



แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษา

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ประจำปีงบประมาณ 2567



โรงเรียนบ้านปากน้ำ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านปากน้ำ ฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานตามภารกิจของโรงเรียนให้มีความสอดคล้อง เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ ค่านิยม พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์และแนวทางในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายรัฐบาลด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี นอกจากนี้ยังคำนึงถึงภารกิจหลักที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๔๕ ที่มุ่งเน้นสาระสำคัญของคุณภาพและความเสมอภาคทางการศึกษาของชาติเป็นไปเพื่อพัฒนาคุณภาพคนไทยและสังคมไทยอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านปากน้ำ ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานในครั้งนี้ หวังอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่กำหนดไว้ อันจะทำให้คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนเจริญก้าวหน้าต่อไป

โรงเรียนบ้านปากน้ำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
แผนขับเคลื่อนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๑
๑. ข้อมูลสถานศึกษา.....	๑
๒. ชื่อแผนงาน.....	๑
๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ.....	๑
๔. ระยะเวลาดำเนินการ.....	๑
๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๑
๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด.....	๑
๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด.....	๑
๘. ลักษณะโครงการ.....	๒
๙. หลักการและเหตุผล.....	๒
๑๐. วัตถุประสงค์.....	๓
๑๑. เป้าหมาย.....	๓
๑๒. นวัตกรรมการบริหาร.....	๓
๑๓. ประเภทของนวัตกรรม.....	๕
๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	๕
๑๕. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	๖
๑๖. นวัตกรรมของครู.....	๖
๑๗. การประเมินผลโครงการ.....	๗
ภาคผนวก	

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านปากน้ำ ตำบลกุดลาด อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อแผนงาน : PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ : นายประเสริฐ วงศ์เสนา ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปากน้ำ

๔. ระยะเวลาดำเนินการ : ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

วัตถุประสงค์

๑. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

๒. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด ได้แก่

๑.) ปฏิรูปการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๒.) พัฒนาบุคลากร ให้มีความพร้อม ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษา

๓.) ส่งเสริมและสนับสนุน ให้ชุมชน มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๘. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง

๙. หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ มาตรา ๒๓ กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมในแต่ละระดับการศึกษาและใน มาตรา ๒๔(๔) ได้กำหนดไว้ว่า “ การจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา” สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๔๗ : ๑๐) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ที่มีความหมายหลากหลายและสัมพันธ์กันเป็นองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้แจ้งรู้จริงในสิ่งที่ศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ เช่นเดียวกับ ทิศนา แคมณี (๒๕๖๒ : ๑๔๗) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่าหมายถึง การนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

นวัตกรรม การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Problem-based Learning มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้จากปัญหา และการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก และมีผู้ให้ความหมาย สรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดย ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เป็นการค้นคว้าด้วยตนเองโดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามกลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจ และการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก อีกทั้งยังสามารถบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วย ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเอง

การสอนแบบบูรณาการ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ต่างๆ ของรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ มาใช้ในชีวิตจริงได้ สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Management) หมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สามารถนำความรู้ ทักษะและ เจตคติไปสร้างงาน แก้ปัญหาและใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง

โรงเรียนบ้านปากน้ำ เป็นโรงเรียนขนาดกลาง เปิดสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา คือ “โรงเรียนบ้านปากน้ำมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ และได้มาตรฐาน เรียนดี มีคุณธรรม สร้างสรรค์นวัตกรรม น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดำรงตนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข” อีกทั้ง เนื่องจากโรงเรียนเป็นโรงเรียนของชุมชน และชุมชนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมของชุมชนจึงมีความสำคัญ จึงได้นำประวัติศาสตร์

ท้องถิ่นเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา และโรงเรียนบ้านปากน้ำ เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นการจัดจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหาโดยสามารถบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ต้องการที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งวิทยาการที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาโดยที่ไม่ได้มีการศึกษาหรือเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน เพื่อนำมาแก้ปัญหา ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน

๑๐. วัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
- ๒) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน
- ๓) เพื่อส่งเสริมประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

๑๑. เป้าหมาย

๑๑.๑ เชิงคุณปริมาณ

- ๑) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม ร้อยละ ๘๐
- ๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๕
- ๓) ผู้เรียนมีการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา ร้อยละ ๘๐

๑๑.๒ เชิงคุณภาพ

- ๑) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม เป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบได้
- ๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๓) ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

๑๒. นวัตกรรมการบริหาร

นวัตกรรมการศึกษา...“ PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้ ”

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือ PBL เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ได้ฝึกทักษะการคิด โดยมีการวางแผนและกตึกในการร่วมกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจนทักษะการสื่อสาร ที่ถือว่ามีความจำเป็นและสำคัญต่อการดำรงชีวิตอย่างมาก โดยผู้เรียนจะเสนอสิ่งที่ตนเองอยากเรียนรู้ขึ้นมาและครูมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๔๗ : ๑๐) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ที่มีความหมายหลากหลายและสัมพันธ์กันเป็นองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้แจ้งรู้จริงในสิ่งที่ศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ บุญเลี้ยง ทุมทอง (๒๕๕๙ :

๑๔๖) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่าเป็นกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยนำศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันมาผสมผสานให้เกิดความสมบูรณ์ มีความหมาย มีความหลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของชีวิต ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์รอบ ด้าน เพื่อการพัฒนาสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถนำไปใช้เพื่อการดำรงชีวิตให้เป็นสุขได้ทั้งในสังคม ปัจจุบันและอนาคต

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการได้ ว่าหมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ หรือเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กัน เข้ามาไว้ด้วยกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่เป็นองค์รวม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

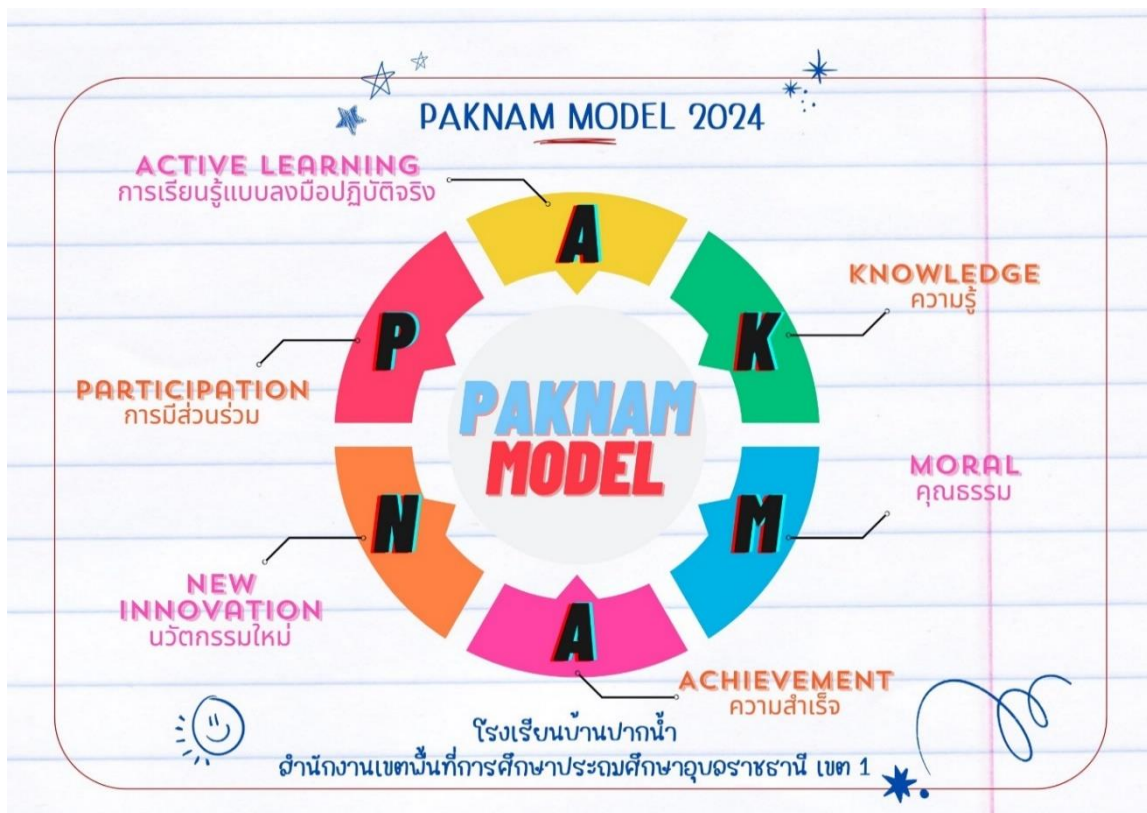
ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านปากน้ำ ได้ออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๑. การระบุปัญหา (Problem) โดยโรงเรียนได้เริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบัน ชุมชนท้องถิ่น ปัญหา และความต้องการ

๒. การกำหนดจุดมุ่งหมาย โดยโรงเรียนได้กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมายในแผนปฏิบัติการโรงเรียน รวมทั้งหลักสูตรสถานศึกษา

๓. โรงเรียนออกแบบและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการบริหารและพัฒนาผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-based Learning : PBL และการบูรณาการนวัตกรรม “PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้”



วิสัยทัศน์ : “โรงเรียนบ้านปากน้ำมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐาน เรียนดี มีคุณธรรม สร้างสรรค์นวัตกรรม น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดำรงตนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข ”

อัตลักษณ์ของโรงเรียน “ระเบียบวินัยล้ำเลิศ เชิดชูคุณธรรม นำหน้าวิชาการ สืบสานประเพณี สุขภาพดีถ้วนหน้า”

กระบวนการขับเคลื่อน PBL **สู่การบูรณาการการเรียนรู้** **ทั้งระบบด้วยวงจรคุณภาพ PDCA**

P : Plan การวางแผนทั้งระบบ

D : Do การดำเนินการทั้งระบบ

C : Check การติดตาม ประเมินผล

A : Act การปรับปรุง พัฒนา

กลยุทธ์การพัฒนา คือ PAKNAM MODEL

P : Participle การมีส่วนร่วม

A : Active Learning การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

K : Knowledge ความรู้

N : New Innovation นวัตกรรมใหม่

A : Achievement ความสำเร็จ

M : Moral คุณธรรม

แนวทางการพัฒนาทั้งระบบ ใน ๓ ด้าน คือ

ด้านทักษะวิชาการ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก

ด้านทักษะวิชาชีพ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านการทำงาน

ด้านทักษะชีวิต คือ ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก

และจิตสำนึกตามวัฒนธรรมอันดีของสังคม

๑๓. ประเภทของนวัตกรรม

๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง

เรียนรู้ต่างๆ

๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม เป็นที่ยอมรับ

๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๕

๓) ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

๑๕. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรมกลาง “PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้”

จำนวน ๕๗,๑๐๐ บาท

๑๖. นวัตกรรมของครู

ที่	ชื่อนวัตกรรม	งบประมาณ
๑	“การพัฒนาทักษะการอ่าน เรื่อง การอ่านจับใจความ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H)”	๑๐,๐๐๐ บาท
๒	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๑๐,๐๐๐ บาท
๓	“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es)”	๑๐,๐๐๐ บาท
๔	“การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอนแบบ Co-๕STEPS)”	๑๐,๐๐๐ บาท
๕	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ “การพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบการสอนโดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)	๕,๗๐๐ บาท
๖	“การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน บูรณาการสร้างสรรค์ความคิด พัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ รายวิชา การงานอาชีพ “การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ”	๕,๗๐๐ บาท
๗	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ภาษาทำนานาฏศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในงานประเพณี แห่หลวงพ่อเงิน ” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es)”	๕,๗๐๐ บาท

๑๗. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น	๑) ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	๑) เครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
๒) ครูมีทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	๒) ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้	๒) แบบประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้
๓) มีหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	๓) วิพากษ์/ประเมินหลักสูตร	๓) แบบประเมินหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้
๔) มีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อถือได้	๔) ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้	๔) แบบประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ -แบบประเมินความพึงพอใจ
๕) มีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ	๕) ประเมินรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการ	๕) แบบประเมินรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการ โดยผู้เชี่ยวชาญ -แบบบันทึกสนทนากลุ่ม
๖) มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจากระดับห้องเรียน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด	๖) จัดเวทีสนทนากลุ่ม และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย	๖) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม และ แบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย



ภาคผนวก

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเรืองอุไร เข้มศรี ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาทักษะการอ่าน เรื่อง การอ่านจับใจความ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี วัดปากน้ำ บุ่งสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี พระพุทธรูปศิลปะเชียงแสน ล้านช้าง เป็นพระชัยหลังช้างหนึ่งเดียวแห่งอีสาน ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรมและความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ต่างกล่าวขานถึงความศักดิ์สิทธิ์และปฏิหาริย์ของหลวงพ่อกเงิน พระพุทธรูปที่สร้างตำนานยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

ชาวบ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง และชุมชนใกล้เคียง ที่มีความศรัทธาในหลวงพ่อกเงินต่างร่วมทำบุญประจำปี แห่หลวงพ่อกเงิน ในช่วงวันที่ ๑๓ - ๑๖ เดือนเมษายน ของทุก ๆ ปี โดยมีพิธีอัญเชิญหลวงพ่อกเงินพร้อมขบวนแห่ดอกไม้ ระหว่างเส้นทางประชาชนจะนำดอกไม้และน้ำอบ น้ำหอม เพื่อสร่งน้ำหลวงพ่อกเงินตลอดเส้นทาง ซึ่งถือเป็นประเพณีแห่ดอกไม้สงกรานต์ของจังหวัดอุบลราชธานี ที่หาชมได้ยาก พร้อมทั้งกิจกรรมด้านประเพณีวัฒนธรรมอื่นๆอีกมากมาย เพื่อนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามในท้องถิ่นให้คงอยู่ และเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว กระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้ชุมชน ให้ประชาชนได้สร่งน้ำหลวงพ่อกเงินพระคู่บ้านคู่เมืองอันศักดิ์สิทธิ์ ทำนุบำรุงพุทธศาสนา เกิดความสามัคคีของคนในชุมชน

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องการอ่านจับใจความ ตลอดจนสามารถตั้งคำถามตอบคำถาม สามารถเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตน เกิดความภาคภูมิใจ และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนบอกเทคนิคการอ่านจับใจความ รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชนงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความสามารถในการอ่านจับใจความ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๗๐ ขึ้นไปจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชนงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีความสามารถในการอ่านสูงขึ้น บรรลุตามตัวชี้วัด มีทักษะกระบวนการและเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่ผู้สอนกำหนด

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H เป็นการอ่านจับใจความให้บรรลุจุดประสงค์ ผู้อ่านควรตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวิธีอ่าน และจับใจความ หรือหาคำตอบได้รวดเร็วขึ้น โดยจับใจความให้ได้ว่า ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม อย่างไร แล้วนำมาสรุปเป็นใจความสำคัญการอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิค ๕W๑H มีส่วนประกอบดังนี้

Who (ใคร) คือ บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบ หรือเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้สถานการณ์นี้เกิดมากที่สุด

What (อะไร) คือ ปัญหาสาเหตุที่เกิดขึ้น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้

Where (ที่ไหน) คือ สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ เรื่องนี้เกิดที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด

When (เมื่อไร) คือ เวลาที่เหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไรเวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

Why (ทำไม) คือ สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้นได้ เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้เพราะเหตุใดเหตุการณ์จึงเกิดขึ้น

How (อย่างไร) คือ รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้น ว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง

ประโยชน์ กระบวนการอ่านจับใจความเทคนิค ๕W๑H ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหา รู้ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องหลังของสิ่งที่เกิดขึ้น เข้าใจความเป็นมาเป็นไปของเรื่องที่อ่าน และใช้เป็นฐานความรู้ในการนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น) (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H)

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ (๑๐ นาที)

๑. นักเรียนดูเรื่องราวประวัติ เรื่อง “หลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี” จากโปรแกรมนำเสนอ Canva แล้วตอบคำถามพัฒนาการคิดต่อไปนี้



๑.๑ เรื่องนี้มีใครบ้าง (Who)

(แนวคำตอบ : หลวงพ่ोजิน พระมงคลธรรมวัฒน์ ตาชีปะขาว ชาวบ้าน เจ้าปางคำ พระวอ เจ้าพระตา พระเจ้าสิริบุญสาร และท้าวคำผิง)

๑.๒ ตัวละครในเรื่องทำอะไร (What)

(แนวคำตอบ : พระมงคลธรรมวัฒน์ได้นิมิตเห็นตาชีปะขาวมาบอกให้ไปขุดพระพุทธรูปเงินขึ้นมาเพื่อสักการบูชา)

๑.๓ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน (Where)

(แนวคำตอบ : วัดป่าพิชมณเฑียร วัดปากน้ำ ใต้ต้นโพธิ์ใหญ่ พิพิธภัณฑสถานบ้านปากน้ำ)

๑.๔ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร (When)

(แนวคำตอบ : เมื่อคราวพระมงคลธรรมวัฒน์ได้สร้างพระอุโบสถมิตรภาพไทย - อเมริกัน)

๑.๕ ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ (Why)

(แนวคำตอบ : ได้นิมิตเห็นตาชีปะขาวมาบอกให้ไปขุดพระพุทธรูปเงินขึ้นมาเพื่อสักการบูชา)

๑.๖ ผลเป็นอย่างไร (How)

(แนวคำตอบ : พระมงคลธรรมวัฒน์อัญเชิญหลวงพ่ोजินประดิษฐานไว้ที่วัดปากน้ำ และถวายนามว่า “หลวงพ่ोजิน” เพื่อสักการบูชา ชาวบ้านทุกคนจึงถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องรักษาหลวงพ่ोजินไว้เป็นมรดกของลูกหลานในหมู่บ้าน และต้องการให้ลูกหลานได้ศึกษาถึงประวัติ ความเป็นมาของหมู่บ้าน พระมงคลธรรมวัฒน์ ได้สร้างพิพิธภัณฑสถานประจำหมู่บ้านขึ้นมาหลังหนึ่ง ให้ชื่อว่า "พิพิธภัณฑสถานบ้านปากน้ำ วิถีชีวิตชาวบ้าน ลุ่มน้ำมุงสระพัง" เพื่อใช้เป็นแหล่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุ และประวัติความเป็นมาของชุมชนแห่งนี้ จะได้เป็นแหล่งศึกษาของประชาชนต่อไป)

๒. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วครูกล่าวเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ

ใจความสำคัญ : เมื่อคราวพระมงคลธรรมวัฒน์ได้สร้างพระอุโบสถมิตรภาพไทย-อเมริกัน นั้นท่านได้นิมิตถึง ตาชีปะขาว มาบอกว่าที่วัดป่าพิชมณเฑียร ยังมีของสำคัญอยากให้ไปเอาขึ้นมาเก็บรักษาไว้ เพื่อเป็นสมบัติของพระศาสนา ให้ลูกหลานได้เคารพสักการบูชา ของสิ่งนั้น คือ “ พระพุทธรูปเงิน ” พร้อมกับบอกว่าถ้า

ต้นตาลหักไปทางใดให้ไปชุกบริเวณนั้นก็เจอ พระมงกุฎธรรมวัฒน์ได้นำชาวบ้านไปที่วัดป่า และตั้งอธิษฐานจิต ขอย่าได้มีอุปสรรคมาขัดขวาง เมื่อชุกลงไปได้พบแผ่นศิลา ๔ เหลี่ยมถูกจัดไว้ในลักษณะหีบ ภายในหีบศิลานั้น มีทรายเนื้อละเอียดสีขาว เมื่อนำทรายออกมา ก็เห็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย เนื้อเงินบริสุทธิ์ ประดิษฐานอยู่ ภายใน จากนั้นท่านได้อัญเชิญมาประดิษฐานไว้ที่ วัดปากน้ำ และถวายนามว่า “ หลวงพ่อเงิน ” พร้อมกำชับ ชาวบ้านไม่ให้บอกใคร เพราะอาจทำให้พระพุทธรูปถูกส่งไปเก็บรักษาไว้ที่อื่นได้ ส่วนหีบศิลาหินทราย ท่านให้ นำไปวางไว้ใต้ต้นโพธิ์ใหญ่ และโดนต้นโพธิ์ห่อหุ้มเลือนหายไปตามกาลเวลา ต่อมาพระมงกุฎธรรมวัฒน์และ ชาวบ้านจึงถือว่าเป็นหน้าที่ที่จะดูแลรักษาหลวงพ่อเงิน ได้สร้างพิพิธภัณฑสถานประจำหมู่บ้านขึ้นมาให้ชื่อว่า “พิพิธภัณฑสถานปากน้ำ วิถีชีวิตชาวบ้านลุ่มน้ำบึงสระพัง” เพื่อใช้เป็นแหล่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุ และประวัติ ความเป็นมาของชุมชนแห่งนี้ เพื่อเป็นมรดกของลูกหลานต่อไป

หลวงพ่อเงิน พระชัยหลังช้างแห่งแผ่นดินอีสาน เป็นพระพุทธรูปเนื้อเงินปางมารวิชัย ศิลปะ เชียงแสนล้านช้าง ฝีมือตระกูลช่างชาวบ้าน ชุกพบเมื่อ ปี พ.ศ. ๒๕๑๕ ณ วัดป่าพระพิฆเนศวร์ ริมแม่น้ำมูล ซึ่งอยู่ ใกล้กับค่ายดอนมดแดง อายุประมาณ ๗๐๐ ปี ขึ้นไป ซึ่งปั้นพระพุทธรูปที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมือง อุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นพระพุทธรูปประจำกองทัพ ของเจ้าปางคำเมื่อเกิดสงครามที่ไหน ก็จะทำอัญเชิญ พระพุทธรูปประดิษฐานบนหลังช้างไปกับกองทัพ เพื่อให้เป็นสิริมงคลและเป็นสัญลักษณ์แห่งชัยชนะ จนมาตั้งถั ฐานที่บ้านดอนมดแดงมาจนถึงตำบลกุดลาด ไปจนถึงที่ตั้งเมืองอุบลราชธานี ในปัจจุบัน

ขั้นสอน (๔๕ นาที)

๓. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน ทบทวนความรู้เรื่อง “การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H” พร้อมทั้งร่วมสรุปตามประเด็นทบทวน ดังนี้

๓.๑ การอ่านจับใจความสำคัญ

๓.๒ การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H

๔. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปประเด็นทบทวน การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H แล้วครูอธิบายเพิ่มเติม

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำแบบฝึก “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อเงิน ๗๐๐ ปี” ดังนี้

๕.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่ม อ่านเรื่อง “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อเงิน ๗๐๐ ปี” ใช้เวลา ๑๐ นาที

๕.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่ม สลับกันถามตอบ โดยใช้คำถามพัฒนาความคิด หาคำตอบจากเรื่อง ประวัติศาสตร์ที่ได้รับ แล้วตอบคำถามพัฒนาการคิด ดังนี้

เรื่องนี้ใครบ้าง (Who)

ตัวละครในเรื่องทำอะไร (What)

เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน (Where)

เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร (When)

ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ (Why)

ผลเป็นอย่างไร (How)

๕.๓ นักเรียนช่วยกันสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วร่วมอภิปรายคำตอบ และบันทึกคำตอบและครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม



๖. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำตอบ พร้อมทั้งร่วมกันเฉลยคำตอบแบบฝึกและเขียนย่อความ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อเงิน ๗๐๐ ปี” พร้อมส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องตามความเข้าใจ



ขั้นสรุป (๕ นาที)

๗. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๘. นักเรียนส่งแบบฝึกตามที่ครูกำหนด

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

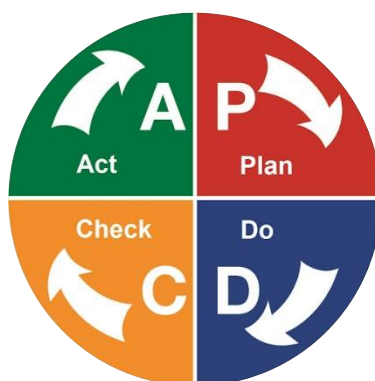
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๗๐ สามารถบอกเทคนิคการอ่านจับใจความรูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๗๐ สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๑๐,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) บอกเทคนิคการอ่านจับใจความรูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ได้อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
ภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเสาวนีย์ พรหมทา ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึง ๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์

การจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการนำเสนอข้อมูล มีสาระสำคัญในการเรียนประกอบไปด้วยการอ่านแผนภูมิแท่งเป็นการอ่านข้อมูลจากรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากที่ใช้แทนจำนวนหรือปริมาณของข้อมูลต่าง ๆ เพื่อช่วยในการเปรียบเทียบข้อมูลได้ง่ายขึ้น ซึ่งการอ่านแผนภูมิแท่งที่มีการย่นระยะของเส้นแสดงจำนวน สามารถอ่านข้อมูลได้เหมือนแผนภูมิแท่งทั่วไป แต่จะมีการละข้อมูลบางส่วน เพื่อให้อ่านข้อมูลได้ง่ายและชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอข้อมูลแบบแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบเป็นการแสดงการเปรียบเทียบข้อมูลตั้งแต่สองชุดขึ้นไป โดยการอ่านแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจะสามารถบอกรายละเอียดของข้อมูลแต่ละชุดในเชิงเปรียบเทียบกัน การเขียนแผนภูมิแท่งเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากแทนจำนวนหรือปริมาณของข้อมูลต่าง ๆ และการเขียนแผนภูมิแท่งที่มีการย่นระยะของเส้นแสดงจำนวนเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ใช้เส้นหยักเพื่อละข้อมูลในแผนภูมิแท่งเพื่อช่วยให้อ่านข้อมูลได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้แผนภูมิแท่งเปรียบเทียบเป็นการนำเสนอข้อมูลอีกวิธีหนึ่ง โดยการนำแผนภูมิแท่งที่แสดงจำนวนของข้อมูล ๒ ชนิด มาเขียนไว้ชิดกันเพื่อเปรียบเทียบข้อมูล กราฟเส้นเป็นการนำเสนอข้อมูลวิธีหนึ่ง โดยใช้จุดบอกจำนวนหรือปริมาณของข้อมูล ซึ่งเราสามารถอ่านข้อมูลต่าง ๆ จากกราฟเส้นได้ จากสาระสำคัญ

ต่างๆ ที่กล่าวมานี้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการนำเสนอข้อมูลสูงขึ้น และเป็นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนนั้น

เนื่องจากโรงเรียนบ้านปากน้ำ ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีแหล่งเรียนรู้จากประวัติศาสตร์มากมาย มีประวัติ หลวงพ่อเงิน พิพิธภัณฑ์บ้านปากน้ำ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่เก็บรวบรวมและจัดแสดงโบราณวัตถุและข้าวของ เครื่องใช้ต่างๆ การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนนั้น มีผู้คนเข้ามาศึกษาข้อมูลและเข้าเยี่ยมชมมากมาย จากการเข้าเยี่ยมชมต้องมีสติเพื่อเป็นข้อมูลในการบริหารจัดการ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่อง การนำเสนอข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้รูปแบบกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง นวัตกรรมนี้ไม่ เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้ความรู้ แต่ยังสร้างโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิด วิเคราะห์ ใช้ทักษะและลงมือทำงานอย่าง สร้างสรรค์ตามศักยภาพของตนเอง ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังจิตสำนึก มีความภาคภูมิใจและหวงแหนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชา คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

๗.๓ เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชา คณิตศาสตร์ ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๗ คน ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘.๒ เชิงคุณภาพ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชา คณิตศาสตร์ ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการ เรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ และสามารถที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ได้

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการนำเสนอข้อมูล มีสาระสำคัญในการเรียนประกอบไปด้วยการอ่านแผนภูมิแท่งเป็นการอ่านข้อมูลจากรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากที่ใช้แทนจำนวนหรือปริมาณของข้อมูลต่าง ๆ เพื่อช่วยในการเปรียบเทียบข้อมูลได้ง่ายขึ้น ซึ่งการอ่านแผนภูมิแท่งที่มีการย่นระยะของเส้นแสดงจำนวน สามารถอ่านข้อมูลได้เหมือนแผนภูมิแท่งทั่วไป แต่จะมีการละข้อมูลบางส่วน เพื่อให้อ่านข้อมูลได้

ง่ายและชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอข้อมูลแบบแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบเป็นการแสดงการเปรียบเทียบข้อมูลตั้งแต่สองชุดขึ้นไป โดยการอ่านแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจะสามารถบอกรายละเอียดของข้อมูลแต่ละชุดในเชิงเปรียบเทียบกัน การเขียนแผนภูมิแท่งเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากแทนจำนวนหรือปริมาณของข้อมูลต่าง ๆ และการเขียนแผนภูมิแท่งที่มีการย่นระยะของเส้นแสดงจำนวน เป็นการนำเสนอข้อมูลที่ใช้เส้นหยักเพื่อละข้อมูลในแผนภูมิแท่งเพื่อช่วยให้อ่านข้อมูลได้ง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้แผนภูมิแท่งเปรียบเทียบเป็นการนำเสนอข้อมูลอีกวิธีหนึ่ง โดยการนำแผนภูมิแท่งที่แสดงจำนวนของข้อมูล ๒ ชนิด มาเขียนไว้ชิดกันเพื่อเปรียบเทียบข้อมูล กราฟเส้นเป็นการนำเสนอข้อมูลวิธีหนึ่ง โดยใช้จุดบอกจำนวนหรือปริมาณของข้อมูล ซึ่งเราสามารถอ่านข้อมูลต่าง ๆ จากกราฟเส้นได้ จากสาระสำคัญต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการนำเสนอข้อมูลสูงขึ้น และเป็นการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนนั้น

แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ช และพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนไต่หาคำถามเพื่อแก้ไขปัญหาคิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ ไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่ บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ

๑. การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่
๒. การเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น

๓. เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อย การได้แสดงออก แสดงความคิดเห็นหรือ อภิปรายถกเถียงกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดีขึ้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชา ที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทางานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ ๑ กำหนดปัญหา จัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหาสามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้ อยากรู้เกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

๑. จัดกลุ่มผู้เรียนให้มีขนาดเล็ก ประมาณ ๓-๕ คน

๒. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยลักษณะของปัญหาที่นำมาใช้ ควรมีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน มีวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ โดยคำนึงถึงการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ความซับซ้อนของปัญหาจากง่ายไปสู่ยาก ระดับและประสบการณ์ผู้เรียนเวลาที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้ดำเนินการ และแหล่งค้นคว้าข้อมูล

ขั้นที่ ๒ ทำความเข้าใจกับปัญหา ปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ต้องสามารถอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

๓. ผู้เรียนทำความเข้าใจหรือทำความเข้าใจในคำศัพท์ที่อยู่ในโจทย์ปัญหานั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

๔. ผู้เรียนจับประเด็นข้อมูลที่สำคัญหรือระบุปัญหาในโจทย์วิเคราะห์ หาข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ความจริงที่ปรากฏในโจทย์ แยกแยะข้อมูลระหว่างข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็น จับประเด็นปัญหาออกเป็นประเด็นย่อย

๕. ผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา อภิปราย แต่ละประเด็นปัญหาว่าเป็นอย่างไร เกิดขึ้นได้อย่างไร ความเป็นมาอย่างไร โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมเท่าที่ผู้เรียนมีอยู่

๖. ผู้เรียนร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบปัญหาประเด็นต่างๆ พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้โดยมีเหตุผล

๗. จากสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ผู้เรียนจะประเมินว่ามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง มีเรื่องอะไรที่ยังไม่รู้ หรือขาดความรู้ และความรู้อะไรจะเป็นที่จำเป็นต้องใช้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ซึ่งเชื่อมโยงกับโจทย์ปัญหาที่ได้ ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดประเด็นการเรียนรู้ หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อจะไปค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

ขั้นที่ ๓ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

๘. ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ เช่น หนังสือตำรา วารสาร สื่อการเรียนการสอนต่างๆ การศึกษาในห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน อินเทอร์เน็ต หรือปรึกษาผู้รู้ในเนื้อหาเฉพาะ เป็นต้น พร้อมทั้งประเมินความถูกต้องโดย

- ประเมินแหล่งข้อมูล ความถูกต้อง เชื่อถือได้ของข้อมูล
- เลือกนำความรู้ที่เกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงว่าตรงประเด็นเพียงพอที่จะแก้ปัญหาอย่างไร
- หาประเด็นความรู้เพิ่มเติม ถ้าจำเป็น
- สรุป เตรียมสื่อ เลือกรีวิวเสนอผลงาน

ขั้นที่ ๔ สังเคราะห์ความรู้ ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

๙. ผู้เรียนนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไปโดย

- นำเสนอผลงานกลุ่มด้วยสื่อหลากหลาย
- สะท้อนความคิด ให้ข้อมูลย้อนกลับ อภิปราย ทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม ถึงกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การเชื่อมโยง การสร้างองค์ความรู้ใหม่
- สรุปภาพรวมเป็นความรู้ทั่วไป

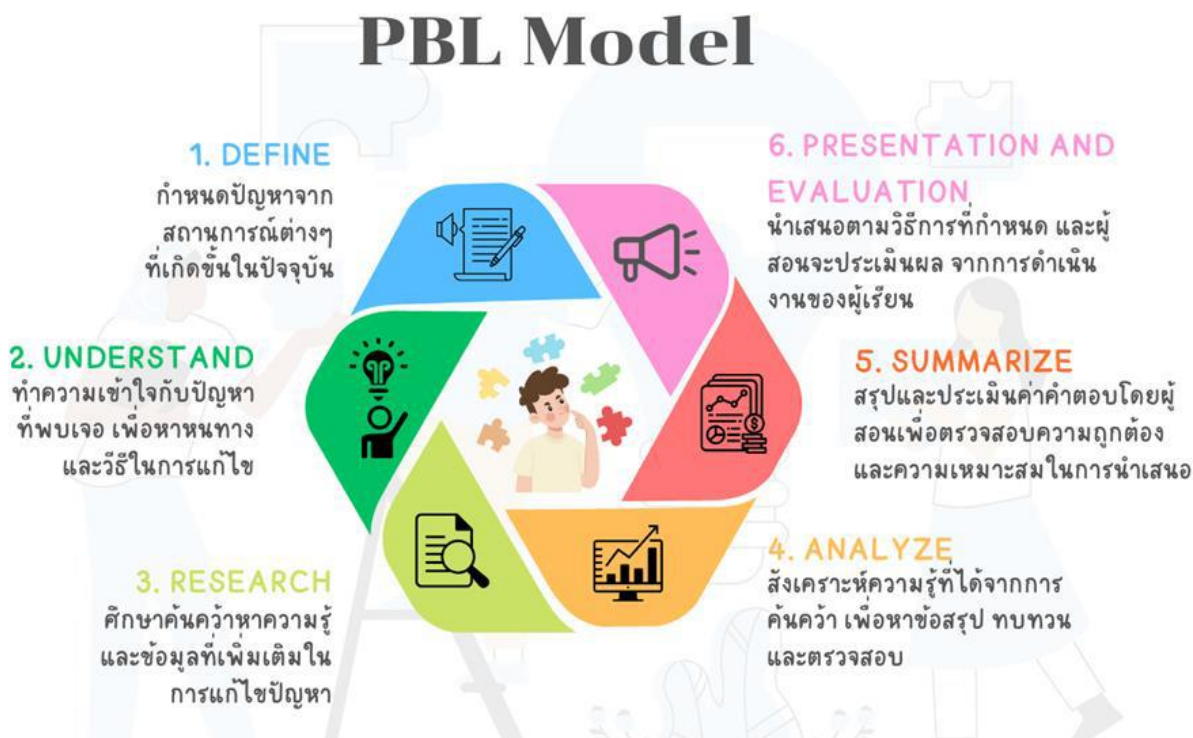
ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินค่าหาคำตอบ

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสม หรือไม่เพียงพอ โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ ๖ นำเสนอและประเมินผลงาน

๑๑. ประเมินผลจากสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การนำเสนอข้อมูล โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๑๒.๒ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

๑๒.๓ โรงเรียนได้พัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๑๐,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายการนำเสนอข้อมูลได้	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	- ร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้มาใช้เขียนแผนภูมิแท่งและแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม/ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางจักรรัตน์ เส้นทอง ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีในท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกิ่งเงิน ๗๐๐ ปีวัดบ้านปากน้ำบึงสะพัง ตั้งอยู่ ณ หมู่บ้านปากน้ำ ถนนสมเด็จ ห่างประมาณ ๑๐ ก.ม.จากตัวจังหวัดอุบลราชธานี หลวงพ่อกิ่งเงิน เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรม และมหาศรัทธา เป็นที่รวมใจของพุทธศาสนิกชนทั่วไป จะมาแวะกราบไหว้ นมัสการหลวงพ่อกิ่งเงิน เป็นประจำ ทุกๆปี ช่วงวันสงกรานต์ วันที่ ๑๓ เมษายน จะมีการจัดงานประเพณี แห่หลวงพ่อกิ่งเงินขึ้น เป็นงานประจำปี

ประเพณีการแห่หลวงพ่อกิ่งเงิน บ้านปากน้ำ บึงสะพัง ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นงานบุญประเพณีที่สืบเนื่องมาจากแรงศรัทธา และปาฏิหาริย์ ของหลวงพ่อกิ่งเงิน ๗๐๐ ปี จะมีผู้มาร่วมงานจากทั่วสารทิศ มาร่วมงาน ทั้ง ดารา และผู้มีชื่อเสียง รายการทีวี นิตยสาร ต่างๆ ต่างให้ความสนใจ ในเรื่องราว ความศรัทธา ปาฏิหาริย์ ของหลวงพ่อกิ่งเงิน หลังออกพรรษาในท้องถิ่นบ้านปากน้ำ จะมีการหล่อองค์หลวงพ่อกิ่งเงินจำลองขึ้นที่วัดป่าพิมเนศวร

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประเพณีชุมชน อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ตลอดจนนำมาสร้างเป็นแบบจำลองหลวงพ่อกิ่งเงิน และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายการเปลี่ยนสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการหล่อหลวงพ่อกิ่งเงินจำลองได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สร้างแบบจำลองหลวงพ่อกิ่งเงินได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของหลวงพ่อกิ่งเงินซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นบ้านปากน้ำ อ.เมือง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process)

แนวคิด

เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบค้น สืบเสาะ สำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่างๆ จนเกิดความเข้าใจและรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย นับเป็นการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอนดังนี้

๑. การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และใช้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบายให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรารู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

๕. การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

ประโยชน์

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้ความรู้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ)(รูปแบบการสอน ๕ Es)

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๕ นาที)

๑. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีแห่งหลวงพ่อกเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่งหลวงพ่อกเงินให้นักเรียนดู

๒. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า หลวงพ่อกเงินองค์จำลองมีวิธีการและขั้นตอนการทำอย่างไร

๓. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนสถานะของสสาร เพื่อเชื่อมโยงกับการหล่อหลวงพ่อกเงินจำลองให้นักเรียนฟัง

๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

๑. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประเพณีแห่งหลวงพ่อกเงิน

๒. นักเรียนสังเกตและตอบคำถาม

๓. นักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอแลกเปลี่ยนและพูดคุย

๔. สรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆ เพื่อบูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

๔. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๓๐ นาที)

นำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “แบบจำลองหลวงพ่อกเงิน”

๕. ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

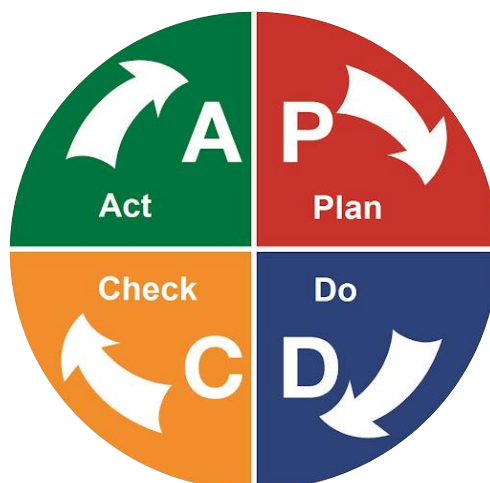
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการหล่อหลวงพอลิเมอร์ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้มาใช้สร้างแบบจำลองหลวงพอลิเมอร์ได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของหลวงพอลิเมอร์ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๑๐,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการทำหลวงพอลิเมอร์ได้อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้มาใช้สร้างแบบจำลองหลวงพอลิเมอร์ได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ภาคภูมิใจในความสวยงามของหลวงพอลิเมอร์ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางประภัสสร เหล็กงาม ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปการสอนแบบ Co-๕STEPS) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี วัดปากน้ำ บุ่งสระพัง พระพุทธรูปศิลปะเชียงแสนล้านช้าง เป็นพระชัยหลังช้าง หนึ่งเดียวแห่งอีสาน ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรมและความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ต่างกล่าวขานถึงความศักดิ์สิทธิ์และปฏิหาริย์ของหลวงพ่อกเงิน พระพุทธรูปที่สร้างตำนานยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

ชาวบ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง และชุมชนใกล้เคียง ที่มีความศรัทธาในหลวงพ่อกเงินต่างร่วมทำบุญประจำปี แห่หลวงพ่อกเงิน ในช่วงวันที่ ๑๓ - ๑๖ เดือนเมษายน ของทุก ๆ ปี โดยมีพิธีอัญเชิญหลวงพ่อกเงินพร้อมขบวนแห่ดอกไม้ ระหว่างเส้นทางประชาชนจะนำดอกไม้และน้ำอบ น้ำหอม เพื่อสร่งน้ำหลวงพ่อกเงินตลอดเส้นทาง ซึ่งถือเป็นประเพณีแห่ดอกไม้สงกรานต์ของจังหวัดอุบลราชธานี ที่หาชมได้ยาก พร้อมทั้งกิจกรรมด้านประเพณีวัฒนธรรมอื่นๆอีกมากมาย เพื่ออนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามในท้องถิ่นให้คงอยู่ และเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว กระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้ชุมชน ให้ประชาชนได้สร่งน้ำหลวงพ่อกเงินพระคู่บ้านคู่อันศักดิ์สิทธิ์ ทำนุบำรุงพุทธศาสนา เกิดความสามัคคีของคนในชุมชน

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นแผนที่มีเนื้อหาสอดคล้องข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ที่รวมคำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษง่ายๆที่นักเรียนสามารถนำไปฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำและการสื่อสารภาษาอังกฤษ และนักเรียนได้ศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของบ้านปากน้ำ และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ NANZA – Phonics Model และสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สื่อสารประโยชน์ต่างๆเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดควมมีภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชนปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปการสอนแบบ Co-๕STEPS) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชนคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Co-๕STEPS)

แนวคิด

เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ตั้งคำถาม แสวงหาสารสนเทศ เรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ เพื่อการสื่อสารและตอบแทนสังคมด้วยวิธีการต่างๆ จนเกิดความเข้าใจและรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย นับเป็นการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างองค์ความรู้นำไปสู่การสื่อสารที่ถูกต้องด้วยตนเอง

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Co-๕STEPS มี ๕ ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นการเรียนรู้ตั้งคำถาม (learning to Question) เป็นการใช้สื่อ หรือวิธีการใด ๆ กระตุ้นให้นักเรียน เกิดความสงสัย เกิดปัญหา หรือเกิดความไม่สมดุลในการคิด โดยให้ผู้เรียนได้ตั้งสมมติฐาน หรือคำถามที่ต้องการ คำตอบ เพื่อเป็นแนวทางในการแสวงหาความรู้

ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search) เป็นขั้นนำเสนอเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้เตรียมตัวหรือวางแผนร่วมกันในการกำหนดเป้าหมาย การแบ่งหน้าที่ รวมถึงการแสวงหา ความรู้ ค้นพบความรู้

ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct) เป็นการฝึกให้นักเรียนนำความรู้ และ สารสนเทศที่ได้จากการแสวงหาความรู้มา เพื่อนำไปสู่การสรุปและสร้างองค์ความรู้

ขั้นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Learning to Communicate) เป็นการฝึกให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้มา สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และมีทักษะในการสื่อสาร

ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to Service) เป็นการนำความรู้สู่การปฏิบัติ ซึ่งนักเรียน จะต้องเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การทำประโยชน์ให้กับสังคมและชุมชนรอบตัวตามวุฒิ ภาวะของนักเรียน และจะส่งผล ให้นักเรียนมีจิตสาธารณะและบริการสังคม

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (รูปแบบการสอน Co-๕STEPS)

ขั้นการเรียนรู้ตั้งคำถาม(learning to Question) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๑๐ นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประวัติหลวงพ่อกเงิน จากนั้น ครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประวัติหลวงพ่อกเงินให้นักเรียนดู ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า หลวงพ่อกเงินมาจากไหน ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษง่ายๆ เพื่อเชื่อมโยงกับประวัติหลวงพ่อกเงินให้นักเรียนฟัง

ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)กระบวนการกลุ่ม ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อค้นหาคำศัพท์ใหม่ๆจากสารสนเทศประวัติหลวงพ่อกเงิน นักเรียนบันทึกคำศัพท์ใหม่ที่ได้จากประวัติหลวงพ่อกเงินลงในสมุด นักเรียนนำคำศัพท์ใหม่ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มอื่น

ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้จากประวัติหลวงพ่อกเงินมาจัดหมวดหมู่ตามการออกเสียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ (Letter Sound) นักเรียนนำคำศัพท์ที่จัดหมวดหมู่แล้วมาฝึกการประสมเสียงเพื่ออ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model

ขั้นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Learning to Communicate):ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๒๐ นาที)

นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้มาฝึกออกเสียงสะกดคำให้ถูกต้องตามแบบการออกเสียง Phonics นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้มาสร้างเป็นประโยคง่ายๆเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และมีทักษะในการสื่อสาร

ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to Service) :ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

นักเรียนนำคำศัพท์และประโยคง่ายๆที่ได้จากประวัติหลวงพ่อกเงินมานำเสนอหน้าเสาธงผ่านกิจกรรม One Word A day ให้เพื่อนๆออกเสียงตามทุกวัน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

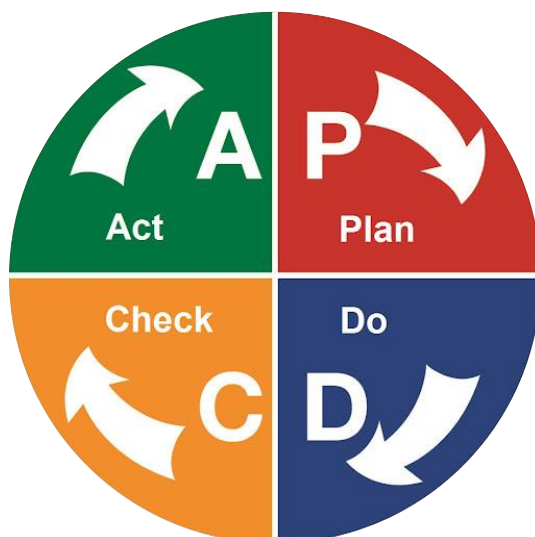
๑๑.๑ วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



ฐานการเรียนรู้ NANZA – Phonics Model

N = New Idea to brainstorm การระดมความคิดใหม่ นักเรียนระดมความคิดในสิ่งที่แต่ละคนไปสำรวจมาและแลกเปลี่ยนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลากหลายมีความคิดแปลกใหม่สร้างสรรค์สู่การวางแผน (P)

A = Ability to make decision / Share experian ความสามารถที่จะตัดสินใจ / แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้เรียนเลือกสิ่งที่ตนชอบที่สุดจากการสำรวจมาแลกเปลี่ยนและนำเสนอโดยการฝึกใช้ภาษาตามแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (D)

N = New Result = ผลลัพธ์ใหม่ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการฝึกทำให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ขึ้น (C)

Z = Zeal ความกระตือรือร้น ผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้นในการเรียนรู้มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมีความพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ๆ (C)

A = Assessment การประเมิน ครู ผู้ปกครองและผู้เรียนประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (A)

P = Phonics นวัตกรรมยกระดับคุณภาพทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ นักเรียนมีพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้เป็นอย่างดีบรรลุจุดประสงค์ในการใช้ภาษา (C)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ สามารถอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model และสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ สามารถนำความรู้มาใช้สื่อสารประโยชน์ๆเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ เกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๑๐,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษNANZA – Phonics Model และสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้อย่างถูกต้อง	ทำแบบทดสอบ การอ่าน	แบบทดสอบ	มีคะแนนอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สื่อสารประโยชน์ต่างๆเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้	สังเกตจากการ ทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรม ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ	การประเมิน ความพึงพอใจ ของผู้เรียน	แบบประเมินความ พึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายนิพนธ์ ผูกพันธ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ “การพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบการสอนโดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ร่วมกับการบูรณาการประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หมู่บ้านปากน้ำ มีประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชนมาอย่างยาวนาน มีพิพิธภัณฑ์ บ้านปากน้ำ เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนเมื่ออดีตที่สำคัญ อันแสดงให้เห็นถึงร่องรอยความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมมนุษย์ในอดีตกาลได้เป็นอย่างดี มีการขุดพบสิ่งสำคัญ เช่นพระพิฆเนศวร์ประติมากรรมหินทราย ศิลปะขอม ราวพุทธศตวรรษที่ ๑๓ อายุประมาณ ๑,๓๐๐ ปี เครื่องปั้นดินเผา เสมาหินทราย พระพุทธรูปหินทราย ยุคทวารวดี ราวพุทธศตวรรษที่ ๑๒ อายุประมาณ ๑,๒๐๐ ปี พิพิธภัณฑ์บ้านปากน้ำแห่งนี้ ได้รวบรวมจัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในการประกอบอาชีพของชาวบ้านลุ่มน้ำบึงสะพังอย่างมากมาย อาทิ เครื่องมือดักสัตว์ที่แสดงถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น จำพวก คันหลุบ ดั้งดักหนู แร้ว กับดักต่างๆ และอุปกรณ์จับสัตว์น้ำ เช่น ขนาง ลอบยีน ลอบนอน ข้อง เบ็ด อวน ฉมวก ตุ่ม สุ่ม สวก กรบ ไซ ลันดักปลา ไหล อีจู้ ฯลฯ

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ศึกษาถึงประเพณีและความเชื่อซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหมู่บ้านปากน้ำ จังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี โดยผ่านการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบาย ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บึงสะพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

แนวคิด

ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ กรมวิชาการ (๒๕๔๕) ได้กล่าวถึงวิธีการทางประวัติศาสตร์ ว่ามีลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ กำหนดประเด็นปัญหา

การกำหนดเป้าหมายหรือประเด็นคำถามที่ต้องการศึกษา แสวงหาคำตอบ (ศึกษาอะไร ช่วงเวลาไหน สมัยใดและเพราะเหตุใด)

ขั้นที่ ๒ รวบรวมหลักฐาน

การค้นหาและรวบรวมหลักฐานประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งได้แก่ วัตถุโบราณร่องรอยถิ่นที่อยู่อาศัยหรือการดำเนินชีวิต

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูล

การวิเคราะห์หลักฐาน (การตรวจสอบหลักฐาน การประเมินความน่าเชื่อถือการประเมินคุณค่าของหลักฐาน) และการตีความอย่างเป็นเหตุเป็นผลมีความเป็นกลางและปราศจากอคติ

ขั้นที่ ๔ ตีความและสังเคราะห์

การสรุปข้อเท็จจริงเพื่อตอบคำถามด้วยการเลือกสรรข้อเท็จจริงจากหลักฐานอย่างเคร่งครัดโดยไม่ใช้ค่านิยมไปตัดสินพฤติกรรมของคนในอดีตโดยพยายามเข้าใจความคิดของคนในยุคนั้นหรือนำตัวเข้าไปอยู่ในยุคสมัยที่ตนศึกษา

ขั้นที่ ๕ นำเสนอข้อมูล

การนำเสนอเรื่องที่ศึกษาและอธิบายได้อย่างสมเหตุสมผล โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายมีความต่อเนื่องและน่าสนใจตลอดจนมีการอ้างอิงข้อเท็จจริงเพื่อให้ได้งานทางประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าและมีความหมาย

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method))

ขั้นที่ ๑ กำหนดประเด็นปัญหา (๕ นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพุดถึงประเพณีการแห่หลวงพ่อกองเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงิน ให้นักเรียนดู ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า การแห่หลวงพ่อกองเงิน มีกิจกรรมอะไรบ้าง ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ในการร่วมขบวนแห่หลวงพ่อกองเงิน เพื่อเชื่อมโยงกับการประดิษฐ์ทำรำ ให้นักเรียนฟัง

ขั้นที่ ๒ รวบรวมหลักฐาน (๑๐ นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประวัติของหลวงพ่อกเงิน เชื่อมโยงสู่ ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน นักเรียนสังเกตและตอบคำถาม นักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอ แลกเปลี่ยนและพูดคุย สรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูล (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ เพื่อ บูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

ขั้นที่ ๔ ตีความและสังเคราะห์ (๑๐ นาที)

ให้นักเรียนศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น แล้วนำความรู้ที่ได้รับสรุปเป็นผังความคิด

ขั้นที่ ๕ นำเสนอข้อมูล (๓๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้ คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

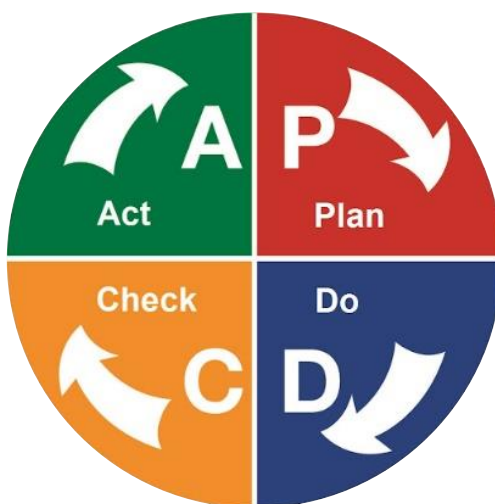
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและ วิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เกิดความภาคภูมิใจประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๕,๗๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) เกิดความภาคภูมิใจประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางมะลิวัลย์ สายเจริญ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชาการงานอาชีพ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต ๑

นางสาวนิริวดี บุญทวี ตำแหน่ง พนักงานราชการ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน บูรณาการสร้างสรรคความคิด พัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ รายวิชา การงานอาชีพ “การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

ในสมัยโบราณ ใบตองมีบทบาทมากในชีวิตประจำวัน เช่น การนำใบตองมาห่ออาหาร ห่อขนม ช่วยให้อาหารขนมมีกลิ่นหอมน่ารับประทาน ใช้ห่อผัก ห่อดอกไม้ช่วยให้สดทนนาน ตลอดจนนำมาประดิษฐ์เป็นชิ้นงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้มีรูปร่าง รูปทรงสวยงามประณีตยิ่งขึ้น เพื่อเป็นภาชนะบรรจุสิ่งของ เช่น กระถาง ถาด กระเช้า สำหรับบรรจุหรือจัดวางอาหาร ขนม ผลไม้ ดอกไม้ นำไปให้บุคคลซึ่งเป็นที่เคารพนับถือในวันปีใหม่ วันขึ้นบ้านใหม่ วันสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น

ปัจจุบันใบตองเป็นส่วนหนึ่งในการจัดงานมงคลต่าง ๆ เช่น ขึ้นบ้านใหม่ งานบวช งานแต่งงาน งานต้อนรับ งานตกแต่งสถานที่ ฯลฯ และงานประเพณีต่างๆ เช่น ลอยกระทง แต่เทียนพรรษาการไหว้ครู งานใบตองยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมต่าง ๆ เหล่านั้น และทำให้เกิดอาชีพรับประดิษฐ์งานใบตองในรูปแบบต่าง ๆ เป็นอาชีพทำรายได้ให้กับผู้ประกอบการได้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้ นักเรียนได้ศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้ เรื่อง “การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบาย การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการทำบายศรีปากชามเพื่อใช้ในการบวงสรวงได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สร้างแบบจำลองบายศรีปากชามได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของบายศรีปากชามซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชามด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้

เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบค้น สืบเสาะ สำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่างๆ จนเกิดความเข้าใจและรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย นับเป็นการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันด้วยทักษะกระบวนการทำงาน ๔ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การวิเคราะห์งาน: มองภาพรวมของกิจกรรม/งาน หาเป้าหมายของกิจกรรม/งาน ว่าคืออะไร และทำอย่างไรจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ ๒ การวางแผนการทำงาน : กำหนดเป้าหมายของกิจกรรม/งาน และระยะเวลาในการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ ๓ การปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอน : การลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ด้วยความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๓.๑ ครูผู้สอนให้คำแนะนำวิธีการและขั้นตอนการปฏิบัติงาน

๓.๒ นักเรียนลงมือปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน หรือตามคำแนะนำจากครูผู้สอน

๓.๓ นักเรียนฝึกฝนทักษะ นักเรียนฝึกทักษะซ้ำๆ เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญในงานที่ทำ

ขั้นตอนที่ ๔ การประเมินผลการทำงาน : ประเมินผลการปฏิบัติงาน ประเมินผลงานที่สำเร็จแล้วว่างานมีคุณภาพหรือไม่ และวิเคราะห์หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข

๙.๒ ประโยชน์

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้ความรู้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น)

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๕ นาที)

๑. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นชุมชนของเรา ประเพณีในท้องถิ่นของเราที่ทางโรงเรียนได้ร่วมกิจกรรมในชุมชน นั่นก็คือ การแห่บูชาหลวงพ่ोजิน แล้วโยงมาถึงการประดิษฐ์งานใบตองบายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับบายศรีปากชามให้นักเรียนดู

๒. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า บายศรีปากชามมีวิธีการและขั้นตอนการทำอย่างไร

๓. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นให้นักเรียนฟัง



๒. ขั้นสำรวจและค้นหา : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

๑. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาวิธีการประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม

ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒. นักเรียนสังเกตและตอบคำถาม

๓. นักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอแลกเปลี่ยนและพูดคุย

๔. สรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

๓. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆ เพื่อบูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

๔. ขั้นขยายความรู้ ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๓๐ นาที)

นำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕”

๕. ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

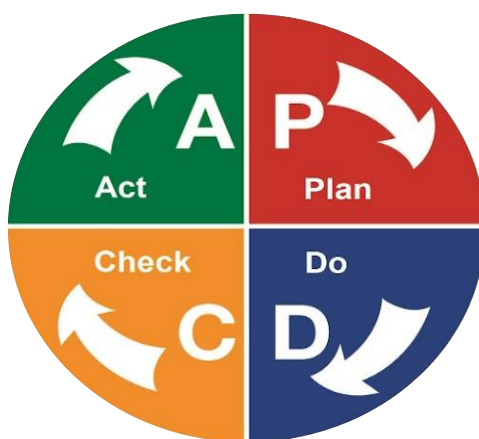
๑๑.๑ วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๑.๒ ฐานการเรียนรู้ MALI MODEL

M : ครูชี้แนะเทคนิควิธีการ ออกแบบชิ้นงานให้โดดเด่น ขั้นตอนการวางแผนรูปแบบการจัดการเรียนรู้การประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ซึ่งรวมถึงการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ สู่ความเป็นเลิศ ๔ ขั้นตอน (P)

A : ขั้นตอนการปฏิบัติ คือ การลงมือปฏิบัติตามทางเลือกที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการวางแผน ซึ่งในขั้นตอนนี้ต้องตรวจสอบระหว่างการปฏิบัติ (D)

L : การประเมินผลที่ได้จากการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ทราบในขั้นตอนการปฏิบัติงานสามารถบรรลุเป้าหมาย วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (C)

I : ขั้นตอนการดำเนินงานที่เหมาะสม พิจารณาผลที่ได้จากการตรวจสอบ คือ ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามแผนที่วางไว้ ให้นำแนวทางหรือกระบวนการปฏิบัตินั้นจัดทำให้เป็นมาตรฐาน (A)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบายการประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้มาใช้ในการประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของการประดิษฐ์งานใบตองบายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๕,๗๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการประดิษฐ์งานใบตองบายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ได้อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้มาใช้ในการประดิษฐ์งานใบตองบายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ภาคภูมิใจในความสวยงามของการประดิษฐ์งานใบตอง บายศรีปากชาม ด้วย MALI MODEL ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระศิลปะ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางชรินทร์ สุขเสริม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ และนางสาวเพ็ญผกา พันธุ์ปรีชา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาทำนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในงานประเพณี แห่หลวงพ่อกเงิน ” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี วัดบ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตั้งอยู่ ณ หมู่บ้าน ปากน้ำ ถนนสมเด็จ ประมาณ ๑๐ ก.ม. จากตัวจังหวัดอุบลราชธานี หลวงพ่อกเงิน เป็นสัญลักษณ์ แห่งวัฒนธรรม และมหาศรัทธา เป็นที่รวมใจของพุทธศาสนิกชน ทั่วไป รวมทั้ง นักท่องเที่ยว ที่ได้มาเที่ยวชม อุบลราชธานี หรือมาเที่ยวประเทศลาว จะมาแวะกราบไหว้ นมัสการ หลวงพ่อกเงิน เป็นประจำ ทุก ๆ ปี ช่วงวันสงกรานต์ วันที่ ๑๓ เมษายน จะมีการจัดงานประเพณี แห่หลวงพ่อกเงิน ขึ้น เป็นงานประจำปี

ประเพณีแห่หลวงพ่อกเงิน บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นงานบุญประเพณีที่สืบเนื่องมาจากแรงศรัทธา และปาฏิหารย์ ของหลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี จะมีผู้มาร่วมงานจากทั่วสารทิศ มาร่วมงาน ทั้ง ดารา และผู้มีชื่อเสียง รายการทีวี นิตยสาร ต่างๆ ต่างให้ความสนใจ ในการทำเรื่องราว ความศรัทธา ปาฏิหารย์ ของหลวงพ่อกเงิน

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี เป็นพระพุทธรูปศิลปะเชียงแสนล้านช้าง อายุ ๗๐๐ ปี เป็นพระชัยหลังช้างหนึ่งเดียวแห่งอีสาน หลวงพ่อกเงิน เป็นพระพุทธรูป ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานี แห่งค่ายนักรบในอดีต ได้ขุดพบ ณ จุดใกล้เคียง ค่ายดอนมดแดง ณ วัดป่าพระพิฆเนศวร์ ริมแม่น้ำมูล หลวงพ่อกเงิน ได้ขุดพบ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๑๕ ภายหลัง ลำแสงประหลาด พุ่งขึ้นใส่เครื่องบิน ทหารอเมริกัน ในขณะที่บินลาดตระเวน บริเวณวัดป่าพระพิฆเนศวร์ และการนิมิตจากพระมงคลธรรมวัฒน์ พระผู้มีปฏิปทา ผู้นำด้านการพัฒนา ชีวมชน และเป็นทีเคารพนับถือของศิษยานุศิษย์ ทุกทั่วสารทิศ

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประเพณีและความเชื่อซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหมู่บ้านปากน้ำ จังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง ประเพณีแห่หลวง

พ่อกเงิน ๓๐๐ ปี ตลอดจนนำมาประดิษฐ์เป็นทำรำ ในการบวงสรวง การแห่หลวงพ่อกเงิน และนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสืบทอดให้เยาวชนรุ่นหลังได้มีส่วนร่วมในการสืบสานประเพณีนี้ ให้เป็นประจักษ์ แก่คนทั่วโลกตลอดไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายทำรำ บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประวัติหลวงพ่อกเงินได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำ บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน ได้อย่างถูกต้อง สวยงาม

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของทำรำ บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

แนวคิด

นาฏศิลป์ เป็นวิชาที่เน้นทักษะในการปฏิบัติและการฝึกฝนที่ถูกแบบ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีนิสัยในการฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ดังนั้น ในการวางรากฐานของการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญ ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ และตรงจุดมุ่งหมาย รวมทั้งสร้างความนิยม และความสุนทรีย์ภาพให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนด้วย อย่างไรก็ตามการสอนนาฏศิลป์ คงยึดถือวิธีการสอนแบบเดิม คือ ครูจะเป็นแม่แบบในการถ่ายทอด ความรู้ และผู้เรียนต้องสังเกต จดจำ และเลียนแบบทำตามตามที่ครูสอนให้ถูกต้องที่สุด

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๑. การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย

ให้คำจำกัดความและ ชี้ออกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชื่อบอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

๕. การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

ประโยชน์

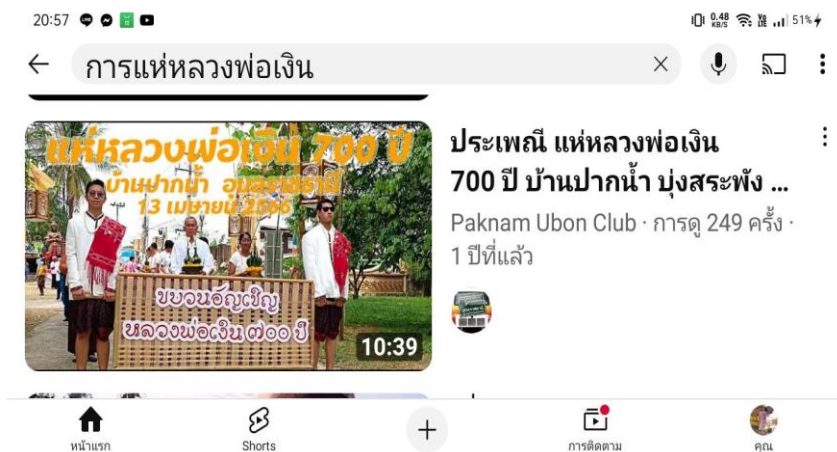
กระบวนการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ เน้นใช้ทักษะการลงมือปฏิบัติจริง เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักการ ทฤษฎี และสามารถปฏิบัติกิจกรรมเอง ได้อย่างถูกต้อง จนเกิดความชำนาญสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ)(รูปแบบการสอน ๕ Es)

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๕ นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีการแห่หลวงพ่อกองเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงิน ให้นักเรียนดู



ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า การแห่หลวงพ่อกองเงิน มีกิจกรรมอะไรบ้าง

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ในการร่วมขบวนแห่หลวงพ่อกองเงิน เพื่อเชื่อมโยงกับการประดิษฐ์ทำรำ ให้นักเรียนฟัง



ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประวัติของหลวงพ่ोजเงิน เชื่อมโยงสู่ประเพณี

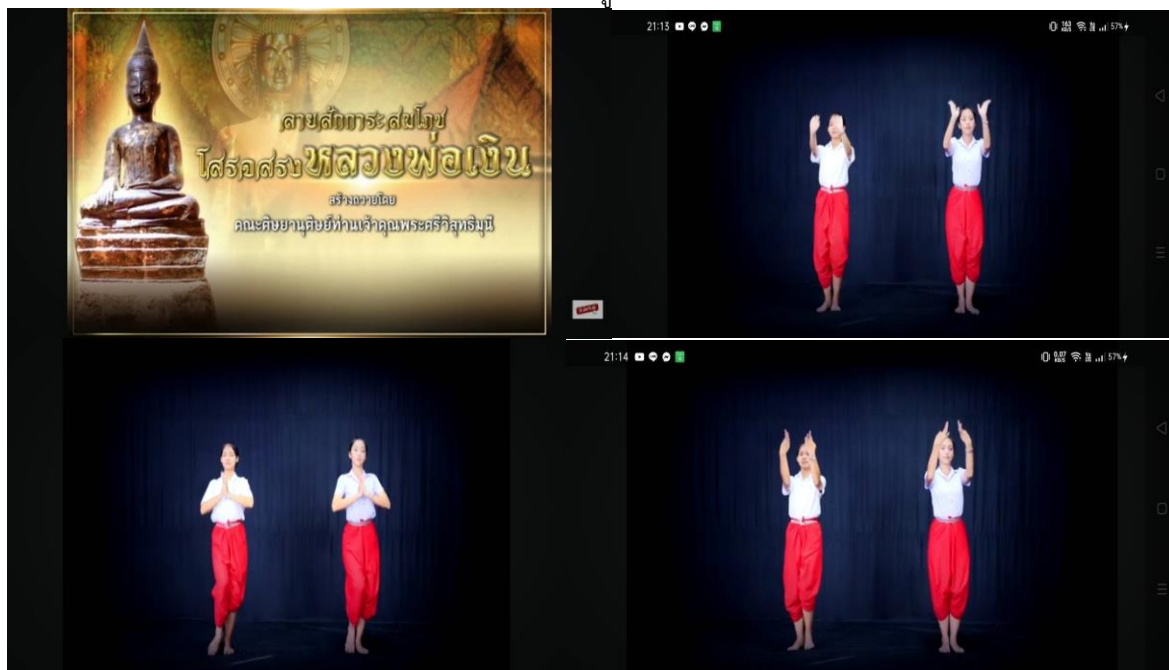
การแห่หลวงพ่ोजเงิน นักเรียนสังเกตและตอบคำถามนักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอแลกเปลี่ยน และพูดสรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

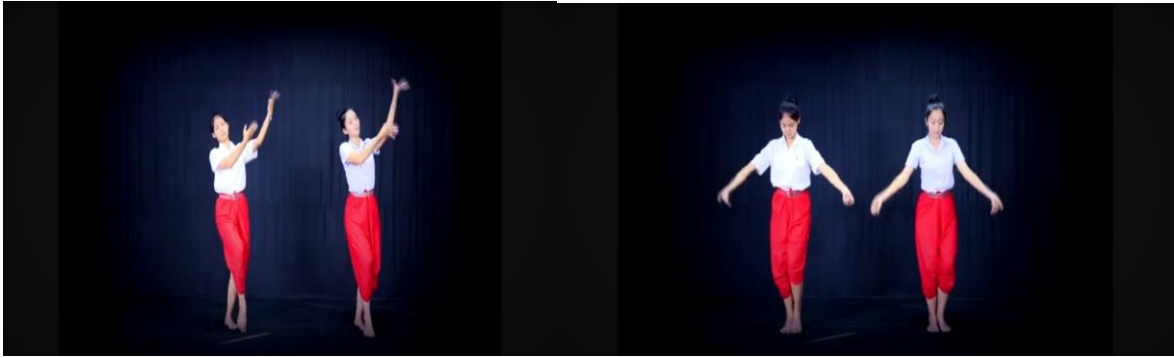
ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆ เพื่อบูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๓๐ นาที)

ให้นักเรียนศึกษาจากต้นแบบ แล้วนำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “รำบวงสรวง หลวงพ่ोजเงิน ”





ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

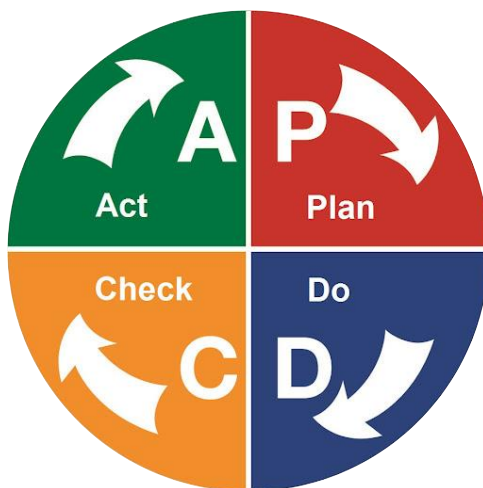
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบาย ประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการประดิษฐ์ทำรำ ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำบวงสรวง หลวงพ่ोजินได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของทำรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของ บ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๕,๗๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้ จากภาษาท่าทาง นาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำได้ อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบ คำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมการตอบ คำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้ เรื่อง ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ภาคภูมิใจในความสวยงามของการรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของบ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี	การประเมิน ความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป