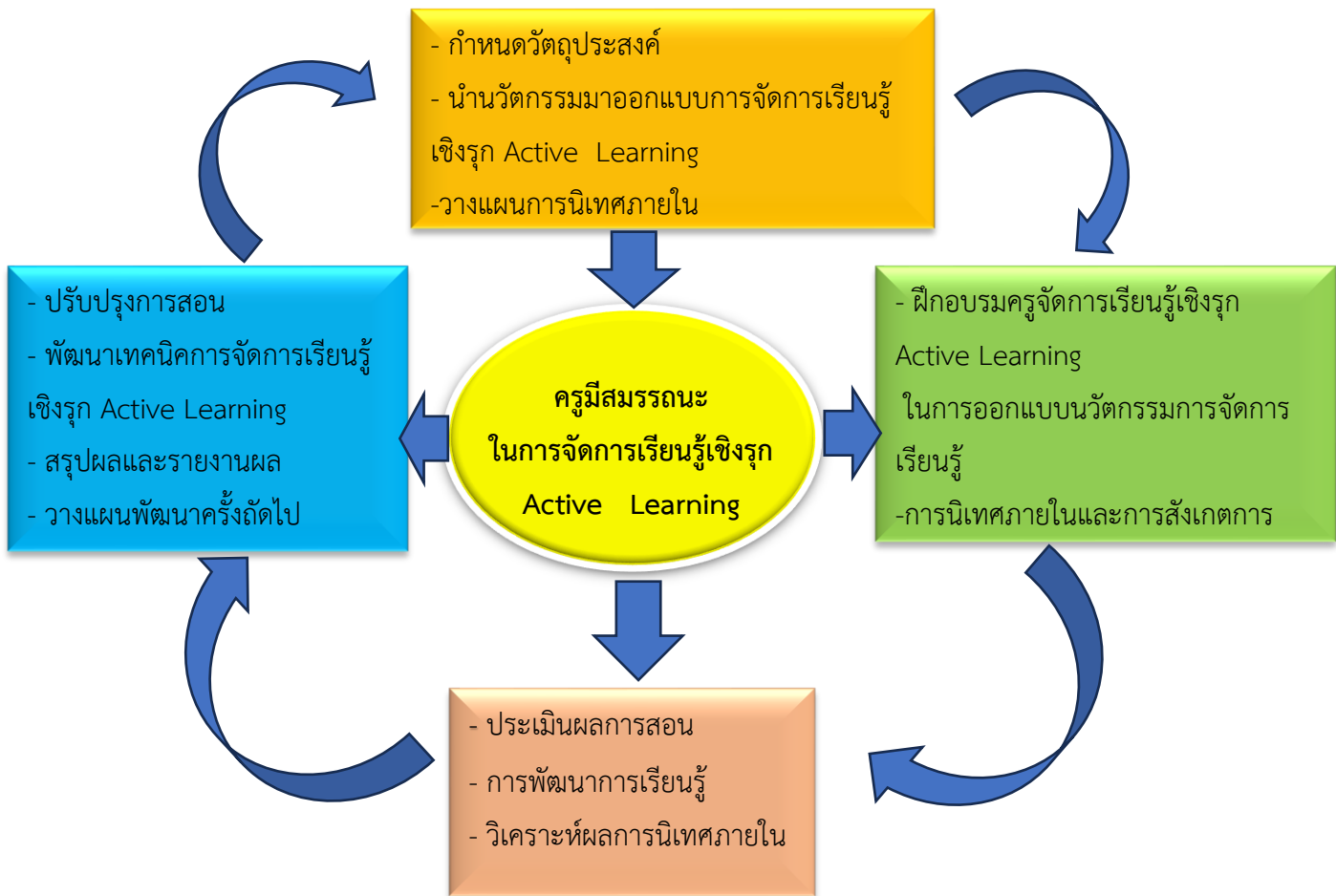
ขั้นตอนนี้สำคัญมากในการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งช่วยให้ครูสามารถปรับการสอนให้ดียิ่งขึ้นผ่านการสะท้อนผลและการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ขณะเดียวกันการ รายงานช่วยในการติดตามความก้าวหน้า ประเมินผล และสรุปผลการดำเนินการเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยสามารถสรุปผลและนำเสนอต่อผู้บริหารเพื่อการพัฒนาในอนาคต.

12.6.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน



แผนผังมโนทัศน์: PDCA

ในการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning



1. PLAN (วางแผน)

- กำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาสมรรถนะของครู ในการนำนวัตกรรมมาออกแบบจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยการนิเทศภายใน

- ออกแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ครูต้องเรียนรู้วิธีการออกแบบนวัตกรรมที่ใช้เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เช่น การตั้งคำถามที่เปิดกว้าง การใช้เกม หรือกิจกรรมกลุ่ม

- วางแผนการนิเทศภายใน วางแผนการนิเทศที่จะมีการสังเกตการสอน การให้คำแนะนำ และการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

2. DO (ดำเนินการ)

- ฝึกอบรมครู จัดอบรมให้ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และเทคนิคในการจัดการเรียนการสอน



- การออกแบบการเรียนการสอน แบบเชิงรุก Active Learning ในการออกแบบกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน

- การนิเทศภายในและการสังเกตการสอน ผู้ที่รับผิดชอบในการนิเทศภายในจะเยี่ยมชมการสอนของครูเพื่อสังเกตและให้คำแนะนำในการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

3. CHECK (ตรวจสอบ)

- สะท้อนผลการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ครูและผู้ทีนิเทศจะสะท้อนผลการใช้ Active Learning ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนและประสิทธิภาพของการสอน

- ประเมินผลการสอนและการพัฒนาการเรียนรู้อันเนื่องมาจากการใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในห้องเรียน โดยอาจใช้เครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เช่น แบบประเมิน

- วิเคราะห์ผลการนิเทศภายใน วิเคราะห์และประเมินผลจากการนิเทศภายในว่าได้ผลตามที่คาดหวังหรือไม่ และมีข้อบกพร่องใดที่ต้องปรับปรุง

4. ACT (ดำเนินการปรับปรุง)

- ปรับปรุงการสอน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ครูปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนตามผลการสะท้อนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการนิเทศภายใน

- พัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมและเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

- สรุปผลและรายงานผลการพัฒนาและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเชิงรุก Active Learning รวมถึงการรายงานผลเพื่อวางแผนการพัฒนาต่อไป

- วางแผนพัฒนาครั้งถัดไป นำผลการประเมินมาปรับใช้ในแผนการพัฒนาคูในครั้งถัดไป

12.6.5 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบ

แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบนวัตกรรมการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

การพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านการนิเทศภายในต้องการกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และการพัฒนาของครูอย่างต่อเนื่อง โดยการใช้วิธีการนิเทศที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสะท้อนผล และการพัฒนาอย่างร่วมมือกันในชุมชนการเรียนรู้ เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของแผนการจัดกิจกรรม

1. พัฒนาสมรรถนะครูในการเรียนจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
2. ส่งเสริมการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในการจัดการเรียนการสอน
3. สร้างการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้บริหาร ครูและนักเรียน
4. สนับสนุนการสะท้อนผลและการพัฒนาการสอนอย่างต่อเนื่อง



กิจกรรม	วัตถุประสงค์	กระบวนการ
1.กิจกรรมอบรมครูเพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	ให้ครูมีความรู้และเข้าใจแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รวมถึงวิธีการออกแบบการเรียนการสอนที่ใช้ Active Learning	รับฟังการบรรยายและสาธิต ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning บรรยายเกี่ยวกับแนวคิดและเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสื่อและนวัตกรรมในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning การฝึกปฏิบัติ ครูฝึกออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เช่น การออกแบบกิจกรรมที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของนักเรียน กิจกรรมเสริม การศึกษาและฝึกการใช้เครื่องมือการสอนที่สามารถเสริมการเรียนรู้เชิงรุก เช่น แอปพลิเคชันต่างๆ หรือเครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยในการสร้างกิจกรรม Active Learning
2. การนิเทศภายใน	ให้ครูได้รับข้อเสนอแนะจากการนิเทศภายใน และสามารถนำความคิดเห็นไปพัฒนาและปรับปรุงการสอน	การเยี่ยมชมห้องเรียน ผู้ที่รับผิดชอบการนิเทศเยี่ยมชมการสอนของครูเพื่อสังเกตการใช้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในห้องเรียน การให้คำแนะนำ หลังจากการเยี่ยมชม ผู้ที่นิเทศให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพได้ เช่น การใช้กิจกรรมกลุ่ม การใช้สื่อการเรียนรู้ หรือการตั้งคำถามที่ช่วยกระตุ้นการคิด การสนทนาหลังการเยี่ยมชม การนั่งร่วมกับครูเพื่อสะท้อนผลการใช้ วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และการเสนอแนะการปรับปรุงในกิจกรรมต่างๆ



<p>3.กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning</p>	<p>ให้ครูใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในการสอนจริงในห้องเรียน และให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง</p>	<p>1.การออกแบบกิจกรรม ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เช่น การตั้งคำถาม การอภิปรายกลุ่ม หรือการใช้เกมการศึกษา</p> <p>2.การจัดการเรียนรู้ ครูจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในห้องเรียนจริง และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</p> <p>3.การติดตามผล สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เช่น การมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกัน และการคิดวิเคราะห์</p>
<p>4.กิจกรรมการสะท้อนผลการสอนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</p>	<p>ให้ครูสามารถสะท้อนผลการสอนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning</p>	<p>การสะท้อนผลการสอน มีการจัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ครูพูดคุยและสะท้อนผลการใช้นวัตกรรมที่เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในห้องเรียน โดยประเมินจากการมีส่วนร่วมของนักเรียน ความเข้าใจเนื้อหาของนักเรียน และการตอบสนองต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น</p> <p>การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้บริหาร ครู ร่วมกลุ่มกับผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้ Active Learning โดยการแบ่งปันสิ่งที่ดีและสิ่งที่ควรปรับปรุง</p>
<p>5. การประเมินและรายงานผลการพัฒนา</p>	<p>ประเมินผลการพัฒนาสมรรถนะของครูในการใช้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และทำการรายงานผลเพื่อการพัฒนาในอนาคต</p>	<p>การประเมินผลการสอน ใช้เครื่องมือประเมินผล เช่น แบบสอบถามหรือแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เพื่อวัดผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ว่ามีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหรือไม่</p> <p>การสะท้อนผลการนิเทศภายใน รวบรวมข้อเสนอแนะจากการนิเทศภายในเพื่อทำการปรับปรุงแนวทางการสอนในอนาคต</p>



		การรายงานผลการพัฒนา จัดทำรายงานผล การพัฒนาการใช้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ในการจัดการเรียนการ สอน รวมถึงข้อเสนอแนะในการพัฒนาใน ระยะถัดไป
--	--	--

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรม แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และการนิเทศ ภายใน	ค่าใช้จ่าย ค่าวัสดุ	อาหารว่าง	1,360	2,000
		รายงานการนิเทศและเอกสาร ทางวิชาการและใบความรู้	640	
รวม (สองพันบาทถ้วน)				2,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ความสามารถของครูในการใช้ นวัตกรรม จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	การนิเทศภายใน	แบบนิเทศ
2) ความพึงพอใจของครูที่ได้รับ การนิเทศและการสนับสนุนใน การพัฒนาแนวทาง จัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
3) ความพึง พอใจของนักเรียนใน ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
4) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนในวิชาต่างๆ หลังจากที่มีการใช้ จัดการเรียนรู้เชิง รุก Active Learning	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	แบบทดสอบ



(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางนารอน ทักษกุล)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 ครูมีนวัตกรรมและสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

15.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และมีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ

15.3 ได้จัดการศึกษาที่นำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายเพื่อเป็นรากฐานในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.4 โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์โรงเรียน

15.5 ได้รูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ และแนวทางการพัฒนา

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ



16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

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

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

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



16. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวนเงิน 99,9600 บาท

17. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
1	นางปราณี ธานี	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านการ เขียนสะกดคำ	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2,000
2	นางสุริภรณ์ มาลาสาย	การพัฒนาทักษะการอ่านการ เขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	2,000
3	นางสาวศิริพร เถาวรรณ	การพัฒนาทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษ โดยการปรับ ประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning	ภาษาอังกฤษ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	3,000
4	นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม	การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัด สร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการ เรียนรู้แบบ Active Learning	สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2,000
5	นางสาวโสระชา กองแก้ว	แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำ เบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบล ราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ศิลปะ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	7,000
6	นางสุภัสตา ชุมเสน	นวัตกรรมแบบฝึกทักษะการคิด เลขเร็ว โดยใช้เกมเป็นฐาน	คณิตศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	2,000



ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
		(Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5			
7	นายพชรพนธ์ ก้านเพชร	การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและ วัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะ และวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบัก ต้อ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและ วัฒนธรรม ท้องถิ่น (หนังบักต้อ)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	3,600
8	นางสาววิษญาภา แก้วพิทักษ์	การจัดการเรียนรู้แบบActive Learning โดยใช้แบบฝึกเสริม ทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	2,500
9	นางสาวสมพักษ์ ดวนใหญ่	การพัฒนาทักษะการ ตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)	วิทยาศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	2,500
10	นางวรรณ นรมาศย์	การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและ วัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและ วัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)	รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและ วัฒนธรรม พื้นบ้าน (หนัง บักต้อ)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	50,000
11	นางทองดี พุทธรักษา	การพัฒนาทักษะการเขียน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้	ภาษาอังกฤษ	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	2,000



ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
		แบบฝึกทักษะ ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ2W3P			
12	นางมัลลิกา ไชพันธ์	การพัฒนาทักษะการอ่านจับ ใจความสำคัญของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึก ทักษะด้วยเทคนิค 5W1H	ภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	3,000
13	นายอดิศักดิ์ อานนท์	การพัฒนาทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ	สุขศึกษา	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	5,000
14	นางสาวสิริวิษณุ ไชยโคตร	การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้ พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรม ผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	การงานอาชีพ	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	5,000
15	นายฤทธิชัย นามวรรณ	พัฒนากล้ามเนื้อเล็กของเด็ก ปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้าง สรรค์ Learning by doing สำหรับชั้นอนุบาล 3	ศิลปะ	ปฐมวัย	3,000
16	นางสาวพัชรินทร์ ยีนนาน	พัฒนากล้ามเนื้อเล็กของ เด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรม ศิลปะ สร้างสรรค์ Learning by doing สำหรับชั้นอนุบาล 2	ศิลปะ	อนุบาลที่ 2	3,000
		รวม (เก้าหมื่นเจ็ดพันหกร้อยบาทถ้วน)			97,600



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำปราณี.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... ธานี.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 1รายวิชา.....ภาษาไทย (ท.11101).....

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำ รายวิชาภาษาไทย (ท.11101).....

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(√) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาการจัดการเรียนการสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) การอ่านการเขียนแจกลูกสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาไทย ในระดับเริ่มแรกเนื่องจากได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ยังสะกดคำและเขียนคำไม่ได้เนื่องด้วยขาดทักษะในการอ่าน และการเขียนสะกดคำแจกลูกอยู่มากได้ดำเนินการวินิจฉัยปัญหาด้านการอ่านจึงทำให้เข้าใจถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละบุคคลด้วยปัญหาดังกล่าวจึงได้คิดค้นแนวทางการดำเนินงานตามวงจรการบริหารที่มีคุณภาพ PDCA ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน และใช้แนวการสอนโดยกระบวนการ Active Learning 5 ขั้น โดยผ่านกิจกรรมการฝึกฝน ด้วยการใช้วิธีการสอน ที่มีความหลากหลาย ด้วยการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจ วิชาภาษาไทยซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนในวิชาอื่นๆ นักเรียนจำเป็นต้องอ่านออกเขียนได้ทุกคนการอ่าน การเขียน เป็นสื่อกลางของการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องและเป็นไปตามนโยบายสำคัญของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1 ในเรื่อง การอ่านออก เขียนได้ และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงได้ดำเนินกิจกรรมนี้เพื่อเป็นการแก้ไขและพัฒนาการอ่านและการเขียนให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคน การฝึกอ่านเขียนแจกลูกสะกดคำ เป็นพื้นฐานเริ่มแรกให้ผู้เรียนในการอ่านและเขียนและได้จัดทำนวัตกรรมชุดพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำ จำนวน 2 ชุด

- ชุดที่ 1 แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำ

อ่านเขียนแจกลูกสะกดคำ ไม่มีตัวสะกด และมีตัวสะกด

- ชุดที่ 2 แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำมีวรรณยุกต์

อ่านเขียนแจกลูกสะกดคำ(ประโยค) มีวรรณยุกต์ จากความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญพะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์



SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนด้านภาษาอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนให้มีการพัฒนานักเรียนเกิดทักษะมีความรู้ความเข้าใจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีคุณภาพสูงขึ้น
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อพัฒนาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศในการอ่าน เขียนแจกลูกสะกดคำ
4. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

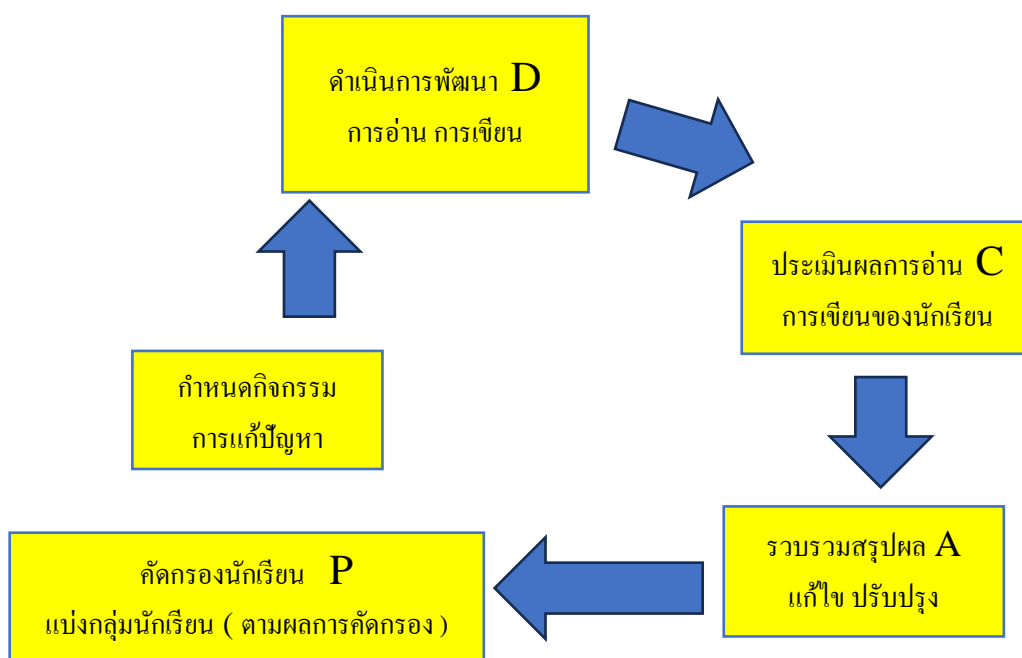
8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน....17...คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้ใช้กระบวนการดำเนินงานวงจรบริหารที่มีคุณภาพ PDCA คือ วงจรการบริหารงานคุณภาพ ย่อมาจาก 4 คำ ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ) และ Act (การดำเนินการให้เหมาะสม) ซึ่งวงจร PDCA สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกๆ เรื่อง

แผนผังการดำเนินงาน



10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(P:ชั้นวางแผน)

1. คัดกรองนักเรียนและแบ่งกลุ่มนักเรียน

1.1 ประเมินทักษะการอ่านการเขียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล

- อ่านคำพื้นฐานที่ครูกำหนด (อ่านสะกดคำ)
- เขียนคำบอกจากคำพื้นฐาน (เขียนสะกดคำ)
- บันทึกผลการอ่าน เขียน
- ประเมินผล

1.2 แบ่งกลุ่มนักเรียน ตามผลการประเมินจากแบบคัดกรอง เพื่อเป็นแนวทางแก้ไข และพัฒนาการอ่านและการเขียนด้วย วิธีการและนวัตกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

กลุ่มที่ 1 นักเรียนอ่านคล่อง / เขียนคล่อง

กลุ่มที่ 2 นักเรียนอ่านไม่คล่อง / เขียนไม่คล่อง

กลุ่มที่ 3 นักเรียนอ่านไม่ออก / เขียนไม่ได้

2. กำหนดกิจกรรมการพัฒนารายกลุ่ม เป็นการกำหนดวิธีการและนวัตกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน แต่ละกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนให้เหมาะสมมากขึ้น

กลุ่มที่ 1 นักเรียนอ่านคล่อง / เขียนคล่อง

- อ่านสะกดคำ/ประโยค สรุปบันทึกผลจากการอ่าน
- เขียนตามคำบอก/เขียนสะกดคำและเขียนสะกดคำประโยค

กลุ่มที่ 2 นักเรียนอ่านไม่คล่อง / เขียนไม่คล่อง

- อ่านสะกดคำ/ประโยคสั้นๆ / หนังสือ กับเพื่อนหรือครู
- เขียนตามคำบอก/เขียนสะกดคำและเขียนสะกดคำประโยคสั้นๆ

กลุ่มที่ 3 นักเรียนอ่านไม่ออก / เขียนไม่ได้

- อ่านคำในใบงานที่กำหนดเป็นรายบุคคล กับครู
- เขียนตามคำบอกจากคำที่ให้อ่านเป็นคำง่าย ๆ ประโยคง่าย ๆ ที่ไม่ซับซ้อน
- ซ้อมเสริมการอ่านเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน

(D: ชั้นดำเนินงาน)

3. ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียนแจกลูกสะกดคำ ตามกิจกรรมตามที่กำหนดตลอดปีการศึกษา การฝึกฝนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ Active Learning 5 ขั้นตอน” ขั้นตอนนี้จะป็นขั้นตอนการสอนตามหลักการ Active Learningการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหา ความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ กระบวนการจัดการเรียนการสอนหรือวิธีการสอนแบบเชิงรุกActive Learning ในรูปแบบการระดมสมอง (Brainstorming) เป็นการสร้างสรรค์แลกเปลี่ยนแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียน และเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่ หลากหลาย



รูปแบบแสดงความคิด ร่วมมือกันจนนักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบการสอนนี้จะใช้ขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน

- 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ
- 2) ขั้นสำรวจและค้นหา
- 3) ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป
- 4) ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ
- 5) ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้

(C: ขั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล)

4. ประเมินผลการอ่านการเขียนแจกลูกสะกดคำของนักเรียน เพื่อดูพัฒนาการ การอ่านและการเขียนของนักเรียน

5. รวบรวมสรุปผลข้อมูลเพื่อสรุปผลการดำเนินกิจกรรมประสพผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านการเขียนดีขึ้นกว่าเดิม
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนพัฒนาขึ้น

(A: ขั้นพัฒนา แก้ไข / ปรับปรุง)

นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไข โดยตรวจสอบกิจกรรมที่ควรปรับปรุง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ ปรับวิธีการที่ให้พ่อแม่ช่วยเหลือการเรียนของลูก / จัดให้มีกิจกรรมที่ช่วยน้องในปีต่อไป / ซ้อมเสริมการอ่านเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน

10.1 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	เกม บัตรคำ,
2. ขั้นสอน	- สนทนา คลิป VDO การสอนการอ่านการเขียนสะกดคำ
3. ขั้นปฏิบัติ	แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำ เล่ม 1-2
4. ขั้นนำเสนอผลงาน	-นักเรียนเขียนสะกดคำได้(ใบงาน)
๕. นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	นักเรียนอ่านสะกดคำเขียนสะกดคำได้



11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ

- ครูสร้างบรรยากาศกระตุ้น ให้นักเรียนอยากเกิดการ เรียนรู้และกระตุ้นการตื่นตัว ของนักเรียน

2. ชั้นสำรวจและค้นหา

- ครูได้ถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับ ลักษณะวิธีการต่างๆสนทนาดู ภาพ บัตรคำ

3. ชั้นอภิปรายและลงข้อสรุป

- ครูนักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่มเพื่อทำกิจกรรมเสนอแนวคิดแก้ปัญหาาร่วมกัน

4. ชั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ

- ทำกิจกรรมใบงานเพื่อที่จะวัดว่านักเรียนได้เกิดองค์ความรู้ และสามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

5. ชั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้

- นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียน นำไปประยุกต์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการอ่าน การเขียนตามหลักเกณฑ์ทางภาษาที่ถูกต้อง
- นักเรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำ การเขียนสะกดคำและมีความคิดสร้างสรรค์
- เป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านมีจิตสำนึกรักษ์ หวงแหนในภาษาซึ่งเป็นมรดกของชาติ
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยและมีนิสัยรักการอ่าน

12.2 ครู

- ครูมีนวัตกรรมที่มีคุณภาพ
- ครูจะได้เรียนรู้ถึงความต้องการและความสามารถของนักเรียนมากขึ้น
- ครูจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอน

12.3 โรงเรียน

- โรงเรียนมีนวัตกรรม

12.4 ชุมชน

- ชุมชนมีความภาคภูมิใจ
- เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน




13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1.จัดทำรูปเล่ม ประกอบด้วย		
		- แบบฝึกทักษะ 2 ชุด	2 ชุด	300
		- แผนการจัดการเรียนรู้	1 เล่ม	100
		2. กระดาษ A4	5 รีม	725
		3. หมึกปรี้น สีดำ สีเหลือง สี แดง สีน้ำเงิน	1 ชุด	400
		4- การ์ดขาว A4 180G	1 ห่อ	65
		5. ปกพลาสติกใส	1 แพ็ค	140
		6. แฟ้มเอกสารครู	2 แฟ้ม	160
7.สันรูด 7 มิล	2 ชุด	110		
รวม				2,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีความรู้เข้าใจใน หลักการอ่านการเขียนสะกดคำ	สังเกต/สอบถาม	แบบสังเกต
2) นักเรียนสามารถอ่านและเขียน แบบสะกดคำได้	การสังเกตพฤติกรรมการฟัง พูด อ่าน เขียน	แบบประเมินการฟัง พูด อ่าน และเขียน
2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการ การใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
3) มีผลการพัฒนาทักษะทางการ อ่านการเขียนสูงขึ้น	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	ผลงานนักเรียน
4) มีเจตคติที่ดีทางการอ่านการ เขียน	สังเกต/สอบถาม	แบบสอบถาม
5) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศ



(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางปราณี ธานี)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 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



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสุรีภรณ์ มาลาสาย ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ
3. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

- () โครงการใหม่ (v) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน Reading และการเขียน (Writing) หรือ 3R8C เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถอ่าน เขียน และเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการอ่านการเขียน จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียน ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน สื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านการเขียน ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2



ผลการประเมินด้านการอ่านการเขียนของผู้เรียน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน คือ อ่านเขียนคำ ประโยค และเรื่องราว ไม่เหมาะสมกับวัย

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน สังเกตการเขียนตามคำบอก การแต่งประโยค การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือการคัดลายมือ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ส่งผลให้การประเมินการอ่านการเขียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ปรัชญาสรคณิยม ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียนของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านการเขียน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านการเขียนของผู้เรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนของผู้เรียน
- 7.3 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 คน

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการอ่าน
- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการเขียน
- ผู้เรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

9.2 เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต



10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

10.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทฤษฎีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วยหลายทฤษฎี ซึ่งมีแนวคิดมาจาก ปรัชญาการศึกษาที่พัฒนาการนิยม (Progressivism) ปรัชญาที่เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดดั้งเดิม ที่การศึกษามักเน้นแต่เนื้อหา สอนให้ท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญาอย่างเดียว ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีความกล้าและความมั่นใจในตนเอง ประกอบกับมีความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิดแนวความคิดปรัชญาการศึกษาที่พัฒนาการนิยมขึ้น ปรัชญาเน้นกระบวนการ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับการศึกษา แนวทางของการศึกษาจึงต้องพยายามปรับปรุงให้สอดคล้องกับกาลเวลาและภาวะแวดล้อมอยู่เสมอ การศึกษาจะไม่สอนให้คนยึดมั่นในความจริง ความรู้ และค่านิยมที่คงที่ หรือสิ่งที่กำหนดไว้ตายตัว ต้องหาทางปรับปรุงการศึกษาอยู่เสมอ เพื่อนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) คือ แนวความคิดของนักจิตวิทยาที่พยายามจะอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลของการฝึกฝนซ้ำซาก และเป็นไปในลักษณะถาวร ซึ่งไม่สามารถมองเห็นและสังเกตได้โดยตรง โดยที่นักจิตวิทยาแต่ละคนก็มีความเชื่อเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายๆ ทฤษฎี ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการกล่าวถึงกฎและหลักการ สามารถอธิบายเงื่อนไขว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข, 2548 : 125)

2. ทฤษฎีสรคณนิยม (Constructivism) คือ แนวคิดที่เน้นพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้นี้ส่งเสริมการพัฒนาภายในตัวบุคคล ให้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาขึ้นด้วยตัวเองมากกว่าที่จะรับความรู้ หรือเกิดความเข้าใจจากบุคคลอื่น และบุคคลจะเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการลงมือทำหรือการทำงาน และปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนในลักษณะการเผชิญสถานการณ์จริง ซึ่งมีหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้ Active Process และจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาโครงสร้างทางปัญญา ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นั้น (อัญชลี สิริรินทร์วารวงศ์, 2543: 78)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบให้ความร่วมมือ (Cooperative and collaborative learning) กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนเพื่อให้บรรลุหมายของกลุ่ม โดยองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การพึ่งพากันในทางบวก การปฏิสัมพันธ์เกื้อหนุนกันการกำหนดภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน การใช้ทักษะระหว่างบุคคล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2552: 46)

4. ทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิซึ่ม (Social constructivism) ของ Vygotsky ที่เน้นการสร้างความรู้ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม โดยเปิดโอกาสให้ครูหรือผู้เรียนที่อาวุโสกว่าแสดงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเชื่อว่าวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับ การสร้างความรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาท



สำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ระดับต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางกรมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครู และเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (อมรินทร์ อัมพลพงษ์, 2559: 89)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีสมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติและโลกนั้น ต้องมีแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเน้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาโดย นักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทย คำว่าการเรียนรู้เชิงรุกแทน Active Learning ซึ่งมีนิยามความหมาย ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 20) ได้กำหนดความหมายของ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง เป็นการที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับ การเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ใช้ทักษะพื้นฐานในด้านการอ่าน การเขียน รวมทั้งการฟัง การตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกันบูรณาการในการเรียนรู้ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 4) ได้กำหนดความหมายของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562 : 4) เสนอแนวคิดของ Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและทักษะผ่านการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555 : 202) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการพัฒนาความคิด ขั้นสูง เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก

จรรยา ดาสา (2552 : 72) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน



จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและเชื่อมโยงจากความรู้เดิมด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือทำ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูล จากการเรียนรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย ในการเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 21) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้เชิงรุก ช่วยส่งเสริมให้มีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจาร์ณญาณ ในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรม มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาวิธีการเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง ในการมีวิจาร์ณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์
2. การเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม จะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม
3. การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ
4. การเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งผู้เรียน และครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีปัญหา เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนัก แนวทางกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน มีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน
5. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและยั่งยืน เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ เรื่องที่เรียนได้อย่างคงทน และมีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกจากการปฏิบัติจริงของตนเอง ที่เกิดจาก การเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านกระบวนการการคิด การลงมือทำและนำเสนอด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำ



เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพผู้เรียนโรงเรียนที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาได้อธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 22) ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความมีวินัย ในการทำงานกลุ่มร่วมกับคนอื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560 : 22) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning นั้นสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตามเป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

1. สิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนทำต้องเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง
2. กิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
3. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน
4. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบงานกับชีวิตจริง
5. ผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ตามที่ผู้สอนกำหนด
6. ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตจริง

10.2 แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น

1. PLC ช่วยยกระดับทักษะของครูแต่ละคน เช่น ทักษะการออกแบบการเรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร ทักษะ ICT ทักษะการวัดและประเมินผล ตลอดจนทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทักษะการจัดการความขัดแย้ง ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการอยู่ร่วมกัน

2. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของงานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปิ่นสุภา รัตนพันธ์ 2560 : 79)



องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

นักรับการศึกษาเสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

การณัฐ กชกานน, สุชาติรัตน์ อินทร์รัตน์ และบุญญาพัฒน์ จันทร์เพชร (2561 : 79) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

1. วิสัยทัศน์ร่วม
2. ทีมร่วมแรงร่วมใจ
3. ภาวะผู้นำร่วม
4. การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ

ปณัสยา รัตนพันธ์ (2560 : 81) ได้เสนอ ดังนี้

1. การเตรียมองค์กร เตรียมสภาพแวดล้อมให้สะอาด ร่มรื่น ปลอดภัย
2. ก่อรูปวัฒนธรรมองค์กรใหม่ การร่วมกันในการกำหนดเป้าหมายและข้อตกลงร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมร่วมกันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ อีกทั้งเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูดผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาอยู่ในกระบวนการด้วย เช่น การกำหนดช่วงเวลา สถานที่ หัวข้อ ผู้เข้าร่วมและผู้นำวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งซึ่งผู้นำหรือผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในขั้นตอนนี้

กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

1. Dialogue หรือ กระบวนการสุนทรียสนทนาเพื่อเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่างรู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะได้เพิ่มความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะมีโอกาสรับเนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ถ้าปีที่แล้วเราเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่หล่อหลอมให้เรากลายเป็นคนแบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

2. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของ กลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะทำให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝน การรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

3. Share & Learn แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวจากหน้างานของกันและกัน เน้นการอภิปรายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์โดยมีเจตจำนงที่ดี ต่อการทำให้งานพัฒนาขึ้น อาจจะทำเป็นคู่ ทำเป็นกลุ่มย่อย และเป็นกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างหัวข้อคำถาม เพื่อ Share & Learn เช่น อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่เราต้องการพัฒนา ทำอะไรบ้าง ทำอย่างไร ผลเป็นอย่างไร อะไรที่ยืนยันว่าเราได้พบผลเช่นนั้น เราสามารถทำอะไรได้บ้าง

4. AAR (After Action Review) เป็นการร่วมกันอภิปราย สรุปในแต่ละแง่มุมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อทำให้เกิดการใคร่ครวญ หรือการทบทวนต่อเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ AAR เช่น เห็นอะไร รู้สึกหรือคิดอย่างไร อะไรที่เราได้เรียนรู้ เป็นต้น



5. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านการเขียน จำนวน 3 กลุ่ม ตามผลการประเมินการอ่านการเขียน

2. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) และศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในการอ่าน การเขียนอย่างเหมาะสมกับระดับชั้น

3. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะตามมาตราตัวสะกด จำนวน 9 มาตรา โดยเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความง่ายไปหายาก และใช้ระยะเวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

4. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียน ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมอ่านการเขียน เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

5. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 9 ชุด ชุดละ 2 กิจกรรม รวม 18 กิจกรรม ประกอบด้วย

แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 การอ่านและการเขียนคำในแม่ ก กา	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กง	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กม	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 4 การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกย	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 5 การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกอว	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 6 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กก	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 7 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กบ	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 8 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กน	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 9 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กด	จำนวน 2 กิจกรรม

6. สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่านการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่านการเขียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 20 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

7. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่านการเขียน โดยใช้แบบประเมิน IOC

8. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ



นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่านการเขียน

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดย กำหนดระยะเวลา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน รวม 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือนมกราคม- กุมภาพันธ์ 2568 โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาไทยตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	เรื่อง	จำนวน
๑	แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำตามมาตราตัวสะกด จำนวน 9 ชุด ได้แก่ แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 การอ่านและการเขียนคำในแม่ ก กา แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กง แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กม แบบฝึกทักษะชุดที่ 4 การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกย แบบฝึกทักษะชุดที่ 5 การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกอว แบบฝึกทักษะชุดที่ 6 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กก แบบฝึกทักษะชุดที่ 7 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กบ แบบฝึกทักษะชุดที่ 8 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กน แบบฝึกทักษะชุดที่ 9 การอ่านและการเขียนคำในแม่ กด	จำนวน 18 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม
๒	แผนการจัดการเรียนรู้	๑๘ ชั่วโมง
๓	แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่านการเขียน (K)	๒๐ ข้อ
๔	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน (P)	๒๐ ข้อ
๕	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	๑๐ ข้อ

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี

ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น



ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

13.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

13.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

13.4 ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน 2,000 บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา
1	กระดาษลูกฟูก	10 แผ่น	800 บาท
2	กระดาษกาวย่น	๒ ม้วน	40 บาท
3	กระดาษปก ๑๕๐ G.	๕ แพค	900 บาท
4	กาวน้ำชนิดแห้ง	๒ หลอด	60 บาท
5	ปากกาเคมี	๑ แพค	200 บาท

* ถัวจ่ายทุกรายการ

14.การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องที่อ่าน	ทดสอบ	แบบวัดทักษะการอ่าน การเขียน	ผ่านร้อยละ 80
2.เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการอ่านการเขียน	ประเมินทักษะการอ่านการเขียน	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน	ผ่านระดับดี
3.เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	วัดเจตคติ	แบบวัดเจตคติ	ระดับมาก



ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสุวีรภรณ์ มาลาสาย)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา



(..✓...) เห็นชอบ

(....) ให้ปรับปรุง

(....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำศิริพร.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....เงาวรรณ.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 3รายวิชา.....วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ป.3 (อ13101).....

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567- 30 มิถุนายน 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

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

(v) โครงการต่อเนื่อง

6.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



จากการประชุมของ TESOL International Association (1988) ได้ข้อตกลง ร่วมกันว่าภาษาอังกฤษถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (global English or world Englishes) นั้นหมายความว่าภาษาอังกฤษคือภาษาสำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้แม้ว่าจะอยู่ใน ประเทศใดก็ตาม ดังที่ Taskin - Can (2013) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคล ที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้

การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงถือเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งเพราะใช้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับวัดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังที่ Imsaard and Kerdpol (2015) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจะทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารกับประเทศ เพื่อนบ้านได้และก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของประเทศในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสาร

จากการจัดการเรียนการสอน พบว่าการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีปัญหา พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่ของนักเรียน คือ นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ถึงแม้จะฟังเข้าใจแต่เมื่ออยู่ในรูปของตัวอักษร แล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะไม่สามารถอ่านออกเสียงและแปลให้เข้าใจได้ สังเกตได้จากการเข้าร่วม เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ กิจกรรมในชั้นเรียนที่มีการอ่านออกเสียง นักเรียนมักจะมีอาการง่วงเหงาหาวนอนเนื่องจากทำกิจกรรมไม่ได้ หรือ ได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควรและผลคะแนนทักษะด้านการอ่านที่น้อยกว่าทักษะด้านอื่นๆ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ *Slider Cards* ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ *Active Learning* ไปใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน มีความสนใจ มีเจตคติที่ดี และนำคำศัพท์ที่เรียนในบทเรียนมาตอบประโยคคำถามง่ายๆเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน
2. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. เพื่อให้นักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....23....คน

9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา โดยมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อน ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
 2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
 3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
 4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
 5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม
 6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน
- เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียน กล้าที่จะสื่อสาร ครู

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	- ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning
<p>2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)</p> <p>- การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง</p>	<p>ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำสื่อคำศัพท์ Slider Cards เป็น 3 ชุด ชุดละ 10 คำ รวม 30 คำและแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ได้แก่</p> <p>แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ 1 Place 4 กิจกรรม</p> <p>แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ 2 Preposition 2 กิจกรรม</p> <p>แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ 3 Vehicle 4 กิจกรรม</p> <p>สร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <p>- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัย</p> <p>เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ</p> <p>- แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง</p> <p>ระดับคุณภาพ 4 ระดับ จำนวน 5 ข้อ</p>
<p>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)</p>	<p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นความสนใจ - แบบทดสอบก่อนเรียน - เกม - กิจกรรมจับคู่ - แบบทดสอบก่อนเรียน - รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
<p>2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)</p> <p>- แจงจุดประสงค์การเรียนรู้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ คำบุพบท ยานพาหนะ โดยใช้ Slider Cards - โครงสร้างประโยคคำถาม-การตอบ ง่ายๆ สั้นๆ โดยนักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
<p>2.3 ขั้นฝึก (Practice)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุชื่อสถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานีและตำแหน่งของสถานที่ - Role Play - Work in pairs
2.4 ขั้นการใช้ภาษา (Production)	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงาน - work in pairs - Slider Cards
2.5 ขั้นสรุป (Wrap up) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงานนักเรียน - Role Play - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้สื่อ Slider Cards - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษาเพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	แบบทดสอบก่อนเรียน, Power Point, Video, บัตรภาพ
2. กิจกรรมชั้นนำเสนอ (Presentation)	- ใบงาน, บัตรภาพ
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- คลิป VDO บทสนทนา และตัวอย่าง Role Play
4. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงาน/แบบฝึกหัด/บัตรภาพ - ใบความรู้ - Slider Cards
5. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน



11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะอ่าน ภาพ เกม เพลง หรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

- ตัวอย่างกิจกรรม ครูออกเสียงคำศัพท์ ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการอ่านที่ถูกต้อง
- กิจกรรม การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการอ่านที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ โครงสร้างประโยคคำถาม-การตอบ ง่ายๆ สั้นๆ โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้

- ตัวอย่างกิจกรรม การอธิบายหลักการอ่าน การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการอ่านที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการอ่านที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านในกิจกรรมที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานที่ในจังหวัดอุบลราชธานีที่นักเรียนเคยไป และระบุชื่อสถานที่ ที่นักเรียนอยากไป

องค์ประกอบ



- การฝึกอ่านภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการอ่าน
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์สถานที่ ระบุตำแหน่ง และยานพาหนะที่ต้องใช้ในการเดินทางไป
- ตัวอย่างกิจกรรม คำศัพท์ museum ให้นักเรียนระบุว่าอยู่ที่ใด และเดินทางไปด้วยวิธีใด

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน
- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการอ่าน

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

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

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นักเรียน เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 70 มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning
- นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

12.2 ครู ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมการสอน โดยการฝึกทักษะการสื่อสารผ่าน สื่อ Slider Cards ทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ เหมาะกับผู้เรียน
- ครูสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
- โรงเรียนมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

12.4 ชุมชน ได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)			
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย			
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	- กระดาษ A4 - โปสเตอร์แข็ง - โปสเตอร์อ่อนสองหน้า - กาวสองหน้า - กาวลาเท็กซ์ - มีดคัตเตอร์ - ปากกาเคมี	1 ลัง 4 แพค 3 แพค 20 อัน 3 ขวด 1 อัน 3 ด้าม	575 600 300 320 72 80 45



กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
		- หมึกปริ้นเตอร์	1 ชุด	840
		- ไม้บรรทัดเหล็ก	1 อัน	50
		- แผ่นรองตัด	1 อัน	99
		- ปากกาตัดเส้น	1 ด้าม	19
รวม (สามพันบาทถ้วน)				3,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ จากภาพที่เห็นได้	ตรวจใบงาน	ใบงาน
2) นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะที่ใช้เดินทางไปได้	การสังเกตพฤติกรรมการฟัง พูด อ่าน เขียน	แบบประเมินการฟัง พูด อ่าน และเขียน
2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
3) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต
4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
5) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวศิริพร เจาวรรณ)

ตำแหน่ง ครู



15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....



(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำกุลหลาบ.....นามสกุลผู้จัดทำ.....แห่งธรรม.....รับผิดชอบสอนวิชา ประวัติศาสตร์ ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่3.....

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

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 (v) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



ปัจจุบันทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคล ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์นวัตกรรม อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะนี้ยังเป็นการท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม แบบฝึกทักษะ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ(บัตรคำ) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- 2) เพื่อเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกและการสื่อสารทางประวัติศาสตร์ผ่านผลงานแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- 4) นักเรียนจะสามารถนำเสนอเรื่องราวจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในรูปแบบที่สร้างสรรค์
- 5) นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแสดงออกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....23.....คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)



Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะของการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 การจัดการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนประวัติศาสตร์แบบ Active Learning



<p>2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)</p>	<p>ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning ที่เป็นการเรียนรู้ภาษาตามแนวการสอนประวัติศาสตร์ เป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของการสื่อสารผู้เรียนเป็นสำคัญ</p>
<p>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/ Lead in)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การบอกวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - ตรวจสอบความรู้เนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียน - คลิปวิดีโอจาก YouTube - ภาพถ่ายสถานที่สำคัญในท้องถิ่น
<p>2.4 ขั้นนำเสนอ (Presentation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ - เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิมผ่าน 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - คลิป VDO
<p>2.5 ขั้นฝึก (Practice)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การถาม-ตอบเกี่ยวกับ การบอกเนื้อหาความรู้เดิม 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม - การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน - นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ
<p>กระบวนการ/ขั้นตอน</p>	<p>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</p>
<p>2.4 ขั้นการใช้ภาษา (Production)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำใบงาน - การเชื่อมโยงความรู้เดิมประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - ร่วมกันอภิปรายการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้างผลงานที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงาน - ใบความรู้ - แบบฝึกหัด



เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์	
2.5 ขั้นสรุป (Wrap up) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน	- ผลงานกลุ่ม - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำ	- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - คลิป VDO
2. กิจกรรมขั้นสอน	- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม - การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน - นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ
3. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	- ใบงาน - ใบความรู้ - แบบฝึกหัด
4. นำเสนอผลงาน	- ผลงานกลุ่ม - แบบทดสอบหลังเรียน
5. สะท้อนการเรียนรู้	- มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง



11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม การบอกวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตรวจสอบความรู้เนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

- ตัวอย่างกิจกรรม เช่น -แบบทดสอบก่อนเรียน ชมคลิปวิดีโอจาก YouTube

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
- กิจกรรม ศึกษาเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
- ตัวอย่างกิจกรรม แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ ชมคลิป VDO

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการอ่านที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการอ่านที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนถาม-ตอบเกี่ยวกับ เนื้อหาความรู้เดิมของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- กิจกรรม ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ

- ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนทำแผนที่เดินทางไปวัดบ้านหนองมะนาว

องค์ประกอบ

- การฝึกการเขียน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่อง
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน



- **กิจกรรม** การให้ผู้เรียนฝึกเขียน แผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม

- **ตัวอย่างกิจกรรม** การให้ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน
- การใช้เวลาในการทำงานเป็นทีมเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- **เป้าหมาย** เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน

- **กิจกรรม** การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย

- **ตัวอย่างกิจกรรม** – ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

1. **Warm-up:** กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
2. **Presentation:** เพื่อแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
3. **Practice:** ฝึกทักษะการอ่านในรูปแบบต่างๆ
4. **Production:** เพื่อให้ผู้เรียนถาม-ตอบเกี่ยวกับ เนื้อหาความรู้เดิมของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
5. **Wrap-up:** เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียน

1.1 เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 80 นักเรียนสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์

1.2 เชิงคุณภาพ

- เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวประวัติศาสตร์ชุมชนท้องถิ่น
- นักเรียนมีทักษะการแสดงออกและการสื่อสารทางประวัติศาสตร์ผ่านผลงานแบบฝึกหัดสร้างสรรค์



- นักเรียนมีการคิด วิเคราะห์ และแสดงออกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์

2. ครู

- ครูมีวิธีการสอนที่หลากหลาย
- ครูมีนวัตกรรมผลงานนักเรียนด้วยสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์

3. โรงเรียน

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์สูงขึ้น

4. ชุมชน ได้รับ

- นักเรียนเข้าใจและภูมิใจในชุมชนของตน
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	-กระดาษเอ 4	5 รีม	725.00
		-กระดาษการ์ดขาว	1 แพ็ค	65.00
		-แล็คซีน	5 ม้วน	250.00
		-แม่กเย็บ	1 อัน	65.00
		-ลูกแม็ค	2 กล่อง	20.00
		-สีไม้	12 กล่อง	780.00
		-ดินสอไม้	2 โหล	95.00
		รวม (สองพันบาทถ้วน)		

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถทำสื่อ แบบฝึกหัดสร้างสรรค์จากภาพที่ เห็นได้	ตรวจใบงาน การสังเกตพฤติกรรมการฟัง พูด อ่าน เขียน	ใบงาน/แบบสังเกต แบบประเมินการฟัง พูด อ่าน และเขียน



<p>2) นักเรียนสามารถบอก อธิบาย การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้าง ผลงานที่เกี่ยวข้องกับ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้ สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์</p> <p>3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการ การใช้วิธีการสอน Active Learning</p> <p>4) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรม</p> <p>5) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน</p> <p>6) สื่อนวัตกรรม</p>	<p>สำรวจความพึงพอใจ</p> <p>การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน</p> <p>กลุ่ม</p> <p>ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน</p> <p>การนิเทศ</p>	<p>แบบสำรวจความพึงพอใจ</p> <p>แบบสังเกต</p> <p>แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน</p> <p>แบบนิเทศการสอน</p>
---	---	--

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ



15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

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

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารานอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำโสธรา.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... กองแก้ว.....รับผิดชอบสอนวิชา นาฏศิลป์ไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชานาฏศิลป์ไทย ป.4 (ท 14104)

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

1 พฤศจิกายน 2567-15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้
ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(√) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

วิชานาฏศิลป์ไทย เป็นวิชาเรียนรู้เรื่องการรำร่า ถือเป็นวัฒนธรรมอันล้ำค่าของประเทศไทยส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักรู้คุณค่าวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ ผู้เรียนควรที่จะรู้จัก เข้าใจศึกษา และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง แก่ผู้อื่น และแก่สังคมโดยรวม โดยพิจารณาว่า นาฏศิลป์มีส่วนใดบ้างในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งที่เป็นกิจกรรมส่วนตัวและส่วนรวมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์ได้ใช้นาฏศิลป์เป็นกิจกรรมส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตในเวลาปกติ และในโอกาสพิเศษอยู่ตลอดเวลา จากการประเมินพบว่า ผู้เรียนยังขาดทักษะในการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น สังเกตได้จาก การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธวิธีใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการประเมินด้านการปฏิบัติท่ารำ ประกอบเพลงของผู้เรียน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมาผู้เรียนขาดทักษะการปฏิบัติท่ารำประกอบเพลง สังเกตจากการอธิบายท่ารำ การปฏิบัติท่ารำ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของท่ารำรูปแบบต่างๆ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การเรียนของผู้เรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Simpson ที่การพัฒนาทักษะปฏิบัติ และวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการปฏิบัติท่ารำประกอบเพลงของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรนาฏศิลป์ จำนวน 1 ชุด ได้แก่ การปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น (นาฏยศัพท์) และ การปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น (ภาษาท่า) นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ในวิชานาฏศิลป์ สัปดาห์ละ 1 วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินการปฏิบัติท่ารำประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี ของผู้เรียนทุกครั้ง

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม แบบฝึกทักษะการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น ด้วยกระบวนการเรียนรู้ Learning by Doing รายวิชานาฏศิลป์ไทย สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ



และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนา นวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และ อุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุตาม วัตถุประสงค์ที่วางไว้
- 2) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหารายวิชานาฏศิลป์มากยิ่งขึ้น
- 3) เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 4) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกัน และกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม
- 5) สร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมเชิงประจักษ์ ผู้เรียนมีความชำนาญจนสามารถปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์ ใน โอกาสต่างๆ

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คน

9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Simpson ที่การพัฒนาทักษะปฏิบัติ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้น การคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม โดยใช้แบบฝึกทักษะ 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการทำงานนั้นอย่าง ตั้งใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม เป็นขั้นการปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดง พฤติกรรมนั้น ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวหรือแสดง ทักษะนั้น ๆ และมีจิตใจและ สภาวะอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม เป็นขั้นที่ให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการ ตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำหรือการแสดงทักษะนั้น หรือ อาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ ผู้เรียนประสบ ผลสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการท าสิ่งนั้น ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จน ผู้เรียนสามารถ ทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ เป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง



ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการ ปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำหรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และ ปลายทาง
2	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อ การสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
4	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น รายวิชานาฏศิลป์ไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
	4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะปฏิบัติ Simpson	- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างความสนใจจากการดูการแสดงนาฏศิลป์จาก Youtube - แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน โดยคละระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน - ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ Simpson โดยใช้แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	4.2 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
5	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
6	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อการแสดงนาฏศิลป์
2. กิจกรรมชั้นสอน	บัตรภาพ
3. กิจกรรมชั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	- บัตรภาพ - สื่อวีดิทัศน์ - ใบกิจกรรมที่ 1
4. นำเสนอผลงาน	- ใบกิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนเขียนอธิบายการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น - บัตรภาพ
5. สะท้อนการเรียนรู้	- แบบประเมินการปฏิบัติ - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม - กระดาษ 100 ปอนด์ , สีไม้, ปากกาเคมี, ดินสอ

11. และองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

- 1) บทนำ
 - อธิบายการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- 2) เนื้อหาหลัก
 - การปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประกอบเพลงมาร์ชชอุบลราชธานี
- 3) กิจกรรมฝึกปฏิบัติ
 - แบบฝึกการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประกอบเพลงมาร์ชชอุบลราชธานี
 - การขับร้องเพลงมาร์ชชอุบลราชธานี
- 4) แบบทดสอบท้ายบท



- แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- ข้อสอบปรนัยและอัตนัยที่เน้นการวิเคราะห์

5) แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

12.2 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

2) ขั้นดำเนินการ

- ให้นักเรียนการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การออกมาปฏิบัติท่ารำหน้าชั้นเรียนและการตอบคำถามร่วมกัน

3) ขั้นสรุปผล

- ทบทวนการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้นของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบและข้อเสนอแนะ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) นักเรียนได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจสามารถปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชชอุบลราชธานี

มีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจ สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานต่อผู้อื่นได้เรียนรู้การทำงาน

เป็นทีม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2) ครู ได้รับ

ครูมีการพัฒนาเทคนิคการสอนด้านทักษะปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชชอุบลราชธานี

ครูมีนวัตกรรมแบบฝึกทักษะท่ารำเบื้องต้นเป็นเครื่องมือใช้จัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้

3) โรงเรียน ได้รับ

สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน โดยการนำนักเรียนร่วมแสดงในกิจกรรมต่างๆ

4) ชุมชน ได้รับ

ได้เห็นผลงานการแสดงของนักเรียนและมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน

ส่งเสริมวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น



13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ	จัดทำแบบฝึก	21 ชุด	
		- กระดาษ ดับเบิลเอ	5 รีม	700
		- กระดาษทำปก	1 ห่อ	150
		- หมึกปริ้นเตอร์ ดำ เหลือง แดง	1 ชุด	400
	น้ำเงิน			
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-กระดาษ 100 ปอนด์ A4	2 ห่อ	300
		-กระดาษ 100 ปอนด์ A3	1 ห่อ	270
		- สติกเกอร์พีวีซีใส A4	1 ห่อ	155
		- สติกเกอร์พีวีซีใส A3	10 แผ่น	80
		- กาว 2 หน้าบาง 12 มม.*10 หลา	11 ม้วน	385
		สีไม้คอลลิน 24 สี	5 กล่อง	
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดประกอบการแสดง		4,000
		รำมาร์ชบอลราชธานี		
		- เสื้อแขนกระบอก		
		- ผ้าถุง		
		- สไบ		
- ชุดเครื่องประดับ				
รวม (เจ็ดพันบาทถ้วน)				7,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น	ประเมินผ่านใบงานกิจกรรม	ประเมินใบงานกิจกรรม
2) นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำเบื้องต้นได้ถูกต้องด้วยตนเอง	การสังเกต	แบบสังเกต
3. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สังเกต , สอบถาม	แบบสังเกต , แบบสอบถาม
4. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน



(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวโสรัชชา กองแก้ว)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) 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



(นางนารอน ทائبสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำสุภัศตา..... นามสกุลผู้จัดทำ.....ชุมเสน.....
 รับผิดชอบสอนวิชา...คณิตศาสตร์ ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 5 รายวิชา.....วิชา.คณิตศาสตร์.ป.5.(ค15101)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

แบบฝึกทักษะการคิดเลขเร็ว โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมา
 ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ถ้าพูดถึงคณิตคิดเร็วหรือการคิดเลขเร็ว หลายคนก็อาจจะนึกถึงการบวกลบคูณหารเลขยาก ๆ เพียงเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว การคิดเลขเร็วนั้นยังรวมไปถึงการเปรียบเทียบจำนวน การเปรียบเทียบและแปลงหน่วยต่าง ๆ เช่น การแปลงหน่วยเซนติเมตรให้เป็นหน่วยเมตร การแลกเหรียญหรือแลกธนบัตร ซึ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราทั้งสิ้น บางคนอาจจะสงสัยต่อว่า แล้วทำไมจะต้องฝึกคณิตคิดเร็วด้วย ในเมื่อเราก็มีเครื่องคิดเลขมาช่วยคำนวณอยู่แล้ว จริงอยู่ว่าการมีเครื่องคิดเลขเป็นตัวช่วยเป็นเรื่องที่ดี แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าในความเป็นจริงแล้วก็ยังมีหลายสถานการณ์ ที่เราไม่มีเครื่องคิดเลขติดตัว หรืออยู่ในสถานการณ์ที่ใช้เครื่องคิดเลขไม่ได้ เช่น การซื้อของด้วยเงินสด การเทียบเวลา ไปจนถึง การสอบวิชาคณิตศาสตร์ของเด็ก ๆ นักเรียนวัยประถมหรือมัธยมที่ไม่ได้รับอนุญาตให้นำเครื่องคิดเลขมาช่วยคิด ทักษะการคิดเลขเร็วจึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนและการสอบของเด็กนักเรียนอย่างเลี่ยงไม่ได้ การคิดเลขเร็วเป็นทักษะอย่างหนึ่งที่ช่วยทั้งฝึกสมองและเพิ่มความสามารถด้านการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ยิ่งคิดเลขได้เร็วก็ยิ่งทำให้แก้โจทย์ได้เร็วมากขึ้น จึงมักจะมีการฝึกคณิตคิดเร็วตั้งแต่ระดับประถมเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการทำโจทย์คณิตศาสตร์ คุณครูชั้นประถมศึกษาบางท่านจึงมองว่าการคิดเลขเร็วเป็นทักษะสำคัญที่นักเรียนควรจะมีติดตัวไว้ ทั้งเพื่อการเรียนและการฝึกสมองให้มีความคล่องแคล่วรวดเร็ว จนต้องมีการฝึกหัดเป็นขั้นเป็นตอนเลยทีเดียว การคิดเลขเร็วในระดับคณิตศาสตร์ประถมมักจะเริ่มฝึกจากระดับพื้นฐานที่เป็นการบวกลบง่าย ๆ ก่อน แล้วจึงค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากตามความสามารถของนักเรียน นอกจากนี้ คณิตคิดเร็วยังมีประโยชน์ในการกระตุ้นสมองให้เกิดความตื่นตัวในการแก้โจทย์ปัญหา และได้ฝึกการจัดระบบความคิดของตนเองให้มีระเบียบมากขึ้นผ่านการคิดแก้โจทย์ปัญหาอีกด้วย จากการวิเคราะห์และแบ่งกลุ่มนักเรียนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ผู้เรียนมีทักษะการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ การบวก การลบ การคูณ การหาร ได้ แต่ยังขาดความคล่องและความแม่นยำ สังเกตการจาก การอธิบาย การแสดงวิธีทำ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความหมายของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ปรัชญาสรณนิคม ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิดลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการคิดเลขเร็ว ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการคิดคำนวณของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรคณิตศาสตร์ จำนวน 3 ชุด ได้แก่ การแก้โจทย์การบวก การลบ การคูณและการหาร ความสมเหตุสมผล การสร้างโจทย์ ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะคิดเลขเร็ว คือ ชั้นทบทวนประสบการณ์ ชั้นกิจกรรม



ขั้นสะท้อนความคิด ขั้นประเมินผล และขั้นประยุกต์ใช้ โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัด
อุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น
วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่
เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการ
คิดเลขเร็ว โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้เพื่อ
เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้
ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)
เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อ
ต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์
บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส
(Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้
อย่างมีประสิทธิภาพ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการใช้นวัตกรรมแบบฝึกทักษะการคิดเลขเร็ว โดยใช้
เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

7.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและ
กันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

7.3 เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำแบบฝึกทักษะ

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....31.....คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการ
เรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการ
เรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วย และมีลักษณะเป็น
ดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย
จากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการ
ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้อง
พึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบ



เกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม (<https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>)

แผนการจัดการเรียนรู้จะดำเนินการตามขั้นตอนของ การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ดังนี้

การเตรียมความพร้อม

ผู้สอน

1. ผู้สอนศึกษาวัตถุประสงค์ของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นกำหนดรูปแบบของเกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกมที่ไม่มีผู้แพ้ชนะ เกมที่มีผู้แพ้ชนะ เกมแบบสถานการณ์จำลอง เป็นต้น
2. ผู้สอนพิจารณาเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนด

2.1 เลือกใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่แล้ว กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้น ทั้งกระบวนการและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อเตรียมป้องกันหรือแก้ไข และทำให้การเล่นเกมของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

2.2 ประยุกต์ใช้บางส่วนของเกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมเพื่อการเรียนรู้นั้นอย่างละเอียดลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถเข้าใจฐานคิดของเกมและปรับประยุกต์ได้ โดยไม่ทำให้แก่นหรือสาระสำคัญของเกมผิดเพี้ยนไป

2.3 สร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ใหม่ กรณีนี้ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ และจะต้องทดลองใช้หลายๆ ครั้ง กระทั่งแน่ใจว่า เกมนั้นใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2.4 ผู้สอนพิจารณารูปแบบการเล่นแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) หรือการเล่นแบบประสานเวลา (Synchronous) โดยพิจารณาจากลักษณะของเกม และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ผู้สอนกำหนดรูปแบบการใช้เกม เช่น ใช้เพื่อเรียนรู้เนื้อหา ใช้เพื่อเป็นแบบฝึกหัด ใช้เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น และจัดทำเป็นคู่มือการเล่นเกม ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของเกม อุปกรณ์ วิธีการเล่น การตัดสินแพ้ชนะ และระบบการให้รางวัล

3. ผู้สอนเตรียมสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นข้อมูลประกอบ

ผู้เรียน

ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาวิธีการใช้ช่องทางการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด



การจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1. สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.1 ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้ผู้เรียนอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.2 ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

- ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

- ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม

- ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

- ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่ครอบคลุม

การประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอธิบายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมกับเนื้อหาวิชา โดยการประเมินดังกล่าวต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัด

ผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

ข้อสังเกต

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเราความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่ง่ายหรือง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่นหรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องจัดทำคู่มือการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่น โดยอาจเป็นคู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถ



เข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคราะหภกฏกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหารายวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และ ปลายทาง
2	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อ การสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
4	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการคิดเลขเร็ว โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
	4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างความสนใจจากการดูการแสดงหนึ่งบักตือจาก YouTube - ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบการเรียนรู้เกมเป็นฐาน โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดเลขเร็ว
	4.3 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
5	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม



6	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม
---	------------------------------------	---

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
กิจกรรมที่ 1 การบวก การลบ การคูณ การหาร	- PowerPoint/YouTube ทบทวนการบวก การลบ การคูณ การหาร - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ เรื่อง ทบทวนการบวก การลบ การคูณ การหาร
กิจกรรมที่ 2 การบวก การลบ การคูณ การหาร ระคน	- PowerPoint/YouTube ทบทวนการบวก การลบ การคูณ การหาร ระคน - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ เรื่อง การบวก การลบ การคูณ การหาร ระคน
กิจกรรมที่ 3 ร้อยละ	- PowerPoint/YouTube ร้อยละ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ เรื่อง ร้อยละ
กิจกรรมที่ 4 การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ	- PowerPoint/YouTube 4 การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ เรื่อง 4 การแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 โครงสร้างของนวัตกรรม

1. หลักการพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ทบทวนความรู้พื้นฐาน เช่น การบวก ลบ คูณ หาร รวมถึงการจัดการตัวเลขในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ทศนิยม เศษส่วน

2. รูปแบบการคิดที่เป็นระบบ

การคิดเลขเร็วจะเน้นการฝึกคิดแบบมีระบบ เช่น การจัดกลุ่มตัวเลข การใช้สมบัติการคูณแจกแจง หรือการลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น

3. ขั้นตอนการพัฒนา

- การวางแผนการคิด: ฝึกวิเคราะห์โจทย์ก่อนลงมือคำนวณ
- การคำนวณแบบง่าย: ใช้เทคนิค เช่น การประมาณค่า หรือการหาผลลัพธ์แบบลัด
- การตรวจสอบคำตอบ: ทบทวนและปรับปรุงวิธีการคิด

4. การประเมินผล

- เกณฑ์วัดความสำเร็จ ได้แก่ ความเร็วในการคิด การลดข้อผิดพลาด หรือการเข้าใจหลักการ



11.2 องค์ประกอบของนวัตกรรมคิดเลขเร็ว

1. เทคนิคและกลยุทธ์
 - การแยกตัวเลข การแยกตัวเลขหลักสิบและหลักหน่วยเพื่อคำนวณ
 - การจัดกลุ่มตัวเลข: ใช้สมบัติการแจกแจงของการบวกและการคูณเพื่อให้การคำนวณง่ายขึ้น
 - การหาผลลัพธ์ลัด: เช่น เทคนิคการคูณเร็ว ($19 \times 5 = 19 \times 10 \div 2$)
2. สื่อและเครื่องมือ
 - การ์ดตัวเลข ตารางคูณ ตารางเลขลัด
 - สื่อดิจิทัล ได้แก่ โปรแกรมคิดเลขเร็ว แอปพลิเคชันฝึกคิดเลขเร็ว
3. การฝึกฝน
 - การฝึกเป็นประจำช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคล่องตัวในการคำนวณ โดยเริ่มจากโจทย์ง่าย และเพิ่มความยากขึ้น
4. แรงจูงใจ
 - ใช้เกมการแข่งขัน การกำหนดเป้าหมาย หรือรางวัลเล็ก ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
5. ความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การนำโจทย์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงมาใช้ โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ การคิดเงินทอน การคำนวณราคา หรือการวางแผนการเงิน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

นักเรียนมีทักษะการคิดเลขเร็ว

นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม

เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะโดยการเล่นเกม

12.2. ครูได้รับ

ได้พัฒนานักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานเดี่ยว/กลุ่ม

มีนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการคิดเลขเร็ว โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ

ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้

ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

12.3 โรงเรียนได้รับ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น



ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในโรงเรียน

ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นสถานศึกษานำร่องนวัตกรรม

12.4 ชุมชนได้รับ

ได้รับความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษาเนื่องจากการสร้างและพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ

เข้ามาใช้เป็นสื่อในการพัฒนานักเรียนในชุมชน ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

ชุมชนมีความพึงพอใจ ส่งผลให้มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
2) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ทำแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาการคิดเลขเร็ว - กระดาษ A4 - หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์ (สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีดำ) - สีไม้ 12 สี - กระดาษทำปก - ลวดเย็บกระดาษ เบอร์ 10 - ลวดเย็บกระดาษ เบอร์ 3	5 รีม 1 ชุด 4 กล่อง 3 ท่อ 2 กล่อง 2 กล่อง	700 400 400 450 20 30
รวม (สองพันบาท)				2,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
---------------------	----------------	------------------



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

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสุภัศตา ชุมเสน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง


สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาย.....ชื่อผู้จัดทำพชรพนธ์.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....ก้านเพชร.....รับผิดชอบสอนวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 6.....รายวิชา....เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่าเนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูต่เวทที่มี ความเมตตา กรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และมาตรฐานการศึกษาของ สพฐ. โดยใช้ นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ คุณลักษณะอันพึงประสงค์และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างเหมาะสม

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อขยายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้ นวัตกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรม



ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังสือ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

7.3. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน

7.4 นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังสือ) ในการแสดง ร้อง พากย์ เชิดหุ่นหนังสือ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

7.5 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน...31...คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการ เรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 4) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกใน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วย

ตนเองออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง

5) ผู้เรียนมีอิสระและมี ส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบ การเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553b) ได้ให้ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

1) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่นการ แสดงความคิดเห็น การสะท้อนการเรียนรู้ การเขียนเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป เป็นต้น

2) การเรียนรู้เชิงรุก มักเป็นกิจกรรมที่เป็นกลุ่มย่อยดังนั้น ผู้เรียนจึงมีโอกาสได้เรียนรู้การ แบ่งหน้าที่ในการทำงาน ฝึกความรับผิดชอบในงานของตนและงานของส่วนรวม มีวินัยในการทำงาน



3) เป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการเรียนรู้พร้อมกันหลาย ๆ ด้าน เช่น การอ่าน การเขียน การรับฟังผู้อื่น การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผล เพื่อแก้ปัญหาหรือทำงานที่ ได้รับมอบหมาย

4) ผู้เรียนค้นคว้า และบูรณาการข้อมูลข่าว สารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

บทบาทของผู้เรียนผู้สอน

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นไปตามยุคสมัยของการเรียนในแต่ละช่วงซึ่ง ในการเรียนรู้เชิงรุกนั้นผู้สอนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกในการเรียน การสอนให้แก่ผู้เรียน ดังที่ (ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) ได้ระบุว่า ผู้สอนต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง และบทบาทของผู้สอนมี ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย

5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม

6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ บักต้อ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	-ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
<p>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน - นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากการได้ชมการสาธิตการแสดงหนังบักต้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ชมการสาธิตการแสดงหนังบักต้อ - ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังบักต้อ
<p>11.1 ขั้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจกจุดประสงค์การเรียนรู้ - ประวัติหนังบักต้อ - องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนัง - เทคนิคการสร้างหนังบักต้อ - การเขียนบทละครหนังบักต้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping) - การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม - การวาดภาพและระบายสีตัวละคร - การแกะสลักตัวละคร - การขีดการแสดง/บทบาทสมมติ
<p>11.2 ขั้นสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม
<p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม 	<p>มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพนำไปใช้ได้จริง</p>
<p>ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ 	<p>สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning</p> <ul style="list-style-type: none"> -วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา



10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - การสาธิตการแสดงหนังบักต้อ - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมหนังบักต้อ
2. กิจกรรมชั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> - คลิป VDO - ละครดาชเทา-ขาว - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) - ใบความรู้ - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะหนังบักต้อ และการเชิด แสดงหนังบักต้อ - โรงหนัง และเครื่องดนตรีประกอบการแสดง
3. กิจกรรมขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) - ใบงาน - ผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

- การตั้งเป้าหมายในการที่จะพัฒนาหรือส่งเสริม เริ่มต้นด้วยการกำหนดปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน คือ การพัฒนาคุณลักษณะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียน ผ่านการแสดงหนังบักต้อ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ให้เป็นไปตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะหรือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในรายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

- การสร้างแนวคิดใหม่ หรือแนวคิดที่สร้างไว้แล้วนำมาปรับใช้ เพื่อมาเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้กิจกรรมหนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและวิชาการของนักเรียน

11.2 องค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) การใช้ศิลปะพื้นบ้านเป็นเครื่องมือ หนังบักต้อ (หนังประโมทัย) เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้านการแกะสลักตัวละคร การแสดง การใช้เสียงและดนตรี และการออกแบบฉากและตัวละคร การสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในบทละคร การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านการแสดง

2.2 การสร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการฝึกซ้อมและการแสดงหนังบักต้อร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อม และการแสดงออกในการสื่อสาร



2.3 การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะพื้นบ้าน การบันทึกการแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การทำคลิปลิวิดิโอการแสดง การถ่ายทำ หรือการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังบักต้อ

2.4 การประเมินผลและการปรับปรุง

2.4.1 การประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนังบักต้อ

2.4.2 การปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการนวัตกรรม โดยจะประกอบไปด้วย

1) การวางแผน คือ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาหลักสูตรศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในนวัตกรรม

2) การดำเนินการ คือ การนำแผนไปปฏิบัติจริง เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับหนังบักต้อ การฝึกซ้อม การแสดงหนังบักต้อ หรือการใช้สื่อการเรียนรู้

3) การประเมินผล การตรวจสอบและวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินทักษะการแสดงหรือการทำงานร่วมกัน

4) ทรัพยากร (Resources) สิ่งที่เป็นในการสนับสนุนการดำเนินการนวัตกรรม เช่น งบประมาณ วัสดุและอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วิทยากรที่มีความรู้ในการฝึกสอนหนังบักต้อ

5) ผู้มีส่วนร่วม (Stakeholders) ผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาและดำเนินการนวัตกรรม เช่น ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ซึ่งจะช่วยในการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ

11.3 การปรับปรุงและการพัฒนา (Improvement & Development)

1) การสะท้อนผล (Reflection) การทบทวนผลการดำเนินงานเพื่อหาข้อดีและข้อเสีย เช่น การสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมหนังบักต้อ

2) การปรับปรุง การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงกระบวนการหรือกิจกรรมเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเพิ่มเติมเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย

11.4 การประเมินผล (Evaluation)

1) การวัดผลลัพธ์ (Outcomes) การประเมินผลสำเร็จที่เกิดจากการใช้กระบวนการนวัตกรรม เช่น การวัดผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน เช่น ความสามารถในการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร หรือการรับผิดชอบ

2) การใช้ข้อมูล การใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

11.5 การเผยแพร่และการขยายผล (Dissemination & Scaling)

1) การเผยแพร่ผลลัพธ์ การนำเสนอผลลัพธ์ของนวัตกรรมไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ เช่น การจัดแสดงผลงานหรือการสร้างบทเรียนจากกิจกรรมที่พัฒนา



2) การขยายผล การขยายการใช้หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่กว้างขึ้น เช่น การนำกิจกรรม หนึ่งกิจกรรมไปใช้ในโรงเรียนอื่นๆ ภาคเครือข่าย หรือในชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนร้อยละ 70 มีทักษะการเขียนเรื่องจากภาพที่สูงขึ้น
- นักเรียนมีทักษะในการเขียนเรื่องจากภาพ ในระดับดีขึ้น
- นักเรียนมีทักษะการเขียนเรื่องจากภาพที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

12.2 ครูได้รับ

- ครูได้พัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการเขียน
- ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

12.3 โรงเรียนได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการเขียน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยสูงขึ้น

12.4 ชุมชนได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรม PLC ระดมความคิด			-	-
2) กิจกรรมอบรม		.		
3) การจัดการเรียนการสอน จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	- ค่าวัสดุ	.	3,600	3,600

14. วิธีการประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกต	แบบสังเกต
	สังเกต	แบบสังเกต



<p>2) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน</p> <p>3) นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังสือ) เรื่องประวัติความเป็นมาองค์ประกอบ ตัวละคร การขีดเขียนเบื้องต้น</p> <p>4) สื่อนวัตกรรม</p>	<p>การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม / ใบงาน/ทดสอบ</p> <p>การนิเทศ</p>	<p>แบบสังเกต /ใบงาน</p> <p>แบบทดสอบ</p> <p>แบบนิเทศการสอน</p>
--	---	---

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายพรพนธ์ ก้านเพชร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

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

(.....) 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



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำวิชา.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....แก้วพิทักษ์.....รับผิดชอบสอนวิชา.....ภาษาไทย

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 6รายวิชา.....ภาษาไทยป.6.(ท16101)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567-15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้
ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ได้สรุปผลการทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ระดับประเทศ

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพิ่มพูนทักษะด้านการเขียนให้แก่ผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อีกทั้งยังเป็นการปูพื้นฐานสำหรับการเรียนต่อในระดับสูงขึ้นไป จึงได้จัดทำแบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพขึ้นมาเพื่อที่จะแก้ปัญหาดังกล่าว ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้นอีกด้วย

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ

7.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น



8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 จำนวน.....32....คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำ ลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการ เรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการ สร้างความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรม การเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม การเรียนรู้ ท าให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงศพิศกุล, 2558)

รูปแบบการเรียนแบบ Active Learning เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการน eความรู้ ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการท างาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดการระบบ การเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิด รวบรวม
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

หลักการ 5W1H คือวิธีการแก้ปัญหาและการตั้งคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของปัญหา มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวคิดจากมุมมองที่หลากหลาย ช่วยให้เข้าใจสถานการณ์และปัญหาได้ดี มีองค์ประกอบคำถามที่สำคัญ ได้แก่ อะไร (What) ใคร (Who) เมื่อไร (When) ที่ไหน (Where) ทำไม (Why) และอย่างไร (How)



10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
2	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้ พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
4	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง แสงและเงารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
	4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตาม รูปแบบการเรียนแบบ Active Learning	- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างความสนใจจากการดูการแสดงหนังบักต้อจาก YouTube - แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยคละระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน - ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบรูปแบบการเรียนแบบ Active Learning
	4.3 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
5	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
6	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมขั้นนำ	แบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ
2. กิจกรรมขั้นสอน	กระดาน ปากกา
3. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	แบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ
4. นำเสนอผลงาน	แบบบันทึกคะแนนการเขียนเรื่องจากภาพ
5. สะท้อนการเรียนรู้	แบบบันทึกคะแนนการเขียนเรื่องจากภาพ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค 5W1H เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทยมีความเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของผู้เรียน ดังนี้

11.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนวางแผนสนทนากับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจ ในสิ่งที่จะเรียนและสามารถโยงไปสู่การเขียนเรื่องจากภาพของผู้เรียนได้

11.2 ขั้นให้ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ คือการสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนจนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

11.3 ขั้นฝึกหัด เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้ากลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้และสร้างผลงาน หมายถึงการศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา

11.4 ขั้นนำเสนอผลงาน/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นที่ตัวแทนกลุ่มที่ได้จากการจับสลากออกมา นำเสนอผลงาน

11.5 ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ แล้วให้ผู้เรียนออกมานำเสนองานเป็นรายบุคคล ให้ผู้เรียนแต่ละคนรับฟังคำแนะนำจากคุณครูและนำไปปรับปรุงผลงานของตนเองให้ถูกต้องเหมาะสม ผู้สอนรับทราบและเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมผลงาน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนร้อยละ 70 มีทักษะการเขียนเรื่องจากภาพที่สูงขึ้น
- นักเรียนมีทักษะในการเขียนเรื่องจากภาพ ในระดับดีขึ้น
- นักเรียนมีทักษะการเขียนเรื่องจากภาพที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น



12.2 ครูได้รับ

- ครูได้พัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการเขียน
- ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

12.3 โรงเรียนได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการเขียน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยสูงขึ้น

12.4 ชุมชนได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
2) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ - กระดาษ A4 - หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์ (สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน สีดำ) - สีไม้ 12 สี - กระดาษทำปก - ลวดเย็บกระดาษ เบอร์ 10	5 รีม 1 ชุด 5 กล่อง 4 ห่อ 2 กล่อง	980 400 500 600 20
รวม (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)				2,500



13. การประเมินผล

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

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาววิชญาภา แก้วพิทักษ์)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ



15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

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

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม


(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ.....นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ.....สมพักษ์.....นามสกุลผู้จัดทำ.....ดวงใหญ่
 รับผิดชอบสอนวิชา.....วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 5
 รายวิชา.....วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(ว 15102)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
 สืบเสาะ(5E)

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
 นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

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

ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา เนื่องจากทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป เป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถสังเกต จำแนกแยกแยะ แก้ไขปัญหาจากข้อมูลซึ่งเป็นทักษะที่ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ มีความสำคัญ สำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี พบว่า คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องวิเคราะห์ข้อมูล ลงความเห็น และสรุปความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มาจากการสำรวจตรวจสอบ เพื่อสื่อสารความรู้จากผลการสำรวจตรวจสอบได้อย่างมี เหตุผลและหลักฐานอ้างอิง โดยเฉพาะทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป เป็นทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ขั้นสูง ซึ่งเหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป ของโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนอง มะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป ไม่สามารถ ตีความหมายและสรุปข้อมูลจากตาราง กราฟ แผนภูมิ และรูปภาพได้

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการ ตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป โดยสังเกตจากการอธิบาย การแสดงวิธีทำ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียด ของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลง ข้อสรุป ซึ่งเป็นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูงของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชา อื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยรูปแบบการ สอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สู่การออกแบบนวัตกรรมคือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) ที่ส่งเสริม ทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป ซึ่งเป็นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูงของผู้เรียน ที่สามารถ นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมสอดคล้องกับ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย 3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ การ เปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การเปลี่ยนแปลงทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และผันกลับไม่ได้

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)นี้ ไปทดลองใช้ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปที่สูงขึ้น แต่ยังมีเนื้อหาบางส่วนที่ยังไม่สอดคล้องกับ ระดับชั้น จึงได้ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และสอดคล้องกับ สถานการณ์ในปัจจุบัน จึงเพิ่มชุดที่ 3 คือ การเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และผันกลับไม่ได้ รวมจำนวน 3 ชุด 4 กิจกรรม นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สัปดาห์ละ 3 วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียนทุกครั้ง



ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) เพื่อพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) คือ การสร้างความสนใจ (Engagement) การสำรวจและค้นหา (Exploration) การขยายความรู้ (Elaboration) และการประเมินผล (Evaluation)

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียน

7.2 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 31 คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยใช้หลักการว่า ความรู้ของบุคคลเป็นโครงสร้างทางปัญญาที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่างๆกัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

รูปแบบการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหา 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) การสร้างความสนใจ (Engagement)

ขั้นนี้เป็นของการนำเข้าสู่บทเรียนหรือนำเข้าสู่เรื่องที่อยู่ในความสนใจที่เกิดจากข้อสงสัย โดยครูผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนหรือเนื้อหาใหม่ๆ ซึ่งความสนใจใคร่รู้นั้น อาจมาจากความสนใจของนักเรียนเอง การอภิปรายกลุ่ม หรือจากการนำเสนอของครูผู้สอนก็ได้ แต่จะต้องเป็นเรื่องที่นักเรียนยอมรับโดยไม่มีการบังคับ หลังจากนั้นเมื่อได้ข้อคำถามที่น่าสนใจแล้ว ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้การรับรู้จากประสบการณ์เดิม รวมกับการศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่จะศึกษา และมีแนวทางในการสำรวจตรวจสอบมากยิ่งขึ้น

2)การสำรวจและค้นหา (Exploration)

เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสำรวจ การสืบค้นจากเอกสาร



ต่าง ๆ การทดลอง และการจำลองสถานการณ์ เป็นต้น เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานและให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการอธิบายและสรุป

3)การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอแล้ว ครูผู้สอนจะให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้อธิบายและแปลผล เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยายสรุป การสร้างแบบจำลอง การวาดภาพ หรือ การสรุปเป็นตารางหรือกราฟ ซึ่งผลสรุปที่ได้นั้น จะต้องสามารถอ้างอิงความรู้ มีความสมเหตุสมผล และมีหลักฐานที่เชื่อถือได้

4)การขยายความรู้ (Elaboration)

เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นก่อนหน้า มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์เกี่ยวข้อง โดยครูผู้สอนอาจจัดกิจกรรมและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ เช่น ตั้งคำถามจากการศึกษาเพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น

5)การประเมินผล (Evaluation)

เป็นขั้นของการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำข้อสอบ การทำรายงานสรุป หรือการให้นักเรียนประเมินตัวเอง เป็นต้น เพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้ที่ถูกต้องมากน้อยเพียงไรจากการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ดังกล่าว ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียน วิเคราะห์ วิจัยและคิดพิจารณาความรู้ที่ได้ให้รอบคอบ โดยมีครูผู้สอนช่วยตรวจสอบและปรับปรุงความรู้ที่นักเรียนได้รับนั้นให้ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับความรู้เดิมของนักเรียนมากยิ่งขึ้น และนำนักเรียนไปสู่คำถามที่ต้องการการสำรวจตรวจสอบต่อไปอย่างต่อเนื่อง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ -ศึกษากระบวนการสอนแบบสืบเสาะ -ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<ul style="list-style-type: none"> -ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (5E) - ออกแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) จำนวน 3 ชุด 4 กิจกรรม ประกอบด้วย - ชุดกิจกรรมการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ 2 กิจกรรม - ชุดกิจกรรมการเปลี่ยนแปลงทางเคมี 1 กิจกรรม



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<ul style="list-style-type: none"> - ชุดกิจกรรมการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และผันกลับไม่ได้ 1 กิจกรรม - แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K) - แบบประเมินทักษะทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป (P) - แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) - นำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน
2.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี - กระตุ้นความสนใจ - วีดีทัศน์
2.2 ชีสอน	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือเรียน - ชุดกิจกรรม - แบบทดสอบก่อนเรียน
2.2.1 การสร้างความสนใจ (Engagement) - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้/แนะนำหัวข้อที่เรียน	<ul style="list-style-type: none"> - วีดีทัศน์ - บัตรภาพ - การแชร์ประสบการณ์ - ใช้คำถามกระตุ้นความสนใจ
2.2.2 การสำรวจและค้นหา (Exploration)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ PowerPoint - ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การเปลี่ยนแปลงทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และผันกลับไม่ได้ - แบ่งกลุ่มร่วมทำกิจกรรม กลุ่มละ 4-5 คน - ศึกษาข้อมูลจากหนังสือเรียน - ใช้สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ ให้นักเรียนศึกษา
2.2.3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	<ul style="list-style-type: none"> - นำเสนองานจากการทำกิจกรรมกลุ่ม - อภิปรายร่วมกัน - ใช้คำถามเพื่อสรุปความรู้ร่วมกัน - ใช้สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ ให้นักเรียนสรุปร่วมกัน
2.2.4 การขยายความรู้ (Elaboration)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำถาม การประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวัน



	- อภิปรายร่วมกัน
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	- ใบงาน
2.2.5 การประเมินผล (Evaluation)	- ผลงานกลุ่ม - ผลงานจากชุดกิจกรรม - แบบทดสอบหลังเรียน
2.2 ชั้นสรุป	- อภิปรายสรุปความรู้ร่วมกัน - ใช้คำถามปลายเปิด
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ ความสำเร็จของกิจกรรม	มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพจึงจะนำไปใช้ได้จริง
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการตีความหมาย ข้อมูลและลงข้อสรุป โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่อไป

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	- วีดิทัศน์ - ภาพ - คำถามกระตุ้นความสนใจ
ขั้นสอน	แบบทดสอบก่อนเรียน
1. การสร้างความสนใจ (Engagement)	- วีดิทัศน์ - บัตรภาพ - คำถามกระตุ้นความสนใจ
2. การสำรวจและค้นหา (Exploration)	- PowerPoint - ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) - หนังสือเรียน - สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง , กราฟ



ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) - คำถามสรุปความรู้ - สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง , กราฟ
4. การขยายความรู้ (Elaboration)	- วีดิทัศน์ - ใบงาน
5. การประเมินผล (Evaluation)	- คำถาม - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นสรุป	- คำถามปลายเปิด

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

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

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

บทนำ

- อธิบายทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูงเกี่ยวกับการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)

เนื้อหาหลัก

- ใบความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การเปลี่ยนแปลงทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และไม่ได้

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- ใบกิจกรรมเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การเปลี่ยนแปลงทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับได้และไม่ได้



แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในแต่ละชุดกิจกรรม

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

11.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2) ขั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- การอภิปรายร่วมกัน

3) ขั้นสรุป

- ตีความหมายข้อมูลและสรุปผลร่วมกัน
- สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

1) เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ 70 มีความรู้ความสามารถในการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป

ผู้เรียนร้อยละ 70 มีทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป

ผู้เรียนร้อยละ 80 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

2) เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป

ผู้เรียนมีทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนมีการจัดลำดับความคิด ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

12.2 ครู

ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ



การพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E) ช่วยให้ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

ครูใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียนและปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพ

ครูใช้เทคนิคและนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

12.3 โรงเรียน

โรงเรียนจะได้รับการยอมรับในฐานะสถานศึกษาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของนักเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

ทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งและมีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย			
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	ราคา	เป็นเงิน
1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ชุด	ค่าวัสดุ	- กระดาษ A4	3 รีม	130	390
		- แฟ้มโซว์เอกสาร	31 เล่ม	25	775
		- ใส้แฟ้ม	1 ห่อ	120	120
		- แฟ้มปกแข็ง	2 เล่ม	50	100
		- หมึกเครื่องปริ้น Canon	4 ขวด	180	720
		- สันรูด 7 mm.	3 แผ่น	35	105
2. สื่อการสอน การเปลี่ยนแปลงของสาร	ค่าวัสดุ	- พิวเจอร์บอร์ด	6 แผ่น	25	150
		- กาว 2 หน้าบาง	2 ม้วน	20	40
		- กระดาษสี	10 แผ่น	10	100
รวม					2,500

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผู้เรียนร้อยละ 65 มีความรู้ความสามารถในการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K)	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



2. ผู้เรียนร้อยละ 65 มีทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป	ประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป (P)	แบบประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป
3. ผู้เรียนร้อยละ 80 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	การวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้
4. สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ).....**สมพักษ์**.....ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวสมพักษ์ ดวนใหญ่)
ตำแหน่ง ครู

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) 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 กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำรณัน นามสกุลผู้จัดทำ.....นรมมาตย์.....

รับผิดชอบสอนวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 1 - .

มัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชา เพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ)

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม



การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำลง พบว่าเนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียนและมีครูบางส่วนเท่านั้นที่ปลูกฝังคุณธรรมให้กับนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรม อย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูทวดที่มี ความเมตตากรุณา ความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรมและอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ 1) กตัญญู 2) พอเพียง 3) รับผิดชอบต่อ 4) ซื่อสัตย์สุจริต 5) มีวินัย นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมนาร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning รายวิชาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ)

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

7.2 เพื่อให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ

7.3. เพื่อให้นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)

7.4 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในการแกะสลักตัวหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา 2567 จำนวน....212...คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) ได้กล่าวไว้ถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงสุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดขั้นสูง 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน มีการลงมือปฏิบัติ ทำงาน คิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 3) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกใน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ออกแบบกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ให้ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง อ่าน เขียน แสดงความคิดเห็นและการคิดขั้นสูง
- 4) ผู้เรียนมีอิสระและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างมากและมีผู้เรียนส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553b) ได้ให้ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ดังนี้

- 1) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่นการ แสดงความคิดเห็น การสะท้อนการเรียนรู้ การเขียนเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป เป็นต้น
- 2) การเรียนรู้เชิงรุก มักเป็นกิจกรรมที่เป็นกลุ่มย่อยดังนั้น ผู้เรียนจึงมีโอกาสได้เรียนรู้การ แบ่งหน้าที่ในการทำงาน ฝึกความรับผิดชอบในงานของตนและงานของส่วนรวม มีวินัยในการทำงาน
- 3) เป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการเรียนรู้พร้อมกันหลาย ๆ ด้าน เช่น การอ่าน การเขียน การรับฟังผู้อื่น การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผล เพื่อแก้ปัญหาหรือทำงานที่ ได้รับมอบหมาย
- 4) ผู้เรียนค้นคว้า และบูรณาการข้อมูลข่าว สารสนเทศ ทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ ที่มีเพื่อสร้างวิธีการแก้ปัญหา จนกระทั่งสร้างเป็นความคิดรวบยอดของตนเองต่อเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ครูได้วางแผนเอาไว้

บทบาทของผู้เรียนผู้สอน



บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นไปตามยุคสมัยของการเรียนในแต่ละช่วงซึ่ง ในการเรียนรู้เชิงรุกนั้นผู้สอนถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน การสอนให้แก่ผู้เรียน ดังที่ (ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) ได้ระบุว่า ผู้สอนต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง และบทบาทของผู้สอนมี ดังนี้

- 1) สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
- 3) จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่ หลากหลาย
- 5) วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม
- 6) ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาเพิ่มเติมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนังสือ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	-ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน <ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบและว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน - นักเรียนร่วมกันบอกสิ่งที่ได้จากการได้ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ชมการสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ - ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากชมการแสดงหนังบักตื้อ



<p>8.2. ขั้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้ - ประวัติหนังบักตื้อ - องค์ประกอบและรูปแบบการแสดง - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะสลักตัวหนัง - เทคนิคการสร้างหนังบักตื้อ - การเขียนบทละครหนังบักตื้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม (กิจกรรม mind mapping) <ul style="list-style-type: none"> - การแต่งเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม - การวาดภาพและระบายสีตัวละคร - การแกะสลักตัวละคร - การขีดการแสดง/บทบาทสมมติ
<p>8.3. ขั้นสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักตื้อ) - กิจกรรมกลุ่ม 4-5 คน ต่อกลุ่ม
<p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</p> <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม 	<p>มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active learning จากการทดสอบ การสังเกต พฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพนำไปใช้ได้จริง</p>
<p>ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ 	<p>สรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning</p> <ul style="list-style-type: none"> -วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - การสาธิตการแสดงหนังบักตื้อ - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมหนังบักตื้อ
2. กิจกรรมขั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> - คลิป VDO - กระดาษเทา-ขาว



	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) - ใบความรู้ - วัสดุอุปกรณ์ในการแกะหนังบักตื้อ และการขีด แสดงหนังบักตื้อ - โรงหนัง และเครื่องดนตรีประกอบการแสดง
3. กิจกรรมขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - ฐานการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) - ใบงาน - ผลงานนักเรียน - แบบทดสอบ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

1) การตั้งเป้าหมายในการที่จะพัฒนาหรือส่งเสริม เริ่มต้นด้วยการกำหนดปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน คือ การพัฒนาคุณลักษณะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียน ผ่านการแสดงหนังบักตื้อ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ให้เป็นไปตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะหรือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ) ในรายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน (หนังบักตื้อ)

2) การสร้างแนวคิดใหม่ หรือแนวคิดที่สร้างไว้แล้วนำมาปรับใช้ เพื่อมาเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้กิจกรรมหนังบักตื้อ (หนังประโมทัย) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและวิชาการของนักเรียน

11.2 องค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) การใช้ศิลปะพื้นบ้านเป็นเครื่องมือ หนังบักตื้อ (หนังประโมทัย) เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้านการแกะสลักตัวละคร การแสดง การใช้เสียงและดนตรี และการออกแบบฉากและตัวละคร การสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในบทละคร การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านการแสดง

2) การสร้างกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการฝึกซ้อมและการแสดงหนังบักตื้อร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อม และการแสดงออกในการสื่อสาร

3) การใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปะพื้นบ้าน การบันทึกการแสดงหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับหนังบักตื้อด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การทำคลิปวิดีโอการแสดง การถ่ายทำ หรือการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับหนังบักตื้อ

4) การประเมินผลและการปรับปรุง



1. การประเมินผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการเพิ่มพูนทักษะในการแสดงผ่านกิจกรรมหนึ่งบันทึก
2. การปรับปรุงกระบวนการฝึกซ้อมหรือการแสดง เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

11.3 กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการนวัตกรรม โดยจะประกอบไปด้วย

- 1) การวางแผน คือ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาหลักสูตรศิลปะเพิ่มเติม รายวิชาเพิ่มเติม ศิลปะ และวัฒนธรรมพื้นฐาน (หนึ่งบันทึก) การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการที่จะนำมาใช้ในนวัตกรรม
- 2) การดำเนินการ คือ การนำแผนไปปฏิบัติจริง เช่น การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับหนึ่งบันทึก การฝึกซ้อม การแสดงหนึ่งบันทึก หรือการใช้สื่อการเรียนรู้
- 3) การประเมินผล การตรวจสอบและวัดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินทักษะการแสดงหรือการทำงานร่วมกัน
- 4) ทรัพยากร (Resources) สิ่งจำเป็นในการสนับสนุนการดำเนินการนวัตกรรม เช่น งบประมาณ วัสดุและอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วิทยากรที่มีความรู้ในการฝึกสอนหนึ่งบันทึก
- 5) ผู้มีส่วนร่วม (Stakeholders) ผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาและดำเนินการนวัตกรรม เช่น ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ซึ่งจะช่วยในการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ

11.4 การปรับปรุงและการพัฒนา (Improvement & Development)

- 1) การสะท้อนผล (Reflection) การทบทวนผลการดำเนินงานเพื่อหาข้อดีและข้อเสีย เช่น การสอบถามความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมหนึ่งบันทึก
- 2) การปรับปรุง การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงกระบวนการหรือกิจกรรมเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเพิ่มเติมเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย

11.5 การประเมินผล (Evaluation)

- 1) การวัดผลลัพธ์ (Outcomes) การประเมินผลสำเร็จที่เกิดจากการใช้กระบวนการนวัตกรรม เช่น การวัดผลการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน เช่น ความสามารถในการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร หรือการรับผิดชอบ
- 2) การใช้ข้อมูล การใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

11.6 การเผยแพร่และการขยายผล (Dissemination & Scaling)

- 1) การเผยแพร่ผลลัพธ์ การนำเสนอผลลัพธ์ของนวัตกรรมไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ เช่น การจัดแสดงผลงานหรือการสร้างบทเรียนจากกิจกรรมที่พัฒนา

5.2 การขยายผล การขยายการใช้หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่กว้างขึ้น เช่น การนำกิจกรรมหนึ่งบันทึกไปใช้ในโรงเรียนอื่นๆ ภาศิเครือข่าย หรือในชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียน



1. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน 5 ข้อ
2. นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ)
3. นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังบักต้อ) ในการแกะสลักตัวหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ สามารถนำไปประกอบอาชีพได้

10.2 ครูผู้สอน

1. ครูมีวิธีการและแนวปฏิบัติงานที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่รับผิดชอบ
2. ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนเชิงรุก Active Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ที่ระดับดีมาก

10.3 โรงเรียน

1. โรงเรียนได้รับความเชื่อถือศรัทธาจากผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษา ส่งผลให้ส่งบุตรหลานมาเข้าเรียนเพิ่มขึ้นในปีการศึกษา 2568

10.4 ชุมชน

1. ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน โดยผ่านกิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบักต้อ) ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมาโรงเรียนทุกวัน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1)กิจกรรม PLC ระดมความคิด	ค่าวัสดุ		-	-
2)กิจกรรมอบรม	- ค่าวิทยากร - ค่าใช้สอย - ค่าวัสดุ	-วิทยากรอบรม -อาหารกลางวัน -อาหารว่าง -วัสดุและอุปกรณ์ -ไว้นิล -เอกสารใบงาน	1,000 1,760 1,600 1,973 400 267	7,000
3) การจัดการเรียนการสอน จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	- ค่าวิทยากร ภายนอก - ค่าวัสดุ	เอกสารใบความรู้ -ฐานการเรียนรู้ในห้อง ศิลปะ -จอหนังและโครง	3,000 19,000 3,000	43,000



		-ตัวละคร -เครื่องขยายเสียง พร้อมไมค์	3,000 15,000	
รวม (ห้าหมื่นบาทถ้วน)				50,000

14. วิธีการประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกต	แบบสังเกต
2) นักเรียนมีความภูมิใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน	สังเกต	แบบสังเกต
3) นักเรียนมีความรู้และมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะพื้นบ้าน (หนังสือ) ในการแกะสลักหนัง การแสดง การร้อง การพากย์ และการเชิดหุ่นหนังบักต้อ ต่อยอดในการประกอบอาชีพต่อไป	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม / ใบงาน/ทดสอบ	แบบสังเกต / ใบงาน แบบทดสอบ
4) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางวรรณ นรมาตย์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น



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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำทองดี.....นามสกุลผู้จัดทำ..... พุทธิรักษา.....

รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาอังกฤษ ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 2

รายวิชา.....ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ 22102).....

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ2W3P

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ในยุคศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการ เรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความด้วยตนเอง ซึ่ง คุณครูจะเป็นพี่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือเพื่อให้นักเรียน บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเขียนตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การพัฒนาทักษะการเขียนตาม หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า คุณภาพนักเขียน เมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะต้องมี ความสามารถในการสื่อสารเขียนสื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดย นำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ โดยเฉพาะการเขียนที่เป็นทักษะการที่จำเป็นในการสื่อสารภาษาอังกฤษกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการประเมินด้านการเขียน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนขาดทักษะการเขียน ไม่สามารถเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือตอบรับและ ปฏิเสธ ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม และประสบการณ์ การเขียนจากคำที่กำหนดให้ประกอบเป็นเรียงความหรือบรรยายได้ พร้อมทั้งให้เหตุผล ประกอบ เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์และโครงสร้าง ประโยคภาษาอังกฤษ

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนขาดทักษะการเขียน บรรยายตนเองและเรื่องต่างๆ ที่ใกล้ตัว กิจกรรมประจำวัน ความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/เรื่อง/ประเด็นต่างๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พร้อมทั้งให้เหตุผล ประกอบ พบว่า นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินการเขียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด เพราะการเขียน ภาษาอังกฤษที่ดีจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ความหมายของคำศัพท์ และโครงสร้างภาษาภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์และวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของนักเรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียน ที่จะช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกหัด ในส่วนที่เพิ่มเติม หรือเสริมจากหนังสือเรียน ทั้งยังช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนทำ แบบฝึกจะทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเขียน ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อลดปัญหาเกี่ยวกับการเขียนภาษาอังกฤษและช่วยพัฒนา



ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน และการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษต่อไป

ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชุด ได้แก่ เรื่อง Occupations, Places in my hometown

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการเขียนดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ แบบฝึกทักษะ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่รายวิชาภาษาอังกฤษและรายวิชาอื่นๆ ยังค่อนข้างต่ำ เพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการเขียนของนักเรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนของนักเรียน
- 7.3 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน...21...คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้



จะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

แนวคิดการสอนแบบเชิงรุก Active Learning

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators)

(Fedler and Brent, 1996)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือเรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงศพิศกุล, 2558)

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษากระบวนการสอน 5 ขั้นตอน แบบ2W3P - ศึกษารูปแบบการใช้แบบฝึกทักษะ
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<ul style="list-style-type: none"> - ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้กระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ2W3P - ออกแบบ ชุดแบบฝึกทักษะสร้างแบบฝึกทักษะเขียน จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 6 กิจกรรม รวม 12 กิจกรรม



	<p>ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Occupations in my hometown จำนวน 6 กิจกรรม - แบบฝึกทักษะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Places in my hometown จำนวน 6 กิจกรรม - สร้างแบบประเมินทักษะการเขียน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่ - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ - แบบประเมินทักษะการเขียน ระดับคุณภาพ 4 ระดับ จำนวน 3 ข้อ - นำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน
<p>2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/ Lead in)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี - กระตุ้นความสนใจ - แบบทดสอบก่อนเรียน - เกม - กิจกรรมจับคู่ - Mind mapping - วีดีโอภาพ - บัตรคำ/บัตรภาพ - การแชร์ประสบการณ์ - Group of 4 or 5
<p>2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้/แนะนำหัวข้อที่เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - คำศัพท์ อาชีพ,คำศัพท์สถานที่ และโครงสร้างประโยค การถาม-การตอบ โดยนักเรียนดูคลิปวีดีโอจาก YouTube และใบความรู้ - เกม - Group of 4 or 5 (กิจกรรม mind mapping)
<p>2.3 ขั้นฝึก (Practice)</p> <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนคำศัพท์



	<p>-เขียนบอก อธิบาย บรรยาย ระบุตำแหน่ง พร้อมเหตุผลเกี่ยวกับอาชีพ สถานที่ โดยใช้คำศัพท์ และโครงสร้างตามเนื้อหาที่เชื่อมโยงสู่อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี</p> <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoints - Work in pairs - Group of 4 or 5 - แบบฝึกทักษะ
2.4 ขั้นการใช้ภาษา (Production)	<ul style="list-style-type: none"> - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน - ใบความรู้ - work in pairs - Group of 4 or 5 - แบบฝึกทักษะ
2.5 ขั้นสรุป (Wrap up)	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงานกลุ่ม - ผลงานแบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) <ul style="list-style-type: none"> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม 	<p>มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้นเพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง</p>
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) <ul style="list-style-type: none"> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ 	<p>สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ2W3P วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป</p>



10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	- แบบทดสอบก่อนเรียน
2. กิจกรรมชั้นนำเสนอ (Presentation)	- กระดาษเทา-ขาว, บัตรภาพ, บัตรคำ - เกม (missing the letter, Word Wall, Nearpod, Kahoot เป็นต้น) - สื่อการสอนจาก YouTube
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- กระดาษเทา-ขาว (กระดาษ A4 ขนาด 80 แกรม , กระดาษปก 150 แกรม) - ปากกาเคมี
4. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน/แบบฝึกทักษะ/บัตรภาพ/บัตรคำ - ใบความรู้
5. ขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	- แบบทดสอบหลังเรียน - แบบฝึกทักษะ - เข้ารูปเล่มงานนักเรียน (สันแฟ้มพลาสติก, กระดาษปก)

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ 2W3P เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมีความเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการเขียนของผู้เรียน ดังนี้

11.1 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

1) บทนำ

- คำชี้แจงความสำคัญและการใช้แบบฝึกทักษะการเขียน

2) เนื้อหาหลัก

- แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

- เนื้อหาเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะการเขียน เรื่อง Occupations in my hometown และ Places in my hometown

- ใบงานกิจกรรม เรื่องละ 6 กิจกรรม รวมทั้งหมด 12 กิจกรรม

3) กิจกรรมฝึกปฏิบัติ



- แบบฝึกทักษะการเขียน
- กิจกรรมทำงานเดี่ยว

4) แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

11.2 หลักการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ 2W3P

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม การเริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่ไม่ยากจนเกินไป เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะเขียน การแสดงบัตรภาพ เกม PowerPoints หรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการเขียนที่ถูกต้อง
- กิจกรรม การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการเขียนที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น การแนะนำโครงสร้างของการเขียนการเขียนเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว ชีวิตประจำวัน ความต้องการ การแนะนำ การแสดงความคิดเห็นและการเขียนบรรยายภาพ, การใช้ไวยากรณ์ที่เหมาะสมตามช่วงวัย, การเลือกคำศัพท์และโครงสร้างที่ถูกต้อง โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้

ตัวอย่างกิจกรรม การเขียนบอก ระบุ การเขียนอธิบายและการเขียนบรรยาย การเขียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียน การสร้างประโยคจากกลุ่มคำ การใช้เชื่อมโยงระหว่างประโยคในเนื้อหา, การอธิบายวิธีการใช้คำศัพท์หรือประโยคเชื่อมโยงในการเขียน

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการเขียนที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการเขียนที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเขียนในกิจกรรมที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน เช่น การเขียนประโยค การเขียนบอก การเขียนบรรยาย การเขียนอธิบาย การเขียนเรื่อง หรือการเขียนเรียงความๆ สั้น โดยมีตัวอย่างและคำแนะนำจากผู้สอน



ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนฝึกเขียนเรื่องหรือการเขียนบรรยายตามหัวข้อที่กำหนด หรือให้เขียนประโยคโดยใช้คำศัพท์หรือโครงสร้างไวยากรณ์ที่เรียนไปแล้ว

องค์ประกอบ

- การฝึกเขียนภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการเขียน
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การผลิตงานเขียน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานการเขียนที่สมบูรณ์
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนเขียนงานจริงที่สามารถใช้ทักษะการเขียนที่เรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ เช่น การเขียนเรื่องเกี่ยวกับอาชีพและสถานที่ ความต้องการ การแนะนำ การแสดงความคิดเห็น และการเขียนบรรยายภาพ
- ตัวอย่างกิจกรรม การให้ผู้เรียนเขียนเรื่องราวที่ต้องใช้หลักการเขียนที่เรียนในเนื้อหาที่ผ่านมาแล้ว เช่น การเขียนเรื่องเกี่ยวกับอาชีพและสถานที่ ความต้องการ การแนะนำ การแสดงความคิดเห็น และการเขียนบรรยายภาพ

องค์ประกอบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน
- การใช้เวลาในการเขียนเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย

ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการเขียนเรื่องเกี่ยวกับอาชีพและสถานที่ ความต้องการ การแนะนำ การแสดงความคิดเห็น และการเขียนบรรยายภาพ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการเขียนของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการเขียน

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการเขียน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการเขียน ได้แก่ การเขียนเกี่ยวกับอาชีพ การเขียนบอกสถานที่ สิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวเอง และในสังคม

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

- กิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกในระหว่างการเรียน เช่น ใบงาน, Mind mapping, เกม



- แบบฝึกทักษะทักษะ	จำนวน 2 ชุด รวม 12 กิจกรรม
- แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน 12 แผน
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K)	จำนวน 20 ข้อ
- แบบประเมินทักษะการเขียน(P)	จำนวน 3 ข้อ
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	จำนวน 10 ข้อ

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกำหนดระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน รวม 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือน พฤศจิกายน- กุมภาพันธ์ 2568 โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 21 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

ข้าพเจ้าวางแผนในการสรุปผลที่ได้ อภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากการใช้แบบฝึกทักษะข้อเสนอแนะที่ได้รับและบทเรียนที่ได้รับจากการทำงาน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

12.1.1 เจริญปริมาณ

- นักเรียนร้อยละ 75 มีความรู้ความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ
- นักเรียนร้อยละ 75 มีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ
- นักเรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

12.1.2 เจริญคุณภาพ

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเขียนในระดับดี
- นักเรียนมีทักษะในการเขียนในระดับดี
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมากขึ้นไป
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

12.2 ครู

- ครูมีการพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ครูมีนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน แบบ2W3P

12.3 โรงเรียน

- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน



13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำแบบฝึกทักษะ	ค่าวัสดุ	-กระดาษ A4	5 รีม	725
		-บัตรภาพ/บัตรคำ (กระดาษการ์ดขาว 150 แกรม)	6 ห่อ	300
		- กระดาษเทา-ขาว สำหรับทำ Mind Mapping	20 แผ่น	200
		-เส้นแฟ้มพลาสติก 3 มิล.	5 ห่อ	160
		- หมึกปรินเตอร์ สีดำ,แดง, เหลือง ,น้ำเงิน	1 ชุด	400
		-ปากกาเคมีสีแดง / สีดำ/น้ำเงิน	9 ด้าม	135
		-สีเมจิก Master art 12 สี	1 กล่อง	88
รวม (สองพันบาทถ้วน)				2,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1.นักเรียนร้อยละ 75 มีความรู้ ความสามารถด้านทักษะการเขียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K)	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
2.นักเรียนร้อยละ 75 มีทักษะการ เขียน	ประเมินทักษะการเขียน(P)	แบบฝึกทักษะการเขียน
3.นักเรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดี ต่อการเรียนรู้	การวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้
4. สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนาวัตกรรมการ

(นางทองดี พุทธิรักษา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ



15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) 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



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำมัลลิกา.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... ไชยพันธ์.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 1รายวิชา.....วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ม.1 (ท 21102).....

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค 5W1H

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียน ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะต้องมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญที่เป็นทักษะการอ่านจับใจความที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ผลการประเมินด้านการอ่านจับใจความสำคัญ ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ไม่สามารถจับประเด็น วิเคราะห์ รายละเอียด ตั้งคำถาม เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ จากการอ่านได้

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ สังเกตการจาก การอธิบาย การแสดงวิธีทำ การบรรยายเรื่องราวต่างๆ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้ วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทย จำนวน 1 ชุด ซึ่งประกอบด้วยนิทานพื้นบ้านเมืองอุบลจำนวน 10 เรื่อง ดังนี้

- นิทานเรื่องที่ 1 นางผมหอม
- นิทานเรื่องที่ 2 ท้าวกำกาดำ
- นิทานเรื่องที่ 3 จำปาสีต้น
- นิทานเรื่องที่ 4 กำพริ่าฝีน้อย
- นิทานเรื่องที่ 5 นางแดงอ่อน
- นิทานเรื่องที่ 6 ท้าวขูลุนางอ้ว
- นิทานเรื่องที่ 7 สังข์ศิลป์ชัย
- นิทานเรื่องที่ 8 ท้าวคันทนาม
- นิทานเรื่องที่ 9 ท้าวเจ็ดหวดเจ็ดไห
- นิทานเรื่องที่ 10 นางพานางแพง

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนี้ ไปทดลองใช้ (Try out) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่สูงขึ้น และมีพฤติกรรมการอ่านที่ประเมินได้อย่างชัดเจน แต่ยังมีเนื้อหา



บางส่วนที่ยังไม่สอดคล้องกับระดับชั้น จึงได้ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ในวิชาภาษาไทย สัปดาห์ละ 3 วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนทุกครั้ง

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยเทคนิค 5W1H คือ Who (ใคร) What (อะไร) Where (ที่ไหน) When (เมื่อไร) Why (ทำไม) How (อย่างไร)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคล ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์นวัตกรรม อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะนี้ยังเป็นความท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค 5W1H ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนาวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....37....คน



9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการ

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ (Learning by doing) เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่ออกแบบนวัตกรรมการ

เทคนิค 5W1H คือการตั้งคำถามโดยใช้เทคนิค 5W1H ดังนี้

1. Who (ใคร) บุคคลสำคัญที่เป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้มากที่สุด
2. What (อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น เช่น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ หลักฐานที่สำคัญที่สุดคืออะไร สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร
3. Where (ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุการณ์ เช่น เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด
4. When (เมื่อไหร่) เวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์นั้นน่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้
5. Why (ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น เช่น เหตุใดต้องเป็นคนนี้เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้ เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้
6. How (อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ ในลักษณะใด เช่น เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไรบ้าง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
2. วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรมการ



4.ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีการนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค 5W1H ดังนี้	
4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎี John Dewey และรูปแบบการสอนด้วยเทคนิค 5W1H	- นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการฟังข่าวจาก YouTube - ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายส่วนประกอบเทคนิค 5W1H - แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 คน ศึกษาใบงานจากแบบฝึกทักษะ - นักเรียนตอบคำถามจาก เทคนิค 5W1H - นักเรียนทำmind mapping - นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนการเรียนรู้ - ให้แต่ละกลุ่มจัดทำหนังสือเล่มเล็กนิทานพื้นบ้านเมืองอุบลที่กลุ่มสนใจ
4.3 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
5.ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
6.ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อภาพยนตร์สั้น , นิทาน
2. กิจกรรมขั้นสอน	กระดาษ ปากกา
3. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	ใบงาน, mind mapping
4. นำเสนอผลงาน	.ใบงาน ,mind mapping
5. สะท้อนการเรียนรู้	กระดาษชาร์ต , ปากกาเมจิก



11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

ใช้เทคนิค 5W1H (Who, What, When, Where, Why, How) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยเน้นการตั้งคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาและช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทความหรือข้อความได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

1. บทนำ

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิค 5W1H

2. เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของเทคนิค 5W1H
- ตัวอย่างข้อความและคำถามตามหลัก 5W1H

3. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- แบบฝึกอ่านพร้อมคำถาม 5W1H
- กิจกรรมจับคู่คำถามกับคำตอบ

4. แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการอ่านจับใจความสำคัญ
- ข้อสอบปรนัยและอัตนัยที่เน้นการวิเคราะห์ข้อความ

5. แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

11.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน
- อธิบายเทคนิค 5W1H และแนะนำวิธีใช้แบบฝึก

2) ขั้นดำเนินการ

- ให้นักเรียนอ่านข้อความและตอบคำถามในแบบฝึกตามเทคนิค 5W1H
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การอภิปรายและการตอบคำถามร่วมกัน

3) ขั้นสรุปผล

- ทบทวนคำตอบของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบและข้อเสนอแนะ



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญหลังจากใช้แบบฝึกทักษะ
- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค 5W1H อยู่ใน

ระดับมาก

12.2 ครู ได้รับ

- มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยเทคนิค 5W1H
- มีแบบฝึกทักษะที่ใช้ในการสอนอ่านจับใจความสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพ

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความสำคัญ

12.4 ชุมชน ได้รับ

- ชื่นชม และมีความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ	จัดทำแบบฝึก -กระดาษ ดับเบิลเอ - กระดาษทำปก - หมึกปริ้นเตอร์ ดำ เหลือง แดง น้ำเงิน	37 ชุด 5 รีม 1 ห่อ 1 ชุด	700 150 400
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก	ค่าวัสดุ	-กระดาษ 100 ปอนด์ A4 -กระดาษ 100 ปอนด์ A3 - สติกเกอร์พีวีซีใส A4 -สติกเกอร์พีวีซีใส A3 -กาว 2 หน้าบาง 12 มม.* 10 หลา -สีไม้คอลลิน 24 สี	2 ห่อ 1 ห่อ 1 ห่อ 10 แผ่น 11 ม้วน 5 กล่อง	300 270 155 80 385 600
รวม (สามพันบาทถ้วน)				3,000

14. การประเมินผล



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	1.ตรวจผลงาน 2. ประเมินผลงาน	1.mind mapping 2. แบบประเมินผลงาน
2) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่	1.การสังเกต	1.แบบสังเกต
3. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1.สังเกต 2.สอบถาม	1.แบบสังเกต 2. แบบสอบถาม
4. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางมัลลิกา ไชยพันธ์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ



15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

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

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

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาย...ชื่อผู้จัดทำ.....อดีตักดี.....นามสกุลผู้จัดทำ..... อานนท์.....
 รับผิดชอบสอนวิชา...สุขศึกษาและพลศึกษา.....ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชา.....พลศึกษา(พ22104).....

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 -15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
 นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

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

ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (v) โครงการต่อเนื่อง

6.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)



การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ในปัจจุบันคนไทยให้ความสนใจในการออกกำลังกายและบางกลุ่มให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยใช้กีฬาเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพและเป็นช่องทางในด้านการศึกษา เช่น การได้รับทุนเรียนฟรี เพราะในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการพัฒนาการกีฬาขึ้นมาเพื่อความเป็นมืออาชีพและการกีฬายังได้ตระหนักถึงความสำคัญของเด็กและวัยรุ่นที่จะใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย มากกว่าที่จะเอาเวลาว่างไปมั่วสุมสิ่งเสพติดหรือปฏิบัติตนในทางที่ผิดๆ ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาของชาติและส่งเสริมให้ใช้กีฬาเป็นสื่อในการแก้ไขปัญหายาเสพติดปัญหา ด้านสังคม และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนและยกระดับมาตรฐานให้สูงขึ้น เพื่อให้เด็ก เยาวชนในสถานศึกษา ได้มีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะขั้นพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลมาใช้ในการออกกำลังกาย เล่นกีฬาอย่างถูกต้อง เพื่อประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล
- 7.2 เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ได้อย่างถูกต้อง
- 7.3 เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เพื่อจะนำไปประยุกต์กับการออกกำลังกายในชีวิตประจำวัน

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน.....21.....คน



9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี

การสอนพลศึกษา 5 ชั้น โดยพลศึกษามีชั้นการสอนดังนี้

1. ชี้นำ, ชั้นเตรียม

ในขั้นนี้จะเป็นการเริ่มต้นโดยครูจะใช้สำรวจ จำนวนนักเรียน , เครื่องแต่งกาย, สุขภาพนักเรียน และกล่าวถึงเนื้อหาสั้นๆ ที่จะเรียนในครั้งนี หลังจากนั้นก็เริ่มอบอุ่นร่างกาย

2. ชั้นอธิบายและสาธิต, ชั้นสอน

ต่อมาจะเป็นขั้นที่ครูอธิบายและสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติทักษะแต่ละชั้นว่ามีอะไรบ้าง จุดไหนบ้างควรให้ความสำคัญ และบอกประโยชน์ ของทักษะนั้นๆ โดยในขณะที่อธิบายหรือสาธิตนั้นอาจจะลองให้นักเรียนดูก่อนหนึ่งครั้งแล้วค่อยให้นักเรียนทำตาม * ในกรณีที่ทักษะมีความซับซ้อนครูอาจจะสาธิตอย่างช้า ๆ หรือหลาย ๆ ครั้งก็ได้

3. ชั้นฝึกปฏิบัติ

หลังจากที่นักเรียนได้ดูการสาธิตและฝึกตามไปแล้วเล็กน้อยครูก็ให้นักเรียน แยกออกไปฝึกด้วยตัวเองให้เขาได้ไปเจอปัญหา โดยที่ครูคอยเดินดู เมื่อเห็นนักเรียนคนไหน หรือกลุ่มไหนยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ก็เข้าไปอธิบายเพิ่มเติมได้ * ในกรณีที่นักเรียนหลายคนยังไม่สามารถปฏิบัติทักษะนั้นได้ครูอาจจะอธิบายและสาธิตอย่างช้า ๆ อีกครั้งก็ได้

4. ชี้นำไปใช้

สำหรับขั้นนี้ถือเป็นขั้นที่สำคัญมาก เมื่อนักเรียนได้ไปฝึกทักษะที่สอนมาแล้วต่อไปจะให้นักเรียน นำทักษะนั้น ๆ มาใช้จริง อาจจะผ่านกิจกรรมเกม หรือ ปฏิบัติซ้ำให้ดู ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ มากยิ่งขึ้น โดยครูต้องออกแบบกิจกรรมที่สามารถทำให้นักเรียนได้นำเอาทักษะนั้นมาใช้จริง ๆ

5. ชั้นสรุป

หลังจากผ่านสิ่งขึ้นมาแล้วก็จะป็นขั้นตอนสุดท้ายคือการสรุปครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการสรุปมากกว่าครูเป็นคนสรุปเอง เช่น ให้นักเรียนสรุปถึง ขั้นตอนการปฏิบัติ, ประโยชน์ หรือจุดไหนที่ต้องระวัง และพยายามตั้งคำถามให้เชื่อมโยงเข้าสู่ชีวิตประจำวัน เช่น นักเรียนจะนำทักษะนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรหรือจะต้องทำอะไรเพิ่มเติมเพื่อให้เราปฏิบัติทักษะนี้ได้ดีขึ้น จากนั้นก็ให้นักเรียนผ่อนคลายกล้ามเนื้อและครุ่นดหมายการเรียนในครั้งต่อไป

10 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. ชี้นำ และกล่าวนำ	เริ่มต้นโดยครูจะใช้สำรวจ จำนวนนักเรียน , เครื่องแต่งกาย, สุขภาพนักเรียน และกล่าวถึงเนื้อหาสั้นๆ ที่จะเรียนในครั้งนี
2. ให้นักเรียนระบุ	เริ่มอบอุ่นร่างกาย โดยนักเรียนตัวแทนอาสาพาเพื่อนอบอุ่นร่างกาย



3. ระบุหน้าที่ ความสำคัญของ	หลังจากที่นักเรียนได้ดูการสาธิตและฝึกตามไปแล้วครูก็ให้นักเรียน แยกออกไปฝึกด้วยตัวเอง (กิจกรรมกลุ่ม)
4. ระบุประเภท	โดยที่ครูคอยเดินดู เมื่อเห็นนักเรียนคนไหน หรือกลุ่มไหนยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ก็เข้าไปอธิบายเพิ่มเติมได้ (กิจกรรมกลุ่ม)
5. บอกระยะเวลา	ในกรณีที่ มีจำนวนนักเรียนหลายคนยังไม่สามารถปฏิบัติทักษะนั้นได้ครูอาจจะอธิบายและสาธิตอย่างช้า ๆ หรือเพื่อนช่วยเพื่อน (กิจกรรมกลุ่ม)
6. วัสดุในการทำ	เมื่อนักเรียนได้ไปฝึกทักษะที่สอนมาแล้วต่อไปจะให้นักเรียนนำทักษะนั้น ๆ มาใช้จริง
7. การพัฒนา	โดยอาจจะผ่านกิจกรรมเกม หรือ ปฏิบัติซ้ำให้ดู (กิจกรรมกลุ่ม)
8. การทำผังความคิดเกี่ยวกับ นำเสนอผลงาน	นักเรียนสรุปถึง ขั้นตอนการปฏิบัติ, ประโยชน์ หรือจุดไหนที่ต้องระวัง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนการเรียนรู้ (กิจกรรมกลุ่ม)

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมขั้นนำ	สื่อวีดิโอการทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล
2. กิจกรรมขั้นสอน	สาธิตทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลแบบแบ่งกลุ่ม
3. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	ลูกฟุตบอล,กรวย
4. นำเสนอผลงาน	แบบบันทึกคะแนน,คลิปทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล
5. สะท้อนการเรียนรู้	กิจกรรมการเลี้ยงลูกฟุตบอลในการเลี้ยงหลบลูกสิ่งกีดขวาง

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก การสอนพลศึกษา 5 ชั้น

ใช้เทคนิค การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ครอบคลุมวิธี การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) และ กิจกรรมการสอนแบบ learning by doing ผ่านการสอนพลศึกษา 5 ขั้นตอน

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

1.บทนำ

- อธิบายความสำคัญของการปฏิบัติทักษะของการเลี้ยงลูกฟุตบอล



- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิค(Active Learning) ผ่านกิจกรรมการสอน learning by doing

2. เนื้อหาหลัก

- อธิบายเกี่ยวกับทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล
- ใช้คำถามกระตุ้นความคิด ทักษะที่เพื่อนเล่น เรียกว่าทักษะอะไร

3. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- แบบฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล

4. แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการเลี้ยงลูกฟุตบอล

5.แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบวัดทักษะ
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล

11.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียมการ

-ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนอธิบายการสอนพลศึกษา 5 ชั้น โดยใช้เทคนิค (Active Learning) ผ่านกิจกรรมการสอน learning by doing และแนะนำวิธีใช้แบบฝึก

2)ขั้นดำเนินการ

- นักเรียนสามารถอธิบายแบบฝึกทักษะของการเลี้ยงลูกฟุตบอล
- นักเรียนปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลได้อย่างถูกต้อง
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การช่วยเพื่อนในการปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลในกลุ่ม

3)ขั้นสรุปผล

- ทบทวนแบบฝึกของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบวัดทักษะ แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล และข้อเสนอแนะ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1. นักเรียนได้รับ

- นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล
- นักเรียนได้ฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

12.2 ครู ได้รับ



- ได้เห็นพัฒนาการของนักเรียนทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลสามารถประเมินพัฒนาการทางด้านทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

- ได้เน้นวัดกรรมการฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ

- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสูงขึ้น

- สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน นักเรียนสามารถในทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ในการแข่งขันกีฬาระหว่างโรงเรียน

12.4 ชุมชน ได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน

- ส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในชุมชน ให้เข้มแข็งต่อต้านยาเสพติด

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ซื้อลูกฟุตบอล,กรวย		5,000
รวม (ห้าพันบาทถ้วน)				5,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถอธิบายทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลอย่างถูกต้อง	การสังเกต	แบบการสังเกต
2) นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลอย่างถูกต้อง	แบบประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ



(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายอดิศักดิ์ อานนท์)

ตำแหน่ง ครู

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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



15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม
(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ.....นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ.....สิริวิชญ์.....นามสกุลผู้จัดทำ.....ไชยโคตร.
รับผิดชอบสอนวิชา.....การงานอาชีพ.....ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชา.....การงานอาชีพ (ง22102).....

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชา
การงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมา
ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

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

ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่
- (v) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ฝึกฝน อธิบายกระบวนการเทคโนโลยีสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามกระบวนการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิด นำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ กระบวนการแก้ปัญหาสนองความต้องการในงานที่ผลิต การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความ ด้วยตนเอง ซึ่งคุณครูจะเป็นพี่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือเพื่อให้ให้นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญ สำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางอาชีพ ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ พบว่า คุณภาพนักเรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะต้องมีความสามารถในการสร้างประสบการณ์อาชีพ เพื่อการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ การหางาน การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ๔ ลักษณะ ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ โดยเฉพาะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติ มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

ผลการประเมินด้านกระบวนการทำงาน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนขาดทักษะการฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียน เกิดทักษะกระบวนการต่างๆ จากการใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญา เพื่อส่งเสริมสืบสานประเพณีหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เกิดเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีมารยาทในการทำงานกับครอบครัว และผู้อื่น มีคุณธรรมในการประกอบอาชีพ ตลอดจนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนการงานอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้การงานอาชีพในปัจจุบัน ปัญหาพื้นฐานของนักเรียนในเรื่องการเรียนการงานอาชีพที่ยังขาดทักษะความรู้ความเข้าใจ ความกระตือรือร้น การมีทักษะที่จำเป็นในการทำงานง่ายๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่ได้ ทำให้ไม่สามารถฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงานปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินกระบวนการทำงานและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งมาจากนักเรียนมีพื้นฐานและทักษะที่แตกต่างกัน นักเรียนบางคนอาจไม่เห็นความสำคัญของการเรียนการงานอาชีพ ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนการงานอาชีพทำให้ไม่มีกำลังใจในการเรียน การทำงาน และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชา



อื่นๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด เพราะทักษะกระบวนการทำงานที่ดีจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาการงานอาชีพ มีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ผึกฝน การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน โดยนักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพได้

จากปัญหาดังกล่าวจึงหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงระบบการจัดการเรียนการสอนการงานอาชีพโดยคิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการงานอาชีพ โดยบูรณาการเชื่อมโยง 1 กิจกรรม การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเป็นการสอนทักษะที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เพื่อให้สามารถใช้ทักษะกระบวนการทำงานได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องเหมาะสม โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ การสื่อสารการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็น และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้สอนลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระบวนการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพเรียนมากขึ้น มีความสนุกสนานในการเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาการงานอาชีพ ทำให้นักเรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์และวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของนักเรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่พัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) ของนักเรียน ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในส่วนที่เพิ่มเติม หรือเสริมจากหนังสือเรียน ทั้งยังช่วยเสริมทักษะกระบวนการทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะจะทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการแก้ปัญหาของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน และเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต

ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรการงานอาชีพ จำนวน 3 ชุด

- ได้แก่
1. ผ้า ชนิดของผ้า คุณสมบัติของผ้าและใบไม้ รูปร่าง สีของใบไม้
 2. การเตรียมและปฏิบัติการพิมพ์ลายใบไม้ลงบนผ้า
 3. การเตรียมและปฏิบัติการพิมพ์ลายต่างๆ เช่น กระเป่าถือ, ผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ
 4. การวัดและประเมินผล

- แบบทดสอบก่อนและหลังการฝึกอบรม



- ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 295 หมู่ที่ 7 บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ตรงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่รายวิชาการงานอาชีพและรายวิชาอื่นๆ ยังค่อนข้างต่ำ เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการงานอาชีพให้สูงขึ้น

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนาวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

7.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

7.3 เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยี และการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น



8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี

ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้นจะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

แนวคิดการสอนแบบเชิงรุก Active Learning

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิบูล, 2558) ในวิชาการงานอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูสามารถสอนได้ เพียง 4 ขั้นตอน

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ เช่น การฝึกให้ตระหนักในกระบวนการ การสร้างความเข้าใจตนเอง การวางแผนการ ตั้งจุดมุ่งหมาย ตรวจสอบความเข้าใจในตนเอง การจัดระบบข้อมูล เพื่อดึงมาใช้ในภายหลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนำรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. **ขั้นสอนเนื้อหาใหม่** ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน 4 ขั้นตอน



1) หารู้อย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4 - 5 คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หารู้อย่างไรที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ

2) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหาในกิจกรรมการดำเนินงาน

3) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)

4) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน

3. ชั้นฝึกทักษะอิสระ ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)

4. ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหาทางการงานอาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาดอย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกสบายใจกิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึกการนำเสนอ ผลงาน เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงจุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ เพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว



10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ - ศึกษากระบวนการสอนแบบ Active Learning - ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<ul style="list-style-type: none"> -ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning - ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน 3 ชุด 4 กิจกรรม ประกอบด้วย - ชุดกิจกรรม ผ้า ชนิดของผ้า คุณสมบัติของผ้า และใบไม้ รูปร่าง สีของใบไม้ 1 กิจกรรม - ชุดกิจกรรมการเตรียมและปฏิบัติการพิมพ์ลาย ใบไม้ลงบนผ้า 1 กิจกรรม - ชุดกิจกรรมการเตรียมและปฏิบัติการพิมพ์ลาย ต่างๆ เช่น กระเป๋าถือ, ผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ 2 กิจกรรม - แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K) - แบบประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป (P) - แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) - นำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน
2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
2.2 ขั้นสอนเนื้อหาใหม่	<p>- ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน 4 ขั้นตอน</p> <p>1) หาสิ่งที่รู้เกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 6 - 7 คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หาสิ่งที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ</p> <p>2) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหา ในกิจกรรมการดำเนินงาน</p> <p>3) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)</p> <p>4) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมา นำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหานักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน</p>
2.3 ขั้นฝึกทักษะอิสระ	<p>- นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาก็ได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน</p>



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	กันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึก อาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล
2.4 ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล	- เพื่อให้นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญ ของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การ นำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหาทางการงาน อาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อ ประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของ กิจกรรม	- มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการ เรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และ การประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความ สมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มี ประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไป ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	- สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทาง อาชีพ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะ ส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรม ผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาทักษะกระบวนการทางการงานอาชีพต่อไป

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่	แบบทดสอบก่อนเรียน, คลิปวิดีโอ
2. กิจกรรมชั้นนำเสนอ	ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้ กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้
3. กิจกรรมชั้นนำฝึกอิสระ	- คลิป VDO กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ - ฐานการเรียนรู้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) - ใบความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา)



ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
4. ชั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนการสอนในวิชาการงานอาชีพตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้น จะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เฝchyสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

11.3 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

บทนำ

- อธิบายทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) เกี่ยวกับการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

เนื้อหาหลัก

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning จำนวน 3 ชุด 4 กิจกรรม ประกอบด้วย
- ชุดกิจกรรมผ้า ชนิดของผ้า คุณสมบัติของผ้าและใบไม้ รูปร่าง สีของใบไม้ 1 กิจกรรม
- ชุดกิจกรรมการเตรียมและปฏิบัติการทำพิมพ์ลายใบไม้ลงบนผ้า 1 กิจกรรม
- ชุดกิจกรรมการเตรียมและปฏิบัติการทำพิมพ์ลายต่างๆ เช่น กระเป่าถือ, ผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ 2 กิจกรรม

แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในแต่ละชุดกิจกรรม

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน



3) กระบวนการใช้นวัตกรรม

1. ขั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ขั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- การอภิปรายร่วมกัน

3. ขั้นสรุป

- ตีความหมายข้อมูลและสรุปผลร่วมกัน
- สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) ที่สูงขึ้น
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เกิดทักษะการทำงานเป็น

ทีม

- การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

12.2 ครูได้รับ

- ได้เครื่องมือในการเรียนการสอน นวัตกรรมพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- มีผลงานนักเรียนอย่างสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี มีทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมให้กับนักเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้

12.3 โรงเรียนได้รับ

- ยกระดับคุณภาพการศึกษา ขยายขอบเขตความรู้ ความสามารถทักษะชีวิตเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน
- ส่งเสริมการเรียนรู้ เปิดโอกาสทางการเรียนให้กับผู้เรียนอย่างทั่วถึง ลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล

12.4 ชุมชนได้รับ

- นำไปต่อยอดสร้างรายได้ ทั้งการประกอบอาชีพหลักและเสริม
- สามารถขยายผลเป็นสินค้าประจำหมู่บ้าน ชุมชน ส่งผลดีด้านทักษะอาชีพ



13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดฝึกกิจกรรมผ้าพิมพ์ลาย ธรรมชาติ (ยางนา)	5,000	5,000
รวม (ห้าพันบาทถ้วน)				5,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 70 อยู่ในระดับคุณภาพ 3	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบหลังเรียน
2. การทำงานเป็นทีม การทำงาน ร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การ ทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุด กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมิน	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสิริวิชญ์ ไชยโคตร)

ตำแหน่ง ครู

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น



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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ ศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารานอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ _____ นาย _____ ชื่อผู้จัดทำ _____ ฤทธิชัย _____

นามสกุลผู้จัดทำ _____ นามวรรณ รับผิดชอบสอนวิชา _____ ปฐมวัย

ระดับชั้น _____ อนุบาล 3 _____ รายวิชา -

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

3.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว

นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

จากประสบการณ์ที่สอนชั้นอนุบาลปีที่ 3 พัฒนาการด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กกล้ามเนื้อนิ้วมือของนักเรียนยังไม่แข็งแรงและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาของนักเรียนยังไม่ดีเท่าที่ควรจึงได้จัดกิจกรรมให้เด็ก ๆ ได้พัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กำลังสำคัญของชาติในอนาคตเด็กในวัยนี้เป็นวัยแห่งการเริ่มต้นของชีวิตเป็นวัยแห่งการพัฒนาตนเองเป็นวัยแห่งการรับรู้และเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพและความสามารถในวัยต่อมานอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังเป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านต่างๆเจริญขึ้นอย่างรวดเร็วมากกว่าวัยอื่น ๆ ดังนั้นในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์จึงต้องพัฒนาเด็กให้ครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาซึ่งเป็นการพัฒนาให้เด็กเป็นคนดีคนเก่งมีความสุขเพื่อจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่นมีความสุขตอบสนองเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (พวงรัตน์รอดมณี 2549: 1-2)

การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันโดยกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นอวัยวะหนึ่งในการประกอบกิจวัตรประจำวันด้วยตนเองเช่นการใส่-ถอดกระดุมรูตชิปการแปรงฟันผูกเชือกรองเท้า งานศิลปะรวมทั้งการขีดเขียนถ้าเด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กได้คล่องแคล่วจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ (อิชิฮารานพูล ศิลป์ศักดิ์กุล, 2546: 111) และการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยควรส่งเสริมให้ใช้กล้ามเนื้อสายตาร่วมกับมือ เพราะการประสานงานของกล้ามเนื้อเล็กของเด็กยังไม่พร้อมเท่าที่ควร (ผลิตพรรณทองงาม, 2539; 32: อ้างอิงมาจาก Lowenfeld and Lambert Britain, 1964) การเล่นและการจัดกิจกรรมศิลปะต่างๆจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความพร้อมทางมือและตามากที่สุดเด็กจะเรียนรู้อย่างสนุกสนานเด็ก

เกเซล(Gesell)กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายว่าการเจริญเติบโตของเด็กจะแสดงออกเป็นพฤติกรรมด้านต่างๆสำหรับพัฒนาการทางร่างกายนั้นหมายถึงการที่เด็กแสดงความสามารถในการจัดกระทำกับวัสดุเช่นการเล่นลูกบอลการขีดเขียนเด็กต้องใช้ความสามารถของการใช้สายตาและกล้ามเนื้อมือซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ต้องอาศัยการเจริญเติบโตของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวประกอบกันลักษณะพัฒนาการที่สำคัญของเด็กในระยะนี้ก็คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเคลื่อนไหวการทำงานของระบบประสาทกล้ามเนื้อการพัฒนาความสามารถในกาควบคุมร่างกายการบังคับส่วนต่างๆของร่างกาย

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เหมาะสมต่อความสนใจความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดีกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไม่เพียงส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาและการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์เท่านั้นแต่ยังส่งเสริมความคิดอิสระและจินตนาการฝึกให้รู้จักทำงานด้วยตนเองและฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทั้งความคิดและการกระทำซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะนำไปสู่การเรียนรู้ผ่านเขียนอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัย เช่น กิจกรรมที่เด็กได้หยิบจับสิ่งของ ตุ๊กตา เครื่องเล่น ตลอดจนการช่วยตนเองในการแต่งตัว การทำความ



สะอาดร่างกาย การรับประทานอาหาร ตลอดจนกิจกรรมศิลปะต่างๆที่เด็กได้ทำที่โรงเรียน อย่างไรก็ตามการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยนี้ยังเป็นความท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม การพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัยให้มีกล้ามเนื้อมือที่แข็งแรง

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 19 คน

9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

เกเซล (Gesell)กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายว่าการเจริญเติบโตของเด็กจะแสดงออกเป็นพฤติกรรมด้านต่างๆ สำหรับพัฒนาการทางร่างกายนั้นหมายถึงการที่เด็กแสดงความสามารถในการจัดกระทำกับวัสดุเช่นการเล่นลูกบอลการขีดเขียนเด็กต้องใช้ความสามารถของการใช้สายตาและกล้ามเนื้อมือซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ต้องอาศัยการเจริญเติบโตของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวประกอบกันลักษณะพัฒนาการที่สำคัญของเด็กในระยะนี้ก็คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเคลื่อนไหวการทำงานของระบบประสาทกล้ามเนื้อมือการพัฒนาความสามารถในกาควบคุมร่างกายการบังคับส่วนต่างๆของร่างกาย



10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
2.วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3.ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
4.ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการพัฒนากล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	
4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎี เกเซล (Gesell)	- นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยกิจกรรมร้องเพลง คำคล้องจอง - ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4-5 คน ในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - นักเรียนตอบคำถามจาก ผลงานที่ตัวเองทำ เช่น ทำเป็นรูปอะไร ใช้สีอะไรบ้างในการทำ -นักเรียนนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในห้องเรียน
4.3 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม
5.ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- สังเกตการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
6.ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม



10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อ VDO ,เพลง ,คำคล้องจอง , นิทาน
2. กิจกรรมชั้นสอน	กระดาษ ปากกา ทิวี่
3. กิจกรรมชั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (แต่ละกิจกรรม)
4. นำเสนอผลงาน	ผลงานนักเรียน
5. สะท้อนการเรียนรู้	ทิวี่,กระดาษ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

- ใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เช่น การระบายสีตามจินตนาการ การฉีก ตัด ปะ กระดาษ การปั้น งานพับกระดาษ การพิมพ์ภาพ การเล่นกับสีน้ำ เป็นต้น เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

2.1 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

1.บทนำ

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

2.เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของศิลปะสร้างสรรค์

3.ตัวอย่างข้อความและคำถามตามกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

4.กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

5.แบบทดสอบท้ายบท

- แบบสังเกตเพื่อประเมินการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

6.แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

3) กระบวนการใช้นวัตกรรม

3.1ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน
- อธิบายการพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

3.2 ขั้นดำเนินการ



- ให้นักเรียนทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การทำผลงานศิลปะสร้างสรรค์ร่วมกัน

3.3 ชั้นสรุปผล

- ทบทวนคำตอบของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

นักเรียนมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กที่แข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสามารถในการหยิบจับ คัดเขียน และการใช้สายตากับมือให้สัมพันธ์กัน

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนากล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

12.2 ครู ได้รับ

มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

มีนวัตกรรมในการพัฒนากล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

12.3. โรงเรียน ได้รับ

โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กที่สมบูรณ์ และมีความคิดสร้างสรรค์

โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

12.4 ชุมชน ได้รับ

ผู้ปกครองมีความภูมิใจ มีความพึงพอใจ ในพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กของเด็ก ที่มีความแข็งแรงมา 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
1) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ			
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์				
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	- สีเทียน - สีน้ำ - สีชอล์ค - สีไม้	5 กล่อง 5 ขวด 5 กล่อง 5 กล่อง	175 275 235 275



		-กาวลาเท็กซ์	2 ขวด	160
		-กระดาษสี 1 หน้า	20 แผ่น	120
		-กระดาษสี 2 หน้า(คละสี)	40 แผ่น	280
		-กระดาษสีมันปู	24 แผ่น	120
		-กระดาษสีแบบแข็ง	20 แผ่น	200
		-กระดาษ a4	1 ลัง	575
		- กรรไกรเล็กปลายมน	2 แพ็ค	390
		- จานกระดาษ	3 แพ็ค	135
		-หลอดพลาสติก	3 แพ็ค	60
รวม (สามพันบาทถ้วน)				3,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	1.ตรวจผลงาน 2. ประเมินผลงาน	1.แบบประเมินผลงาน
2) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่	1.การสังเกต	1.แบบสังเกต
3. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1.สังเกต 2.สอบถาม	1.แบบสังเกต 2. แบบสอบถาม
4. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นายฤทธิชัย นามวรรณ)
ตำแหน่ง ครู

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน
กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

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

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ _____ นางสาว _____ ชื่อผู้จัดทำ _____ พัทรินทร์ _____

นามสกุลผู้จัดทำ ยืนนาน รับผิดชอบสอนวิชา ปฐมวัย

ระดับชั้น _____ อนุบาล 2 _____ รายวิชา -

2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

3.ระยะเวลาดำเนินการนางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 15 พฤษภาคม 2568

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(v) โครงการต่อเนื่อง



6. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point

(จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

จากประสบการณ์ที่สอนชั้นอนุบาลปีที่ 2 พัฒนาการด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กกล้ามเนื้อมือ นิ้วมือของนักเรียนยังไม่แข็งแรงและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาของนักเรียนยังไม่ดีเท่าที่ควรจึงได้จัดกิจกรรมให้เด็ก ๆ ได้พัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กำลังสำคัญของชาติในอนาคตเด็กในวัยนี้เป็นวัยแห่งการเริ่มต้นของชีวิตเป็นวัยแห่งการพัฒนาตนเองเป็นวัยแห่งการเรียนรู้และเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพและความสามารถในการวัยต่อมานอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังเป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านต่างๆเจริญขึ้นอย่างรวดเร็วมากกว่าวัยอื่น ๆ ดังนั้นในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์จึงต้องพัฒนาเด็กให้ครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาซึ่งเป็นการพัฒนาให้เด็กเป็นคนดีคนเก่งมีความสุขเพื่อจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่นมีความสุขตอบสนองเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (พวงรัตน์รอดมณี 2549: 1-2)

การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันโดยกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นอวัยวะหนึ่งในการประกอบกิจวัตรประจำวันด้วยตนเองเช่นการใส่-ถอดกระดุม รูดซิปการแปรงฟันผูกเชือกรองเท้า งานศิลปะรวมทั้งการขีดเขียนถ้าเด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กได้คล่องแคล่วจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ (อิชิฮารานพูล ศิลป์ศักดิ์กุล, 2546: 111) และการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยควรส่งเสริมให้ใช้กล้ามเนื้อสายตาร่วมกับมือ เพราะการประสานงานของกล้ามเนื้อเล็กของเด็กยังไม่พร้อมเท่าที่ควร (ผลิตพรรณทองงาม, 2539; 32: อ้างอิงมาจาก Lowenfeld and Lambert Britain, 1964) การเล่นและการจัดกิจกรรมศิลปะต่างๆจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความพร้อมทางมือและตามากที่สุดเด็กจะเรียนรู้อย่างสนุกสนานเด็ก

เกเซล(Gesell)กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายว่าการเจริญเติบโตของเด็กจะแสดงออกเป็นพฤติกรรมด้านต่างๆสำหรับพัฒนาการทางร่างกายนั้นหมายถึงการที่เด็กแสดงความสามารถในการจัดกระทำกับวัสดุเช่นการเล่นลูกบอลการขีดเขียนเด็กต้องใช้ความสามารถของการใช้สายตาและกล้ามเนื้อมือซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ต้องอาศัยการเจริญเติบโตของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวประกอบกันลักษณะพัฒนาการที่สำคัญของเด็กในระยะนี้ก็คือการเปลี่ยนแปลงทางด้าน การเคลื่อนไหวการทำงานของระบบประสาทกล้ามเนื้อการพัฒนาความสามารถในกาควบคุมร่างกายการบังคับส่วนต่างๆของร่างกาย

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เหมาะสมต่อความสนใจความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดีกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไม่เพียงส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาและการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์เท่านั้นแต่ยังส่งเสริมความคิดอิสระและจินตนาการฝึกให้รู้จักทำงานด้วยตนเองและฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทั้งความคิดและการกระทำซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะนำไปสู่การเรียนอ่านเขียนอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



ปัจจุบันการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัย เช่น กิจกรรมที่เด็กได้หยิบจับสิ่งของ ตุ๊กตา เครื่องเล่น ตลอดจนการช่วยตนเองในการแต่งตัว การทำความสะอาดร่างกาย การรับประทานอาหาร ตลอดจนกิจกรรมศิลปะต่างๆที่เด็กได้ทำที่โรงเรียน อย่างไรก็ตามการพัฒนา กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยนี้ยังเป็นความท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาพัฒนา กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้าง แรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามา ช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่ เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม การพัฒนา กล้ามเนื้อมัดเล็กด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้าน หนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการ ประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ใน การวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำ นวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัยให้มีกล้ามเนื้อที่แข็งแรง

8.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 19 คน

9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

เกเซล (Gesell)กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายว่าการเจริญเติบโตของเด็กจะแสดง ออกเป็นพฤติกรรมด้านต่างๆ สำหรับพัฒนาการทางร่างกายนั้นหมายถึงการที่เด็กแสดงความสามารถในการจัด กระทำกับวัสดุเช่นการเล่นลูกบอลการขีดเขียนเด็กต้องใช้ความสามารถของการใช้สายตาและกล้ามเนื้อซึ่งเป็น พฤติกรรมที่ต้องอาศัยการเจริญเติบโตของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวประกอบกันลักษณะพัฒนาการที่ สำคัญของเด็กในระยะนี้ก็คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเคลื่อนไหวการทำงานของระบบประสาทกล้ามเนื้อการ พัฒนาความสามารถในกาควบคุมร่างกายการบังคับส่วนต่างๆของร่างกาย



10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
2. วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
4. ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการพัฒนากล้ามเนื้อมือด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	
4.1. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎี เกเซล (Gesell)	- นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยกิจกรรมร้องเพลง คำคล้องจอง - ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4-5 คน ในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - นักเรียนตอบคำถามจาก ผลงานที่ตัวเองทำ เช่น ทำเป็นรูปอะไร ใช้สีอะไรบ้างในการทำ - นักเรียนนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในห้องเรียน
4.3 ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม
5. ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- สังเกตการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
6. ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม



10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อ VDO ,เพลง ,คำคล้องจอง , นิทาน
2. กิจกรรมชั้นสอน	กระดาษ ปากกา ทิวี่
3. กิจกรรมชั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (แต่ละกิจกรรม)
4. นำเสนอผลงาน	ผลงานนักเรียน
5. สะท้อนการเรียนรู้	ทิวี่,กระดาษ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

11.1 แนวคิดหลัก

- ใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เช่น การระบายสีตามจินตนาการ การฉีก ตัด ปะ กระดาษ การปั้น งานพับกระดาษ การพิมพ์ภาพ การเล่นกับสีน้ำ เป็นต้น เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

11.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

บทนำ

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของศิลปะสร้างสรรค์
- ตัวอย่างข้อความและคำถามตามกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

แบบทดสอบท้ายบท

- แบบสังเกตเพื่อประเมินการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

11.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน
- อธิบายการพัฒนาากล้ามเนื้อมัดเล็กด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

2) ขั้นตอนการ



- ให้นักเรียนทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การทำผลงานศิลปะสร้างสรรค์ร่วมกัน

3) ขึ้นสรุปผล

- ทบทวนคำตอบของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กที่แข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสามารถในการหยิบจับ คัดเขียน และการใช้สายตากับมือให้สัมพันธ์กัน

- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนากล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

12.2 ครู ได้รับ

- มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
- มีนวัตกรรมในการพัฒนากล้ามเนื้อด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กที่สมบูรณ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย

12.4 ชุมชน ได้รับ

- ผู้ปกครองมีความภูมิใจ มีความพึงพอใจ ในพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กของเด็ก ที่มีความแข็งแรงมากขึ้น

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
1) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ			
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์				
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	-สีเทียน -สีน้ำ -สีชอล์ค	5 กล่อง 5 ขวด 5 กล่อง	175 275 235



	-สีไม้	5 กล่อง	275
	-กาวลาเท็กซ์	2 ขวด	160
	-กระดาษสี 1 หน้า	20 แผ่น	120
	-กระดาษสี 2 หน้า (คละสี)	40 แผ่น	280
	-กระดาษสีมันปู	24 แผ่น	120
	-กระดาษสีแบบแข็ง	20 แผ่น	200
	-กระดาษ a4	1 ลัง	575
	- กรรไกรเล็กปลายมน	2 แพ็ค	390
	- จานกระดาษ	3 แพ็ค	135
	-หลอดพลาสติก	3 แพ็ค	60
รวม (สามพันบาทถ้วน)			3,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	1.ตรวจผลงาน 2. ประเมินผลงาน	1.แบบประเมินผลงาน
2) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่	1.การสังเกต	1.แบบสังเกต
3. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1.สังเกต 2.สอบถาม	1.แบบสังเกต 2. แบบสอบถาม
4. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ) *พัชรินทร์ ยืนนาน* ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน
กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนानวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



17. การประเมินโครงการ

ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1.	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นร้อยละ 75	-ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	-แบบทดสอบ
2.	นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน ร้อยละ 90	-การสังเกตพฤติกรรม -การสัมภาษณ์	-แบบสังเกต -แบบสอบถาม
3.	ครูมีทักษะการคิดค้นและการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
4.	ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อถือได้	ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้	-ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ (แบบประเมินความพึงพอใจ)
5.	มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจากระดับห้องเรียน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด	-การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย	-แบบบันทึก/รายงานการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย





โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

