

แผนขับเคลื่อน

พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ระดับสถานศึกษา

จังหวัดอุบลราชธานี

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

โรงเรียน

บ้านยางน้อย

(พรหมพิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ





แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ระดับสถานศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)
อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี โดยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ผ่านการใช้นวัตกรรม "LEARN Model" ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ๕ ด้าน ได้แก่ Leading Change (การนำการเปลี่ยนแปลง), Engaging in Active Learning (การจัดการเรียนรู้เชิงรุก), Action Research (การทำวิจัยในชั้นเรียน), Running ICT (การบูรณาการเทคโนโลยี), และ Nurturing Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวก)

แผนขับเคลื่อนนี้จัดทำขึ้นโดยยึดแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และคุณลักษณะที่เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา นอกจากนี้ ยังเน้นการพัฒนาศักยภาพครู บุคลากรทางการศึกษา และระบบบริหารจัดการสถานศึกษา ซึ่งเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) มุ่งหวังว่าแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมศึกษานี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ สร้างห้องเรียนคุณภาพที่ยั่งยืน ตลอดจนพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็น พร้อมก้าวสู่การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม และสร้างความภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน ที่ได้ร่วมมือสนับสนุนในการจัดทำแผนฉบับนี้ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ ๑ ส่วนนำ.....	๑
ข้อมูลทั่วไป	๑
ประวัติความเป็นมา	๑
ตราสัญลักษณ์โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา).....	๓
วิสัยทัศน์ของสถานศึกษา.....	๓
พันธกิจของสถานศึกษา	๓
เป้าประสงค์ของสถานศึกษา	๓
คำขวัญ.....	๔
อัตลักษณ์	๔
จุดเน้นของสถานศึกษา.....	๔
เอกลักษณ์สถานศึกษา.....	๕
แผนผังศูนย์เรียนรวมฯ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา).....	๕
ข้อมูลบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชจารย์.....	๖
โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา.....	๘
จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (ข้อมูล ณ วันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗).....	๙
ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา	๑๐
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖.....	๑๐
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖.....	๑๐
ผลการทดสอบทางการศึกษาของผู้เรียน	๑๑
ผลการประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา (ปีการศึกษา ๒๕๖๖)	๑๕
ส่วนที่ ๒ นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา.....	๑๙
๑. แผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐).....	๑๙
๒. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๘๐) (ฉบับปรับปรุงแก้ไข).....	๒๑

๓. นโยบายคณะกรรมการรัฐมนตรี ด้านการศึกษา.....	๒๕
๔ . นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ	๒๖
๕. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.๒๕๖๐ - ๒๕๗๙)	๒๗
๖. แผนปฏิบัติราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐).....	๓๐
๗. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี.....	๓๑
๘. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs).....	๓๓
๙. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒.....	๓๕
๑๐. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	๔๓
ส่วนที่ ๓ แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา..๔๖	
๑. ข้อมูลสถานศึกษา.....	๔๖
๒. ชื่อแผนงาน.....	๔๖
๓. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา	๔๖
๔. วันดำเนินการแผนงาน.....	๔๖
๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	๔๖
๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด	๔๗
๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด.....	๔๙
๘. ลักษณะโครงการ.....	๔๙
๙. หลักการและเหตุผล.....	๕๐
๑๐. วัตถุประสงค์.....	๕๑
๑๑. เป้าหมาย.....	๕๑
๑๒. ประเภทของนวัตกรรม.....	๕๑
๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๕๒
๑๔. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	๕๒

๑๕. ระยะเวลาการใช้งานงบประมาณ	๕๒
๑๖. การประเมินผลโครงการ	๕๓
๑๗. งบหน้ารายละเอียดแผนงาน/นวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)	๕๓
นวัตกรรมด้านการบริหาร นวัตกรรมพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model	๕๖
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๑	๗๓
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๒ กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียน CAKE MODEL	๘๒
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๓ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๘๖
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๔ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๙๑
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๕ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖	๙๖
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๖ การจัดการเรียนรู้ด้วยการทัศนศึกษา ศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสุ่มผ้าไทย ในสวนศิลปาชีพบ้านยางน้อย หน่วยการ เรียนรู้ ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	๑๐๕

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๗ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์พัฒนา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๑๓
นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๘ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ นวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง "เกมฝึกสมองด้วย Scratch"	๑๒๐
นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๙ การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงาน วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน	๑๒๖
นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๑๐ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครู สู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังไบรักษ์โลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕.....	๑๓๕
นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๑๑ การเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยี ด้วย AR (Augmented Reality) วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การปฏิวัติอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒.....	๑๔๑
นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ ๑๒ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based learning Art Mystery Game: Draw, Guess, and Create เรื่อง"ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์	๑๔๖
ส่วนที่ 4 การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ	๑๕๑

ส่วนที่ ๑

ส่วนนำ



ข้อมูลทั่วไป

ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ตั้งอยู่เลขที่ ๒๐๖ หมู่ ๑ บ้านยางน้อย ถนนแจ้งสนิท ตำบลก่อเอ้ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีพื้นที่จำนวน ๒๕ ไร่

ประวัติความเป็นมา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้อนุมัติโครงการพัฒนาต้นแบบโรงเรียนคุณธรรมนำวิชาการเฉลิมพระเกียรติเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพโรงเรียนขนาดเล็กที่มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ ๖๐ คนลงมา ในตำบลก่อเอ้ และตำบลหัวดอน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี โดยวิธีการเคลื่อนย้ายครูและนักเรียนจากโรงเรียนขนาดเล็ก มาเรียนรวมกันที่โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) และพัฒนาเป็นต้นแบบโรงเรียนคุณธรรมนำวิชาการเฉลิมพระเกียรติของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ (ในความอุปถัมภ์ของ เจ้าประคุณสมเด็จพระมหาธีราจารย์ กรรมการมหาเถรสมาคม เจ้าอาวาสวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร) ตั้งแต่ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ จนถึงปัจจุบัน ดังนี้

ปีการศึกษา ๒๕๕๕ - ๒๕๕๗ มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน ๑๑ โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านพับ โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โภาสพิทยาการ) โรงเรียนบ้านท่าวาริ โรงเรียนบ้านนามน โรงเรียนบ้านท่าลาด โรงเรียนบ้านแหมม โรงเรียนบ้านวังอ้อ โรงเรียนบ้านเอ้ และโรงเรียนบ้านวังถ้ำ

ปีการศึกษา ๒๕๕๘ - ๒๕๖๑ ศูนย์เรียนรวมโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีโรงเรียนมาเรียนรวม ๕ โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านพับ โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่ (โอบาสพิทยาการ) และโรงเรียนบ้านท่าวาริ

ปีการศึกษา ๒๕๖๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดตั้งให้โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) เป็นโรงเรียนประชารัฐประจำพักนอน เพื่อเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียนยากจนด้อยโอกาส และผู้ปกครองมีรายได้น้อย โดยจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และเปิดรับนักเรียน ๒ ประเภท คือ ประเภทนักเรียนไป-กลับ และประเภทนักเรียนประจำพักนอน และ ในขณะเดียวกันก็ยังคงรูปแบบการจัดการศูนย์เรียนรวมควบคู่กันไปด้วย

ปีการศึกษา ๒๕๖๒ มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน ๔ โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) และโรงเรียนบ้านท่าวาริ และเปลี่ยนชื่อศูนย์เรียนรวมเป็นศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์

ปีการศึกษา ๒๕๖๔ มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน ๒ โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) และ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) โดยโรงเรียนบ้านท่าวาริได้ยุบเลิกสถานศึกษารวมกับโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เมื่อวันที่ ๔ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๔ และโรงเรียน บ้านก่อ ได้ควบรวมสถานศึกษาเข้ากับโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เมื่อวันที่ ๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๕ มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน ๓ โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) และ โรงเรียนบ้านบ้านามน โดยมาเรียนรวมเมื่อวันที่ ๑๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ และในปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีโรงเรียนบ้านเอ้ มาเรียนรวมเพิ่มด้วย ตั้งแต่วันที่ ๑๖ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ เป็นต้นมา

ปัจจุบันปีการศึกษา ๒๕๖๗ ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ โดยมีนายปรัชญา ฤชา เป็นประธานศูนย์เรียนรวมฯ เปิดทำการเรียนการสอนจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งมีโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เป็นโรงเรียนหลัก มีสถานศึกษามาเรียนรวมจำนวน ๓ แห่ง คือ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) โรงเรียนบ้านนามน และโรงเรียนบ้านเอ้ มีท่านเจ้าประคุณสมเด็จพระมหาธีราจารย์ กรรมการมหาเถรสมาคม เจ้าอาวาสวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารเป็นองค์อุปถัมภ์

ตราสัญลักษณ์โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)



วิสัยทัศน์ของสถานศึกษา

“โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) มุ่งพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา สนับสนุนนโยบายการบริหารจัดการโรงเรียนเรียนรวม โดยยึดหลักการบริหารจัดการที่ใช้โรงเรียนเป็นฐาน (SBM) และบูรณาการนวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ พร้อมสร้างคุณภาพผู้เรียนให้มีความเก่ง ความดี มีความสุข และมีทักษะนวัตกรรมสำหรับอนาคต ดำเนินวิถีชีวิตอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมทั้งขับเคลื่อนโรงเรียนให้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอุบลราชธานีเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา”

พันธกิจของสถานศึกษา

- พัฒนาศักยภาพผู้เรียน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑ และสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้
- สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ให้ผู้เรียนทุกคนได้รับบริการทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม พร้อมส่งเสริมการเข้าถึงนวัตกรรมการเรียนรู้ในทุกระดับ
- จัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยส่งเสริมคุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม
- ส่งเสริมการจัดการศึกษาที่สนับสนุนคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืน โดยบูรณาการการเรียนรู้ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น
- พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้พร้อมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการแบบบูรณาการ เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนการศึกษา

เป้าประสงค์ของสถานศึกษา

- ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑ มีสุขภาวะที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง

และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองที่ดี พร้อมทั้งมีสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๒. ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมพัฒนาทักษะที่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่และชุมชน เพื่อก้าวสู่มาตรฐานระดับสากล

๓. ผู้เรียนทุกคนมีความสำนึกรักและเทิดทูนสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

๔. ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรม และน้อมนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

๕. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรม มีจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพ พร้อมพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษา ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในชุมชน

คำขวัญ

คุณธรรม นำวิชาการ

อัตลักษณ์

มารยาทดี ศาสนพืธีเด่น เน้นคุณธรรม นำวิถีอุบล ดำรงตนตามศาสตร์พระราชา

จุดเน้นของสถานศึกษา

๑. พัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะนวัตกรรมการศึกษา เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล

๒. พัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพ มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

๓. พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ ให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และทิศทางการพัฒนาประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอน

๔. สร้างโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ พร้อมก้าวสู่สากลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และนวัตกรรมการเรียนรู้

๕. พัฒนาผู้เรียนให้มีความสำนึกรักต่อสถาบันหลักของชาติ และค่านิยมพื้นฐาน ๑๒ ประการ ของคนไทย โดยผสมผสานกับความรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อม

๖. จัดระบบรักษาความปลอดภัยของสถานศึกษา โดยการมีส่วนร่วมจากครู ผู้ปกครอง และ เครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เกิดความปลอดภัยอย่างมีประสิทธิภาพ

๗. ปลุกฝังผู้เรียนให้มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อ การพัฒนาที่ยั่งยืน และการดำเนินชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบ

๘. พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง โดยการบริหารการจัดการศึกษาที่มี ประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในทุกด้านของการจัด การศึกษา

เอกลักษณ์สถานศึกษา

ต้นแบบศูนย์เรียนรวมที่เน้นคุณธรรมนำวิชาการ บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น และน้อมนำ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

แผนผังศูนย์เรียนรวมฯ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)



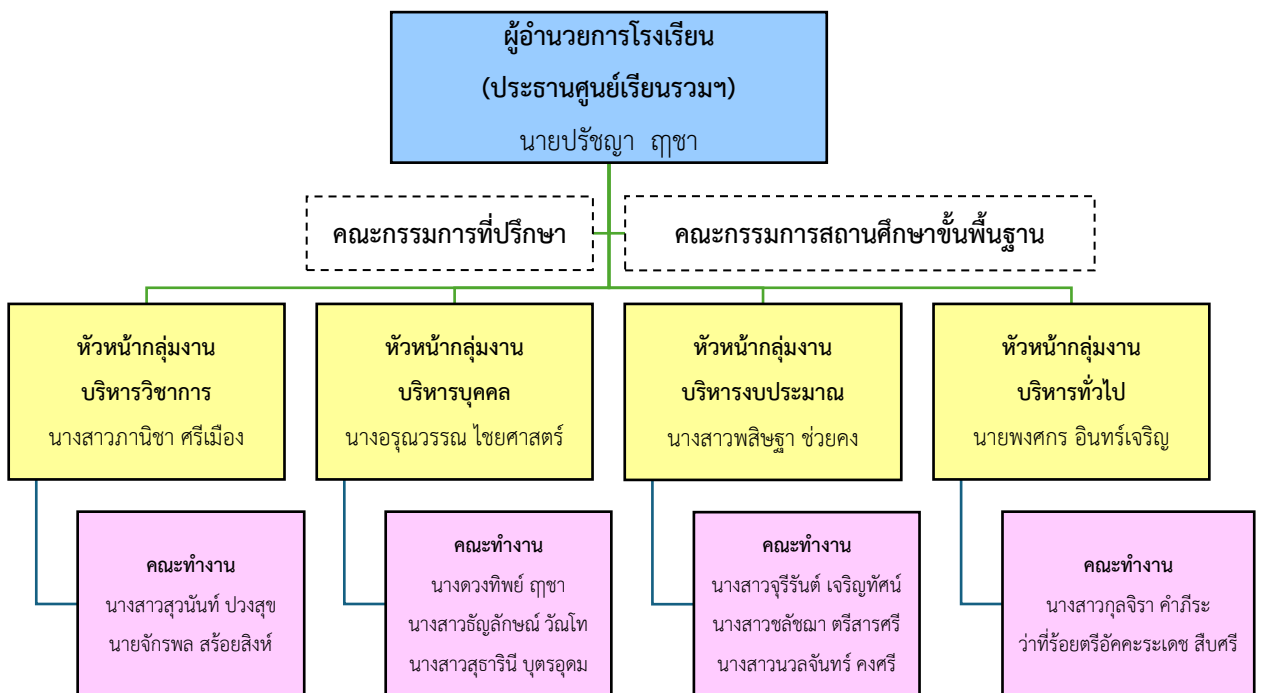
1. อาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 พิเศษ (2 ชั้น 10 ห้องเรียน)	6. อาคารพักนอนหญิง	11. สวนเกษตร
2. อาคารเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระบรมราชินีนาถ (3 ชั้น 8 ห้องเรียน)	7. สนามเด็กเล่น	12. พระพุทธรูป
3. อาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 (2 ชั้น 8 ห้องเรียน)	8. สนามกีฬา 1	13. ห้องน้ำ 1
4. อาคารอเนกประสงค์ (โรงอาหาร)	9. สนามกีฬา 2	14. ห้องน้ำ 2
5. อาคารพักนอนชาย	10. สนามกีฬา 3	15. สวนป่า

ข้อมูลบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชย์

จำนวนบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชย์ มีทั้งสิ้น ๑๘ คน

โรงเรียน	ผอ.ร.ร.	ข้าราชการ ครู	ลูกจ้างชั่วคราว			รวม ทั้งหมด
			ครู อัตรา จ้าง	นักการ ภาร โรง	เจ้าหน้าที่ ธุรการ	
บ้านยางน้อย(พรหม พิทยา)	๑	๑๐	๓	๒	๑	๑๗
บ้านโนนใหญ่(โสภาส พิทยาคาร)	-	-	-	-	-	๐
บ้านนมน	-	-	-	-	๑	๑
บ้านเอ้	-	-	-	-	-	๐
รวม	๑	๑๐	๓	๒	๒	๑๘

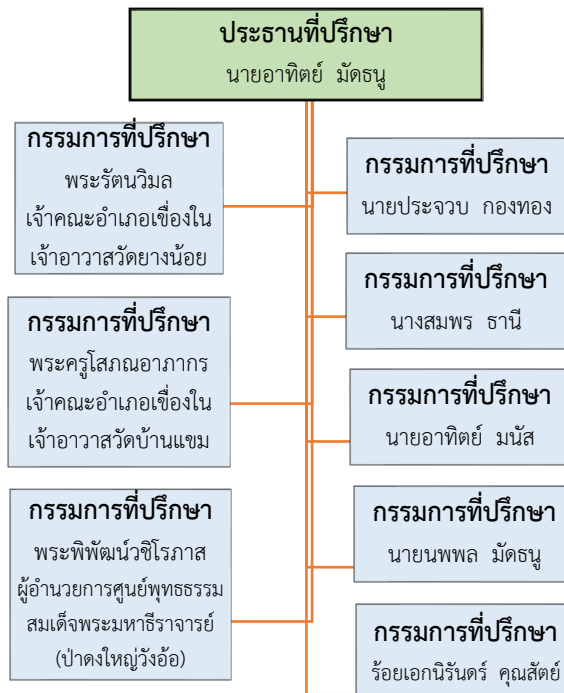
แผนผังโครงสร้างการบริหารงาน



แผนผังคณะกรรมการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน



แผนผังคณะกรรมการที่ปรึกษา



กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับชั้น								
	ป. ๑	ป. ๒	ป. ๓	ป. ๔	ป. ๕	ป. ๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
๓. ชุมนุม	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
๔. กิจกรรมเพื่อสังคมและ สาธารณประโยชน์	๑๐*	๑๐*	๑๐*	๑๐*	๑๐*	๑๐*	๑๕*	๑๕*	๑๕*
รวมเวลาเรียน (กิจกรรมพัฒนา)	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รวมเวลาเรียน ทั้งหมด	๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี						๑,๒๐๐ ชั่วโมง/ปี		

หมายเหตุ

- ๑) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ผนวกในกิจกรรมลูกเสือ/เนตรนารี
- ๒) รายวิชาหน้าที่พลเมืองและรายวิชาด้านทุจริตศึกษา บูรณาการกับการเรียนรู้ในรายวิชา
พื้นฐาน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (ข้อมูล ณ วันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗)

โรงเรียน	บ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)			บ้านโนนใหญ่ (โอกาสพิทยา คาร)			บ้านนามน			บ้านเอื้			รวม ทั้งหมด
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	
ชั้น													
ป.๑	๙	๔	๑๓	๖	๔	๑๐	-	-	-	๒	๒	๔	๒๗
ป.๒	๙	๗	๑๖	๕	๑	๖	-	-	-	-	-	-	๒๒
ป.๓	๔	๗	๑๑	๔	๕	๙	-	-	-	-	-	-	๒๐
ป.๔	๕	๑	๖	-	-	-	-	-	-	๒	๑	๓	๙
ป.๕	๕	๑๑	๑๖	๒	๒	๔	-	๑	๑	๑	-	๑	๒๒
ป.๖	๕	๗	๑๒	๗	๔	๑๑	-	-	-	๒	๑	๓	๒๖
ม.๑	๑๕	๑๐	๒๕	-	-	-	-	-	-	-	-	-	๒๕
ม.๒	๑๑	๕	๑๖	-	-	-	-	-	-	-	-	-	๑๖
ม.๓	๑๖	๑๕	๓๑	-	-	-	-	-	-	-	-	-	๓๑
รวม	๗๙	๖๗	๑๔๖	๒๔	๑๖	๔๐	-	๑	๑	๗	๔	๑๑	๑๙๘

ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ตาราง แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน รายวิชาพื้นฐาน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖

รายวิชา ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษา และพลศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ	ภาษาอังกฤษ
ป.๑	๘๑.๐	๘๑.๓	๘๓.๑	๘๔.๒	๘๒.๓	๘๓.๙	๘๒.๖	๘๓.๕	๘๐.๑
ป.๒	๘๔.๘	๘๔.๐	๘๗.๐	๘๘.๕	๘๘.๑	๙๐.๒	๙๒.๑	๙๑.๐	๘๑.๒
ป.๓	๗๐.๔	๗๓.๓	๗๑.๒	๗๔.๖	๗๖.๑	๗๑.๑	๗๙.๒	๘๓.๘	๗๘.๒
ป.๔	๗๘.๐	๗๔.๑	๗๗.๐	๗๒.๔	๗๒.๙	๗๘.๘	๘๑.๘	๘๑.๖	๗๘.๔
ป.๕	๗๕.๘	๗๓.๙	๘๐.๑	๗๓.๐	๗๓.๓	๘๓.๓	๘๓.๔	๘๕.๘	๘๐.๑
ป.๖	๗๒.๙	๗๒.๗	๘๐.๙	๗๔.๙	๗๕.๐	๗๗.๕	๗๙.๗	๘๕.๖	๗๕.๕
เฉลี่ย	๗๗.๒	๗๖.๖	๗๙.๙	๗๗.๙	๗๘.๐	๘๐.๘	๘๓.๑	๘๕.๒	๗๘.๙
ร้อยละเฉลี่ยรวม ๗๙.๗									

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ตาราง แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน รายวิชาพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖

รายวิชา ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และสังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษา และพลศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ	ภาษาอังกฤษ
ม.๑	๖๘.๕	๗๒.๓	๖๔.๖	๖๙.๗	๗๒.๐	๖๔.๐	๗๘.๘	๗๕.๙
ม.๒	๖๘.๔	๖๓.๗	๖๑.๗	๗๐.๗	๗๑.๙	๖๘.๔	๗๖.๓	๘๑.๐
ม.๓	๖๕.๒	๕๙.๙	๖๑.๙	๖๙.๑	๗๐.๖	๖๓.๓	๗๑.๓	๖๔.๖
เฉลี่ย	๖๗.๔	๖๕.๓	๖๒.๗	๖๙.๘	๗๑.๕	๖๕.๒	๗๕.๕	๗๓.๘
ร้อยละเฉลี่ยรวม ๖๘.๗								

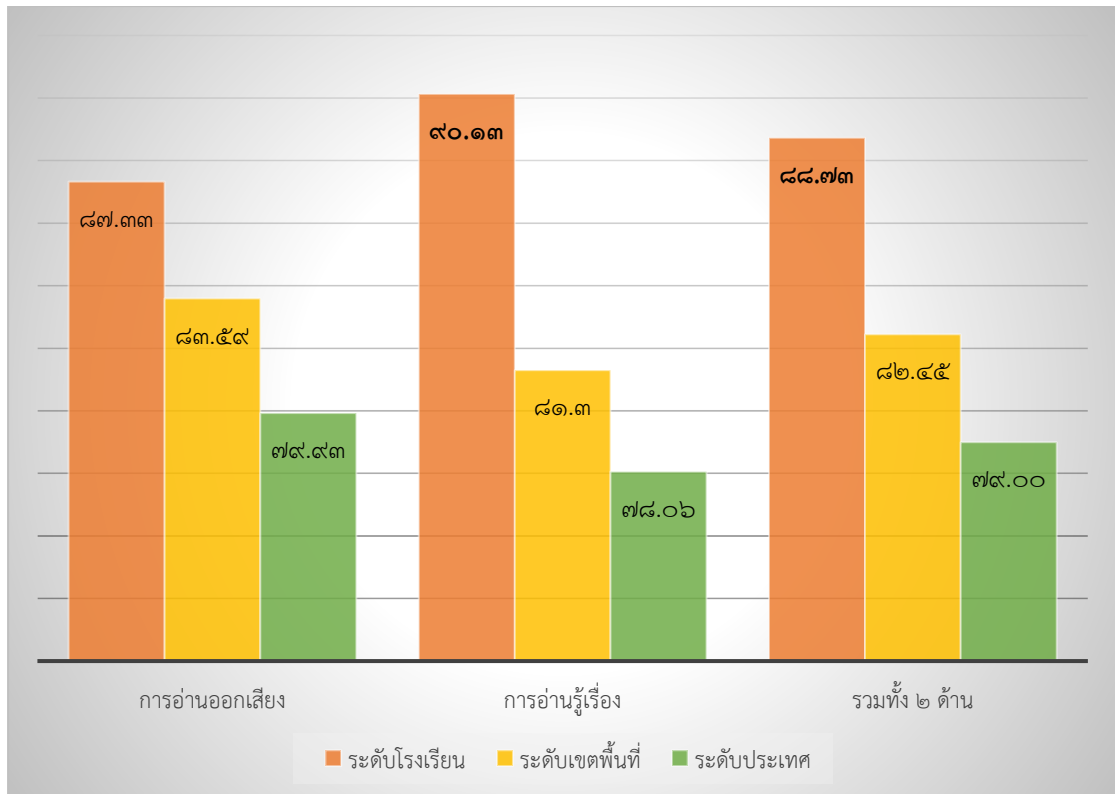
ผลการทดสอบทางการศึกษาของผู้เรียน

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ตาราง แสดงผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
การอ่านออกเสียง	๘๗.๓๓	๘๓.๕๙	๗๙.๙๓
การอ่านรู้เรื่อง	๙๐.๑๓	๘๑.๓๐	๗๘.๐๖
เฉลี่ยทั้ง ๒ ด้าน	๘๘.๗๓	๘๒.๔๕	๗๙.๐๐

แผนภูมิแท่งผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT)
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖



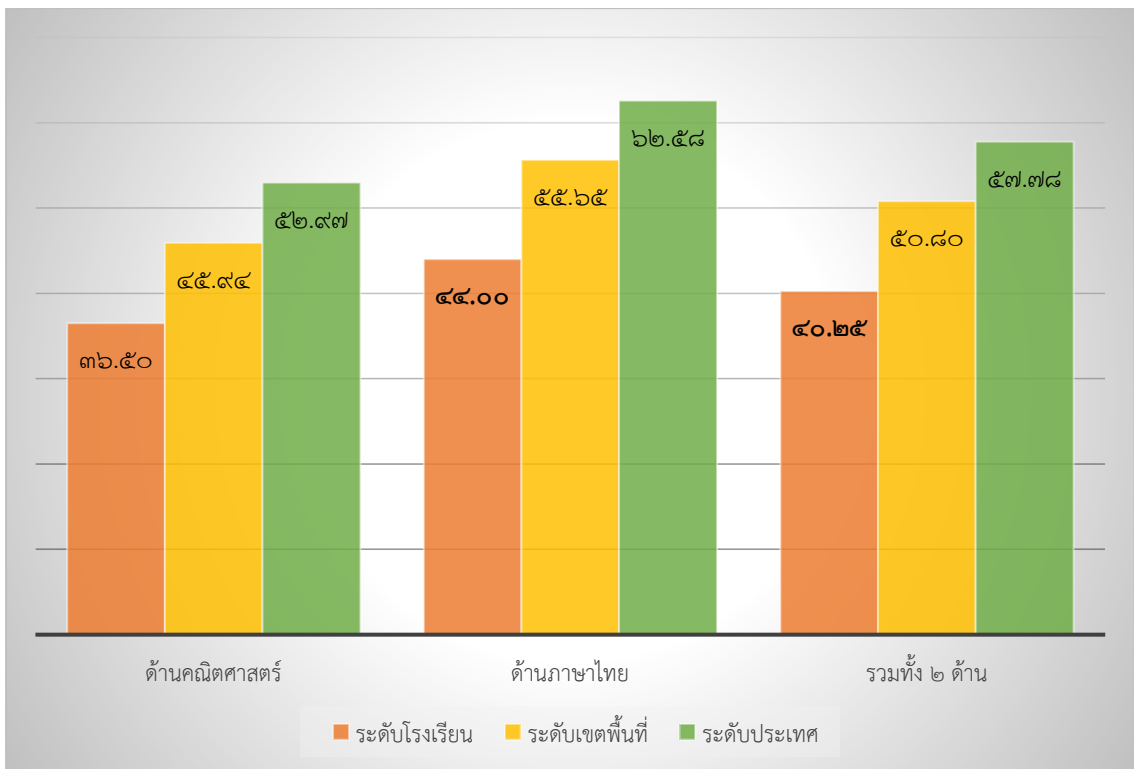
จากผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า การประเมินด้านการอ่านออกเสียงและการอ่านรู้เรื่อง มีผลคะแนนเฉลี่ย **สูงกว่า** ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศ ส่งผลให้ **คะแนนเฉลี่ยภาพรวมทั้ง ๒ ด้าน** ของระดับโรงเรียน มีค่า **สูงกว่า** คะแนนเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศอย่างเห็นได้ชัด

ผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ตาราง แสดงผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
ด้านคณิตศาสตร์	๓๖.๕๐	๔๕.๙๔	๕๒.๙๗
ด้านภาษาไทย	๔๔.๐๐	๕๕.๖๕	๖๒.๕๘
เฉลี่ยทั้ง ๒ ด้าน	๔๐.๒๕	๕๐.๘๐	๕๗.๗๘

แผนภูมิแท่งผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT)
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๖



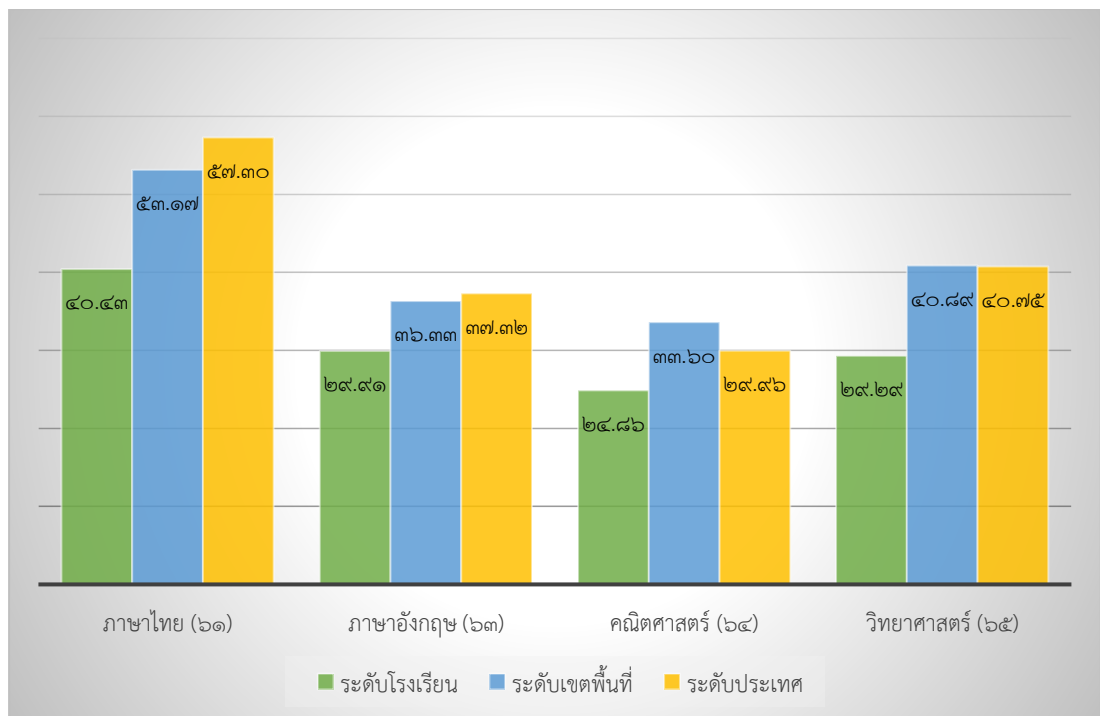
จากผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ พบว่าการประเมินด้านคณิตศาสตร์และด้านภาษาไทย มีผลคะแนนเฉลี่ย **ต่ำกว่า** ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับประเทศ ทั้ง ๒ ด้าน

ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ตาราง แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ผลต่าง รร./เขตพื้นที่	ระดับประเทศ	ผลต่าง รร./ประเทศ
ภาษาไทย (๙๑)	๔๐.๔๓	๕๓.๑๗	- ๑๒.๗๔	๕๗.๓๐	- ๑๖.๘๗
ภาษาอังกฤษ (๙๓)	๒๙.๙๑	๓๖.๓๓	- ๖.๔๒	๓๗.๓๒	- ๗.๔๑
คณิตศาสตร์ (๙๔)	๒๔.๘๖	๓๓.๖๐	- ๘.๗๔	๒๙.๙๖	- ๕.๑๐
วิทยาศาสตร์ (๙๕)	๒๙.๒๙	๔๐.๘๙	- ๑๑.๖๐	๔๐.๗๕	- ๑๑.๔๖

แผนภูมิแท่งแสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๖



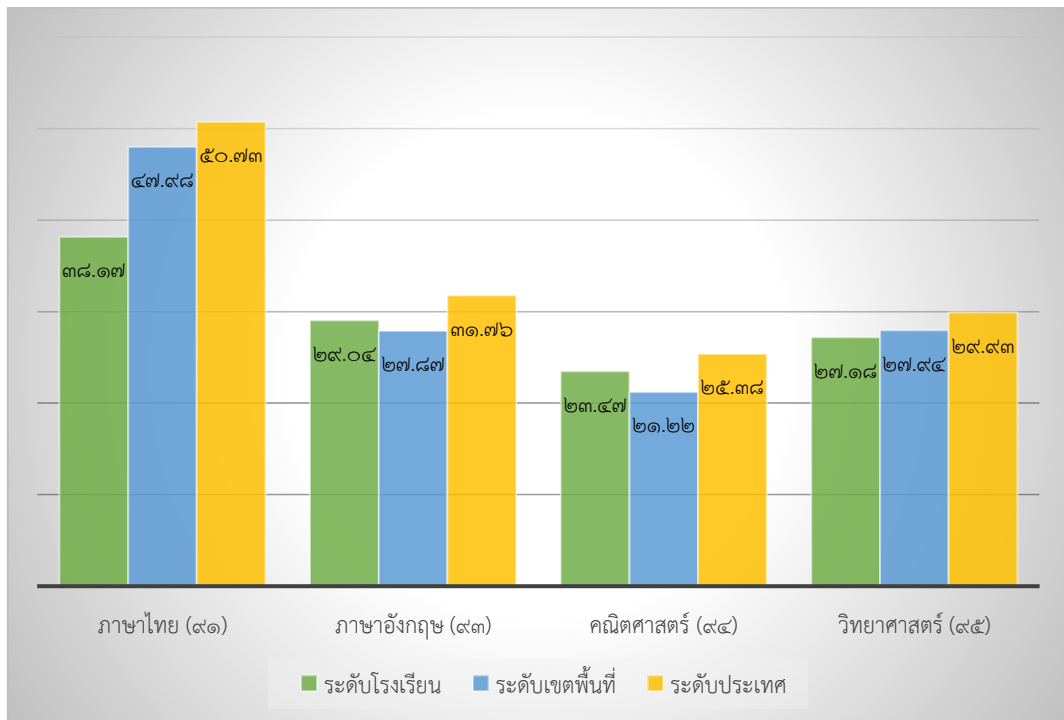
จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ย **ต่ำกว่า** ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศทั้ง ๔ รายวิชา

**ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๖
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓**

ตาราง แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับ ชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ผลต่าง รร./เขตพื้นที่	ระดับประเทศ	ผลต่าง รร./ประเทศ
ภาษาไทย (๙๑)	๓๘.๑๗	๔๗.๙๘	- ๙.๘๑	๕๐.๗๓	- ๑๓.๕๖
ภาษาอังกฤษ (๙๓)	๒๙.๐๔	๒๗.๘๗	+ ๑.๑๗	๓๑.๗๖	- ๒.๗๒
คณิตศาสตร์ (๙๔)	๒๓.๔๗	๒๑.๒๒	+ ๒.๒๕	๒๕.๓๘	- ๑.๙๑
วิทยาศาสตร์ (๙๕)	๒๗.๑๘	๒๗.๙๔	- ๐.๗๖	๒๙.๙๓	- ๒.๗๕

**แผนภูมิแท่งแสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๖**



จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ พบว่า ในรายวิชาภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ มีผลคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน **สูงกว่า** ระดับเขตพื้นที่การศึกษาแต่ต่ำกว่าระดับประเทศ ส่วนในรายวิชาภาษาไทย และ วิทยาศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ย **ต่ำกว่า** ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศ

ผลการประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา (ปีการศึกษา ๒๕๖๖)

มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระดับคุณภาพ
มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียน	ดีเลิศ
มาตรฐานที่ ๒ กระบวนการบริหารและการจัดการ	ดีเลิศ
มาตรฐานที่ ๓ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	ดีเลิศ
ผลการประเมินคุณภาพมาตรฐานการศึกษาโดยรวม	ดีเลิศ

จากผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๖ สรุปอยู่ในระดับ **ดีเลิศ** ด้วยระบบการบริหารจัดการของโรงเรียนที่มีคุณภาพ ส่งผลให้โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)พัฒนาคุณภาพการศึกษาประสบผลสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ในแต่ละมาตรฐานโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างหลากหลาย สอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษาและสภาพของชุมชน และท้องถิ่น ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีความประพฤติด้านคุณธรรมจริยธรรมค่านิยม แลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สถานศึกษากำหนดปรากฏอย่างชัดเจน สถานศึกษามีการวางแผนออกแบบกิจกรรมและดำเนินงานตามแผนที่เกิดจากการมีส่วนร่วมใช้ผลการประเมินและการดำเนินงานที่ผ่านมาเป็นฐานในการพัฒนา ตรวจสอบผลการดำเนินงานและการปรับปรุงแก้ไขงานให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ครูจัดกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้สื่อเทคโนโลยีในการสอน ติดตามตรวจสอบและช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหารายบุคคล โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)ดำเนินงานตามระบบการประกันคุณภาพภายในอย่างเป็นขั้นตอนจนเกิดคุณภาพ ประสิทธิภาพและประสิทธิผล ให้ความสำคัญกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเพื่อเกิดความร่วมมือในการวางระบบและการดำเนินงาน

มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียน

โรงเรียนมีการจัดทำโครงการยกระดับคุณภาพทางการศึกษา โครงการอ่านออก เขียนได้ จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ในทุกระดับชั้น โดยให้ครูประจำชั้น/ครูประจำวิชาสอนเสริมให้นักเรียนในคาบลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ครูมีการจัดทำแบบฝึกเสริมการอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ การสื่อสารและการคิดคำนวณ มีการวัดแววความสามารถพิเศษของผู้เรียน นำผลของการประเมินต่าง ๆ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปผล ใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

เพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลอย่างต่อเนื่อง มีการจัดทำโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โครงการพัฒนาหลักสูตร เพื่อพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในทุก ๆ ปีการศึกษา มีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อใช้แก้ปัญหาที่พบและเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และสังคม มีการนิเทศภายในผ่านกิจกรรม “ห้องเรียนคุณภาพ สู่วิทยาลัย” เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น จัดโครงการชีววิถีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และการมีงานทำในโรงเรียนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกอาชีพต่าง ๆ ตามหน่วยงานและชุมชน เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพในท้องถิ่นของตน จัดให้มีกิจกรรมธรรมศึกษาอบรม “คุณธรรมจริยธรรม” ส่งผลนักเรียนทุกคนมีวินัย มีความรับผิดชอบ มีความพอเพียง และมีจิตสาธารณะ โรงเรียนส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมประเพณี วัฒนธรรม ในท้องถิ่น สืบสานกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา ร่วมกับวัดและชุมชน ส่งผลให้นักเรียนและชุมชนได้ร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การจัดกิจกรรมน้องไหว่พี่ เพื่อนไหว่เพื่อน เพื่อแสดงออกถึงการเคารพซึ่งกันและกัน โรงเรียนจัดโครงการการแข่งขันกีฬาภายใน เพื่อให้ผู้เรียนมีสุขภาพที่ดี ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา จัดให้นักเรียนทุกคนดื่มนมทุกวัน และแปรงฟันหลังกินอาหารเที่ยง อีกทั้งยังมีการตรวจสุขภาพ โดยได้รับความร่วมมือจากโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลก่อเอ้ ส่งผลนักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง มีสมรรถภาพทางกาย และน้ำหนัก ส่วนสูงตามเกณฑ์ นอกจากนี้โรงเรียนยังส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสามารถได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่และมีความสุข

มาตรฐานที่ ๒ กระบวนการบริหารและการจัดการ

โรงเรียนมีการกำหนดเป้าหมายวิสัยทัศน์และพันธกิจสอดคล้องกับสภาพปัญหาความต้องการพัฒนาของสถานศึกษา ความต้องการของชุมชน และสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปตามแผนการศึกษาชาติ มีการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนทุกคน โดยความร่วมมือจากคณะครู บุคลากรทางการศึกษา ชุมชน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย มีการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ตามมาตรฐานตำแหน่ง มีการจัดการข้อมูลสารสนเทศมีความถูกต้อง ครบถ้วน มีการจัดสภาพแวดล้อมและสังคมที่กระตุ้นผู้เรียนให้ใฝ่เรียนรู้ ผู้บริหารมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีวิสัยทัศน์ มีภาวะผู้นำ มีความสามารถทางวิชาการและมีความคิดริเริ่มในการบริหารจัดการสถานศึกษาและพัฒนา

ผู้เรียนโดยใช้กระบวนการและการบริหาร จัดการสถานศึกษา ครอบคลุมภารกิจทั้ง ๔ ด้าน สนับสนุนครูอย่างเต็มที่ในด้านการอบรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวิชาชีพ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาถ่ายทอดให้กับเพื่อนครูและนำมาจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้อย่างเต็มความสามารถ ส่งผลให้ เกิดความสำเร็จในด้านพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ มีการตรวจสอบสภาพแวดล้อมที่เป็นวัตถุ เช่น บริเวณโรงเรียน อาคารเรียน อาคารประกอบ ห้องเรียน ห้องประกอบครุภัณฑ์ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เอื้อต่อการใช้งาน และเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งในการจัดการชั้นเรียน โรงเรียนได้ดำเนินการภายใต้ “ห้องเรียนคุณภาพ” เพื่อส่งเสริมการจัดบรรยายการเรียนการสอนในห้องเรียน มีการจัดให้มีแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามระดับสายชั้น ภายใต้โครงการ “การพัฒนาคุณภาพการศึกษาเชิงพื้นที่บูรณาการแหล่งเรียนรู้เป็นห้องเรียนมีชีวิต Active Learning” ซึ่งกิจกรรมและโครงการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์มากยิ่งขึ้น มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้ Google form , Google sheet และแอปพลิเคชันต่าง ๆ อีกทั้งมีการพัฒนาห้องปฏิบัติการต่าง ๆ ที่พร้อมสำหรับการจัดการเรียนการสอน และมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตครอบคลุมทั่วบริเวณโรงเรียน โรงเรียนใช้สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งกลุ่มไลน์ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของสถานศึกษาในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลหรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ให้กับผู้ปกครองนักเรียน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับทราบอย่างต่อเนื่อง

มาตรฐานที่ ๓ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

โรงเรียนจัดโครงการพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ โดยมีกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติ พร้อมทั้งสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อเสริมสร้างวินัยให้นักเรียนมีจิตสาธารณะ และปลูกฝังให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความคิดรวบยอด และทักษะด้านต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมีเดีย สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนโดยการจัดซื้อและติดตั้ง Smart TV ขนาด ๕๕ นิ้ว ให้กับห้องเรียนและห้องปฏิบัติการครบทุกห้อง เพื่ออำนวยความสะดวกเรื่องสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ให้นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลได้อย่างหลากหลาย มีการเสริมสร้างวินัย สร้างคุณธรรมให้นักเรียนมีจิตสาธารณะ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม ครู

มีการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และมีการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีที่หลากหลาย และครูใช้แรงเสริมเชิงบวกในการช่วยพัฒนาการเรียนการสอน มีการวัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และนำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียน สนับสนุนให้ครูมีการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) มีการนิเทศชั้นเรียน และให้ข้อมูลสะท้อนกลับ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ของครูทุกคน ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในการตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

แนวทางการพัฒนาในอนาคต

๑. พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนและท้องถิ่น ตรงตามความต้องการของผู้เรียน เป็นหลักสูตรที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นสร้างนวัตกรรมได้
๒. พัฒนานวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการให้เป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
๓. เร่งปรับปรุงอาคาร สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนให้น่าอยู่ สะอาด ร่มรื่น บรรยายาศภายในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการให้เป็นห้องเรียนที่มีคุณภาพ เพื่อให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัยในการใช้ห้องเรียน โดยบุคลากรทุกฝ่ายต้องช่วยกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง
๔. ส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และส่งเสริมการทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อสร้างนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมผู้เรียน

ส่วนที่ ๒

นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

การจัดทำแผนขับเคลื่อนการศึกษา เพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ได้พิจารณาความสอดคล้องของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ แผนปฏิบัติราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

๑. แผนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ มาตรา ๖๕ กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่างๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน ก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมาย โดยมีวิสัยทัศน์ เป้าหมาย การพัฒนาประเทศ และยุทธศาสตร์ ดังนี้

วิสัยทัศน์ประเทศ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ ที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาด้านหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

เป้าหมายการพัฒนาประเทศ “ประเทศไทยมีความมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน”

การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยประกอบด้วย ๖ ยุทธศาสตร์

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ คือ ประเทศไทยมีความมั่นคง ประชาชน มีความสุข เน้นการบริหารจัดการสถานะแวดล้อมของประเทศให้มีความมั่นคง ปลอดภัย เอกอภิปไตย และ มีความสงบเรียบร้อยในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับชาติสังคม ชุมชน มุ่งเน้นการพัฒนาคน เครื่องมือ เทคโนโลยีและ ระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ให้มีความพร้อมสามารถรับมือกับภัยคุกคาม และภัยพิบัติได้ทุกรูปแบบ และทุก ระดับความรุนแรง ควบคู่ไปกับการป้องกันและแก้ไขปัญหา ด้านความมั่นคงที่มีอยู่ในปัจจุบัน และที่อาจจะ เกิดขึ้นในอนาคต ใช้กลไกการแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ ทั้งกับส่วนราชการ ภาคเอกชน ประชาสังคม และ องค์กรที่ไม่ใช่รัฐ รวมถึงประเทศเพื่อนบ้าน และมิตรประเทศทั่วโลกบนพื้นฐานของหลักธรรมาภิบาล เพื่อเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อการดำเนินการของยุทธศาสตร์ชาติด้านอื่นๆ ให้สามารถขับเคลื่อนไปได้ตามทิศทาง และเป้าหมายที่กำหนด

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด ๓ ประการ ได้แก่

(๑) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศ ในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและ สังคมโลกสมัยใหม่

(๒) “ปรับปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่ออนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานของประเทศในมิติต่างๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและดิจิทัล และการปรับ สภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต

(๓) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคอร์ปใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปัจจุบัน พร้อมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทย สามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน ในเวทีโลก ควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดีรวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลาง และลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศ ได้ในคราวเดียวกัน

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนา ที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและ ผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการ เรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

๔. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม มีเป้าหมายการพัฒนาที่ให้ ความสำคัญกับการดึงเอาพลังของภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาคเอกชน ประชาสังคม ชุมชน ท้องถิ่น มาร่วมขับเคลื่อน โดยการสนับสนุนการรวมตัวของประชาชนในการร่วมคิดร่วมทำเพื่อส่วนรวม การกระจายอำนาจและความ รับผิดชอบไปสู่กลไกบริหารราชการแผ่นดินในระดับท้องถิ่น การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในการ จัดการตนเอง และการเตรียมความพร้อมของประชากรไทย ทั้งในมิติสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และ สภาพแวดล้อมให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพ สามารถพึ่งตนเอง และทำประโยชน์แก่ครอบครัว ชุมชน และสังคม ให้นานที่สุด โดยรัฐให้หลักประกันการเข้าถึงบริการและ สวัสดิการที่มีคุณภาพอย่างเป็นธรรมและทั่วถึง

๕. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และความเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อย่างบูรณาการ ใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งในการกำหนดกลยุทธ์และแผนงาน และการให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้เข้ามามี ส่วนร่วมในแบบทางตรงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยเป็นการดำเนินการบนพื้นฐานการเติบโตร่วมกันไม่ว่าจะเป็นทางเศรษฐกิจสิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต โดยให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลทั้ง ๓ ด้าน อันจะ นำไปสู่ความยั่งยืนเพื่อคนรุ่นต่อไปอย่างแท้จริง

๒. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๘๐) (ฉบับปรับปรุงแก้ไข)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนระดับที่ ๒ (Ways) ที่มีความสำคัญในการถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่างๆ ให้มีความสอดคล้องไปในทิศทาง เดียวกัน แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีจำนวนรวม ๒๓ ฉบับ โดยประเด็นที่กระทรวงศึกษาธิการเป็น เจ้าภาพหลักในการขับเคลื่อนแผนแม่บทฯ และสนับสนุน ได้แก่

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้ เป้าหมายระดับประเด็น

๑) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑ สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

๒) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาที่เพิ่มขึ้น

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ เป็นกลไกเพื่อให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑ สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้ง การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวทันการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องควบคู่กับการส่งเสริมการ พัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ รวมถึงการสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษ ให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง ประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้ กำหนดแผนย่อยไว้ ๒ แผนย่อย ดังนี้

๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษา ที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ พัฒนาการกระบวนการเรียนรู้

ของผู้เรียน ทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ พัฒนาระบบการ เรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือ

๒) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย ด้วยการพัฒนาและส่งเสริมพหุปัญญา ผ่านครอบครัว ระบบสถานศึกษา สภาพแวดล้อม รวมทั้งสื่อ โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการ กลไกการคัดกรอง และการส่งต่อเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมสนับสนุน ครอบครัว ในการเสริมสร้างความสามารถพิเศษตามความถนัดและศักยภาพ ทั้งด้านกีฬา ภาษาและ วรรณกรรม สุนทรีย์

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต
เป้าหมายระดับประเด็น

คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และ คุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป็นกลไกส่งเสริมให้ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็ง มีจิตสำนึก ความเป็นไทยเด็กเกิดอย่างมีคุณภาพ มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการด้าน สุขภาพ และสวัสดิการทางสังคม รวมทั้งเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น มีทักษะที่สอดคล้องกับทักษะใน ศตวรรษที่ ๒๑ สามารถเติบโตเป็นแรงงานที่มีศักยภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน เพิ่มขึ้น ตลอดจนมีกลไก ดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ เพื่อ มุ่งเน้นให้ประชากรไทยสามารถ เกิดและเติบโตอย่างสมวัย มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักยภาพร่วมยกระดับการ พัฒนาประเทศให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน ประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต กำหนดแผน ย่อยไว้ ๕ แผนย่อย ดังนี้

๑) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้ เป็น ทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็ม ศักยภาพซึ่ง จำเป็นต้องมีการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็น ระบบ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และการมีระบบและกลไกรองรับ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มี ประสิทธิภาพ

๒) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย โดยจัดให้มีการเตรียมความพร้อม ให้แก่พ่อแม่ ก่อนการตั้งครรภ์ พร้อมทั้งส่งเสริมอนามัยแม่และเด็กตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ ส่งเสริมและ สนับสนุนให้โรงพยาบาล ทุกระดับดำเนินงานตามมาตรฐานงานอนามัยแม่และเด็กสู่มาตรฐานโรงพยาบาล และบริการสุขภาพ ส่งเสริม และสนับสนุนการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ และสารอาหารที่จำเป็นต่อสมองเด็ก การกระตุ้นพัฒนาการสมอง และ การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมวัยทุกด้าน

๓) การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะ ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล และ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจ จัดให้มีการพัฒนา ทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน จัดให้มีการ เรียนรู้ทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศและทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงาน ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพ และอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่าง ระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านความฉลาดทางเชาวน์ปัญญาและ ความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น รวมทั้งสร้างความ ยากู้อุ้ยยากูเห็นและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

๔) การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน ด้วยการยกระดับศักยภาพทักษะและสมรรถนะ ของคนในช่วงวัยทำงานให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคลและความต้องการของ ตลาดแรงงาน เพื่อสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและผลิตภาพเพิ่มขึ้นให้กับประเทศ เสริมสร้างความ ยากู้อุ้ยและยกระดับ ตนเอง สร้างวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ และความรู้ความเข้าใจและทักษะทางการเงิน เพื่อเสริมสร้าง ความมั่นคงและหลักประกันของตนเองและครอบครัว ส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาความรู้แรงงานฝีมือ ให้เป็นผู้ประกอบการใหม่ และสามารถพัฒนาต่อยอดความรู้ในการ สร้างสรรค์งานใหม่ ๆ และสร้างเสริม คุณภาพชีวิตที่ดีให้กับวัยทำงานผ่านระบบการคุ้มครองทางสังคม และการส่งเสริมการออม

๕) การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ โดยส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทาง เศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ ส่งเสริมและพัฒนา ระบบการ ออมเพื่อสร้างหลักประกันความมั่นคงในชีวิตหลังเกษียณ และหลักประกันทางสังคม ที่ สอดคล้องกับความ จำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และส่งเสริมสนับสนุนระบบการส่งเสริมสุขภาพดูแล ผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัด สภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๒๓ การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป้าหมายระดับ ประเด็น

๑) ความสามารถในการแข่งขันด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และด้านโครงสร้างพื้นฐานทาง วิทยาศาสตร์ของประเทศเพิ่มสูงขึ้น

๒) มูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้น

การวิจัยและพัฒนา นวัตกรรม เป็นกลไกสำคัญที่มีส่วนช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่มี ระบบเศรษฐกิจและสังคมบนฐานความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรม สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริง และตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

ทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐ รวมทั้งการ วิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมให้มีมาตรฐาน และความเป็นสากล ประเด็นที่ ๒๓ การวิจัย และพัฒนานวัตกรรม กำหนดแผนย่อยไว้ ๕ แผนย่อย ดังนี้

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริงและ ตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก การยกระดับผลิตภาพในอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีบทบาทนำ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายร่วมกับภาคการศึกษา การพัฒนา ทักษะ กำลังคน และบุคลากรทางการวิจัย ตลอดจนการพัฒนามาตรฐาน คุณภาพ และการบริการวิเคราะห์ ทดสอบที่เป็นที่ยอมรับ ตามข้อตกลงระหว่างประเทศเพื่อให้สามารถรองรับความจำเป็นของอุตสาหกรรมและ บริการของไทยในการส่งมอบ สินค้าและบริการที่มีคุณภาพและความปลอดภัยตามมาตรฐานระหว่างประเทศ

๒) ด้านสังคม มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิต ของประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมของประชาชนไทย ให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคม ได้อย่างมีคุณภาพ การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม และการส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม ตลอดจนเพิ่ม ประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐให้เข้ากับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล

๓) ด้านสิ่งแวดล้อม มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และฟื้นฟู ความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางชีวภาพของทรัพยากรทางบก ทางน้ำและทางทะเล ให้มีความ สมดุล ตามระบบนิเวศ รวมทั้งการจัดการมลพิษ การจัดการก๊าซเรือนกระจก การจัดการทรัพยากรทางปัญญา ที่เหมาะสม กับการพัฒนาเศรษฐกิจสีเขียว และการส่งเสริมพลังงานหมุนเวียน

๔) ด้านองค์ความรู้พื้นฐาน มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนาอย่างเข้มข้นที่สร้างองค์ความรู้พื้นฐาน ให้สามารถต่อยอดไปสู่นวัตกรรมทางเศรษฐกิจหรือสังคม รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมให้ภาคอุตสาหกรรม สามารถนำไปใช้ประโยชน์โดยตรง และการสร้างเครือข่ายองค์ความรู้และความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นผู้นำในระดับนานาชาติ

๕) ด้านปัจจัยสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการพัฒนาปัจจัยสนับสนุน อาทิ โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ทำงานเป็นระบบเดียวกันและ มีความเป็นสากล ระบบบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม การพัฒนา มาตรการจูงใจและปรับปรุงกฎระเบียบ เพื่อกระตุ้นการลงทุนวิจัยและนวัตกรรมของ ภาคเอกชนการเพิ่มจำนวน และพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการวิจัย รวมทั้งการพัฒนามาตรฐาน ระบบคุณภาพการวิเคราะห์ทดสอบ และโรงงานต้นแบบ ตลอดจนการสนับสนุนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จาก โครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศ นวัตกรรม

๓. นโยบายคณะกรรมการด้านการศึกษา

คำสั่งนโยบายของคณะกรรมการ นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ ๑๑ กันยายน ๒๕๖๖ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กำหนดแนวทางดำเนินการนโยบาย ด้านการศึกษา ไว้ในกรอบนโยบายในการบริหารและพัฒนาประเทศ ระยะกลางและระยะยาว เพื่อเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน สรุปได้ดังนี้

๑. ปฏิรูปการศึกษา และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการอ่าน เสริมสร้างศักยภาพ ของผู้เรียนตามความถนัด เพื่อสร้างอนาคต สร้างรายได้

๒. มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศไทย และการ ปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

๓. กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสม ต่อผู้เรียนแต่ละวัย และใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่

๔. จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน

๕. ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และ การวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

๖. ส่งเสริมคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนว เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำ ด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน

๗. ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพ ให้มีรายได้ จากวิชาที่เรียน โอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการ จ้างงาน

๘. แก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทาง เศรษฐกิจ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายด้านการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับหน้าที่ของรัฐและแนวนโยบายแห่งรัฐของรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย หมวด ๕ มาตรา ๕๔ และยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์ ได้แก่ ๑) การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝัง ค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ ๒) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ๓) ปฏิรูปกระบวนการ เรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และ ๔) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่ หลากหลาย

๔. นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้มอบนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” ภายใต้แนวทางการทำงาน “จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน” เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งการเรียนการสอนจำเป็นต้องเริ่มจากความสุขทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เมื่อมีความสุขจะส่งผลให้การเรียนดีขึ้น เมื่อการเรียนดีขึ้นจะส่งผลกลับไปทำให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายแบ่งเป็น ๒ เรื่องหลัก คือ นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน และนโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ

นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน : ลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา ๔ ด้าน

๑. ปรับวิธีการประเมินวิทยฐานะครูและบุคลากรทางการศึกษา ลดขั้นตอนมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ด้วยการปรับระบบการประเมินวิทยฐานะที่เน้นตามสภาพจริง ลดการทำเอกสาร-ขั้นตอนการประเมิน ไม่ซับซ้อนและเป็นธรรม

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษาคืนถิ่น สามารถโยกย้ายกลับภูมิลำเนาด้วยความโปร่งใส ไม่มีการซื้อขายตำแหน่ง พร้อมสำรวจครูขาดแคลนในแต่ละพื้นที่ตามภูมิลำเนาเดิม

๓. แก้ไขปัญหาหนี้สินครูและบุคลากรทางการศึกษา ด้วยการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการวางแผนการใช้เงินและการเก็บออมเงิน น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีพ รวมทั้งเร่งช่วยเหลือกลุ่มลูกหนี้ NPL โดยเร่งด่วน

๔. จัดหาอุปกรณ์การสอนและสวัสดิการ ๑ ครู ๑ Tablet ด้วยการสนับสนุน จัดหาอุปกรณ์ในการ ช่วยจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเชื่อมโยงระบบออนไลน์รองรับการใช้งานให้เพียงพอ กับจำนวนครูผู้สอน

นโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ : ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง ๖ ด้าน

๑. เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ๑ นักเรียน ๑ Tablet ด้วยการส่งเสริมบทบาทภาคเอกชน (สถานประกอบการ) ให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุน และจัดการศึกษา โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมในระหว่างการเรียนหรือฝึกอาชีพ นำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ แห่งชาติมาผสมผสานการเรียนการสอนแบบเดิมในห้องเรียนกับการเรียนการสอนออนไลน์ (Hybrid Education) ผู้เรียนจะมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน และขยาย การเรียนรู้ไปถึงประชาชนทุกช่วงวัยทั่วประเทศให้มีโอกาสทางการศึกษา เข้าถึงเนื้อหาสาระที่มีคุณภาพ ตลอดจนพัฒนาการศึกษาผ่านระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank System) เพื่อเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนและประชาชนได้เรียนและทำงานไปในเวลาเดียวกัน

๒. อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพ ด้วยการจัดให้มีการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพต้นแบบอย่างน้อย ๑ โรงเรียนในแต่ละอำเภอหรือเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อนำร่องการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพ สนับสนุน

โครงสร้าง พื้นฐาน สื่อ อุปกรณ์ และงบประมาณในการปรับปรุงสภาพแวดล้อม อีกทั้งจัดสรรงบประมาณอย่างต่อเนื่อง ทุกปีงบประมาณ

๓. ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลก โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกระดับการศึกษาให้มีทักษะที่เหมาะสม และจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและมีหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้มี รายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อีกทั้งจัดให้มีระบบ แนะแนวตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบแนวทางการเรียนและเป้าหมาย ชีวิตที่ตนเองชอบสามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอดระยะเวลาการเรียน

๔. การจัดทำระบบวุฒิรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Skill Certificate) ผู้เรียนสามารถเรียนเพิ่ม เพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ด้วยการนำหน่วยกิตที่สะสมมาใช้เทียบคุณวุฒิ รับรองมาตรฐาน วิชาชีพเพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสายอาชีวศึกษา สามารถขอ การรับรองมาตรฐานวิชาชีพได้ในระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะมีรายได้ ระหว่างเรียนควบคู่กับการทำงานไปพร้อมกัน

๕. การจัดทำระบบวุฒิเทียบระดับการศึกษา และประเมินผลการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสามารถเป็นเลิศ ไม่ต้องเสียเวลาเรียนในระบบ ด้วยการจัดทำระบบการเทียบเคียงหรือเทียบโอนผลการ เรียน ทักษะ ความรู้ ประสบการณ์หรือสมรรถนะจากระบบเดียวกัน แต่ต่างสถานศึกษา หรือจากระบบหนึ่ง ไปสู่อีกระบบหนึ่งหรือจากต่างประเทศ เพื่อใช้ประโยชน์ในการเข้าศึกษาหรือการรับรองระดับ การศึกษาต่าง สถานศึกษาหรือต่างระบบได้

๖. มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ (Learn to Earn) ด้วยการจัดการอาชีวศึกษา ระดับ วิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับเทคนิค โดยมุ่งเน้นการผลิตและพัฒนา กำลังคน ในสาขาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่ตรงความต้องการของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับแผนพัฒนา เศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ โดยเน้นรูปแบบการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อสร้าง ทักษะอาชีพและ ทักษะชีวิต ให้ผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษามีความพร้อมในการเข้าสู่อาชีพได้ทันต่อ ความต้องการกำลังคน ของประเทศ และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

๕. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.๒๕๖๐ - ๒๕๗๙)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการ การศึกษา ของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตาม ศักยภาพ สามารถ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อน ภายใต้วิสัยทัศน์ “คนไทย ทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่าง เป็นสุข สอดคล้องกับหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่

๒๑” โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา ๔ ประการ คือ ๑) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ ๒) เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับทบทบัญญัติ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ ๓) เพื่อการ พัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม รู้รักสามัคคีและร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การ พัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ ๔) เพื่อนำประเทศไทยก้าวหน้าข้ามกับดัก ประเทศที่มีรายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง

แผนการศึกษาแห่งชาติ วางเป้าหมายไว้ ๒ ด้าน คือ

๑. เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะและทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๒. เป้าหมายของการจัดการศึกษา ๕ ประการ ได้แก่ ๑) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และมีมาตรฐานอย่างทั่วถึง ๒) ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับการบริการการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานอย่างเท่าเทียม ๓) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถเต็มศักยภาพ ๔) ระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและ บรรลุเป้าหมาย ๕) ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่พลวัตและบริบท ที่เปลี่ยนแปลง

ยุทธศาสตร์การพัฒนาการศึกษา ประกอบด้วย ๖ ยุทธศาสตร์หลักที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ : การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีเป้าหมาย

๑) คนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติและยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์เป็นประมุข

๒) คนทุกช่วงวัยในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจ จังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษได้รับการศึกษา และเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

๓) คนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษา การดูแลป้องกันจากภัยคุกคามในชีวิตรูปแบบใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ : การผลิตและการพัฒนากำลังคนการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมาย

๑) กำลังคนที่ทักษะที่สำคัญ จำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน และ พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

๒) สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเป็นเลิศเฉพาะด้าน

๓) การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีเป้าหมาย

๑) ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ ๒๑

๒) คนทุกช่วงวัย มีทักษะ ความรู้ความสามารถและสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ

๓) สถานศึกษาทุกระดับการศึกษาสามารถจัดกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน

๔) แหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพและมาตรฐานและประชาชน สามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

๕) ระบบและกลไกการวัด การติดตามและประเมินผลมีประสิทธิภาพ

๖) ระบบการผลิตครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้มาตรฐานระดับสากล

๗) ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐาน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ : การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา มีเป้าหมาย

๑) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

๒) การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาสำหรับทุกช่วงวัย ๓) ระบบข้อมูลรายบุคคลและสารสนเทศทางการศึกษาที่ครอบคลุม ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการศึกษา การติดตามประเมิน และรายงานผล

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ : การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย

๑) คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อมมีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

๒) หลักสูตร แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรมและการนำแนวความคิดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

๓) การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ ๖ : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการการศึกษา มีเป้าหมาย

๑) โครงสร้าง บทบาทและระบบการบริหารจัดการการศึกษามีความคล่องตัวชัดเจนและสามารถ ตรวจสอบได้

๒) ระบบการบริหารจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา

๓) ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของประชาชนและพื้นที่

๔) กฎหมายและรูปแบบการบริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษารองรับลักษณะที่แตกต่างกันของผู้เรียน สถานศึกษาและความต้องการกำลังแรงงานของประเทศ

๕) ระบบบริหารงานบุคคลของครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษามีความเป็นธรรม สร้างขวัญ กำลังใจและส่งเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

๖. แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐)

แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) เป็นแผนที่ใช้เป็นกรอบ แนวทางและเป้าหมายการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานหรือ แผนงาน/โครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องหรือเป็นบทบาทหรือภารกิจของ ศธ. เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ของประเทศไทยตามยุทธศาสตร์ชาติ คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

วิสัยทัศน์ “ภายในปี ๒๕๗๐ ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่จำเป็น พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต และปรับตัวสอดคล้องกับวิถีชีวิตโลกยุคใหม่”

พันธกิจ

๑. พัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน
๒. สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
๓. ผลิต พัฒนา และสร้างเสริมศักยภาพกำลังคนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และความต้องการของประเทศ
๔. ส่งเสริม สนับสนุนการสร้างผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทางการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
๕. พัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์

- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศ
 - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ การผลิตและพัฒนากำลังคน เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน
 - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
- ประเด็น

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การสร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ การพัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

เป้าประสงค์

๑. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจ ปลุกฝังค่านิยมที่ถูกต้องและเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้ตามสถานการณ์

๒. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพตามความต้องการ ของตลาดแรงงานและสนับสนุนการพัฒนาประเทศ

๓. ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานของชาติ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

๔. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ตามมาตรฐานวิชาชีพและได้รับการส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

๕. มีผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ

๖. ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย มีหลักประกันในการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอด ชีวิตอย่างทั่วถึง เสมอภาค และเหมาะสม

๗. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีความตระหนักในการดำเนินชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

๘. ระบบบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และทันสมัย

๗. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี

แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี ฉบับทบทวน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ มุ่งเน้นการสร้างโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาให้ได้รับการศึกษาตลอดชีวิตอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ การจัดการศึกษาให้มีความรู้เท่าเทียมกัน และยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาผู้เรียนให้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่สำคัญและจำเป็นในโลกยุคใหม่ รวมถึงการส่งเสริมความสามารถตามความถนัด ตลอดจนตอบสนองความต้องการพัฒนาของพื้นที่ ภายใต้กรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาจังหวัด อุบลราชธานี

วิสัยทัศน์

ศูนย์กลางการศึกษานุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง จัดการศึกษาในรูปแบบบูรณาการ ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และสืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

พันธกิจ

๑. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐและเอกชนจัดการศึกษาแบบบูรณาการอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยการน้อมนำศาสตร์พระราชาและพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
๒. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องและรองรับ กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่
๓. ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของคนที่สามารถพัฒนาศักยภาพได้อย่างต่อเนื่อง
๔. เสริมสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพ เสมอภาค และเท่าเทียม
๕. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาจัดกระบวนการเรียนการสอน สร้างความรู้ความเข้าใจ ให้ผู้เรียน มีความตระหนักในการดำรงชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
๖. พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพ การศึกษา และบูรณาการการศึกษาเชิงพื้นที่
๗. ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมหล่อหลอมกับวิถีชีวิต

ประเด็นยุทธศาสตร์

๑. เสริมสร้างการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ
๒. เสริมสร้างพัฒนากำลังคน การวิจัย และคิดค้นนวัตกรรมการศึกษา เพื่อสร้างขีดความสามารถใน การแข่งขัน
๓. พัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ
๔. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
๕. ส่งเสริมและจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
๖. พัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อสืบสานศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นและประเทศชาติ

เป้าประสงค์รวม

๑. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจ ปฏิบัติตามค่านิยมที่ถูกต้อง และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้
๒. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพ ตามความต้องการ ของตลาดแรงงานในพื้นที่

๓. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ และได้รับการส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

๔. ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล มีสมรรถนะและทักษะการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่

๕. หน่วยงานทางการศึกษามีกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และกิจกรรมส่งเสริมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

๖. หน่วยงานทางการศึกษามีระบบบริหารและการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการบูรณาการเชื่อมโยง และตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตามหลักธรรมาภิบาล

๘. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

เป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) หรือเป้าหมายพัฒนาของโลก “The Global Goals” เป็นความพยายามที่จะขจัดความยากจน ความไม่เท่าเทียม และสิ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาวะอากาศ ในขณะที่จะไม่ทิ้งให้มีผู้ใดอยู่ข้างหลัง โดยได้กำหนดเป้าหมาย หลัก ๑๗ เป้าหมาย ประกอบด้วย

- ๑) ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกที่
- ๒) ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการ และส่งเสริมเกษตรกรรม ที่ยั่งยืน
- ๓) สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย
- ๔) สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุน โอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- ๕) บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศ และเพิ่มบทบาทของสตรีและเด็กหญิงทุกคน
- ๖) สร้างหลักประกันเรื่องน้ำและการสุขาภิบาล ให้มีการจัดการอย่างยั่งยืนและมีสภาพพร้อมใช้สำหรับทุกคน
- ๗) สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่ซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน
- ๘) ส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และมีผลิตภาพ และการมีงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน
- ๙) สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม
- ๑๐) ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ

๑๑) ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ มีความครอบคลุม ปลอดภัย ยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงและยั่งยืน

๑๒) สร้างหลักประกันให้มีแบบแผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน

๑๓) ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

๑๔) อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

๑๕) ปกป้อง ปันฟู และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน ต่อสู้กับการ กลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ

๑๖) ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม และ สร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ

๑๗) เสริมความแข็งแกร่งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการ พัฒนาที่ยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการได้รับมอบหมายให้เป็นหน่วยงานรับผิดชอบและประสานงานหลักการขับเคลื่อน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน “เป้าหมายที่ ๔ สร้างหลักประกันว่า ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ซึ่งภายใต้เป้าหมายนี้ มีเป้าหมายย่อย ๑๐ เป้าหมาย ได้แก่

๔.๑ สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๒ สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษา ระดับก่อนประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษา ระดับประถมศึกษา ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๓ สร้างหลักประกันให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึงมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพ ในราคาที่สามารถจ่ายได้ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๔ เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางด้านเทคนิค และ อาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๕ ขจัดความเหลื่อมล้ำทางเพศด้านการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึง ผู้พิการ ชนพื้นเมือง และเด็ก เข้าถึงการศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๖ สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออก เขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๗ สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมไปถึงการศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาค ระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก และ ความชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายใน ปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๔.๘ สร้างและยกระดับสถานศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์การศึกษาที่อ่อนไหวต่อเด็ก ผู้พิการและเพศภาวะ และจัดให้มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ปลอดภัยปราศจากความรุนแรง ครอบคลุม และมีประสิทธิผลสำหรับทุกคน

๔.๙ เพิ่มจำนวนทุนการศึกษาทั่วโลกที่ให้แก่ประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะประเทศพัฒนาน้อยที่สุด รัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก และประเทศในทวีปแอฟริกา เพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา รวมถึง การฝึกอาชีพ และโปรแกรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านเทคนิค วิศวกรรม และวิทยาศาสตร์ ในประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนาอื่น ๆ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๖๓

๔.๑๐ เพิ่มจำนวนครูที่มีคุณวุฒิ รวมถึงการดำเนินการผ่านความร่วมมือระหว่างประเทศในการฝึกอบรมครู ในประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศพัฒนาน้อยที่สุด และรัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓

๙. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

ในอดีตที่ผ่านมา การจัดการศึกษาของประเทศไทยต้องประสบกับสภาพปัญหาหลายประการ อันจะเห็นได้จากผลการศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนในมิติต่าง ๆ โดยคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูป การศึกษา พบปัญหาสำคัญ ๓ ประการ คือ ๑) ยังไม่มีการบูรณาการการทำงาน ระหว่างองค์กรที่ทำหน้าที่ในด้านหลักสูตร สื่อการสอน การทดสอบและการประเมินผล การบริหาร บุคลากรครู การเงิน และการบริหาร จัดการ ๒) ยังขาดกลไกและกระบวนการนโยบายไปปฏิบัติ (Policy implementation) และ ๓) นวัตกรรม การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่ดีเกิดขึ้นเฉพาะโรงเรียน บางแห่ง ไม่ได้ขยายผลทั้งระบบ การศึกษา จากสภาพปัญหา ดังกล่าวข้างต้น ได้นำมาสู่การเสนอและการตราพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ขึ้น

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ กำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ปฏิรูปการบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่องในการ กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการ

พัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่าง ภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่ รวมทั้งมีการขยายผล นวัตกรรมการศึกษาไปใช้ใน สถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

๑) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ กำหนดให้ในแต่ละพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จำนวน ไม่เกิน ๒๑ คน ประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธานกรรมการ และกรรมการอื่นซึ่งอย่างน้อยต้อง ประกอบด้วย กรรมการโดยตำแหน่งจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้แทนสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษา ผู้แทนสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาครู ผู้แทนองค์กร เอกชนและ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ศึกษาธิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ โดย **คณะกรรมการขับเคลื่อน**มีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

๑) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๒) ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและ เอกชน ดำเนินการร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน

๓) ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อ การสอน จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาบุคลากร จัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่นที่จ ำเป็นสำหรับ พัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๔) นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติไปปรับใช้ กับ การจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๕) ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา นำร่อง อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพใน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖) จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการ ศึกษา

๗) ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียนการสอน ที่มีคุณภาพและเกิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๘) เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการเป็น สถานศึกษานำร่องหรือในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา

๙) เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ ๑๐) จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

๑๑) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนมอบหมาย

๑๒) รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อคณะกรรมการนโยบาย

๑๓) หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการขับเคลื่อน

๑๔) ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

สถานศึกษานำร่อง

การเป็นสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการดังต่อไปนี้

๑) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ความเห็นชอบ จากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๒) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นสังกัด

๓) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานของเอกชน ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา และกลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชนในสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหรือสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดแล้วแต่กรณี ซึ่งเมื่อได้ดำเนินการแล้ว ให้ขออนุมัติต่อคณะกรรมการขับเคลื่อน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ เป็นโอกาสทองของโรงเรียนนำร่องและจังหวัด ในการจัดการศึกษาที่ตอบโจทย์พื้นที่ ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

พ.ร.บ. พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562
โอกาสของจังหวัดในการจัดการศึกษาตอบโจทย์พื้นที่

- สามารถเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างอิสระ เพื่อเพิ่มคุณภาพผู้เรียน
- มีอิสระในการเลือกซื้อหนังสือตำรา ตามกรอบหลักสูตรของพื้นที่
- ลด ละ เลิกโครงการที่เพิ่มภาระงานครู และส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- สร้างหลักเกณฑ์ประกันคุณภาพแนวใหม่ อาจไม่อิงการประเมินของ สมศ.
- มีช่องทางผลักดันการบริหารงานบุคคล ให้เหมาะสมกับพื้นที่
- มีโครงสร้างการทำงานเอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมเชิงพื้นที่
- ปรับใช้หลักสูตรแกนกลางฯ ได้ ไม่ติดตัวชีวิต
- ออกแบบการทดสอบเฉพาะพื้นที่ได้ อาจไม่ใช้ O-NET/NT
- สถานศึกษาได้งบประมาณ เป็นวงเงินรวม (Block Grant) ตามความจำเป็นและหลักเกณฑ์ ที่คณะกรรมการนโยบายกำหนด

โอกาสของจังหวัด

ตอบโจทย์พื้นที่

(ที่มาภาพ: <https://www.edusandbox.com/>)

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใน ๕ มิติ ที่ปรากฏชัด ได้แก่

๑) การขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ในเรื่อง การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน

๒) การศึกษา ผู้เรียนได้รับการพัฒนาครบสมบูรณ์ในทุกด้านทั้งทางด้านทัศนคติ ทักษะ และความรู้

๓) เศรษฐกิจเกิดการเตรียมความพร้อมของคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะและคุณลักษณะทางอาชีพที่จำเป็น ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละจังหวัด

๔) สังคม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษาและลดช่องว่างของโอกาสทางการศึกษาทางสังคม

๕) การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา

ทั้งนี้ ความสำเร็จทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือ ร่วมใจ และความตั้งใจอย่างแรงกล้า ของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ที่จะมาร่วมคิด ร่วมออกแบบและจัดการศึกษาเชิงพื้นที่อย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กเยาวชน คนในพื้นที่ได้รับโอกาสทาง

การศึกษา มีคุณภาพการเรียนรู้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ และจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ที่ผ่านมาจังหวัดอุบลราชธานี มีความท้าทายในการจัดการศึกษา หลายประการ อาทิ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เด็กยากจนและเด็กด้อยโอกาสในชนบทยังมีเป็นจำนวนมากขาดโอกาสในการศึกษาที่สูงขึ้นกว่าระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความเหลื่อมล้ำมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนขนาดใหญ่ในเมือง กับโรงเรียนขนาดเล็กในชนบทยังแตกต่างกันมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ จังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักและมองเห็น ความท้าทาย การเข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นความหวังของการจัดการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ ที่จะ ส่งผลให้โรงเรียนพัฒนาตนเอง ยกกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคประชาสังคม รวมทั้งเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มั่นคง และยั่งยืน

จังหวัดอุบลราชธานี เข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การกำหนดพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ ที่ผ่านมาได้ดำเนินกิจกรรมขับเคลื่อนสำคัญ ดังนี้

๑. การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) จังหวัดอุบลราชธานี

๒. การประชุมสร้างการรับรู้ “แนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ประจำปี ๒๕๖๖

๓. การประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยในระยะ เริ่มต้นของการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คณะกรรมการขับเคลื่อนได้มอบนโยบายให้สถานศึกษา นำร่องที่มีความพร้อมได้ดำเนินการปรับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ให้สอดคล้องกับ บริบทของสถานศึกษา ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งคิดค้นพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของสถานศึกษา

การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) ได้ระดมความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนในจังหวัด ได้แก่ ภาคการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคประชาสังคม เด็กและเยาวชน โดยมีประเด็นสำคัญในการระดมความคิดเห็น ดังนี้

๑. ศักยภาพและฐานทุนของจังหวัดอุบลราชธานี โดยโจทย์ที่ทุกภาคส่วนต้องออกแบบร่วมกัน คือ เป้าหมายในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก ๑๐ ปีข้างหน้า ผลจากการระดมความคิดเห็นปรากฏดัง แผนภาพ



๒. ภาพในฝันของคนในจังหวัดอุบลราชธานี โจทย์ คือ คนรุ่นใหม่ในจังหวัดควรจะมีคุณลักษณะ และความสามารถอย่างไร จึงจะทำให้ภาพอนาคตในการพัฒนาจังหวัดเป็นจริง ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏผังแผนภาพ



๓. **โรงเรียนและห้องเรียนในอนาคต** โจทย์ คือ จากที่เราเห็นภาพอนาคตของเมืองและคนรุ่นใหม่ ใน ๑๐ ปีข้างหน้าแล้ว ท่านต้องการเห็นโรงเรียนและห้องเรียนปรับเปลี่ยนอย่างไร ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏผังแผนภาพ



๔. เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผลจากการระดมความคิดเห็นในภาพรวม สรุปได้ว่า การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัด อุบลราชธานี มีเป้าหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน ๕ ด้าน ดังนี้

๑) **ด้านผู้เรียน**

๑.๑) **ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้** เป็นผู้เรียนที่มีปัญญาที่เฉียบแหลม (Head) มีองค์ความรู้ในศาสตร์ที่สนใจ มีองค์ความรู้ในศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ศาสตร์การทอผ้า กาบบัว ศาสตร์การ แกะสลักเทียนพรรษา ศาสตร์การร้องหมอลำ เป็นต้น ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นนักเรียนรู้ ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ คือ ต้อง “Unlearn” คือ การไม่ยึดติดกับสิ่งที่เรารู้มา ต้องปรับตัวให้ทันตลอดเวลา ต้อง “Relearn” คือ เรียนรู้ สถานการณ์ใหม่ ต้องมีทักษะทางเทคโนโลยี เพราะสิ่งที่เรารู้มามันเปลี่ยนไปในบริบทใหม่ ๆ

๑.๒) **มีภูมิปัญญา** คือ เป็นผู้ที่มีทักษะที่เห็นผล (Hand) มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นโจทย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ และมีความสามารถในถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้

๑.๓) **ภูมิธรรม** คือ มีจิตใจที่งดงาม (Heart) มีน้ำใจ มีจิตอาสา ช่วยเหลืองานโดยไม่ต้องให้บอก มีความอ่อนน้อมถ่อมตน เคารพผู้ใหญ่

๑.๔) **ภูมิฐาน** คือ มีสุขภาพที่แข็งแรง (Health) มีบุคลิกภาพที่ดี มีความที่โดดเด่นกล้าแสดงออก

๒) ด้านหลักสูตร

๒.๑) หลักสูตรจังหวัดอุบลราชธานี โดยการนำหลักสูตรแกนกลางไปปรับเป็นหลักสูตรจังหวัด ที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่นวัตกรรม และนำไปใช้กับสถานศึกษานำร่อง มีกรอบหลักสูตรของจังหวัด ที่มาจาก การมีส่วนร่วมของ Active Group ต่าง ๆ ในจังหวัด เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับฐานทุน บริบท และแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัด และ เป็นหลักสูตรครอบคลุม สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง ๕๑

๒.๒) หลักสูตรของสถานศึกษานำร่อง เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของจังหวัดและ บริบทของโรงเรียน

๓) พัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

๓.๑) สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Community)

๓.๒) ครูมีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัด และบริบทท้องถิ่น

๓.๓) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผล ผู้เรียน ตามสภาพจริง สอดคล้องกับ KPI ที่กำหนด รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๓.๔) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การจัดการ เรียนรู้ ผู้เรียน

๓.๕) สถานศึกษามีระบบการประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง

๔) การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

๔.๑) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น เพื่อให้มีชีวิตอยู่ อย่างมีพลังและมีความหมาย (Purposeful Learning)

๔.๒) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการ รังสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ (Generative Learning)

๔.๓) ปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้งมี ความเกื้อกูลและแบ่งปัน (Mindful Learning)

๔.๔) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อมุ่งการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ (Result-Based Learning)

๔.๕) มีการสร้าง Platform การเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ

๕) การสร้างระบบนิเวศการศึกษาที่เอื้อต่อการบริหารจัดการอิสระได้อย่างเต็มที่

๕.๑) มีสร้างกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐกิจ ภาคประชาสังคม หน่วยงานภาคเอกชน เพื่อให้เกิดพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษา

๕.๒) มีการประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อมาเป็นวิทยากรและให้ความรู้ในด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา

๕.๓) มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๑๐. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี**วิสัยทัศน์ (Vision)**

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

๑. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
๒. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
๓. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
๔. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรม ทางการศึกษา
๕. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
๖. สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และ ภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เป้าประสงค์

๑. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษา นำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา
๒. หน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้าง นวัตกรรมการศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น
๓. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัด อุบลราชธานี
๔. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม

๕. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง

๖. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- ๑.๑ ระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด
- ๑.๒ ระบบบริหารจัดการระดับสถานศึกษานำร่อง
- ๑.๓ พัฒนาระบบข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- ๒.๑ ศึกษาการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม
- ๒.๒ จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
- ๒.๓ เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรม

- ๓.๑ ปรับหลักสูตรแกนกลาง ฯ ให้เหมาะสมกับบริบท
- ๓.๒ พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบท
- ๓.๓ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ฯ
- ๓.๔ ศึกษาารูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

- ๔.๑ พัฒนาคูครู
- ๔.๒ พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา
- ๔.๓ วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- ๕.๑ ศึกษาแนวทางการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- ๕.๒ นำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น

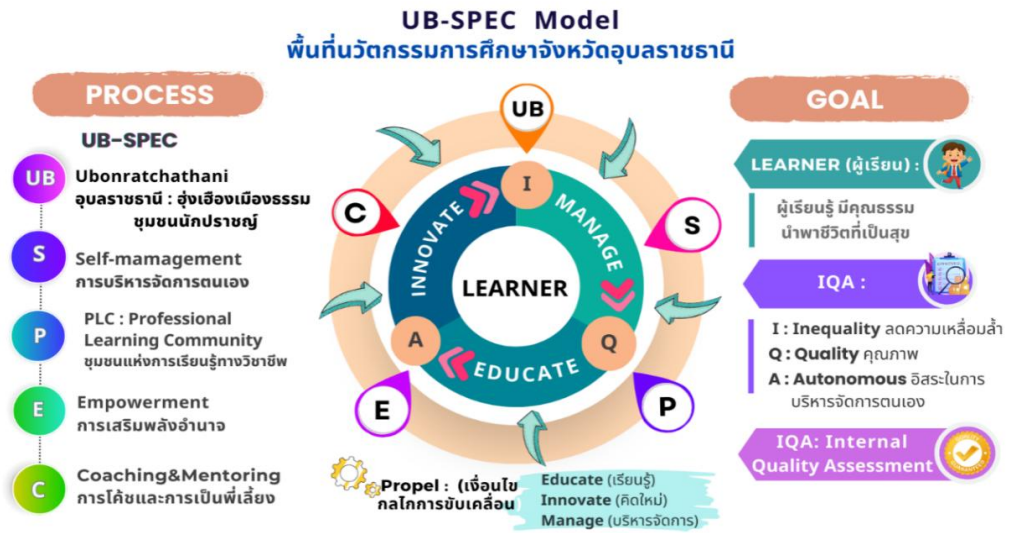
ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- ๖.๑ พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการ

๖.๒ ศึกษารูปแบบการบริหารการศึกษาแบบมีส่วนร่วม

๖.๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

โมเดลการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



ส่วนที่ ๓

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ตำบล ก่อเอื้อง อำเภอ เขื่องใน จังหวัด อุบลราชธานี ๓๔๑๕๐

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อแผนงาน

การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

๓. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา

นายปรัชญา ฤชา

๔. วันดำเนินการแผนงาน

๑ มิถุนายน ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ข้อ ๑: คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

- สอดคล้อง: LEARN Model พัฒนาห้องเรียนคุณภาพผ่านการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการทำวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ข้อ ๓: กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

- สอดคล้อง: LEARN Model เน้นการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ครูสามารถออกแบบการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนและโรงเรียน

ข้อ ๔: สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง

- สอดคล้อง: การดำเนินงาน LEARN Model ในโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีการประสานงานกับชุมชนและภาคีเครือข่ายในการพัฒนาสื่อ เทคโนโลยี และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความร่วมมือที่ยั่งยืน

๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนดได้แก่

ความสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของสถานศึกษา

1. เป้าประสงค์ข้อ ๑

"ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑ มีสุขภาพที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองที่ดี พร้อมทั้งมีสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้และคิดวิเคราะห์ ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้

2. เป้าประสงค์ข้อ ๒

"ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมพัฒนาทักษะที่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่และชุมชน เพื่อก้าวสู่มาตรฐานระดับสากล"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model ช่วยพัฒนาห้องเรียนให้มีคุณภาพเอื้อต่อการเรียนรู้ที่เท่าเทียม พร้อมทั้งออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เช่น การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียน

3. เป้าประสงค์ข้อ ๕

"ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรม มีจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพ พร้อมพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษา ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในชุมชน"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: ครูที่นำ LEARN Model มาใช้ จะมีการพัฒนา นวัตกรรมการสอนผ่าน การวิจัยในชั้นเรียน (Action Research) และใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ช่วยพัฒนาศักยภาพครูและสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน

ความสอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษา

1. จุดเน้นข้อ ๑

"พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน เช่น การทำโครงการ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยพัฒนาคุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑

2. จุดเน้นข้อ ๒

"พัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพ มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: ครูที่ใช้ LEARN Model จะได้ฝึกฝนการออกแบบการเรียนรู้ การทำวิจัยในชั้นเรียน และการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการสอน

3. จุดเน้นข้อ ๓

"พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และทิศทางการพัฒนาประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอน"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เทคโนโลยีเป็นหัวใจสำคัญของ LEARN Model ซึ่งตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

4. จุดเน้นข้อ ๔

"สร้างโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ พร้อมก้าวสู่สากลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และนวัตกรรมการเรียนรู้"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model สร้างห้องเรียนที่เท่าเทียมและมีคุณภาพ โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ผ่านการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. จุดเน้นข้อ ๗

"ปลูกฝังผู้เรียนให้มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน และการดำเนินชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบ"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model สามารถบูรณาการการเรียนรู้ที่ส่งเสริมจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น การเรียนรู้ผ่านโครงการที่เชื่อมโยงกับการอนุรักษ์ทรัพยากรท้องถิ่น

6. จุดเน้นข้อ ๘

"พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง โดยการบริหารการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในทุกด้านของการจัดการศึกษา"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model สนับสนุนการบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยกระบวนการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ซึ่งช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างเป็นระบบ

๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒: พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- สอดคล้อง: LEARN Model ช่วยพัฒนาคุณภาพห้องเรียนและกระบวนการเรียนรู้ โดยครูทำวิจัยในชั้นเรียนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓: พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

- สอดคล้อง: LEARN Model สามารถบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นของอุบลราชธานีเข้ากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔: พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

- สอดคล้อง: LEARN Model เน้นการพัฒนาครูผ่านการทำ Action Research และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ครูมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองศตวรรษที่ ๒๑.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕: สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- สอดคล้อง: LEARN Model มุ่งสร้างห้องเรียนที่มีคุณภาพและเอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนทุกคน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง และมุ่งเน้นความเท่าเทียมในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาที่ดี

๘. ลักษณะโครงการ



โครงการใหม่



โครงการต่อเนื่อง

๙. หลักการและเหตุผล

โครงการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ได้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองทิศทางการพัฒนาสถานศึกษาหลากหลายวิธีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดสภาพแวดล้อมและพัฒนาคุณภาพห้องเรียนที่น่าสนใจ เป็นวิธีหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน พัฒนาการทางสมองดีขึ้น และทำงานได้คล่องแคล่วกระฉับกระเฉง นอกจากนี้ยังส่งเสริมความรู้เพื่อมุ่งสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Based Society) ซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) และเพิ่มศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ มีการสนับสนุนการวิจัยในชั้นเรียน เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน และส่งเสริมวินัยบวกในการเรียนรู้

โครงการนี้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ที่มีเป้าหมายในการบริหารจัดการเชิงพื้นที่ เพื่อส่งเสริมสถานศึกษานำร่องตามความต้องการ สร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา ขยายผลนวัตกรรมไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ และจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่และการพัฒนาจังหวัด พัฒนาทักษะนวัตกรรมของผู้บริหาร ครู บุคลากร และผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการพัฒนาและติดตามการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรโรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ รวมถึงมีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่ความเป็นสากล

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ซึ่งมีแนวทางการปฏิบัติของห้องเรียนคุณภาพ ๕ ด้าน ได้แก่ Lead Transformation (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน), Engineer Standards-Based Learning (ออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน), Action Research (การวิจัยในชั้นเรียน - CAR), Revolutionize with ICT (การใช้ ICT เพื่อการสอน และสนับสนุนการสอน) และ Nurture Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน)

๑๐. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อบริหารจัดการและพัฒนาห้องเรียนให้มีบรรยากาศน่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบ เรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอน
๒. เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินคุณภาพห้องเรียน
๓. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนผ่านการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
๔. เพื่อพัฒนาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเอง

๑๑. เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- ๑) โรงเรียนมีห้องเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๙ ห้อง และห้องปฏิบัติการ จำนวน ๔ ห้อง ที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำทนายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๒) ร้อยละของผลการประเมินห้องเรียนคุณภาพตามเกณฑ์การประเมินของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น
- ๓) ร้อยละของผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถพัฒนาตนเองจากการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๔) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเอง

เชิงคุณภาพ

- ๑) โรงเรียนมีห้องเรียนที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำทนายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๒) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น

๑๒. ประเภทของนวัตกรรม

- ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ห้องเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๙ ห้อง และห้องปฏิบัติการจำนวน ๔ ห้อง จะมีบรรยากาศที่น่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัยพร้อมใช้ ซึ่งเอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

๒. นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินคุณภาพห้องเรียนที่พัฒนาขึ้นจะได้รับการนำมาใช้ประเมินห้องเรียนอย่างเป็นระบบ และช่วยให้การประเมินผลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. อัตราการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น และผู้เรียนจะสามารถพัฒนาตนเองจากการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๔. ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเองจะเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนและบรรยากาศในห้องเรียน

๕. ผู้เรียนจะสามารถใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต

๑๔. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๕๖,๔๐๐ บาท

๑๕. ระยะเวลาการใช้งบประมาณ

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗	ระยะที่ ๑ (ภาคเรียนที่ ๒)		ระยะที่ ๒ (ภาคเรียนที่ ๑)	
	ไตรมาสที่ ๑ (๑ ต.ค. - ๓๑ ธ.ค.)	ไตรมาสที่ ๒ (๑ ม.ค. - ๓๑ มี.ค.)	ไตรมาสที่ ๓ (๑ เม.ย. - ๓๐ มิ.ย.)	ไตรมาสที่ ๔ (๑ ก.ค. - ๓๐ ก.ย.)
	๐	๐	๐	๕๖,๔๐๐

๑๖. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัด ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑	ห้องเรียนตั้งแต่ ป.๑ – ม.๓ และ ห้องปฏิบัติการ มีความสะอาด เป็น ระเบียบ เรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการ เรียนรู้และเทคโนโลยีทันสมัย	การประเมิน ห้องเรียนคุณภาพ ตามเกณฑ์ที่ กำหนด	แบบประเมิน ห้องเรียนคุณภาพ
๒	พัฒนานวัตกรรมการเครื่องมือการประเมิน คุณภาพห้องเรียน และนำมาใช้ประเมิน อย่างมีประสิทธิภาพ	การประเมิน คุณภาพของ เครื่องมือ	แบบประเมิน ประสิทธิภาพ เครื่องมือการ ประเมิน
๓	นักเรียนมีอัตราการเรียนรู้ด้วยตนเองและ พัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ	การประเมิน พฤติกรรมการ เรียนรู้ด้วยตนเอง	แบบประเมิน พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
๔	ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนใน ระดับชั้นของตนเองอยู่ในระดับมากขึ้นไป	การสำรวจความ คิดเห็น	แบบสอบถามความ พึงพอใจของผู้เรียน
๕	การใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนของ ผู้เรียนมีประสิทธิภาพ	การสังเกต พฤติกรรมใน ห้องเรียน	แบบสังเกตการใช้ แหล่งเรียนรู้

๑๗. งบหน้ารายละเอียดแผนงาน/นวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
นวัตกรรมด้านการบริหาร		
นวัตกรรมการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model	นายปรัชญา ฤชา	-
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน		
นวัตกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach)	นายจักรพล สร้อยสิงห์	คณิตศาสตร์

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑		
นวัตกรรมที่ ๒ กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียน CAKE MODEL	นางสาวสุนันท์ ปวงสุข	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
นวัตกรรมที่ ๓ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	นางสาวกุลจิรา คำภีระ	ภาษาต่างประเทศ
นวัตกรรมที่ ๔ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณา การ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	นางสาวจุรีรัตน์ เจริญทัศน์	ภาษาต่างประเทศ
นวัตกรรมที่ ๕ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	นางสาวชัชฌา ตรีสารศรี	คณิตศาสตร์
นวัตกรรมที่ ๖ การจัดการเรียนรู้ด้วยการทัศนศึกษา ศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสุผ้าไทย ใน สวนศิลปาชีพบ้านยางน้อย หน่วยการเรียนรู้ ภาษาล้าน ในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ภาษาล้านใน สวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑	นางดวงทิพย์ ฤชา	ภาษาไทย
นวัตกรรมที่ ๗ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์พญา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	นางสาวธัญ ลักษณ์ วัฒนโ	ภาษาไทย

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
นวัตกรรมที่ ๘ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง "เกมฝึกสมองด้วย Scratch"	นายพงศกร อินทร์เจริญ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ ๙ การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงาน วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน	นางสาวภานิชา ศรีเมือง	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ ๑๐ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วย กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของ ครู สู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังใบรักขโลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	นางอรุณวรรณ ภูผาลา	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ ๑๑ การเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยี ด้วย AR (Augmented Reality) วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การปฏิวัติอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒	ว่าที่ร้อยตรีอัคคะ ระเดช สืบศรี	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
นวัตกรรมที่ ๑๒ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based learning Art Mystery Game: Draw, Guess, and Create เรื่อง"ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์"	นางสาวพสิษฐา ช่วยคง	ศิลปะ

นวัตกรรมด้านการบริหาร**นวัตกรรมการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model**

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายปรัชญา ฤชา

๒. นวัตกรรมการศึกษา : นวัตกรรมการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model

๓. ระยะเวลาดำเนินการ : ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (วันที่ ๑ มิถุนายน – ๓๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘)

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ

๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

โครงการต่อเนื่อง

๗. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

โครงการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ได้จัดทำขึ้นเพื่อตอบสนองทิศทางการพัฒนาสถานศึกษาหลากหลายวิธีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดสภาพแวดล้อมและพัฒนาคุณภาพห้องเรียนให้น่าสนใจ เป็นวิธีหนึ่งที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน พัฒนาการทางสมองดีขึ้น และทำงานได้คล่องแคล่วกระฉับกระเฉง นอกจากนี้ยังส่งเสริมความรู้เพื่อมุ่งสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Based Society) ซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) และเพิ่มศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ทันต่อยุค

โลกาภิวัตน์ มีการสนับสนุนการวิจัยในชั้นเรียน เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอนและส่งเสริมวินัยบวกในการเรียนรู้

โครงการนี้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ที่มีเป้าหมายในการบริหารจัดการเชิงพื้นที่ เพื่อส่งเสริมสถานศึกษานำร่องตามความต้องการ สร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา ขยายผลนวัตกรรมไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ และจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่และการพัฒนาจังหวัด พัฒนาทักษะนวัตกรรมการจัดการเรียน ครู บุคลากร และผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการพัฒนาและติดตามการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ (มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ รวมถึงมีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่ความเป็นสากล

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ซึ่งมีแนวทางการปฏิบัติของห้องเรียนคุณภาพ ๕ ด้าน ได้แก่ Lead Transformation (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน), Engineer Standards-Based Learning (ออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน), Action Research (การวิจัยในชั้นเรียน - CAR), Revolutionize with ICT (การใช้ ICT เพื่อการสอนและสนับสนุนการสอน) และ Nurture Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวกชั้นเรียน)

๘. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการและพัฒนาห้องเรียนให้มีบรรยากาศน่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อยพร้อมตัวเมื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอน

๒) เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินสภาพห้องเรียน

๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

๙. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

๑.๑) ข้าราชการและบุคลากร จำนวน ๑๓ คน และนักเรียน จำนวน ๑๖๔ คน

๑.๒) โรงเรียนมีห้องเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๙ ห้อง

๑.๓) ร้อยละของผลการประเมินห้องเรียนคุณภาพตามเกณฑ์การประเมินของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น

๑.๔) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

๒.๑) โรงเรียนมีห้องเรียนที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำทนายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๒) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การบริหารจัดการชั้นเรียนถือเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการพัฒนาชั้นเรียนให้เป็น "ห้องเรียนคุณภาพ" ดังนั้น การศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจึงเป็นรากฐานสำคัญในการออกแบบแนวทางหรือพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ดังนี้

๑. หลักการบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management Principles)

การบริหารจัดการชั้นเรียน หมายถึง การวางแผน จัดระเบียบ ควบคุม และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีระเบียบ มีความปลอดภัย ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในการเรียน (Emmer & Evertson, ๒๐๑๖) โดยองค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย

- การกำหนดกฎระเบียบและความคาดหวังร่วมกัน
- การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย
- การจัดการพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- การจัดสภาพแวดล้อมให้ส่งเสริมการเรียนรู้

- การมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างครูกับนักเรียน

๒. แนวคิดห้องเรียนคุณภาพ (Quality Classroom)

ห้องเรียนคุณภาพ คือ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยมีบรรยากาศที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง (UNESCO, ๒๐๐๕) คุณลักษณะสำคัญของห้องเรียนคุณภาพ ได้แก่

- ผู้เรียนมีความปลอดภัยทั้งทางร่างกายและจิตใจ
- ครูใช้วิธีสอนที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- มีการวัดและประเมินผลที่ชัดเจนและเป็นธรรม
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถแสดงศักยภาพของตนได้อย่าง

เต็มที่

๓. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

Maslow (๑๙๔๓) เสนอว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ได้แก่ ความต้องการด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความรักและความเป็นเจ้าของ ความเคารพนับถือ และการพัฒนาตนเองสูงสุด (Self-actualization) ซึ่งการจัดการชั้นเรียนที่ดีควรคำนึงถึงการสร้างความปลอดภัย ความไว้วางใจ และบรรยากาศที่สนับสนุนการเติบโตของผู้เรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

๔. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีนี้เสนอว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเองจากประสบการณ์ การสำรวจ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปฏิบัติจริง (Piaget, ๑๙๗๐; Vygotsky, ๑๙๗๘) ดังนั้น ห้องเรียนคุณภาพจึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ ได้ลงมือทำจริง และมีโอกาสในการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

๕. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Bandura (๑๙๗๗) ระบุว่า การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม การบริหารจัดการชั้นเรียนจึงควรสร้างแบบอย่างที่ดี ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้เรียน และสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเป็นพื้นฐานของห้องเรียนที่มีคุณภาพ

๖. แนวคิดวินัยเชิงบวก (Positive Discipline)

วินัยเชิงบวกคือการใช้วิธีการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมของผู้เรียนผ่านความสัมพันธ์ที่ดี การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการเสริมแรงในเชิงบวก (Nelsen, ๒๐๐๖) การบริหารชั้นเรียนโดยใช้

แนวคิดนี้จะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ส่งเสริมความรับผิดชอบในตนเอง และสร้างบรรยากาศที่สงบและเอื้อต่อการเรียนรู้

๗. แนวคิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Learner Participation)

การจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกา ร่วมวางแผนกิจกรรม และร่วมประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของ รับผิดชอบ และพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมนี้เป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญของห้องเรียนคุณภาพ

๘. หลักการของวงจรคุณภาพ PDCA

PDCA Cycle หรือที่รู้จักกันว่า วงจรเดมิง (Deming Cycle) เป็นวงจรการบริหารคุณภาพที่ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ), และ Act (ปรับปรุง) ซึ่งเป็นแนวทางที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการพัฒนาคุณภาพในทุกระดับขององค์กร รวมถึงวงการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาและบริหารจัดการห้องเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ (Deming, ๑๙๘๖)

PDCA ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการดำเนินการตามแนวคิด PLC และการพัฒนา นวัตกรรมทางการศึกษา โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้:

๑) Plan (วางแผน) เป็นขั้นตอนของการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ กลยุทธ์ และ กระบวนการดำเนินงาน โดยอิงจากข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหา เพื่อให้การดำเนินงานมี ทิศทางชัดเจนและสามารถวัดผลได้

๒) Do (ปฏิบัติ) นำแผนงานที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง โดยดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตามลำดับ ขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผน และจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการประเมินผลในขั้นต่อไป

๓) Check (ตรวจสอบ) วิเคราะห์และประเมินผลจากการปฏิบัติงานเปรียบเทียบกับ เป้าหมายที่วางไว้ ตรวจสอบว่าแผนการที่นำไปปฏิบัติมีประสิทธิภาพหรือไม่ มีจุดบกพร่องหรือ อุปสรรคใดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

๔) Act (ปรับปรุง) นำผลจากการประเมินไปปรับปรุงแผนหรือกระบวนการดำเนินงาน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ต่อเนื่อง และกลับเข้าสู่กระบวนการวางแผนในรอบถัดไป

หลักการของ PDCA สนับสนุนแนวคิดของห้องเรียนคุณภาพโดยเน้นการดำเนินงานที่เป็น ระบบ มีการวางแผน ทดลอง ประเมินผล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่มี ประสิทธิภาพและยั่งยืน ทั้งในระดับครู ผู้เรียน และระบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

๙. หลักการของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community:

PLC)

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หรือ PLC (Professional Learning Community) เป็นแนวคิดที่มุ่งพัฒนาวิชาชีพครูโดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน โดยมีจุดเน้นที่การปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนผ่านการพัฒนาครูอย่างต่อเนื่องในบริบทของโรงเรียน (DuFour, DuFour, Eaker & Many, ๒๐๑๐)

PLC มีหลักการสำคัญที่ถือเป็นหัวใจของการดำเนินงาน ดังนี้

๑) การมุ่งเน้นที่ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (Focus on Learning)

สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหลัก โดยเน้นว่า “ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไร” มากกว่าการสอนของครู

๒) การทำงานร่วมกัน (Collaborative Culture)

การทำงานในลักษณะทีมวิชาชีพ โดยครูร่วมมือกันวางแผน แก้ไขปัญหา แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน

๓) การเน้นการเรียนรู้ร่วมกันและการสะท้อนผล (Collective Inquiry and Reflective Dialogue)

สมาชิกใน PLC จะตั้งคำถาม ร่วมสืบค้นข้อมูล ทดลองแนวปฏิบัติใหม่ ๆ และสะท้อนผลต่อกัน เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนให้ดียิ่งขึ้น

๔) การมุ่งมั่นในการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)

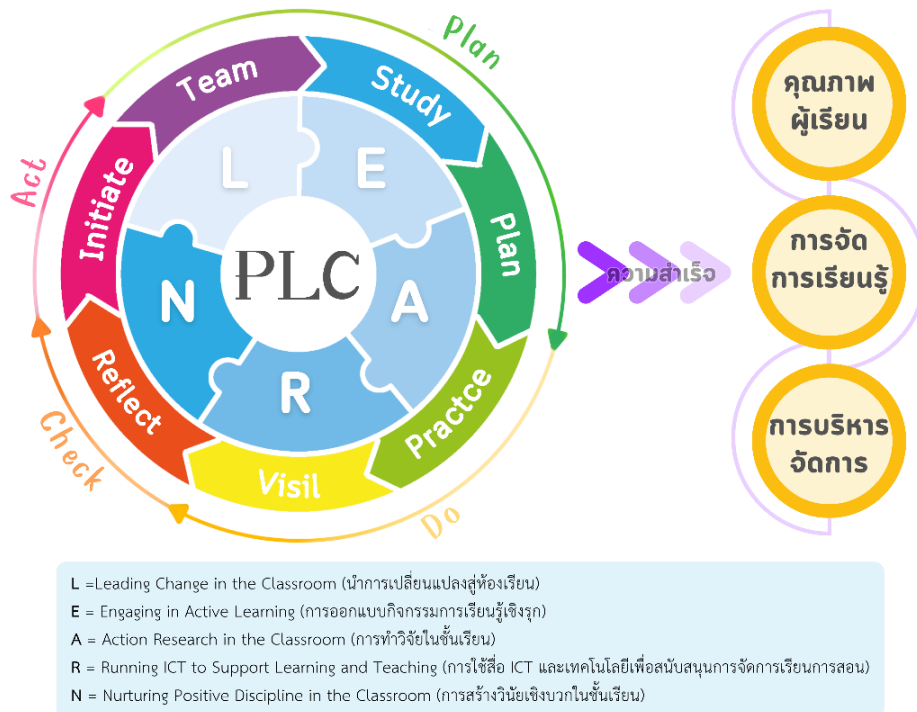
PLC สนับสนุนให้ครูมีทัศนคติของการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Lifelong Learning) และพัฒนาตนเองอยู่เสมอผ่านกระบวนการวางแผน ปฏิบัติ ตรวจสอบ และปรับปรุง (PDCA Cycle)

๕) การใช้ข้อมูลเพื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้ (Results-Oriented)

การดำเนินการของ PLC ต้องอิงจากข้อมูลจริง เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ข้อมูลการสอน หรือผลการประเมิน เพื่อนำมาใช้วางแผน ปรับปรุง และติดตามความก้าวหน้า

แนวทางของ PLC มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูเป็นผู้เรียนรู้ร่วมกันในวิชาชีพ ช่วยลดความโดดเดี่ยวในการทำงาน และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในองค์กร ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพห้องเรียนอย่างแท้จริง

๑๑. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม



การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เป็นกระบวนการบริหารจัดการศึกษาที่เป็นระบบ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่แข็งแกร่ง และมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา การวางแผน ดำเนินการ ปฏิบัติ ตรวจสอบและนิเทศติดตาม รวมถึงการนำผลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การนิเทศภายในมีประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นอย่างยั่งยืน โดยมีการดำเนินการตามหลักการของวงจรคุณภาพ (PDCA) มี ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ Plan (P) ซึ่งแบ่งออกเป็น ๓ ขั้นตอนย่อย ดังนี้

๑.๑ การสร้างทีม (Team)

องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน คือ เมื่อบุคลากรร่วมมือร่วมใจกัน จะทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการดำเนินงาน มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น บรรลุวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่วางไว้ อีกทั้งการทำงานเป็นทีมยังช่วยให้ได้ความคิดริเริ่มใหม่ ๆ จากสมาชิกในทีมที่มีทักษะ ประสบการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งอาจทำให้เกิดการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นด้วย ในการสร้างทีมงานผู้บริหารจะต้องเข้าใจพฤติกรรมของทีมดำเนินงานที่ต้องมาปฏิบัติงานร่วมกัน และทำให้กลุ่มคนเหล่านั้นสามารถเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหา และหาทางออกในการปฏิบัติงานร่วมกัน รวมทั้งการสร้าง

เครื่องมือ เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้น การดำเนินงานในขั้นตอนต่อไปจะประสบความสำเร็จ ต้องมีการสร้างทีมที่มีความสามัคคี และมีเป้าหมายการดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

๑) ทีมนำ คือ ทีมผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งมีวิสัยทัศน์ มองการณ์ไกล สามารถมองไปข้างหน้า เข้าใจทิศทาง รู้จักวิธีขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายการบริหารจัดการชั้นได้ มีความคิดริเริ่มที่ดี คิดอะไรใหม่ ๆ หาวิธีการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ การวางแผนได้ดี รวมถึงการแบ่งงาน จัดการหน้าที่ บริหารการทำงานสมาชิกในทีม มีวินัยและความรับผิดชอบ มีวินัยควบคุมการดำเนินงานให้เป็นไปตามที่ได้วางแผนไว้ให้ดีที่สุด สามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวดเร็ว และรอบคอบ มีทักษะในการสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการบริหารจัดการของทีม สร้างความเชื่อมั่นที่ดีให้กับทุกคนในทีม เป็นนักสื่อสารที่ยอดเยี่ยม ทั้งผู้พูดและผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในทีมทุกคนอย่างเท่าเทียม การสื่อสารที่ดีจะทำให้กระบวนการทำงานของทีมราบรื่น และบรรลุเป้าหมาย

๒) ทีมทำ ประกอบด้วย หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ และผู้รับผิดชอบโครงการ ซึ่งรับผิดชอบในการประสานงานในการดำเนินการด้านต่าง ๆ ให้เป็นไปอย่างราบรื่น รวมไปถึงครูผู้สอนที่ต้องเข้าใจ เข้าถึง และร่วมพัฒนานำรูปแบบ LEARN Model ไปใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนของตนเอง

๓) เครือข่ายความร่วมมือ ประกอบได้ด้วย คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชน และผู้ปกครอง ซึ่งจะเข้ามามีบทบาทร่วมสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนผล เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๑.๒ ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา (Study)

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ดำเนินการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการทำงานของครู รวมทั้งการจัดบรรยายการในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุใด โดยมีปัจจัยใดเข้ามาเกี่ยวข้อง มีแนวโน้มของปัญหาอย่างไร และมีผลกระทบใดที่จะเกิดขึ้น รวมถึงศึกษาผลของการประเมินตนเองของสถานศึกษาตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในปีการศึกษาที่ผ่านมา คือปีการศึกษา ๒๕๖๖ มาเป็นกรอบในการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการชั้นเรียน ด้วยกระบวนการ PLC ของทีมนำ ทีมทำ และครูผู้สอนทุกคน โดยมีผู้บริหารเป็นผู้สร้างความตระหนักและความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญที่ต้องมีการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนโดยการชี้แจงแนวทางและจุดมุ่งหมายของการบริหารจัดการชั้นเรียนและการนิเทศภายในให้ครูผู้สอนทราบ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสนอแนะแนวทางเกี่ยวกับความต้องการว่าควรให้นิเทศ

อย่างไร แล้วจึงหาข้อตกลงร่วมกันว่าควรจะเป็นอย่างไร เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวางแผนการนิเทศภายในโรงเรียน

๑.๓ วางแผนนิเทศติดตามและสร้างเครื่องมือ (Plan)

การวางแผนการนิเทศเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการบริหารจัดการชั้นเรียนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำงานที่มีประสิทธิภาพ และเน้นการทำงานที่เป็นระบบ เพื่อประโยชน์ของสถานศึกษา ทีมนำและทีมทำได้ระดมความคิด วิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ที่ได้จากการสรุปผลรายงานโครงการห้องเรียนคุณภาพและโครงการนิเทศภายในของปีการศึกษาที่ผ่านมา รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากกระบวนการ PLC ที่ทุกฝ่ายได้ร่วมกันระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แล้วนำมาสรุปและเรียงลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ซึ่งครูผู้สอนโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีความต้องการรับการนิเทศ กำกับ ติดตาม ช่วยเหลือในเรื่องการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการชั้นเรียนมากที่สุด จากนั้นทีมทำร่วมกันนำเสนอวิธีแก้ปัญหาจากประสบการณ์และผลการวิจัยที่สามารถอ้างอิงได้ แล้วนำเสนอผลการระดมความคิดต่อทีมนำ เมื่อนำเสนอเสร็จสิ้น ดำเนินการอภิปรายสรุปและเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม นำข้อมูลที่ได้มากำหนดแนวทางการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ และจัดทำเอกสารนิเทศภายใน ดังนี้

๑) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN

Model

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model		แนวทางการดำเนินงาน	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
L (Leading Change in the Classroom)	นำการ เปลี่ยนแปลง สู่ห้องเรียน	ครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษา ดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้าน กายภาพให้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ของผู้เรียน	ห้องเรียนทุกห้องเรียน ได้รับการประเมินด้าน กายภาพมีผลการประเมิน อยู่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป
E (Engaging in Active Learning)	การออกแบบ กิจกรรมการ เรียนรู้เชิงรุก	ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	ครูร้อยละ ๙๐ จัดการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
A (Action Research in the Classroom)	การทำวิจัย ในชั้นเรียน	ครูผู้สอนทำการวิจัยในชั้นเรียน รวมถึงการพัฒนาวัตกรรมการ เรียนรู้ เพื่อพัฒนาวิธีการสอน	ครูร้อยละ ๙๐ จัดทำวิจัย ในชั้นเรียนหรือนวัตกรรม การเรียนรู้อย่างน้อยภาค เรียนละ ๑ เรื่อง/ผลงาน

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model		แนวทางการดำเนินงาน	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
		และปรับปรุงการเรียนรู้ของ ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง	
R (Running ICT to Support Learning and Teaching)	การใช้สื่อ ICT และ เทคโนโลยี เพื่อสนับสนุน การจัดการ เรียนการสอน	ครูผู้สอนนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ ในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพในการสอนและ การเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ หลากหลายและทันสมัย	ครูร้อยละ ๙๐ นำสื่อ เทคโนโลยีมาใช้ในการ จัดการเรียนการสอนที่มี ความสอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้
N (Nurturing Positive Discipline in the Classroom)	การสร้างวินัย เชิงบวก ในชั้นเรียน	ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศการ เรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนา พฤติกรรมที่ดีของผู้เรียน และ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตรงกับความ ต้องการและความสนใจของ นักเรียนแต่ละคน	ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ ผ่าน เกณฑ์การประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์

๒) สร้างเครื่องมือสำหรับใช้ดำเนินการนิเทศภายใน

๒.๑) แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบบันทึกการปฏิบัติ และเอกสารการนิเทศภายใน คู่มือการ
ประเมินห้องเรียนคุณภาพของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒) ทีมทำร่วมกันร่างแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ แบบออกเป็น
๒ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ว่าปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติตาม
ตัวชี้วัด/ประเด็นพิจารณา และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric) ประเมิน
การนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ๓ ด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และ
ด้านคุณภาพผู้เรียน ส่วนตอนที่ ๒ แบบเขียนบันทึกการนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน

๓) วิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบการนิเทศโดยใช้ LEARN Model กับแบบ
นิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ได้ดังนี้

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model	แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ		
	สอดคล้องกับ มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	คะแนน เต็ม
L Leading Change in the Classroom (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน)	มาตรฐานที่ ๑ ด้านกายภาพ	๑.๑ ความเป็นระเบียบ เรียบร้อยของห้องเรียน ๑.๒ บรรยากาศของ ห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ๑.๓ มีสื่อและเทคโนโลยี ในการจัดการเรียนรู้	๔๐
E - Engaging in Active Learning (การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิง รุก)	มาตรฐานที่ ๒ ด้านคุณภาพ ครู	๒.๑ การบริหารจัดการ ชั้นเรียน ๒.๒ การจัดการเรียนการ สอน ๒.๓ การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ ๒.๔ การปฏิบัติหน้าและ บุคลิกภาพของครู	๓๘
A - Action Research in the Classroom (การทำวิจัยในชั้นเรียน)			
R - Running ICT to Support Learning and Teaching (การใช้สื่อ ICT และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการ สอน)			
N - Nurturing Positive Discipline in the Classroom (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน)	มาตรฐานที่ ๓ ด้านคุณภาพ ผู้เรียน	๓.๑ บุคลิกภาพของ นักเรียน ๓.๒ การเรียนรู้ของผู้เรียน ๓.๓ ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	๒๒
รวม			๑๐๐

ซึ่งมีเกณฑ์พิจารณาระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนน ๘๐ คะแนนขึ้นไป คุณภาพ ระดับ ดีเยี่ยม

คะแนน ๗๐ - ๗๙ คะแนน คุณภาพ ระดับ ดีมาก

คะแนน ๖๐ - ๖๙ คะแนน คุณภาพ ระดับ ดี

คะแนน ๕๐ - ๕๙ คะแนน คุณภาพ ระดับ พอใช้

คะแนนต่ำกว่า ๕๐ คะแนน คุณภาพ ระดับ ปรับปรุง

๔) นำร่างแบบแผนนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้บริหารและคณะครู บุคลากรในสถานศึกษา ร่วมกันตรวจสอบแบบแผนนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC

๕) ทีมทำปรับปรุงแก้ไขแบบแผนนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพตามคำแนะนำของผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรที่ผ่านกระบวนการ PLC

๖) จัดแบบแผนนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการนิเทศภายในต่อไป

๒.๒) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

๒) ทีมทำร่วมกันร่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ประกอบไปด้วย ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน ได้แก่ เพศ และสถานะ แบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ ๒ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยจะสอบถามความพึงพอใจ ๓ ด้าน คือด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหาของโครงการ ด้านกิจกรรมและการนำไปใช้ และด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากโครงการ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมี ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งอ้างอิงหลักการใช้ของลิเคิร์ต (Likert Scale) (Likert, ๑๙๖๗, pp. ๙๐ – ๙๕) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

๕ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

๓ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

๑ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นกำหนดเกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด. ๒๕๔๕) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ๔.๕๐ - ๕.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย ๓.๕๐ - ๔.๔๙ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย ๒.๕๐ - ๓.๔๙ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย ๑.๕๐ - ๒.๔๙ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๔๙ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะเพื่อแสดงความคิดเห็น

๓) นำร่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียน
คุณภาพด้วย LEARN Model ที่สร้างขึ้นเสนอต่อทีมนำ จากนั้นทั้งทีมนำและทีมทำร่วมกัน
ตรวจสอบร่างแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC

๔) ทีมทำดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำที่ได้จากกระบวนการ PLC

๕) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียน
คุณภาพด้วย LEARN Model ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย
ต่อไป

ขั้นตอนที่ ๒ DO ปฏิบัติตามกระบวนการ “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย
LEARN Model” ซึ่งแบ่งออกเป็น ๒ขั้นตอนย่อย ดังนี้

๒.๑ ลงมือปฏิบัติและเตรียมความพร้อม (Practice)

เป็นขั้นตอนที่สำคัญของครูผู้สอนและบุคลากรทุกคนจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับ
รูปแบบ LEARN Model โดยมีทีมนำและทีมทำสร้างความรู้ ความเข้าใจ และให้ครูผู้สอน
ตระหนักถึงการนำนวัตกรรม LEARN Model ลงสู่การปฏิบัติจริงในชั้นเรียน เพื่อการบริหาร
จัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ครูผู้สอนเตรียมความพร้อมในด้านกายภาพของห้องเรียน
ด้านคุณภาพครูและนักเรียน เพื่อรับการนิเทศติดตาม และประเมินผล ซึ่งมีการดำเนินการ
ดังนี้

L (Leading Change in the Classroom) นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน โดยมี
คุณครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษาดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้านกายภาพให้ให้เอื้อต่อการ
เรียนรู้ของผู้เรียน ตามเกณฑ์การประเมินที่ผู้รับผิดชอบได้ชี้แจงให้รับทราบ

E (Engaging in Active Learning) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดย
ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อตอบสนองความต้องการ
ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน จากนั้นครูผู้สอนส่งร่างแผนการจัดการเรียนรู้ตาม
ระยะเวลาที่กำหนด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นครูนำแผนการ
จัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อเตรียมใช้รับการนิเทศภายในตาม
วันเวลาที่กำหนด

A (Action Research in the Classroom) การทำวิจัยในชั้นเรียน ครูผู้สอน
ศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจและความถนัดของผู้เรียน เพื่อพัฒนาวิธีการ

สอนและปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ด้วยกระบวนการวิจัยในชั้นเรียน รวมถึงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนร

R (Running ICT to Support Learning and Teaching) การใช้สื่อ ICT และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย

N (Nurturing Positive Discipline in the Classroom) การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

๒.๒ ตรวจสอบชั้นเรียนและนิเทศติดตาม (Visit)

ในการนิเทศภายในสถานศึกษา โดยใช้ LEARN MODEL แบ่งออกเป็น ๓ ระยะ

ระยะที่ ๑ ระยะก่อนการนิเทศ ได้แก่

๑) แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียน คุณภาพ ระดับสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยผู้นิเทศเน้นการมีส่วนร่วม ประกอบไปด้วย ผู้บริหาร ตัวแทนชุมชนหรือผู้ปกครอง ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และครูผู้สอนร่วมนิเทศด้วย

๒) การสร้างความเข้าใจและการสร้างเจตคติที่ดีต่อการนิเทศภายใน โรงเรียนระหว่างทีมนำ ทีมทำกับครูผู้สอนที่จะรับการนิเทศ พร้อมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการนิเทศภายใน และชี้แจงเกณฑ์การประเมินให้ผู้รับการประเมินรับทราบ

ระยะที่ ๒ ระยะระหว่างนิเทศ ได้แก่ การดำเนินกิจกรรมการนิเทศภายในสถานศึกษา ครั้งที่ ๑ และครั้งที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด

ระยะที่ ๓ ระยะสิ้นสุดการนิเทศ เป็นระยะหลังการดำเนินงานการนิเทศภายในสถานศึกษา โดยผู้นิเทศแต่ละคณะทำการประเมินครูผู้สอนตามตัวชี้วัด ทั้ง ๓ ด้าน คือด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียน รวมทั้งบันทึกผลการนิเทศภายในและตรวจสอบเยี่ยมชั้นเรียน จากนั้นให้ทำการประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำข้อมูลทั้ง ๒ ส่วนที่ได้จากการใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปสรุป อภิปรายผลในลำดับถัดไป

ขั้นตอนที่ ๓ Check

สะท้อนผลหลังการปฏิบัติ (Reflect)

หลังการนิเทศเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ผู้บริหาร ทีมนิเทศและผู้รับการนิเทศร่วมกัน สะท้อนผลการประเมิน เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน การให้คำแนะนำเพื่อจัดการข้อบกพร่องของครูผู้สอนและผู้เรียน การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งรับฟังความคิดเห็นของผู้รับการนิเทศ เพื่อร่วมการถอดบทเรียนที่ได้รับจากการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ โดยใช้ LEARN Model เพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วยกระบวนการ PLC

ขั้นตอนที่ ๔ Act

ประเมินผลและปรับปรุงนวัตกรรม (Improve)

การประเมินผลเพื่อการปรับปรุง/พัฒนา โดยนำผลการประเมินผลและข้อเสนอแนะ มาใช้ในการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้วัตกรรมการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model มีความสมบูรณ์และเหมาะสมในการนำไปใช้ในครั้งต่อไป และมีการเผยแพร่ทั้งในโรงเรียนและต่อสาธารณชน

๑๒. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา

การสร้างนวัตกรรมการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑. ประชุมวางแผนกำหนดปฏิทินการปฏิบัติงาน ได้ดังนี้

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม
พฤษภาคม – มิถุนายน ๒๕๖๗	นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน โดยมีคุณครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษา ดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้านกายภาพให้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ตามเกณฑ์การประเมินที่ผู้รับผิดชอบได้ชี้แจงให้รับทราบ
กรกฎาคม ๒๕๖๗	การนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน ครั้งที่ ๑
ตุลาคม ๒๕๖๗	การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model” ครั้งที่ ๑ เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ ๑ ของภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
ตุลาคม ๒๕๖๗ – กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘	คุณครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษาดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้านกายภาพด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

มีนาคม ๒๕๖๘	การนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน ครั้งที่ ๒
มีนาคม ๒๕๖๘	การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model” ครั้งที่ ๒ เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ ๒ ของภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒. ดำเนินการตามปฏิทินการปฏิบัติงาน

๒.๑ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพระดับสถานศึกษา ครั้งที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒.๒ จัดทำกำหนดการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ครั้งที่ ๑

๒.๓ ผู้นิเทศแต่ละคณะทำการประเมินครูผู้สอนตามตัวชี้วัด ทั้ง ๓ ด้าน คือด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียน รวมทั้งบันทึกผลการนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน โดยใช้แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ตามนโยบายขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา “เรียนดี มีความสุข” ครั้งที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

๒.๔ ผู้ประเมินสรุปผลการประเมินให้เรียบร้อย เพื่อนำข้อมูลแจ้งให้ผู้รับการประเมินได้รับทราบในลำดับถัดไป

๒.๕ จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model” ครั้งที่ ๑ เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ ๑ ของภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้กระบวนการ PLC กลุ่มย่อย

๒.๖ คณะผู้วิจัยดำเนินแก้ไข/ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะ เสนอแนะจากการ PLC เพื่อพัฒนาเครื่องมือและกระบวนการดำเนินงานให้ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒.๗ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพระดับสถานศึกษา ครั้งที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยจากการประเมินครั้งที่ ๑ มีคณะกรรมการฯหลายชุด และมีการประเมินหลายวัน ทำให้การประเมินมีความไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงมีการแต่งตั้งคณะกรรมการฯขึ้นใหม่มีเพียงชุดเดียว และประเมินวันเดียวให้เสร็จสิ้น

๒.๘ จัดทำกำหนดการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ครั้งที่ ๒

๒.๙ คณะกรรมการผู้นิเทศทำการประเมินครูผู้สอนตามตัวชี้วัด ทั้ง ๓ ด้าน คือด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียน รวมทั้งบันทึกผลการนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน โดยใช้แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ตามนโยบาย

ขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษา “เรียนดี มีความสุข” ครั้งที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและมีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของคณะครูและบุคลากรในกิจกรรม PLC กลุ่มย่อย ที่ผ่านมา

๒.๑๐ ผู้ประเมินสรุปผลการประเมินให้เรียบร้อย เพื่อนำข้อมูลแจ้งให้ผู้รับการประเมินได้รับทราบในลำดับถัดไป

๒.๑๑ จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model” ครั้งที่ ๒ เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ ๒ ของภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้กระบวนการ PLC กลุ่มย่อย

๓. สืบหาความพึงพอใจต่อการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model

๔. คณะผู้วิจัยสรุปผลการดำเนินงาน และจัดทำรูปเล่มรายงานนวัตกรรมทางการศึกษา

๕. เผยแพร่นวัตกรรม “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model”

ต่อสาธารณชน

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายปรัชญา ฤชา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : คณิตศาสตร์

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายจักรพล สร้อยสิงห์

ตำแหน่ง : ครู/ค.ศ.๑

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (วันที่ ๑ มิถุนายน – ๓๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗)

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะด้านเหตุผลและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดทางเรขาคณิต โดยเฉพาะเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนคณิตศาสตร์ระดับสูง

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ได้เล็งเห็นถึงปัญหานี้ และมีแนวคิดในการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง จึงนำแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) มาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในหัวข้อ “รูปอะไรในหน้าตัดนี้” ภายใต้หน่วยการเรียนรู้ รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ

แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เป็นกระบวนการพัฒนาการสอนที่เน้นการร่วมมือกันระหว่างครูในการออกแบบบทเรียน ทดลองสอน สังเกตการณ์ และปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพ ขณะที่วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและค้นหา คำตอบด้วยตนเองผ่านการแก้ปัญหาแบบเปิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์

(Analytical Thinking) และ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ได้อย่างเป็นระบบ

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับเรขาคณิต ผ่านการลงมือปฏิบัติ การอภิปราย และการสะท้อนคิด อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในโลกยุคปัจจุบัน

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถช่วยแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้เรขาคณิตของนักเรียน และพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์ได้ด้วยตนเอง
- ๒) เพื่อศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียน
- ๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไโรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๕ คน

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีความรู้ความเข้าใจ สามารถเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิตสามมิติและหน้าตัดที่เกิดขึ้น ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และการลงมือปฏิบัติจริง

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑) หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Dewey (๑๙๓๘) ที่กล่าวว่า “Learning by Doing” หรือการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

Lesson Study เป็นกระบวนการพัฒนาการสอนที่เน้นการทำงานร่วมกันของครู เพื่อออกแบบ ทดลอง และปรับปรุงบทเรียน โดยมีกระบวนการหลัก ๓ ขั้นตอน ได้แก่

๑. วางแผนการสอนร่วมกัน (Plan): ครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม
๒. ทดลองสอนและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน (Do): ครูดำเนินการสอนจริง โดยมีครูท่านอื่นสังเกตการณ์
๓. สะท้อนผลและปรับปรุงการสอน (See): ครูร่วมกันวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน และปรับปรุงแนวทางการสอนให้เหมาะสม

แนวทางนี้ช่วยให้เกิด การพัฒนาทั้งครูและนักเรียนไปพร้อมกัน

๓) วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach)

Open Approach เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ โจทย์ปัญหาแบบเปิด ซึ่งไม่มีคำตอบที่แน่นอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีกระบวนการ ๔ ขั้นตอน ได้แก่

๑. นำเสนอปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ที่เปิดกว้าง → นักเรียนได้รับโจทย์ เช่น “ถ้าตัดรูปทรงสามมิตินี้ หน้าตัดจะเป็นรูปอะไร?”
๒. ให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง → นักเรียนใช้วัสดุ โมเดล หรือซอฟต์แวร์ ช่วยทดลอง
๓. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนแสดงวิธีคิดและแนวทางแก้ปัญหา
๔. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์และสรุปหลักการ

แนวคิดนี้พัฒนามาจาก Polya (๑๙๕๗) – Mathematical Problem Solving ที่เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

๔) ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget (Cognitive Development Theory)

Jean Piaget (๑๙๗๐) อธิบายว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่โดยปรับโครงสร้างความคิดเดิมผ่านกระบวนการ

- Assimilation: รับข้อมูลใหม่และเติมเต็มความรู้เดิม
- Accommodation: ปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาให้เหมาะสมกับข้อมูลใหม่

สิ่งนี้สอดคล้องกับกระบวนการที่นักเรียนจะต้องทดลอง คิดวิเคราะห์ และสร้างแนวคิดทางเรขาคณิตของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

๕) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมของ Vygotsky (Social Constructivism)

Vygotsky (๑๙๗๘) กล่าวถึง Zone of Proximal Development (ZPD) ซึ่งหมายถึงช่วงของความสามารถที่นักเรียนสามารถพัฒนาได้ โดยได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อนร่วมเรียน แนวคิดนี้สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Collaborative Learning และการใช้ คำถามกระตุ้นคิด (Scaffolding) เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความเข้าใจทางคณิตศาสตร์

๖) การประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม

จากหลักการและทฤษฎีข้างต้น นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “รูปะอะไรในหน้าตัดนี้” ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนผ่าน ๔ ขั้นตอนหลักของ Open Approach ได้แก่

๑. นำเสนอปัญหาแบบเปิด → นักเรียนได้รับโจทย์เกี่ยวกับหน้าตัดของรูปเรขาคณิตสามมิติ และต้องคาดการณ์ผลลัพธ์
๒. ให้นักเรียนค้นหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง → นักเรียนได้ทดลองตัดรูปทรงจริงหรือใช้ซอฟต์แวร์จำลอง
๓. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนนำเสนอวิธีคิดของตนเอง และอภิปรายร่วมกัน
๔. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดและสรุปหลักการทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้นี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับเรขาคณิต พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ครูผู้สอนมีการดำเนินการ เป็น ๒ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ สร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชา คณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยมีขั้นตอนและวิธีการสร้างนวัตกรรม ดังนี้

๑) วิเคราะห์ผู้เรียน

ครูผู้สอนได้ทำการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยมีการวัดแววความสามารถพิเศษของผู้เรียน ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นผู้จัดทำขึ้น จากนั้นนำผลที่ได้มาแปลผลและสรุป ซึ่งนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ส่วนใหญ่ มีความสามารถในด้านศิลปะ มิติสัมพันธ์ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนชอบวาดเขียน/ระบายสี ชอบการประดิษฐ์ และมีจินตนาการ นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ พบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีในเรื่องที่มีความหมายและเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานเหตุและผล ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ คิดอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

๒) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) และทฤษฎีอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง

๓) ครูผู้สอนใช้กระบวนการการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

๔) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) จากนั้นกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่สอดคล้องและสามารถใช้วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

- สาระที่ ๒ การวัดและเรขาคณิต
- มาตรฐาน ค ๒.๒ เข้าใจและวิเคราะห์รูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต ความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิต และทฤษฎีบททางเรขาคณิต และนำไปใช้

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๑	๒. เข้าใจและใช้ความรู้ทางเรขาคณิตในการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิตสองมิติ และรูปเรขาคณิตสามมิติ	การสร้างทางเรขาคณิต <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างพื้นฐานทางเรขาคณิต - การสร้างรูปเรขาคณิตสองมิติโดยใช้การสร้างพื้นฐานทางเรขาคณิต - การนำความรู้เกี่ยวกับการสร้างพื้นฐานทางเรขาคณิตไปใช้ในชีวิตจริง

- ๕) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด พร้อมทั้งกำหนดสาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	เวลา (ชม.)
รูปเรขาคณิตสองมิติ และรูปเรขาคณิตสามมิติ	ค ๒.๒ ม. ๑/๒	ความสัมพันธ์ของรูปเรขาคณิตสองมิติกับรูปเรขาคณิตสามมิติ สามารถแสดงได้โดยนำระนาบรูปเรขาคณิตสองมิติมาตัดขวางรูปเรขาคณิตสามมิติในแนวต่าง ๆ กัน ภาพที่ได้จะมีลักษณะต่างกันไปตามแนวตัดของระนาบ	๒

- ๖) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ใช้แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) โดยมีกระบวนการ ๔ ขั้นตอน ได้แก่

๑. ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด
สถานการณ์ที่ ๑ ใช้เกม → “ตัดให้รู้ว่าเหมือนรูปอะไร”

สถานการณ์ที่ ๒ ใช้คำสั่งที่ ๑ → “เมื่อใช้มีดตัดแต่งกวางให้ขาดออกจากกันเป็น ๒ ส่วน รูปหน้าตัดบริเวณเนื้อแดงกวางสามารถเป็นรูปอะไรได้บ้างที่แตกต่างกัน” (งานคู่หรือกลุ่ม ๓ คน)

สถานการณ์ที่ ๓ ใช้คำสั่งที่ ๒ → “ให้นักเรียนวาดภาพหน้าตัดของรูปเรขาคณิตสามมิติที่กำหนดให้ต่อไป” (งานเดี่ยว)

๒. ให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง → นักเรียนใช้วัสดุ โมเดล และสื่อเสริมช่วยทดลอง

๓. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนแสดงวิธีคิดและแนวทางแก้ปัญหา

๔. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์และสรุปหลักการ

๗) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ พร้อมทั้งร่างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความถูกต้อง และหาคุณภาพของนวัตกรรม

๘) ครูผู้สอนนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่ออกแบบได้ เสนอผู้บริหาร เพื่อขออนุญาตใช้แผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

การหาคุณภาพของนวัตกรรม

เมื่อครูผู้สอนได้สร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เสร็จแล้ว จึงได้นำไปหาคุณภาพของนวัตกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

- ๑) ครูผู้สอนและคณะครู บุคลากรในสถานศึกษา ร่วมกันตรวจสอบนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC (ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community)
- ๒) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของคณะครู
- ๓) จัดพิมพ์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ดอกไม้ให้คุณ” เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย

ตอนที่ ๒ สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

- ๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
- ๒) ครูผู้สอนสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ สอบถามความพึงพอใจ ๔ ด้าน คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้

การหาคุณภาพของแบบสอบถาม

- ๑) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเสนอต่อคณะครูในสถานศึกษาที่ร่วม PLC เพื่อตรวจหาคุณภาพของแบบสอบถาม เช่นเดียวกับการหาคุณภาพของนวัตกรรม
- ๒) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของคณะครู
- ๓) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

๖. เครื่องมือที่ใช้

- ๑) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ รูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ เรื่อง “รูปอะไรในหน้าตัดนี้”
- ๒) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไรในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๕ คน โดยมีขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑. ประชุมวางแผนกำหนดปฏิทินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

๒. ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปฏิทินการจัดการเรียนการสอน ประเมินนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของนักเรียน
๓. ศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียน
๔. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง รูปอะไร ในหน้าตัดนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)
๕. ครูผู้สอนและคณะผู้ร่วมวางแผนการสอน ร่วมกันสะท้อนผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป
๖. สรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกผลหลังการสอน
๗. ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
๘. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายจักรพล สร้อยสิงห์)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**นวัตกรรมที่ ๒ กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL**

ชื่อนวัตกรรม : กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวสุนันท์ ปวงสุข

ตำแหน่ง : ครู(ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ๖ มกราคม ๒๕๖๘ - ๑๗ มกราคม ๒๕๖๘

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้อย่างมีความสุขและ ต้องการให้นักเรียน เรียนรู้มีความสุข กิตติหวดี บุญชื้อได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ อย่างมีความสุข โดยสรุป สาระสำคัญไว้ว่า “การเรียนรู้มีความสุขจะต้องมีแนวคิดพื้นฐานเกิดจากการสร้างความรักและความศรัทธา ให้กับนักเรียนเพราะศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการได้สัมผัส และสัมพันธ์กับ ของจริงและธรรมชาติ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้างช่วยให้ นักเรียนปรับตัวได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การประยุกต์กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษาในการจัดการ เรียนการสอน”การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์ที่ สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง และกระบวนการประเมินตามสภาพจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ควรจะมีการส่งเสริมหรือพัฒนาเด็ก การเรียนรู้มีความสุขเป็น รากฐานสำคัญที่ทำให้เด็กคิดเป็น เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) เพื่อมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอน โดยผู้สอนกระตุ้น บรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายใน ห้องเรียน เพื่อให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน โดยกระบวนการจัดการ เรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลง มือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการ สะท้อนความคิดร่วมกัน ในบรรยากาศที่เหมาะสมที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนท่ามกลาง

บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลตาม สภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียนรู้
๒. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน ๒๒ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน ๒๒ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้น เรียนแห่งความสุข)

C = Challenge หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆ ภายในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่นสบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน การนำไปใช้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นท้าทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ เดิมของนักเรียน

A = Active learning หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตือรือร้น แนวทางปฏิบัติ กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้าง ประสบการณ์ ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน

การนำไปใช้ ผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้ กระบวนการ CAKE MODEL ๓ ขั้นตอน ประกอบด้วย

๑. ขั้นนำ/ทบทวนความรู้เดิม (C = Challenge) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการ เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนสร้างบรรยากาศหรือข้อคำถามที่ท้าทาย การใช้เพลง เกม การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

๒. ขั้นสอน (A = Active learning , K = Knowledge) ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการ ลงมือ ทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปราย และการสะท้อนความคิดร่วมกัน

๓. ขั้นสรุป (E = Enjoy) มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาส ให้ ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง จากการทำกิจกรรม

K = Knowledge หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้สอนจัดบรรยากาศที่เหมาะสมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก บรรยากาศที่มีความ สุข ผ่อน คลาย ไม่กดดัน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งงานกลุ่ม และงานเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง มีความกล้าแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น นำความรู้ที่ได้ ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และเรียนรู้อย่างมีความสุข

การนำไปใช้

ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งกลุ่มและเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง ผู้เรียนมีความการแสดงออก สามารถแสดง ความ คิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นและเรียนรู้อย่างมี ความสุข

E = Enjoy หมายถึง บรรยากาศแห่งความสนุก

แนวทางการปฏิบัติ

ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และ ลงมือทำ มี การวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมิน ตนเอง

การนำไปใช้

ผู้สอนประเมินจากผลงาน และการทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพ จริงด้วย เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำผลมาพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพ การสอนของครู

๓. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

๑.๑ ผู้สอนดำเนินการจัดทำแผนการสอนความรู้ (Knowledge Mapping) ที่มีความสอดคล้องกับ คำอธิบายรายวิชาถูกระบุไว้เพื่อหาว่าความรู้ใด หรือเนื้อหาใดบ้างที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความรู้เหล่านั้น เพื่อให้ผู้สอนสามารถวางขอบเขตของเนื้อหาและจัดการเนื้อหา ทั้งหมดแบ่งเป็นบทเรียนอย่างเหมาะสม ครบถ้วน และสามารถจัดสรรทรัพยากรที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมทั้งกำหนดหัวข้อที่มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับคำอธิบายรายวิชามากที่สุด

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

๒.๑ จากแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) ผู้สอนจะทราบว่ามีความรู้ที่จำเป็นต้องถ่ายทอดให้กับผู้เรียนหรือไม่เพื่อทำการรวบรวม และจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความ ต้องการของผู้เรียน ดำเนินการนำเนื้อหาทั้งหมด ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

๓.๑ ผู้สอนศึกษาทำความเข้าใจรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และ Learning Outcomes เพื่อจัดทำจุดมุ่งหมายของรายวิชา กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรที่มีความ เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ New Normal

๔. เครื่องมือที่ใช้

๑) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ “ศาสนาของเรา” รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒) ผลงานของของนักเรียนและความร่วมมือต่อกิจกรรมที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

๕. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนจะ มาใช้วิธีการสอนแบบเดิมไม่ได้(บรรยาย) แล้วดังนั้นในการเรียนการสอนครูจะต้องเป็นโค้ชคอยชี้แนะ ให้คำแนะนำในการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง (Active learning) และต้องมีความสุขในการเรียนจะส่งผลทำให้นักเรียนมีการเรียนที่ดีขึ้นอยากมาเรียนในทุกๆวันกระตือรือร้นมากขึ้น

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุนันท์ ปวงสุข)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๓ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ภาษาต่างประเทศ **รายวิชา :** ภาษาอังกฤษ

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวกุลจิรา คำภีระ **ตำแหน่ง :** ครู คศ.๒

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาสากลของโลก ที่ทุกคนให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นที่ต้องใช้ โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารไม่ว่าจะเป็นด้านการเขียนหรือการพูด อีกทั้งยังเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น สิ่งของ เครื่องใช้ ยารักษาโรค รายการวิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต (internet) สารเคมีที่ใช้ในการเกษตร เป็นต้น และในปัจจุบันนั้นการสื่อสารยังต้องใช้เครื่องมือที่ทันสมัยและรวดเร็ว เพื่อการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ภาษาอังกฤษที่แทรกตัวอยู่กับการใช้เครื่องมือเหล่านั้น ถ้าผู้ใช้เครื่องมือในการสื่อสาร ไม่มีความรู้ทางด้านภาษาดังกล่าว ย่อมทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารติดขัด ล่าช้า นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังแทรกอยู่ตามสื่อต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ทั่วไป ซึ่งทุกคนต้องเรียนรู้และสัมผัสอยู่ทุกวัน ฉะนั้นการเรียนภาษา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องเรียนรู้

การเปรียบเทียบ (Comparison) เป็นหัวข้อที่สำคัญในไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของบุคคล สิ่งของ หรือสถานการณ์ได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม นักเรียนมักพบปัญหาในการเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ของการเปรียบเทียบ และมีข้อผิดพลาดในการใช้ Comparative และ Superlative Adjectives

จากประสบการณ์การสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่านักเรียนมีการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี แต่ยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนละการทาสินงาน ซึ่งส่งผลให้ชิ้นงานหรือคะแนนงานอื่น ไม่ดีเท่าที่ควร การนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม(Game-based Learning) เช่น Kahoot มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้าง

แรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น อีกทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ และลดความเครียดจากการเรียนภาษา ด้วยเหตุนี้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ Kahoot ในการสอนเรื่อง Comparison จึงเป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ๒

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Comparison ผ่านสื่อ Kahoot
๒. เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมที่สนุกสนาน
๓. เพื่อประเมินความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ Comparative และ Superlative Adjectives
๔. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจผ่านการตอบคำถามใน Kahoot

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีความรู้ความเข้าใจ สามารถใช้ Comparative และ Superlative Adjectives ได้ ผ่านการเล่นเกม Kahoot

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism Theory): ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เสนอว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แทนที่จะเป็นการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนตีความข้อมูลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีอยู่

๒. ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning Theory): การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยเพิ่มการจดจำและความเข้าใจ

Game-Based Learning (GBL) คือแนวคิดที่ใช้ เกม เป็นเครื่องมือในการสอนและพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยออกแบบให้ การเล่นเกมมีเป้าหมายทางการศึกษา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่มีความท้าทาย สนุกสนาน และมีแรงจูงใจ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

หลักการสำคัญของทฤษฎี Game-Based Learning ที่สอดคล้องกับนวัตกรรมนี้คือ การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือทำ (Learning by Doing) ตามทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) - การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)

Dewey สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Learning by Doing) เชื่อว่าผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยตรงแทนที่จะรับความรู้จากการบรรยาย

๓.ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory): เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory) เป็นแนวคิดที่อธิบายว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้ สื่อดิจิทัล (Digital Media) และ เทคโนโลยีออนไลน์ (Online Technology) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ๓

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Digital Learning ในนวัตกรรมการศึกษานี้คือทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism - Piaget, Vygotsky) เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Search, YouTube, Kahoot ช่วยให้ผู้เรียน ค้นคว้าและสำรวจข้อมูล ได้ด้วยตนเอง

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑.ศึกษาปัญหาและความต้องการของนักเรียน

ครูผู้สอนได้ทำการเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล โดยมีการนำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์หาปัญหา อีกทั้งยังใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อเก็บข้อมูลว่าผู้เรียนมีความต้องการให้จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใด จากนั้นนำปัญหาและความต้องการมาวิเคราะห์เพื่อสร้างนวัตกรรมการศึกษาที่เหมาะสม กับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒.ออกแบบแบบฝึกหัดและคำถาม Kahoot ที่เน้นเรื่อง Comparative และ Superlative ครูผู้สอนได้ศึกษาและออกแบบสื่อการสอน แบบฝึกหัด ด้วย Canva และ Kahoot ที่เน้นในเรื่องการอธิบายเนื้อหาที่เกี่ยวกับ Comparative และ Superlative จากนั้นให้ผู้เรียนดำเนินการทำแบบฝึกหัดที่ได้เตรียมไว้

๓.สร้างเกม Kahoot โดยใช้ประเภทคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ครูผู้สอนรวบรวมข้อมูลและคำถามที่เกี่ยวกับ Comparative และ Superlative จากนั้นนำมาสร้างเกม Kahoot โดยใช้ประเภทคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน ๒๐ คำถาม

๔. ทดสอบการใช้งานและปรับปรุง

ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมแบบกลุ่ม จากนั้นนำผลการเล่นเกมมาวิเคราะห์ผล ศึกษาปัญหาของเกม และนำปัญหานั้นมาปรับปรุงแก้ไข โดยการเพิ่มประเภทคำถามนอกจากแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) เป็นคำถามแบบข้อเท็จจริง (True / False) และเพิ่มคะแนนคูณ๒ ในบางคำถาม เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเล่นเกมนักเรียนมากยิ่งขึ้น

๕. นำไปทดลองใช้ในชั้นเรียน และเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ครูผู้สอนนำผลคะแนนจากเกมที่ปรับปรุงแล้วมาวิเคราะห์ผล และเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของ ผู้เรียน

๖. เครื่องมือที่ใช้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Barcelona is better แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง Grammar Focus

๒. Canva: สำหรับออกแบบสื่อประกอบการสอน

๓. Kahoot: แพลตฟอร์มเกมตอบคำถามออนไลน์

๔. Worksheet: แบบฝึกหัดเสริมเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ ๔

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑. ใช้ Kahoot เป็นกิจกรรม Warm-up เพื่อทบทวนความรู้

ครูเริ่มบทเรียนโดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบผ่านการใช้ Kahoot จากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาทำ กิจกรรมหน้าชั้นเรียน ๓-๕ คน

๒. ใช้เป็นกิจกรรมหลักในการสอนเรื่อง Comparison

ครูใช้สื่อการสอน Canva ในการสอนนักเรียนเกี่ยวกับหลักการ ใช้ Comparative และ Superlative Adjectives อธิบายตัวอย่างประกอบบทเรียน และให้นักเรียนใช้กิจกรรมการทำแบบฝึกหัด

๓. ใช้เป็นเครื่องมือทดสอบความเข้าใจของนักเรียนแบบเรียลไทม์

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot เรื่อง Comparison เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน และเพื่อกระตุ้นนักเรียนในการทำกิจกรรม

๔. ใช้ผลลัพธ์จาก Kahoot เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่นักเรียนยังต้องปรับปรุง

ลงชื่อ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกุลจิรา คำภีระ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๔ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ชื่อนวัตกรรม: การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ชื่อเรื่อง: What's Your Role?

ผู้เสนอผลงาน: นางสาวจุรีรัตน์ เจริญทัศน์

ชื่อหน่วยงาน: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

๑.ความสำคัญของนวัตกรรม

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการ เรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning เป็น กระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ความรู้ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มี โอกาสลงมือกระทำมากกว่า การฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการพูดสื่อสาร การ เขียนการโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย โดยการร่วมมือ ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไป เพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และ อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูดสื่อสาร การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศอันเป็น ภาษาสากลที่นิยมใช้สื่อสารแพร่หลายกันทั่วโลก ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นต้องใช้ ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร โดยเฉพาะการสื่อสารระหว่างประเทศต่างๆในกลุ่มอาเซียนด้วยกันและ กลุ่มประเทศอื่นๆ ภาษาอังกฤษจึงมี

บทบาทในชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น สภาพปัจจุบันและปัญหาในการ จัดการเรียนการสอน ปรากฏว่านักเรียนขาดทักษะในการเรียนรู้ภาษาทั้งด้านการฟัง การพูดสื่อสาร การพูดอ่าน และการเขียนพื้นฐานง่ายๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จึงส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่าง โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)จึงได้ตระหนักและเล็งเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษ จึงหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงระบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้ยกระดับผลสัมฤทธิ์ให้สูงขึ้น เพื่อให้นักเรียน สามารถอ่านออกเขียนได้และฟังประโยคง่ายๆที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกล้าพูดสื่อสาร กล้าแสดงออกอย่างมั่นใจต่อการใช้ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงผ่าน กระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง What's Your Role? ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๒.๒ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ

๒.๓ เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

๒.๔ เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

๓. ขอบเขตการดำเนินงาน

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยมีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

๓.๑ ประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ปีงบประมาณ ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต๑ จำนวน ๙ คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบ เจาะจง

๓.๒ ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard

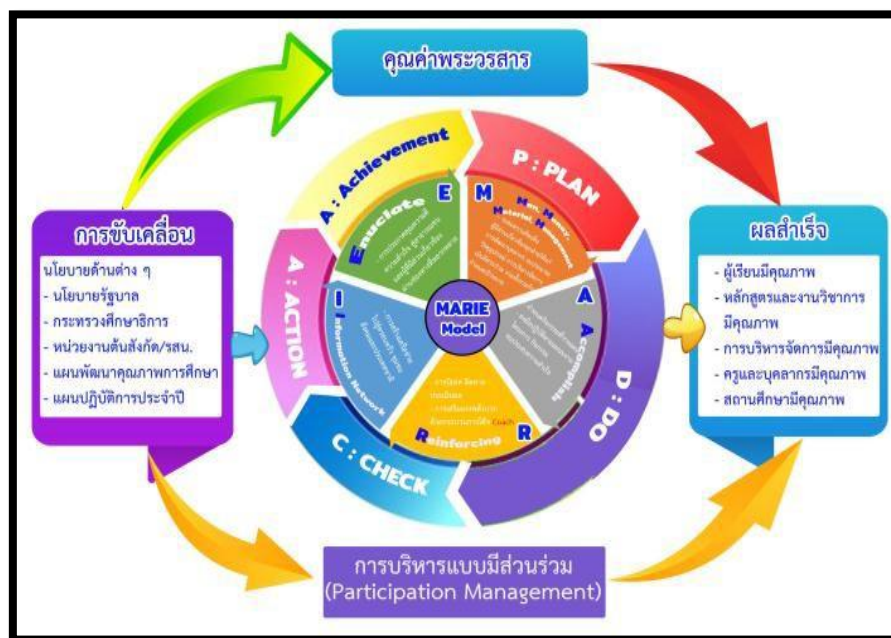
ตัวแปรตาม คือ การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓.๓ เนื้อหา

เนื้อหาวิชาที่นำมาใช้ในการจัดทำแบบรายงานนวัตกรรม คือการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง What's Your Role? ผู้เรียนจะได้รับการสอนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยครูจัดการเรียนการสอนแบบ บูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard

๔. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา และนโยบายโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีนโยบายในการพัฒนาผู้เรียนทุกด้าน โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงได้นำแนวทาง ดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ร่วมกับรูปแบบการบริหาร และการจัดการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) MARIE MODEL โดยกระบวนการคุณภาพ PDCAA มีขั้นตอนดังนี้



๔.๑การวางแผนการดำเนินงาน (Man, Money, Materiel, Management)

M : Man, Money, Materiel, Management เป็นขั้นตอนการวางแผน ระดมความคิดเห็นของผู้ที่มี ส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย

๑.จัดประชุมครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อศึกษาปัญหาและวิเคราะห์สภาพ ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน เรื่อง What's Your Role? ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๒.ออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning บูรณาการกับ นวัตกรรม (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard แบบ

บูรณาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม ต ๒.๑ ป.๓/
๑ พูดและทำท่าทางประกอบตามมารยาทสังคม และ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

๔.๒ การปฏิบัติตามแผนที่วางไว้จนสำเร็จ (Accomplish)

A : Accomplish เป็นขั้นตอนการดำเนินการปฏิบัติงานตามแผนงาน โครงการ กิจกรรม ที่ได้วางแผนไว้

๑. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง What's Your Role? ส่งให้เพื่อนผู้ร่วมเรียนรู้ ประเมิน วิพากษ์และสะท้อนคิด การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยนวัตกรรม การจัดการ เรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย flashcard พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ แล้วปรับแก้ไข

๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ตาม กระบวนการเรียนรู้ Active Learning โดยมีการทดสอบก่อนเรียน

๓. สะท้อนคิดหลังสอนเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการจัดการเรียนรู้

๔. ๓ การนิเทศ ติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล และเสริมพลังบวกด้วยกระบวนการโค้ช (Reinforcing)

R : Reinforcing เป็นขั้นตอนการนิเทศ กำกับ ติดตาม วัดผลประเมินผล และมีการเสริมพลังใจด้วยกระบวนการโค้ช (Coach)

๑. ประเมินผลจากการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน การตอบคำถาม การนำเสนอ ผลงาน

- แบบประเมินสภาพจริง

- แบบทดสอบหลังเรียน

๒. ศึกษานิเทศก์ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ หัวหน้าสายชั้น นิเทศติดตามผลการจัดการเรียน การสอน

- แบบประเมินผลการนิเทศการสอน

๔.๔ การปรับปรุงการดำเนินงาน แก้ไข พัฒนา และขยายเครือข่าย (Information Network)

I : Information Network เป็นขั้นตอนการขยายผลเครือข่ายไปสู่ครอบครัว ชุมชน สังคม และ ประเทศชาติ

๑. แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ (PLC) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่อง และปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสม

๔.๕ ประกาศ เผยแพร่ ความสำเร็จ ผ่านช่องทางอย่างหลากหลาย (Enunciate)

E : Enunsisate เป็นขั้นตอนการเผยแพร่คุณงามความดี ผลการดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จ
สู่ สาธารณชน

๑. นำนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ปรับปรุงแก้ไขไป ใช้ในการแก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียน



ลงชื่อ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวจूरรัตน์ เจริญทัศน์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๕ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : คณิตศาสตร์

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวชลัชฌา ตรีสารศรี **ตำแหน่ง :** ครู/ค.ศ.๑

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (วันที่ ๑ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๗ ถึง ๓๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘)

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะด้านเหตุผลและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะการคิด การเชื่อมโยงแนวคิดระหว่างเนื้อหาเดิมกับเนื้อหาใหม่ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นไป

การใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson study) และวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ตามแนวคิดของ Inprasitha ๒๐๑๐ ในชั้นเรียนที่ดำเนินการภายใต้โครงการพัฒนาการคิดขั้นสูงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของโรงเรียนในโครงการการศึกษาชั้นเรียนจะเป็นการพัฒนาการทำงานร่วมกันของครูและการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอตามขั้นตอน ๑) การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน ๒) การสอนและการสังเกตชั้นเรียนร่วมกัน ๓) การสะท้อนผลหลังจากสอนร่วมกัน โดยใช้วิธีการแบบเปิดในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาปลายเปิด (Open-ended problems) ซึ่งเป็นปัญหาชนิดที่มีคำตอบ หรือมีแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลากหลาย การพิจารณาคำตอบของปัญหา

ปลายเปิดไม่ใช่ตัดสินเฉพาะความถูกต้องของคำตอบหรือตัดสินโดยคนส่วนมากกว่าถูกหรือผิดแต่จะมีการพิจารณาถึงเหตุผลว่ามีความสมเหตุสมผลมากน้อยเพียงใด การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการใช้ปัญหาปลายเปิดจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถตอบสนองต่อความคิดที่หลากหลายของนักเรียนได้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการใช้ปัญหาแบบปลายเปิด สามารถจัดกิจกรรมที่เป็นการบูรณาการเนื้อหาหลาย ๆ เรื่องเข้าไปในกิจกรรมเดียวกันได้ ซึ่งเป็นการจัดสรรเนื้อหาโดยการเน้นกิจกรรมให้สอดคล้องกับเวลาที่มีอยู่ นอกจากนี้ สื่อการสอนที่ใช้จะเป็นลักษณะของการดึงเอากระบวนการคิดของนักเรียนออกมา ทำให้สามารถศึกษากระบวนการคิดของนักเรียนแต่ละคน และส่งเสริมให้มีการพัฒนาด้านการให้เหตุผลของนักเรียนได้เป็นอย่างดียิ่งขึ้นอีกด้วยตาม ๔ ขั้นตอน คือ ๑) ขั้นการนำเสนอปัญหาปลายเปิด ๒) ขั้นการเรียนรู้ด้วยตัวเองของนักเรียน ๓) ขั้นการอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียนและขยายแนวคิดในชั้นเรียน และ ๔) ขั้นการสรุปบทเรียน โดยการเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน (ไมตรี อินทร์ประสิทธิ์, ๒๕๕๔)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นว่านวัตกรรมการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถช่วยแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียน และพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์ได้ด้วยตนเอง
- ๒) เพื่อศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียน
- ๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่องมหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ (ปสุกข์ เขมงกโร)

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ (ปสฤทธ์ เขมงก์โร) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๖ คน

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของอัตราส่วน ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และการลงมือปฏิบัติจริง

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑) หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Dewey (๑๙๓๘) ที่กล่าวว่า “Learning by Doing” หรือการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

Lesson Study เป็นกระบวนการพัฒนาการสอนที่เน้นการทำงานร่วมกันของครู เพื่อออกแบบทดลอง และปรับปรุงบทเรียน โดยมีกระบวนการหลัก ๓ ขั้นตอน ได้แก่

๔. วางแผนการสอนร่วมกัน (Plan) ครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม
๕. ทดลองสอนและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน (Do) ครูดำเนินการสอนจริง โดยมีครูท่านอื่นสังเกตการณ์
๖. สะท้อนผลและปรับปรุงการสอน (See) ครูร่วมกันวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน และปรับปรุงแนวทางการสอนให้เหมาะสม

แนวทางนี้ช่วยให้เกิด การพัฒนาทั้งครูและนักเรียนไปพร้อมกัน

๓) วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach)

Open Approach เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ โจทย์ปัญหาแบบเปิด ซึ่งไม่มีคำตอบที่แน่นอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีกระบวนการ ๔ ขั้นตอน ได้แก่

๑. นำเสนอปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ที่เปิดกว้าง → นักเรียนได้รับโจทย์ เช่น “ส่วนผสมข้าวหลามของเราคืออะไรนะ”
๒. ให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง → นักเรียนใช้วัสดุ/อุปกรณ์

๓. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนแสดงวิธีคิดและแนวทาง
แก้ปัญหา

๔. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์และสรุปหลักการ
แนวคิดนี้พัฒนามาจาก Polya (๑๙๕๗) - Mathematical Problem Solving ที่เน้นการแก้ปัญหา
อย่างเป็นระบบ

๔) ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget (Cognitive Development Theory)

Jean Piaget (๑๙๗๐) อธิบายว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่โดยปรับโครงสร้างความคิดเดิม
ผ่านกระบวนการ

- Assimilation รับข้อมูลใหม่และเติมเต็มความรู้เดิม
 - Accommodation ปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาให้เหมาะสมกับข้อมูลใหม่
- สิ่งนี้สอดคล้องกับกระบวนการที่นักเรียนจะต้องทดลอง คิดวิเคราะห์ และสร้างแนวคิดทาง
คณิตศาสตร์ของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

๕) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมของ Vygotsky (Social Constructivism)

Vygotsky (๑๙๗๘) กล่าวถึง Zone of Proximal Development (ZPD) ซึ่งหมายถึงช่วงของ
ความสามารถที่นักเรียนสามารถพัฒนาได้ โดยได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อนร่วมเรียน
แนวคิดนี้สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Collaborative Learning และการใช้ คำถามกระตุ้นคิด
(Scaffolding) เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความเข้าใจทางคณิตศาสตร์

๖) การประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม

จากหลักการและทฤษฎีข้างต้น นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล” ถูกออกแบบ
ให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนผ่าน ๔ ขั้นตอนหลักของ Open
Approach ได้แก่

๑. นำเสนอปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ที่เปิดกว้าง → นักเรียนได้รับโจทย์ เช่น
“ส่วนผสมข้าวหลามของเราคืออะไรนะ”
๒. ให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง → นักเรียนใช้วัสดุ/อุปกรณ์
๓. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนนำเสนอวิธีคิดของตนเอง และ
อภิปรายร่วมกัน
๔. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดและสรุปหลักการทางคณิตศาสตร์ที่
เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้นี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และ
สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ครูผู้สอนมีการดำเนินการ เป็น ๒ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ สร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยมีขั้นตอนและวิธีการสร้างนวัตกรรม ดังนี้

- ๑) วิเคราะห์ผู้เรียน ครูผู้สอนได้ทำการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยมีการวัดแววความสามารถพิเศษของผู้เรียน ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นผู้จัดทำขึ้น จากนั้นนำผลที่ได้มาแปลผลและสรุป ซึ่งนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ส่วนใหญ่ มีความสามารถในด้านศิลปะ มีนิสัยมีไหวพริบ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนชอบวาดเขียน/ระบายสี ชอบการประดิษฐ์ และมีจินตนาการ นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ พบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีในเรื่องที่มีความหมายและเป็นเรื่องที่น่าสนใจ มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานเหตุและผล ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ คิดอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน
- ๒) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) และทฤษฎีอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง
- ๓) ครูผู้สอนใช้กระบวนการการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
- ๔) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) จากนั้นกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่สอดคล้องและสามารถใช้วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ในการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

มาตรฐาน ค ๑.๑ เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และการนำไปใช้

ตัวชี้วัด ค ๑.๑ ป.๖/๑๑ แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาอัตราส่วน

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
๔	ร้อยละและอัตราส่วน	ระหว่างทาง	- อัตราส่วนที่เท่ากัน อัตราส่วนอย่างต่ำ	๖	๓

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
		ค ๑.๑ ป.๖/๒	การตรวจสอบความเท่ากันของอัตราส่วน		
		ค ๑.๑ ป.๖/๓	- มหัตจรรย์ข้าวหลามอุบล - ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์	๓ ๖	๑ ๓
		ปลายทาง	- กระบวนการแก้โจทย์ปัญหา	๔	๒
		ค ๑.๑ ป.๖/๑๑	อัตราส่วน ร้อยละ กับการซื้อขายร้อยละเกี่ยวกับ		
		ค ๑.๑ ป.๖/๑๒	ดอกเบี้ยยได้		

- ๕) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด พร้อมทั้งกำหนดสาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	เวลา (ชม.)
ร้อยละ และ อัตราส่วน	ค ๑.๑ ป.๖/๑๑	อัตราส่วน หมายถึง การเปรียบเทียบปริมาณสิ่งของตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไป สามารถเขียนแทนอัตราและเขียนแทนการเปรียบเทียบได้ โดยใช้สัญลักษณ์ " : " (อ่านว่า ต่อ) และการแก้โจทย์ปัญหาอัตราส่วน ต้องทำความเข้าใจโจทย์ โดยพิจารณาจากสิ่งที่โจทย์ถาม และสิ่งที่โจทย์กำหนดก่อน แล้วจึงวางแผนแก้ปัญหา โดยใช้ความรู้เรื่องอัตราส่วนมาช่วยในการดำเนินการ แล้วควรมีการตรวจสอบความเหมาะสมของคำตอบด้วยทุกครั้ง	๓

- ๖) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มหัตจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ใช้แนวทางการศึกษาชั้นเรียน

(Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) โดยมีกระบวนการ ๔ ขั้นตอน ได้แก่

๕. ครูนำเสนอสถานการณ์ปัญหาปลายเปิด

สถานการณ์ที่ ๑ ใช้เกม → “ทบทวน เรื่อง อัตราส่วน”

สถานการณ์ที่ ๒ ใช้คำสั่งที่ ๑ → “ให้นักเรียนใช้ความรู้เรื่อง อัตราส่วน มาคำนวณหาส่วนผสมของข้าวหลามที่จะใช้ เพื่อให้เหลือส่วนผสมข้าวหลามน้อยที่สุด” (งานกลุ่ม ๓-๕ คน)

สถานการณ์ที่ ๓ ใช้คำสั่งที่ ๒ → “ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบ Packaging ในการบรรจุผลิตภัณฑ์ข้าวหลามของกลุ่มตัวเอง” (งานกลุ่ม ๓-๕ คน)

๖. ให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง → นักเรียนใช้วัสดุ/อุปกรณ์

๗. อภิปรายและแลกเปลี่ยนแนวคิด → นักเรียนแสดงวิธีคิดและแนวทางแก้ปัญหา

๘. สรุปความรู้ → ครูช่วยเชื่อมโยงแนวคิดทางคณิตศาสตร์และสรุปหลักการ

๗) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ พร้อมทั้งร่างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มหัตศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อนำนวัตกรรมที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความถูกต้อง และหาคุณภาพของนวัตกรรม

๘) ครูผู้สอนนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มหัตศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ออกแบบได้ เสนอผู้บริหาร เพื่อขออนุญาตใช้แผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

การหาคุณภาพของนวัตกรรม

เมื่อครูผู้สอนได้สร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มหัตศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เสร็จแล้ว จึงได้นำไปหาคุณภาพของนวัตกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

- ๑) ครูผู้สอนและคณะครู บุคลากรในสถานศึกษา ร่วมกันตรวจสอบนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC (ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community)
- ๒) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของคณะครู
- ๓) จัดพิมพ์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “มหัตศจรรย์ข้าวหลามอุบล” เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย

ตอนที่ ๒ สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัตศรรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

- ๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
- ๒) ครูผู้สอนสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัตศรรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ สอบถามความพึงพอใจ ๔ ด้าน คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้

การหาคุณภาพของแบบสอบถาม

- ๑) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัตศรรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเสนอต่อคณะครูในสถานศึกษาที่ร่วม PLC เพื่อตรวจหาคุณภาพของแบบสอบถาม เช่นเดียวกับการหาคุณภาพของนวัตกรรม
- ๒) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของคณะครู
- ๓) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

๔. เครื่องมือที่ใช้

- ๑) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ร้อยละและอัตราส่วน เรื่อง “มหัตศรรรย์ข้าวหลามอุบล”
- ๒) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

๕. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัตศรรรย์ข้าวหลามอุบล

รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชจารย์ (ปสฤทธ์ เขมงกโร) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๖ คน โดยมีขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑. ประชุมวางแผนกำหนดปฏิทินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้
๒. ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปฏิทินการจัดการเรียนการสอน ประเมินนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของนักเรียน
๓. ศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียน
๔. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านแนวทางการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และวิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เรื่อง มหัศจรรย์ข้าวหลามอุบล รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชจารย์ (ปสฤทธ์ เขมงกโร)
๕. ครูผู้สอนและคณะผู้ร่วมวางแผนการสอน ร่วมกันสะท้อนผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป
๖. สรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกผลหลังการสอน
๗. ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
๘. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวชัชชมา ตรีสารศรี)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๒ การจัดการเรียนรู้ด้วยการทัศนศึกษาศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสู่ผ้าไทย ในสวนศิลปาชีพบ้านยางน้อย หน่วยการเรียนรู้ ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิลเกโทรนิคภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ชื่อนวัตกรรม : “บัตรคำอิลเกโทรนิคภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน”

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ภาษาไทย

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางดวงทิพย์ ฤๅชา ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อุบลราชธานี เขต

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ๑ ธันวาคม ๒๕๖๗ – ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ในยุคการศึกษาแห่งศตวรรษที่ ๒๑ นี้ การจัดการเรียนการสอนแบบฟังคำอธิบายอย่างเดียวยังไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้จึงมีความจำเป็นต้องให้นักเรียนได้สัมผัสกับบรรยากาศที่เป็นจริง เพื่อให้นักเรียนจะได้จดจำ และใส่ใจกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตัวเองและยังเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนมีความรักในสถาบันพระมหากษัตริย์ ได้เล็งเห็นถึงวัฒนธรรมประเพณีการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมของบรรพบุรุษในท้องถิ่น มีความสำนึกรักในท้องถิ่น และสำนึกถึงบุญคุณของสมเด็จพระบรมราชินีนาถ พระพรณวัสสาอัยยิกาเจ้า แห่งพระมหากษัตริย์รัชกาลที่ ๑๐ ที่ท่านได้เล็งเห็นความสำคัญของการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ทำให้คนในท้องถิ่นมีอาชีพสืบทอดมาถึงลูกหลานของชุมชนโดยท่านได้จัดตั้งศูนย์ศิลปาชีพบ้านยางน้อยเพื่อให้คนในท้องถิ่นมีอาชีพ มีรายได้ ไม่อดอยากไม่เป็นปัญหาของสังคม

ถือเป็นความโชคดีของลูกหลานโรงเรียนบ้านยางน้อยที่มีแหล่งเรียนรู้ใกล้โรงเรียน นอกจากการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมแล้ว ยังมีอาชีพทอผ้าไหม ไม่ว่าจะเป็นการปลูกหม่อน และการเลี้ยงไหม รวมถึงการทอผ้าไหม มีคำศัพท์เฉพาะทาง ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจหลายคำซึ่งส่วนใหญ่เป็นคำภาษาถิ่นอีสาน จึงจำเป็นต้องแปลคำเป็นภาษาไทยกลางเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายของคำภาษาถิ่นนั้นๆ จึงได้จัดทำบัตรคำอิลเกโทรนิคเพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจคำภาษาถิ่นและภาษาไทยกลางไปพร้อมๆ กัน ควบคู่กันไปและเมื่อเข้าใจแล้วจึงได้ให้นักเรียนจัดทำเป็นหนังสือเล่มเล็ก ภาษาถิ่นและคำแปลเป็นนวัตกรรมของนักเรียนต่อไป

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อสร้างนวัตกรรมจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการทัศนศึกษา ศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสู่ผ้าไทยในสวนศิลป์บ้านยางน้อย หน่วยการเรียนรู้ ภาษาถิ่น ในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชา ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒) เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในภาษาถิ่นและมีความสำนึกในบุญคุณของผู้ทำประโยชน์แก่ชุมชนของตนและของประเทศชาติเพื่อตนเองจะได้ทำเป็นแบบอย่างต่อไป

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๒ จำนวน ๒๘ คน

๒. กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๒ จำนวน ๒๘ คน

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)ในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้แนวคิดจากทฤษฎี LEARNING BY DOING ภาษาถิ่น อีสานว่า “สิบปากว่า สิบตาเห็น บ่ทอมือคลำ (ลงมือทำด้วยตัวเอง) เพราะเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงแทนที่จะเป็นการรับข้อมูลอย่างเดียวจากครูผู้สอน นั่นคือการพานักเรียนไปทัศนศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ คือไปทัศนศึกษาศูนย์ศิลป์บ้านยางน้อยซึ่งอยู่ใกล้ชุมชนของโรงเรียน และอยู่ไม่ห่างจากโรงเรียนบ้านยางน้อยเลย ใช้เวลาเดินทางด้วยเท้า ประมาณ ๑๐ นาทีก็ถึงแล้วเองที่ไปคือไปดูว่าทำอย่างไรจึงได้ ผ้าไทยมัดหมี่และเอาอะไรมาทำเป็นผ้า และสิ่งที่เอามาทำเป็นผ้านั้นเกิดจากอะไร ดังนั้นจึงต้องพานักเรียนไปทัศนศึกษาและเห็นว่าการไปทัศนศึกษาหรือไปแหล่งเรียนรู้ นอกสถานที่นั้น เป็นการสอนแบบ Active Learning เพราะ

๑) เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงนักเรียนได้สัมผัสปฏิบัติสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมจริงจึงทำให้เกิดการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

๒) การได้ลงมือปฏิบัติ นักเรียนได้ทำกิจกรรม สำรวจ ทดลองหรือแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

๓) การวิเคราะห์และสะท้อนความรู้ที่นักเรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมา

๔) นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่มและสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

๕) เกิดการกระตุ้นความสนใจและเกิดแรงจูงใจในการเรียน

ดังนั้นการนำนักเรียนทัศนศึกษาที่ศูนย์ศิลปาชีพบ้านยางน้อยเป็นการนำนักเรียนไปเรียนรู้นอกห้องไปศึกษานอกสถานที่เป็นรูปแบบการสอน Active Learning ที่ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านความรู้ และทักษะชีวิตของนักเรียน

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

๑. การวางแผนการนำนักเรียนไปทัศนศึกษาโดยตั้งเรื่องให้นักเรียนศึกษาคำภาษาลิ้นในกิจกรรมการไปชมการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมและการทอผ้าไหมซึ่งเป็นการศึกษาคำศัพท์เฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมและการทอผ้าไหม โดยการสัมภาษณ์ สนทนากับเจ้าหน้าที่ ที่ให้ความรู้ในการไปครั้งนี้

๒. ศึกษาคำศัพท์เฉพาะทาง ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์เฉพาะถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมและทอผ้าไหม เช่นชื่ออุปกรณ์ โดยการสัมภาษณ์ เจ้าหน้าที่แผนกทอผ้าไหม และแผนกเลี้ยงไหม

๓. การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ ครูรวบรวมคำศัพท์ภาษาลิ้นที่เกี่ยวข้องกับการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม เช่นชื่ออุปกรณ์การทอผ้าไหม นำมาทำบัตรคำ หรือ บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์

๔. จัดทำหน่วยการเรียนรู้โดยศึกษา และวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) จากนั้นกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สอดคล้อง

สาระที่ ๑ การอ่าน มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัดที่ ๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ตัวชี้วัดที่ ๒ บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

สาระที่ ๒ การเขียน มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆเขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดที่ ๑ คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด

๒.เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

๓.มีมารยาทในการเขียน

๕. ครูผู้สอนจัดทำหน่วยการเรียนรู้

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้บูรณาการอัตลักษณ์อุบลราชธานี

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ ความหมายของคำบทที่ ๙ เกือบไป (ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ ฯ ที่บ้านฉัน)

เวลา ๑๐ ชั่วโมง

หน่วย ที่	หน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา/ ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๕	ความหมาย ของคำ	ท๑.๑ใช้กระบวนการอ่าน สร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนิน ชีวิตและมีนิสัยรักการ อ่าน ป๑.๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และ ข้อความสั้นๆ ป๑.๒ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และ ข้อความสั้นๆ	-คำภาษาถิ่นอีสานที่มีใน วัฒนธรรมการทอผ้าไหม ในสวนศิลป์อาชีพบ้านยาง น้อย -คำภาษาถิ่นที่เป็นผัก ผลไม้ที่มีในสวนศิลป์อาชีพ บ้านยางน้อย -คำภาษาถิ่นที่เป็นที่อยู่ ทำงานของคนที่อยู่ของ สัตว์ ในสวนศิลป์อาชีพบ้าน ยางน้อย	๕	(๕๐) ๓๐
		ท๑.๒ใช้กระบวนการ เขียนเขียนสื่อสารเขียน เรียงความย่อความและ เขียนเรื่องราวในรูปแบบ ต่างๆเขียนรายงานข้อมูล สาระสนเทศและรายงาน การศึกษา ป๑.๒/๑ คัดลายมือตัว บรรจงเต็มบรรทัด ป๑.๒/๒ เขียนสื่อสาร ด้วยคำและประโยคง่ายๆ	-การคัดลายมือคำภาษา ถิ่นและบอกความหมาย ของภาษาถิ่นอ่านออก เสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆที่มีใน วัฒนธรรมการทอผ้าใน สวนศิลป์อาชีพบ้านยาง น้อย -การคัดคำที่เป็นภาษาถิ่น และสื่อความหมายภาษา ถิ่นที่เป็นผักผลไม้ที่มีใน สวนศิลป์อาชีพบ้านยาง น้อย	๕	(๕๐) ๓๐
					๑๐

หน่วย ที่	หน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา/ ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
			-การคัดคำภาษาถิ่นที่เป็น ที่อยู่ที่เป็นที่อยู่ทำงาน ของคน และที่อยู่ของสัตว์ ในสวนศิลป์อาชีพบ้านยาง น้อย	๑๐	๑๐๐

๖.ครูผู้สอนออกแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้(ภาคผนวก)

๗.ครูผู้สอนออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้พร้อมทั้งร่างนวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ “ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ในกลุ่มสาระการ
เรียนรู้ ภาษาไทย

๘.ครูผู้สอนนำนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้าน
ฉัน ระดับชั้น ป ๑ ที่ออกแบบได้ นำเสนอผู้บริหารเพื่อขออนุญาตใช้แผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป
การหาคุณภาพของนวัตกรรม

๑) ครูผู้สอนและบุคลากรในสถานศึกษาร่วมกันตรวจสอบนวัตกรรมที่สร้างขึ้นผ่าน
กระบวนการ PLC (ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ: Professional Learning community)

๒) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของคณะครู

๓) เนื่องจากในโรงเรียนมีโครงการประเมินห้องเรียนคุณภาพเพื่อยกระดับการจัดการ
การศึกษาจึงได้นำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความถูกต้องอีกครั้ง

๔) ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของ
ผู้เชี่ยวชาญ

๕) จัดพิมพ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

๖. เครื่องมือที่ใช้

๑.แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ “ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชา
ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก **Active Learning** การจัดการเรียนรู้ด้วยการ
ทัศนศึกษาศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสู่ผ้าไทยในสวนศิลป์บ้านยางน้อย หน่วยการ
เรียนรู้ ภาษาถิ่น ในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิลเกโทรนิกภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชา

ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยมีขั้นตอนดังนี้

๑) ประชุมวางแผนกำหนดปฏิทินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

วัน/เดือน/ปี	สาระการเรียนรู้	กิจกรรม	เวลา
๒-๖ ธันวาคม ๖๗	-คำภาษาถิ่นที่เป็นผัก ผลไม้ที่มีในสวนศิลปะ ชีพบ้านยางน้อย -การคัดลายมือคำ ภาษาถิ่นและบอก ความหมายของภาษา ถิ่นอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และ ข้อความสั้นๆที่มีใน วัฒนธรรมการทอผ้า ในสวนศิลปะชีพบ้าน ยางน้อย	-อ่านและเขียนคำและ แต่งประโยคเพื่อการ สื่อสาร	๕ ชั่วโมง
๙-๑๓ ธันวาคม๖๗ และ ๑๖-๑๗ธันวาคม ๒๕๖๗	-การคัดลายมือคำ ภาษาถิ่นและบอก ความหมายของภาษา ถิ่นอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และ ข้อความสั้นๆที่มีใน วัฒนธรรมการทอผ้า ในสวนศิลปะชีพบ้าน ยางน้อย -การคัดคำที่เป็นภาษา ถิ่นและสื่อความหมาย	-จัดทำหนังสือเล่มเล็ก คำภาษาถิ่นในสวน ศิลป์ที่บ้านฉันเนื้อหา ในหนังสือ ประกอบด้วย คำ ภาษาถิ่น คำแปล และ ประโยค	๕ ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปี	สาระการเรียนรู้	กิจกรรม	เวลา
	ภาษาถิ่นที่เป็นผัก ผลไม้ที่มีในสวนศิลปะ ซีพบ้านยางน้อย -การคัดคำภาษาถิ่นที่ เป็นที่อยู่ที่เป็นที่อยู่ ทำงานของคน และที่ อยู่ของสัตว์ในสวน ศิลปะซีพบ้านยางน้อย		

๒. ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปฏิทินการจัดการเรียนการสอน

๓. ประเมินนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้และประเมินผลงานที่เป็นนวัตกรรมของนักเรียน

๔. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกระบวนการเรียนการสอนการจัดการเรียนรู้ด้วยการทัศนศึกษาศูนย์การเรียนรู้การปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสุผ้าไทยในสวนศิลปะซีพบ้านยางน้อย หน่วยการเรียนรู้ ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน “บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน” รายวิชา ภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๑

๕. ครูผู้สอนและคณะผู้ร่วมวางแผนการสอนร่วมกันสะท้อนผลแลกเปลี่ยนความคิดเห็นวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

๖. สรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกผลหลังสอน

๗. ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้(นวัตกรรมครู) หน่วยการเรียนรู้ ภาษาถิ่นในสวนศิลป์ที่บ้านฉัน โดยมีผู้ประเมินจำนวน ๓ คน ดังนี้ ๑) ผู้อำนวยการโรงเรียน ๒) หัวหน้างานวิชาการ ๓) ครูผู้สอนจากโรงเรียนอื่น

๘. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

๙. นำนวัตกรรมออกไปเผยแพร่

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางดวงทิพย์ ฤชา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๗ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ภาษาไทย

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวธัญลักษณ์ วัฒนโธ

ตำแหน่ง : ครูอัตราจ้าง

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม : วันที่ ๓ - ๒๘ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๘

๑. ที่มาและความสำคัญ

ภาษา เป็นเครื่องมือสื่อสารที่มนุษย์ใช้ในการแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก และถ่ายทอดวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น โดยมีทั้งภาษาในระดับมาตรฐานและ ภาษาถิ่น ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันในกลุ่มชุมชนหรือท้องถิ่นต่างๆ ภาษาถิ่นมีความสำคัญในการสะท้อนอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของผู้คนในพื้นที่

คำผญา เป็นสำนวนภาษาถิ่นของชาวอีสานที่ใช้สื่อสารเชิงปริศนา เปรียบเปรย หรืออุปมาอุปไมย เพื่อให้เกิดความหมายลึกซึ้ง นิยมใช้ในหลายบริบท เช่น การสั่งสอนให้ข้อคิด การเกี่ยวพาราสี และการเสริมสร้างสัมพันธภาพในสังคม คำผญามีความงดงามทางภาษาที่แฝงด้วยคติธรรมและภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานที่สะท้อนวิถีชีวิตของผู้คน

ในปัจจุบันพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีแนวโน้มที่จะไม่รู้จักและไม่เข้าใจความหมายของคำผญา ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ นักเรียนในยุคปัจจุบันเติบโตมากับสื่อดิจิทัลที่มีเนื้อหาเป็นภาษากลางหรือภาษาต่างประเทศเป็นหลัก ทำให้โอกาสในการสัมผัสภาษาถิ่นและคำผญาลดลง การใช้ภาษาถิ่นลดลงในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันมีแนวโน้มที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูจะใช้ภาษาไทยกลางมากกว่าภาษาถิ่นในการพูดคุยกับเด็ก ส่งผลให้เด็กขาดโอกาสได้ยินและซึมซับคำผญาตั้งแต่เล็ก การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวิถีชีวิต สังคมอีสานในอดีตมีวิถีชีวิตที่เน้นการรวมกลุ่ม การเล่าสู่กันฟัง

และการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านคำพูด เช่น คำผญา แต่ปัจจุบันสังคมเปลี่ยนไปเป็นสังคมเมืองมากขึ้น วิถีชีวิตที่ต้องพึ่งพิงกันลดลง จึงทำให้วัฒนธรรมการใช้คำผญาลดลงตามไปด้วย การเรียนการสอนที่ยังไม่ได้เน้นคำผญาอย่างเป็นระบบ ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย คำผญาไม่ได้ถูกนำเสนออย่างเป็นรูปธรรม ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการเรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำผญาในบริบทที่หลากหลาย ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับคำผญา นักเรียนบางส่วนอาจมองว่าคำผญาเป็นภาษาที่ยาก หรือเป็นสิ่งที่ใช้เฉพาะในอดีต ทำให้ไม่ให้ความสนใจหรือคิดว่าไม่จำเป็นต้องเรียนรู้

ข้าพเจ้าครูผู้สอน จึงได้คิดค้นนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ซึ่งจัดอยู่ในรูปแบบวิธีการหรือนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน และถูกออกแบบกิจกรรมต่างๆ ด้วยวิธีการสอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านการนักเรียนสร้างความรู้ใหม่ ผ่านการตั้งคำถาม การสังเกต การค้นคว้าหาข้อมูล การอภิปราย และการสรุปผล เช่น คำผญาคืออะไร คำผญามีความสำคัญต่อชาวอีสานอย่างไร และนำไปสู่การสืบค้นข้อมูล นักเรียนศึกษาค้นคว้า ข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น การสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เฒ่าผู้แก่ในชุมชน การดูวิดีโอ สารคดีเกี่ยวกับคำผญา การศึกษาจากเว็บไซต์หรือฐานข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ "เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน" โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการตั้งคำถาม การค้นคว้า การอภิปราย และการสรุปผล ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าของคำผญา รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน
๒. เพื่อศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน ต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิ

ปัญญาอีสาน รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

๓. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๗
จำนวน ๒๖ คน

๒. กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีภาษาจิต ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้และการลงมือปฏิบัติจริง

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑.๑. ความหมายของ Active Learning

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปราย ร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

๑.๒. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

๒. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

๒.๑. ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนฝึกคิดหาเหตุผลลงมือปฏิบัติ สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม ความคิด และลงมือแสวงหาความรู้ เพื่อหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้

๒.๒. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น

ขั้นที่ ๑ ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นขั้นแรกที่น่าเข้าสู่บทเรียนเชื่อมโยงกับความรู้อื่นที่เรียนมา กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย หรือเกิดจากการอภิปรายกลุ่ม ร่วมกับผู้สอน สร้างคำถามโดยใช้เทคนิคคำถามระดับสูง ได้แก่ ถามการวิเคราะห์

ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น การทำการทดลอง ทำกิจกรรม การศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ซึ่งเป็นขั้นที่พัฒนาความคิดรวบยอด ร่วมกับผู้สอนสร้างคำถามโดยใช้เทคนิคคำถามระดับสูง ได้แก่ ถามการวิเคราะห์

ขั้นที่ ๓ ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้รับข้อมูลเพียงพอแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ แปรผล สรุปผล นำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองหรือวาดรูป ซึ่งเป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการอธิบายความคิดรวบยอดที่ได้จากการสำรวจและค้นหา ร่วมกับผู้สอนสร้างคำถามโดยใช้เทคนิคคำถามระดับสูง ได้แก่ ถามการวิเคราะห์

ขั้นที่ ๔ ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้อื่นขยายหรือเพิ่มเติมความรู้ความเข้าใจหรือแนวคิดที่ได้จะช่วยเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้อื่นที่กว้างขึ้นกับผู้สอนสร้างคำถามโดยใช้เทคนิคคำถามระดับสูง ได้แก่ คำถามการนำไปใช้ ถามการสังเคราะห์

ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่าผู้เรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากนั้นจะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ และเป็นขั้นที่ผู้สอนได้ประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ร่วมกับผู้สอนสร้างคำถามโดยใช้เทคนิคคำถามระดับสูง ได้แก่ ถามการวิเคราะห์ ถามการประเมินค่า

สรุปความสัมพันธ์ของสองทฤษฎี

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process) มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากทั้งสองแนวทางเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๕. ขั้นตอน / กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

๑. ระบุปัญหา (Identify Problem)

จากการสังเกตและสำรวจพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่รู้จำหรือไม่เข้าใจคำพญา ซึ่งเป็นภูมิปัญญาทางภาษาของชาวอีสาน ปัญหานี้อาจเกิดจาก

- การใช้ภาษาถิ่นลดลงในชีวิตประจำวัน
- อิทธิพลของเทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่ที่เน้นภาษาไทยกลางและภาษาต่างประเทศ
- การเรียนการสอนในห้องเรียนที่ยังขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับคำผญา

ดังนั้น จำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงและเห็นคุณค่าของคำผญาผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นและมีส่วนร่วม

๒. กำหนดเป้าหมาย (Set Goals)

เป้าหมายหลัก

พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจและใช้คำผญาได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

เป้าหมายย่อย

- นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำผญาและสุภาษิตอีสานได้
- นักเรียนสามารถแต่งและนำคำผญาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนเกิดความตระหนักถึงคุณค่าของคำผญา และมีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสาน

๓. ออกแบบแนวทางการพัฒนา (Design & Development Proces)

- Active Learning → เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ
- Inquiry process → เรียนรู้จากการคิดหาเหตุผลลงมือปฏิบัติ

๔. ดำเนินการทดลองและพัฒนา (Implementation & Development)

- นักเรียนเรียนรู้คำผญา
- นักเรียนศึกษาเรื่องคำผญาโดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น
- นักเรียนสืบค้นข้อมูลเรื่องคำผญาจากอินเทอร์เน็ตและสำรวจตามป้ายคำผญาที่วัด
- ครูให้นักเรียนออกแบบป้ายให้ความรู้เรื่องคำผญาผ่านแอปพลิเคชัน Canva ภายใต

กิจกรรม

คำผญาใต้ต้นไม้ และให้นักเรียนนำไปติดบนต้นไม้ต้นต่างๆ ในบริเวณโรงเรียน

๕. ประเมินผล (Evaluation)

- การทดสอบก่อน-หลังเรียน
- การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม
- การนำเสนอและการสะท้อนผล

๖. ขยายผลและปรับปรุง (Scale & Improve)

- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแผนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ขยายผลการใช้นวัตกรรมไปยังชั้นเรียนอื่น

- พัฒนาเครื่องมือและสื่อการสอนเพิ่มเติม

๖. เครื่องมือที่ใช้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ สนุกกับสำนวน เรียนรู้วัฒนธรรม เรื่อง เสน่ห์พญา ภูมิปัญญาอีสาน
๒. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา / แก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์พญา ภูมิปัญญาอีสาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๖ คน โดยมีขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑. ประชุมวางแผนกำหนดปฏิทินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

วัน/เดือน/ปี	วิธีการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process)	เวลา
๗ ก.พ. ๒๕๖๗	<ol style="list-style-type: none"> ๑. ครูใช้วิดีโอเพลงพญาเป็นสื่อในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น "พญาวิชาสู" เพื่อให้นักเรียนได้ฟังสำรวจ และวิเคราะห์คำพญา ๒. ครูให้นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ๓. ครูให้นักเรียนอธิบายและลงข้อสรุป 	๑ ชั่วโมง
๒๑ ก.พ. ๒๕๖๗	<ol style="list-style-type: none"> ๔. ขยายความรู้ ครูให้นักเรียนออกแบบป้ายให้ความรู้เรื่องคำพญาผ่านแอปพลิเคชัน Canva ภายใต้งิจกรรม คำพญาใต้ต้นไม้ และให้นักเรียนนำไปติดบนต้นไม้ต้นต่างๆ ในบริเวณโรงเรียน ๕. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู 	๑ ชั่วโมง

๒. ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปฏิทินการจัดการเรียนการสอน
๓. ประเมินนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของนักเรียน

๔. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน
๕. ศึกษาความพึงพอใจของจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เสน่ห์ผญา ภูมิปัญญาอีสาน รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)
๖. สรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนและบันทึกผลหลังการสอน
๗. ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
๘. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ลงชื่อ

ธัญลักษณ์

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวธัญลักษณ์ วัฒนโท)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๘ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง "เกมฝึกสมองด้วย Scratch"

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง "เกมฝึกสมองด้วย Scratch"

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายพงศกร อินทร์เจริญ **ตำแหน่ง :** ครู

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ :

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ในยุคดิจิทัล ความรู้และทักษะด้านการคิดอย่างมีระบบ การแก้ปัญหา และการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน เป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ PBL จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผชิญปัญหา ลงมือแก้ปัญหาจริงผ่านโปรแกรม Scratch ช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และออกแบบโปรเจกต์ของตนเอง

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วย PBL รายวิชาวิทยาการคำนวณ ป.๖ หน่วย “เกมฝึกสมองด้วย Scratch”
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้แบบ PBL

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

- ๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ : นักเรียนชั้น ป.๖ จำนวน ๒๖ คน
- ๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ : นักเรียนมีทักษะออกแบบเกม Scratch แก้ปัญหาตามโจทย์ได้

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ วิชาวิทยาการคำนวณจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาแก้ปัญหาและพัฒนานวัตกรรมได้ด้วยตนเอง

Problem-Based Learning (PBL) หรือ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะเผชิญกับปัญหาที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อวางแผนการแก้ปัญหา ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันพัฒนาแนวทางการแก้ไข หลักการสำคัญของ PBL คือ

1. การใช้ปัญหาจริงหรือสถานการณ์สมมติที่มีความใกล้เคียงกับบริบทของผู้เรียน
2. การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยการให้ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหาด้วยตนเอง
3. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม
4. การสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์ตรง

ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนา

1. ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
 - เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรง การค้นคว้า และการทดลอง
2. ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมมือ (Cooperative Learning)
 - ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงาน
3. แนวคิด Computational Thinking
 - พัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะและเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบแนวทางการแก้ปัญหาด้วยวิธีการทางวิทยาการคำนวณ
4. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)
 - คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความถนัดและความสามารถที่หลากหลายในการสร้างผลงาน

ดังนั้น การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ด้วยเทคนิค PBL จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ความรู้และทักษะในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ตอนที่ ๑ สร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

วิเคราะห์ผู้เรียน

- ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน เช่น ความสามารถในการใช้โปรแกรม Scratch ทักษะการคิดแก้ปัญหา และความสนใจส่วนบุคคล
- สืบค้นความรู้เดิมเกี่ยวกับการออกแบบเกมและพื้นฐานการเขียนโปรแกรมแบบ Block-based

ศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- ศึกษาทฤษฎีและแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ PBL
- ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระวิทยาการคำนวณและตัวชี้วัดของชั้น ป.๖
- ศึกษาตัวอย่างกิจกรรม Scratch เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้

ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ PBL

- วางกรอบปัญหาและโจทย์หลัก: ให้นักเรียนออกแบบและสร้างเกมฝึกสมองในโปรแกรม Scratch
- จัดทำแผน PBL แบ่งเป็น ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่
 ๑. นำเสนอปัญหา (Problem Presentation)
 ๒. ค้นคว้าหาข้อมูล (Research & Investigation)
 ๓. วางแผนและออกแบบเกม (Planning & Designing)
 ๔. สร้างและทดลองเกม (Create & Test)
 ๕. นำเสนอผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Presentation & Reflection)

พัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผล

- ออกแบบแบบประเมินชิ้นงานเกม Scratch
- สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือ

- นำเสนอแผนและเครื่องมือต่อคณะครูและผู้เชี่ยวชาญในโรงเรียน
- ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็น

ตอนที่ ๒ ทดลองใช้และพัฒนานวัตกรรม

ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง

- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน PBL
- ครูทำหน้าที่เป็นโค้ชและที่ปรึกษา กระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดและลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ประเมินผลการเรียนรู้และผลงานของนักเรียน

- ใช้แบบประเมินชิ้นงานและการนำเสนอ
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียน

เก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียน

- แจกแบบสอบถามความพึงพอใจและรวบรวมข้อมูล

สะท้อนผลและสรุปทเรียน

- ประชุมร่วมกับทีม PLC เพื่อสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้
- วิเคราะห์ข้อดี ข้อควรปรับปรุง และพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๖. เครื่องมือที่ใช้

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ใช้เครื่องมือดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ PBL
 - แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วย "เกมฝึกสมองด้วย Scratch"
 - กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามกระบวนการ PBL ๕ ขั้นตอน
 - เน้นการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา การออกแบบเกม และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
2. ชุดใบงานและแบบฝึก
 - ใบงานออกแบบเกม (Storyboard)
 - ใบงานวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางแก้ไข
 - แบบฝึกการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นด้วย Scratch
3. โปรแกรมและเทคโนโลยี
 - โปรแกรม Scratch (เวอร์ชันออนไลน์หรือออฟไลน์)
 - คอมพิวเตอร์ หรือ แท็บเล็ต สำหรับให้นักเรียนใช้ปฏิบัติงาน

- เครื่องฉายโปรเจคเตอร์และจอแสดงผล สำหรับนำเสนอและสาธิต
4. แบบประเมินผลการเรียนรู้
 - แบบประเมินชิ้นงานเกม Scratch ของนักเรียน (Rubric)
 - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
 - แบบประเมินการทำงานเป็นกลุ่มและกระบวนการคิดแก้ปัญหา
 5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
 - สสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PBL
 - ประเมิน ๔ ด้าน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ / สื่อประกอบ / การวัดผล / ประโยชน์ที่ได้รับ

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิค Problem-Based Learning (PBL) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง “เกมฝึกสมองด้วย Scratch” ได้ถูกนำไปใช้เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้ มีดังนี้

1. ประชุมวางแผนและเตรียมความพร้อม
 - วางแผนการดำเนินงานและกำหนดระยะเวลาการจัดกิจกรรม
 - ชี้แจงรูปแบบการเรียนรู้แบบ PBL ให้กับนักเรียนเข้าใจเป้าหมายและแนวทางการดำเนินงาน
 - เตรียมเครื่องมือและสื่อการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Scratch และใบงาน
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน PBL

วัน / เวลา	กระบวนการ PBL	กิจกรรม	ระยะเวลา
คาบที่ ๑	นำเสนอปัญหา (Problem)	นำเสนอโจทย์ปัญหาให้นักเรียนอธิบายเป้าหมายการสร้างเกมฝึกสมอง	๑ ชม.
คาบที่ ๒	ค้นคว้าหาข้อมูล	นักเรียนค้นคว้าศึกษา Scratch และตัวอย่างเกม	๑ ชม.
คาบที่ ๓	วางแผนและออกแบบ	ออกแบบเกม วาด Storyboard วางแผนโปรแกรม	๑ ชม.

วัน / เวลา	กระบวนการ PBL	กิจกรรม	ระยะเวลา
คาบที่ ๔-๕	ลงมือสร้างและทดลอง	เขียนโปรแกรม Scratch ทดสอบ แก้ไข	๒ ชม.
คาบที่ ๖	นำเสนอและสะท้อนผล	นำเสนอผลงาน สะท้อนผลการเรียนรู้	๑ ชม.

3. ประเมินผลการเรียนรู้และชิ้นงาน

- ใช้แบบประเมินชิ้นงานเกม Scratch วัดความสมบูรณ์ของโปรแกรม ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน และการใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบของนักเรียน

4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

- ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ๔ ด้าน ได้แก่ กิจกรรม / สื่อ / การวัดผล / ประโยชน์ที่ได้รับ

5. สรุปผลและสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้

- ประชุมครูผู้สอนและทีม PLC สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้
- วิเคราะห์ข้อดีและข้อควรปรับปรุง เพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

ลงชื่อ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายพงศกร อินทร์เจริญ)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๙ การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน

ระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวภานิชา ศรีเมือง ตำแหน่ง : ครู (วิทยฐานะชำนาญการ)

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (๑๖ พฤษภาคม – ๓๐ กันยายน ๒๕๖๗)

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะสำคัญในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหนึ่งในทักษะสำคัญของผู้เรียนวิทยาศาสตร์ คือ "ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์" อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาค้นคว้าและแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ด้วยตนเอง ทั้งยังเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจธรรมชาติของวิทยาศาสตร์และวิธีการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง (อังคณา ศรีสุพรรณ, ๒๕๖๒)

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) พบว่านักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ มีความสามารถในการออกแบบการทดลองทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงานในลักษณะโครงงานวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับที่ต้องพัฒนา ส่วนใหญ่มักขาดทักษะในการวางแผนดำเนินงาน ขาดความคิดเชิงระบบ และไม่สามารถถ่ายทอดผลการเรียนรู้หรือการทดลองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คุณภาพการเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด

แนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PjBL) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการแก้ปัญหาหรือสร้างชิ้นงานในลักษณะโครงงาน โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การสืบค้นข้อมูล การทดลอง และการนำเสนอผลงานอย่างเป็นระบบ (Thomas, ๒๐๐๐) ซึ่ง

สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน อาทิ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการสื่อสาร

นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๖๖) ยังได้กำหนดให้สถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนและ สถานศึกษา เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งการจัดการ เรียนรู้ด้วย PjBL จึงถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมและสอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว

จากเหตุผลข้างต้น ผู้จัดทำจึงพัฒนา "นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน" ขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์เพิ่มเติมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหม พิทยา) ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทำ โครงการจริง สามารถออกแบบ วางแผน ทดลอง สรุปผล และนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ ผู้เรียนต่อไป

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

การพัฒนา "นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project- Based Learning (PjBL)" มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเครื่องมือและแนวทางในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้วิทยาศาสตร์เพิ่มเติม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังนี้

๑. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ให้สามารถออกแบบและ ดำเนินการทำโครงการวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำเสนอผลการดำเนินโครงการวิทยาศาสตร์ได้อย่าง สร้างสรรค์ และสื่อสารข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ
๓. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม และเสริมสร้าง สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม
๔. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาใน พื้นที่นวัตกรรม และสามารถนำไปใช้ต่อยอดในบริบทของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินนวัตกรรมครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ซึ่งมีจำนวนรวมทั้งสิ้น ๗๑ คน ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยแบ่งเป็น

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๒๕ คน
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๖ คน
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๓๐ คน

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

ได้แก่ นักเรียนกลุ่มเดียวกัน ซึ่งผ่านการมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) โดยผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และฝึกการนำเสนอผลงานโครงงานวิทยาศาสตร์ ภายใต้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอน กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพนี้จะใช้วิธีการ สังเกตพฤติกรรม และ ประเมินผลงานโครงงานวิทยาศาสตร์ เพื่อสะท้อนถึงพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และทักษะการนำเสนอผลงานตามเกณฑ์ที่กำหนด

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนา “นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน” ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ดังนี้

๑. หลักการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivism (ทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง)

ทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีแนวคิดหลักว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรงที่ได้รับ ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น (สุวิมล ว่องวานิช, ๒๕๕๙) แนวคิดนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ (Active Learner) โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง แก้ปัญหาจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PjBL)

๒. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PjBL)

PjBL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของโครงงาน โดยมีการกำหนดหัวข้อหรือปัญหาที่ต้องการศึกษาอย่างชัดเจน ผู้เรียนจะต้องร่วมกันวางแผน ศึกษา

ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติ และนำเสนอผลงานภายใต้การดูแลและสนับสนุนของครูผู้สอน (Thomas, ๒๐๐๐) การเรียนรู้ในลักษณะนี้จะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับ วิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นศาสตร์ที่เน้นการทดลองและการพิสูจน์ข้อเท็จจริง

๓. ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science Process Skills)

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในทุก ระดับชั้น ทักษะดังกล่าวประกอบด้วยทักษะพื้นฐาน เช่น การสังเกต การจำแนกประเภท การวัด การลงความเห็นจากข้อมูล และทักษะผสม เช่น การตั้งสมมติฐาน การทดลอง การตีความข้อมูล การควบคุมตัวแปร เป็นต้น (Bybee, ๑๙๙๗) การพัฒนาทักษะเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และเข้าใจวิทยาศาสตร์ในฐานะกระบวนการแสวงหาความรู้ อันเป็นรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาการ คิดเชิงวิทยาศาสตร์

๔. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๖ ด้าน ได้แก่ ๑) ความสามารถในการสื่อสาร ๒) ความสามารถในการคิด ๓) ความสามารถในการแก้ปัญหา ๔) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ๕) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ๖) ความสามารถในการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วย PjBL สามารถพัฒนาสมรรถนะเหล่านี้ได้อย่างครบถ้วน โดยเฉพาะความสามารถในการคิดและแก้ปัญหา ผ่านการทำโครงงานวิทยาศาสตร์

๕. แนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills)

การศึกษาสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ (Partnership for ๒๑st Century Skills, ๒๐๐๙) ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่าน กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เนื่องจากผู้เรียนต้องเผชิญกับปัญหาและ สถานการณ์จริง ใช้ทักษะหลากหลายด้านในการดำเนินงานจนสำเร็จเป็นชิ้นงานหรือผลงานทาง วิทยาศาสตร์

สรุปภาพรวม

การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์โดยใช้ PjBL จึงเป็นการบูรณาการหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาสำคัญที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ ส่งเสริม การคิดวิเคราะห์ และ การแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง รวมถึงพัฒนาสมรรถนะสำคัญและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อันจะส่งผลต่อการยกระดับ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและสร้างเสริมประสบการณ์เรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

การพัฒนา “นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน” เป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยผ่านขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นระบบและสอดคล้องกับหลักการของ PjBL ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑: ศึกษาแนวคิดและปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน

๑.๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนา

๑.๒ สสำรวจ ปัญหาการเรียนรู้ ที่พบในการจัดการเรียนการสอนโครงงานวิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

๑.๓ ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น Project-Based Learning (PjBL), แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) และ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science Process Skills)

ขั้นตอนที่ ๒: ออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

๒.๑ กำหนด แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ PjBL ในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติมให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ม.๑-๓

๒.๒ ออกแบบ เครื่องมือการเรียนรู้ ได้แก่

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ PjBL เป็นหลัก
- แบบประเมินผลโครงงาน เพื่อวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงานของนักเรียน
- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียน

๒.๓ กำหนด แนวทางการวัดและประเมินผล ตามวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ ๓: ทดลองใช้และพัฒนานวัตกรรม

๓.๑ นำนวัตกรรมเข้าสู่การทดลองใช้กับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ จำนวน ๗๑ คน ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓.๒ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ **Project-Based Learning (PjBL)** ผ่าน ๖ กระบวนการหลัก ได้แก่

- กำหนดปัญหาหรือหัวข้อโครงการ (Driving Question)
- วางแผนดำเนินโครงการ (Planning)
- ศึกษาค้นคว้าและทดลอง (Research & Experiment)
- สร้างและพัฒนาโครงการ (Developing the Project)
- สรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูล (Analyzing & Concluding)
- นำเสนอผลงาน (Presenting)

๓.๓ เก็บข้อมูลระหว่างทดลองใช้ เพื่อติดตามและวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน
ขั้นตอนที่ ๔: วิเคราะห์และปรับปรุงนวัตกรรม

๔.๑ ประเมินผล การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ การนำเสนอผลงาน
ของนักเรียน

๔.๒ วิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัดของนวัตกรรมจากข้อมูลที่ได้รับ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน การสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

๔.๓ ปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมให้เหมาะสมกับการใช้งานในบริบทที่กว้างขึ้น
ขั้นตอนที่ ๕: ขยายผลและเผยแพร่วัตกรรม

๕.๑ สรุปผลการดำเนินงานและนำเสนอในรูปแบบของ รายงานผลการพัฒนานวัตกรรม

๕.๒ เผยแพร่นวัตกรรมให้กับ **ครูและบุคลากรทางการศึกษา** ในโรงเรียนบ้านยางน้อย
(พรหมพิทยา)

๕.๓ ส่งเสริมให้เกิดการขยายผลไปยังโรงเรียนในเครือข่ายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สรุปภาพรวม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการวิทยาศาสตร์โดยใช้ **Project-Based Learning (PjBL)** เป็นกระบวนการที่มี ลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาปัญหา การเรียนรู้ ออกแบบนวัตกรรม ทดลองใช้ วิเคราะห์ผล และขยายผลเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแนวทางดังกล่าว **ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้น** แต่ ยังช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียน ในศตวรรษที่ ๒๑

๖. เครื่องมือที่ใช้

การดำเนินนวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงานวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL)” ใช้เครื่องมือสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเก็บข้อมูล และการประเมินผล ดังนี้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan)

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม ที่ออกแบบโดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เป็นแกนหลัก ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการทำโครงงานวิทยาศาสตร์ครบทั้ง ๖ ขั้นตอน เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน

๒. แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

แบบประเมินที่ใช้ในการวัดระดับพัฒนาการของผู้เรียนด้าน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วยตัวชี้วัดสำคัญ เช่น การตั้งสมมติฐาน การออกแบบการทดลอง การควบคุมตัวแปร การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล และการนำเสนอผลการทดลอง

๓. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

ใช้สำหรับสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างดำเนินกิจกรรม Project-Based Learning (PjBL) โดยมุ่งเน้นการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๔. แบบประเมินผลงานโครงงานวิทยาศาสตร์ (Project Evaluation Rubric)

เครื่องมือสำคัญในการประเมินผลงานโครงงานของนักเรียน โดยพิจารณาจากความครบถ้วนของขั้นตอนกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ คุณภาพของการดำเนินงาน ความถูกต้องของเนื้อหาวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการนำเสนอผลงาน

๕. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

แบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด สำหรับรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกและความคิดเห็นของนักเรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย Project-Based Learning (PjBL) เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑. การวิเคราะห์ปัญหาก่อนการใช้นวัตกรรม

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการนำเสนอผลงาน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีข้อจำกัดด้านการออกแบบและดำเนินโครงงานวิทยาศาสตร์ ได้แก่

- ขาดความเข้าใจเกี่ยวกับ **กระบวนการทางวิทยาศาสตร์** ตั้งแต่การตั้งปัญหาวิจัย การตั้งสมมติฐาน ไปจนถึงการสรุปผล
 - มีความยากลำบากในการ **วางแผนการทดลอง** และการควบคุมตัวแปร
 - ขาดทักษะในการ **สื่อสารทางวิทยาศาสตร์** ทั้งการนำเสนอข้อมูลและการเขียนรายงาน
- ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับที่ต้องพัฒนา** และเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๒. การดำเนินการใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) เพื่อแก้ปัญหา
เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว นวัตกรรม “**การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการวิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบ Project-Based Learning (PjBL)**” ได้ถูกนำไปใช้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โดยมีการดำเนินงานดังนี้

๒.๑ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบ PjBL

กิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับ **แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (PjBL)** ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่าน ๖ ขั้นตอนหลัก ได้แก่

๑. **การกำหนดปัญหาหรือหัวข้อโครงการ (Driving Question)**
๒. **การวางแผนดำเนินโครงการ (Planning)**
๓. **การศึกษาค้นคว้าและทดลอง (Research & Experiment)**
๔. **การสร้างและพัฒนาโครงการ (Developing the Project)**
๕. **การสรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูล (Analyzing & Concluding)**
๖. **การนำเสนอผลงาน (Presenting)**

๒.๒ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริงในชั้นเรียน

- นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มและได้รับมอบหมายให้ **คิดและออกแบบโครงการวิทยาศาสตร์ของตนเอง**
- ครูมีบทบาทเป็น **ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)** คอยให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทาง
- นักเรียนมีโอกาส **ศึกษาค้นคว้า ทดลอง และลงมือทำจริง**
- มีการฝึก **การนำเสนอผลงานทางวิทยาศาสตร์** ทั้งในรูปแบบของ **การพูดและการเขียนรายงานโครงการ**

๒.๓ การใช้เครื่องมือในการวัดผลและติดตามพัฒนาการของผู้เรียน

- ใช้ แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อวัดพัฒนาการของนักเรียน
- ใช้ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อติดตามพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำโครงการ
- ใช้ แบบประเมินผลงานโครงการวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการของผู้เรียน

๓. ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการใช้นวัตกรรม

การนำ Project-Based Learning (PjBL) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้โครงการวิทยาศาสตร์ คาดว่าจะสามารถช่วยแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนา **สมรรถนะทางวิทยาศาสตร์** ได้อย่างเป็นระบบ โดยผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่

๑. นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ดีขึ้น
๒. นักเรียนสามารถออกแบบและดำเนินการทำโครงการวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ
๓. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างสรรค์โครงการทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น
๔. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๕. กระบวนการเรียนรู้เป็น Active Learning ที่นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

สรุปภาพรวม

การนำ Project-Based Learning (PjBL) มาใช้ในการเรียนรู้โครงการวิทยาศาสตร์ ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาด้าน **การวางแผนโครงการ การออกแบบ การทดลอง และการนำเสนอข้อมูล** ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของนวัตกรรมนี้

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวภาวนิชา ศรีเมือง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๑๐ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครู ผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังใบรักษโลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครูผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังใบรักษโลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์

ระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

กลุ่มสาระการเรียนรู้ :

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางอรุณวรรณ ภูผาลา **ตำแหน่ง :** ครูชำนาญการ

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ :

- ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม ตั้งแต่ ๑ เมษายน ถึง ๓๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖
- ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน คือ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อีกต่อไป พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒ หมวดที่ ๔ แนวการจัดการศึกษา มาตรา ๒๒ ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนมาตรา ๒๔ ระบุว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหา สาระและ กิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยายภาค สภาวัดล้อม สื่อการเรียนและสื่ออำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และ

มีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๕) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐) ได้กล่าวไว้ว่า คณิตศาสตร์มี
บทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มี
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือ
สถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง
เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็น
เครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนา
ทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ
การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพ
เศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิ
วัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐) การศึกษาของไทยในยุคปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบันได้มีนักร
ศึกษาคิดค้น หานวัตกรรมการสอนใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทของนักเรียนไทยมากมายหลายแบบ
“การศึกษาขั้นเรียน” (Lesson Study) มีคุณลักษณะที่มีประสิทธิภาพในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
ของครู เช่น การใช้สื่อของจริงเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย การที่ครูได้
สะท้อนเกี่ยวกับการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การที่ครูได้มีเครือข่ายสนับสนุนทางวิชาการ
ภายในโรงเรียน องค์ประกอบสำคัญของการศึกษาขั้นเรียน (Lesson Study) คือ กลุ่มของครูผู้สอน
ร่วมกันเตรียมแผนการสอนของบทเรียน จากนั้นนำแผนการสอนนั้นไปสอนในชั้นเรียน โดยมีทีม
Lesson Study และบุคลากรทางการศึกษาอื่น ๆ เข้าร่วมสังเกตการสอน หลังจากนั้นจะมีการ
อภิปรายหลังการสอน เพื่อวิเคราะห์บทเรียนนั้น การศึกษาขั้นเรียนจะช่วยให้ครูสนใจกระบวนการ
เรียนรู้ที่เกิดขึ้นในบทเรียน ครูร่วมกันพิจารณาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางการศึกษา
ที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติในการสอน แบ่งปันความคิดและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการสอนและ
การเรียนรู้พิจารณาการสอนจากมุมมองของนักเรียน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูด้วยกัน (นภา
พร, ๒๕๕๔) การศึกษาขั้นเรียน (Lesson Study) จึงเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการพัฒนาคุณภาพ
การศึกษา ช่วยให้ครูมีความสุขในการทำงานและนักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างมีความสุขการ
เรียนรู้แบบ GPAS ๕ Steps โดยเป็นเทคนิคที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active
Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ ซึ่งสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) ได้ออกแบบ
และกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ๕ ขั้นตอน คือ ขั้นที่ ๑ ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล
(Gathering) ขั้นที่ ๒ ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้(Processing) ขั้นที่ ๓ ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้
หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) ขั้นที่ ๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ
(Applying the Communication Skill) ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิต
สาธารณะ (Self-Regulating) (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, ๒๕๕๘: ๑๘) การเรียนรู้แบบ GPAS ๕

Steps จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่คิดเป็น ทำเป็น และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาในสังคม การนำกระบวนการนี้ไปใช้ในห้องเรียน จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมได้จากเหตุผลที่กล่าวมา ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ร่วมกับการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครู สู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังใบรักษโลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒) เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบGPAS ๕ Steps ของครูสู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังใบรักษโลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา ๒๕๖๖

จำนวน ๒๒ คน

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีความรู้ความเข้าใจ สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการพิมพ์ผ้าด้วยใบไม้ได้

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครูสู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน ร่วมกับกระบวนการการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เป็นการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ศตวรรษที่ ๒๑ อย่างแท้จริง ทำให้ครูผู้สอนได้พัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้

ของนักเรียน และสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ได้โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ครูผู้สอนมีการดำเนินการ เป็น ๒ ตอน ดังนี้ ตอนที่ ๑ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “พลังไบรักษ์โลกบนผืนผ้า” รายวิชาวิทยาศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยมีขั้นตอนและวิธีการสร้างนวัตกรรม ดังนี้

๑) วิเคราะห์ผู้เรียน

ครูผู้สอนได้ทำการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการสังเกตพฤติกรรมซึ่งนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ส่วนใหญ่ มีความสามารถในด้านศิลปะ มีนิสัยรักแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนชอบวาดเขียน/ระบายสีชอบการประดิษฐ์ และมี จิตนาการ นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ พบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีในเรื่องที่มีความหมายและเป็นเรื่องที่น่าสนใจ มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานเหตุและผล ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ คิดอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ได้

๒) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps และการใช้กระบวนการการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เพื่อสร้างหน่วยการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมได้

๓) ครูผู้สอนใช้กระบวนการการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps

๔) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐) จากนั้นกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่สอดคล้องและสามารถใช้ กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ในการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๒ วิทยาศาสตร์กายภาพ

มาตรฐาน ว ๒.๑ เข้าใจสมบัติของสสาร องค์ประกอบของสสาร ความสัมพันธ์ระหว่างสมบัติของสสาร กับ โครงสร้างและแรงยึดเหนี่ยวระหว่างอนุภาค หลักและธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงสถานะของ สสาร การเกิดสารละลาย และการเกิดปฏิกิริยาเคมี

ตัวชี้วัด

ว ๒.๑ ป ๕/๑ อธิบายการ เปลี่ยนสถานะของสสาร เมื่อทำให้สสารร้อนขึ้นหรือเย็นลง โดยใช้ หลักฐานเชิงประจักษ์

ว ๒.๑ ป ๕/๒ อธิบายการ ละลายของสารในน้ำ โดยใช้ หลักฐานเชิงประจักษ์

ว ๒.๑ ป ๕/๓ วิเคราะห์การ เปลี่ยนแปลงของสาร เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางเคมี โดยใช้ หลักฐาน เชิงประจักษ์

ว ๒.๑ ป ๕/๔ วิเคราะห์และ ระบุการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับ ได้และการเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับไม่ได้

๕) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด พร้อมทั้งกำหนดสาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ -เรื่อง พลังใบรักษโลกบนผืนผ้า ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕

-เวลาเรียน ๖ ชั่วโมง

สาระการเรียนรู้

- เมื่อใส่สารลงในน้ำแล้วสารนั้นรวมเป็นเนื้อ เดียวกันกับน้ำทั่วทุกส่วน แสดงว่าสารเกิดการ ละลาย เรียกสารผสมที่ได้ว่าสารละลาย

- เมื่อผสมสาร ๒ ชนิดขึ้นไปแล้วมีสารใหม่เกิดขึ้น ซึ่งมีสมบัติจากสารเดิม หรือเมื่อสารชนิดเดียว เกิดการเปลี่ยนแปลงแล้วมีสารใหม่เกิดขึ้น การ เปลี่ยนแปลงนี้เรียกว่า การเปลี่ยนแปลงทางเคมี ซึ่งสังเกตได้จากมีสี หรือกลิ่นต่างจากสารเดิม หรือ มีฟองแก๊ส หรือมีตะกอนเกิดขึ้น หรือมีการ เพิ่มขึ้นหรือลดลงของอุณหภูมิ

- เมื่อสารเกิดการเปลี่ยนแปลงแล้วสามารถเปลี่ยนกลับเป็นสารเดิมได้ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ ผันกลับได้ เช่น การหลอมเหลว การกลายเป็นไอ การละลาย แต่สารบางอย่างเกิดการเปลี่ยนแปลง แล้วไม่สามารถเปลี่ยนกลับเป็นสารเดิมได้ เป็น การเปลี่ยนแปลงที่ผันกลับไม่ได้ เช่น การเผาไหม้ การเกิดสนิม

๖) ครูผู้สอนและคณะร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ดอกไม้ให้คุณ” รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ซึ่งมีระยะเวลาในการใช้จัดการเรียนรู้จำนวน ๕ ชั่วโมง ได้ดังนี้

กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps

ชื่อกิจกรรม

จำนวน

๑. ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)	มารู้จักชนิดของใบไม้	๑ ชั่วโมง
๒. ขั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้(Processing)	ใบไม้ให้สีสรรค์ที่ต่างกัน	๑ ชั่วโมง
๓. ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)	มาพิมพ์ผ้าจากใบไม้กันเถอะ	๒ ชั่วโมง
๔. ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)	นิทรรศการ “พลังใบรักษ์ โลก”	๑ ชั่วโมง
๕. ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิต สาธารณะ (Self-Regulating)	หนึ่งชิ้นงาน หนึ่งเดียวในโลก	๑ ชั่วโมง
รวม		๖ ชั่วโมง

๖) เครื่องมือที่ใช้

๑)แบบประเมินตามสภาพจริง

๗) การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps ของครูผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลังใบรักษ์โลกบนผืนผ้า รายวิชา วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๒ คน โดยมีขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑) ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้

๒) ประเมินการทำกิจกรรมของนักเรียน

รายการ การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔	๓	๒	๑
๑.การทำ กิจกรรม ตามแผนที่ กำหนด	ทำกิจกรรมและ วิธีการและขั้นตอน ที่กำหนดไว้อย่าง ถูกต้องด้วยตนเองมี การปรับปรุงแก้ไข เป็นระยะ	ทำกิจกรรมและ วิธีการและขั้นตอน ที่กำหนดไว้อย่าง ถูกต้องด้วยตนเองมี การปรับปรุงแก้ไข เป็นระยะ	ทำกิจกรรมและ วิธีการและขั้นตอน ที่กำหนดไว้โดยมีครู หรือผู้อื่นเป็นผู้นำ	ทำกิจกรรมไม่ ถูกต้องตาม วิธีการและ ขั้นตอนที่ กำหนดไว้ ไม่มี การปรับปรุง แก้ไข

รายการ การ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔	๓	๒	๑
๒.การใช้ อุปกรณ์ และ/หรือ เครื่องมือ	ใช้อุปกรณ์และ/ หรือเครื่องมือใน การทำกิจกรรมการ ทดลองได้อย่าง ถูกต้องตามหลัก ปฏิบัติและ คล่องแคล่ว	ใช้อุปกรณ์และ/หรือ เครื่องมือในการทำ กิจกรรมการทดลอง ได้อย่างถูกต้องตาม หลักปฏิบัติแต่ไม่ คล่องแคล่ว	ใช้อุปกรณ์และ/ หรือเครื่องมือใน การทำกิจกรรมการ ทดลองได้อย่าง ถูกต้องตามหลัก ปฏิบัติโดยมีครูหรือ ผู้อื่นเป็นผู้แนะนำ	ใช้อุปกรณ์และ/ หรือเครื่องมือใน การทำกิจกรรม การทดลองไม่ ถูกต้องและไม่มี ความ คล่องแคล่วใน กาใช้
๓.การ บันทึกผล การทำ กิจกรรม	บันทึกผลเป็นระยะ อย่างถูกต้อง มี ระเบียบ มีการระบุ หน่วย มีการอธิบาย ข้อมูลให้เห็นความ เชื่อมโยงเป็น ภาพรวมเป็นเหตุ เป็นผลและเป็นไป ตามการทำกิจกรรม	บันทึกผลเป็นระยะ อย่างถูกต้อง มี ระเบียบ มีการระบุ หน่วย มีการอธิบาย ข้อมูลให้เห็นความ ความสัมพันธ์เป็นไป ตามการทำกิจกรรม	บันทึกผลเป็นระยะ แต่ไม่เป็นระเบียบ และไม่มีการระบุ หน่วยและไม่มี การอธิบาย ข้อมูลให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของ การทำกิจกรรม	บันทึกผลไม่ครบ ไม่มีการระบุ หน่วยและไม่มี เป็นไปตามการ ทำกิจกรรม

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางอรุณวรรณ ภูผาลา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

**นวัตกรรมที่ ๑๑ การเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีด้วย AR (Augmented Reality)
วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การปฏิวัติอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**

ชื่อผลงาน: นวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีด้วย AR (Augmented Reality)

วิชาประวัติศาสตร์

เรื่อง การปฏิวัติอุตสาหกรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประเภทของสื่อ : เทคโนโลยี - สื่อประสม

เจ้าของผลงาน ว่าที่ร้อยตรีอัคคะระเดช สืบศรี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) อำเภอ เชื่องใน จังหวัด อุบลราชธานี

ตำแหน่ง: ครูรายเดือนแก้ไขปัญหาสถานศึกษาขาดแคลนชั้นวิกฤต โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) อำเภอ เชื่องใน จังหวัด อุบลราชธานี

ที่มาและความสำคัญ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ได้กำหนดเรื่องการศึกษาให้เป็นหน้าที่ของรัฐ ในหมวด ๕ มาตรา ๕๔ สรุปสาระสำคัญว่า รัฐต้องดำเนินการให้เด็กทุกคนได้รับการศึกษาเป็นเวลาสิบสองปี ตั้งแต่ก่อนวัยเรียนจนจบการศึกษามัธยมศึกษาบังคับอย่างมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย และให้เด็กเล็กได้รับการดูแล และพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษา เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย และ สนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการ และให้ประชาชน ได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่าง ๆ ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และต้องดำเนินการกำกับ ส่งเสริมและสนับสนุนให้จัดการศึกษามีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล และหมวด ๑๖ ประเด็นการปฏิรูป ประเทศ มาตรา ๒๕๘ จ. ด้านการศึกษา (๔) ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนทุกระดับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เรียนได้ตามความถนัดและปรับปรุงโครงสร้างของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยสอดคล้องกันทั้งในระดับชาติและระดับพื้นที่ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ได้ กำหนดแนวการจัดการศึกษาปรากฏในหมวด ๔ มาตรา ๒๒, ๒๓ สรุปสาระสำคัญ คือ “การจัดการศึกษาต้อง ยึด หลักผู้เรียนว่ามีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และต้องส่งเสริมผู้เรียนมีการพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ ส่วนการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตาม อรรถยาศัย ที่เน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา”

ปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง หรือ การ จัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตั้งแต่กระบวนการคิด จนถึงกระบวนการลงมือปฏิบัติ ด้วยตัวเอง โดยมีครูเป็นผู้ดูแล สนับสนุนในการค้นหา และศึกษาข้อมูลต่างๆของผู้เรียน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ตรงตามที่ตัวชีวิตกำหนดซึ่งเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง

อีกทั้งเป็นการแสดงให้เห็น ว่าผู้เรียนยังสามารถพัฒนาตนเองทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยฝึกวิธีเรียนรู้เพื่อเป็นผู้สร้าง ความรู้ที่ถูกต้อง

จากการที่ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า นักเรียนประสบปัญหาความรับผิดชอบ ขาดทักษะการเรียนรู้ ไม่ให้ความสนใจในเนื้อหา รายวิชาที่เรียน และสื่อ ที่ใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ยังไม่มีความน่าสนใจ การจัดการเรียนการสอน แบบรูปแบบเดิม ๆ ทำให้นักเรียน ไม่ค่อยสนใจ เพราะไม่เกิดความเข้าใจในการศึกษาเพิ่มเติมและไม่มี ความเข้าใจในการเรียน ดังนั้น การจัด กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ประเภทสื่อเทคโนโลยี โดยใช้ AR (Augmented Reality) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นอีก วิธีหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน มีความ เข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และสร้าง ทักษะในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ความรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนอธิบายพัฒนาการ สาเหตุ และยกตัวอย่างวิทยาการที่เกิดขึ้นจากการปฏิวัติ อุตสาหกรรมได้
๒. เพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นต่อสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง จากการปฏิวัติ อุตสาหกรรมได้
๓. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงใน ประเทศไทย

กระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง คุณธรรม จริยธรรม กรอบแนวคิด/กระบวนการ

ขั้นตอน/กระบวนการการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “นวัตกรรมการ เรียนการ สอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีด้วย AR (Augmented Reality)” วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การ ปฏิวัติอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กรอบแนวคิด ยงยุทธ์ Model ซึ่ง ประกอบด้วย ขั้นตอน ๕ ขั้นตอน คือ

๑. **ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)** เป็นขั้นตอนในการพูดเชื่อมโยงกับความรู้เก่า ๆ นักเรียน อาจจะมี การทำข้อสอบก่อนเรียน การเล่นเกมสก่อนเริ่มบทเรียน หรือการถามคำถามจาก คลิปวิดีโอ

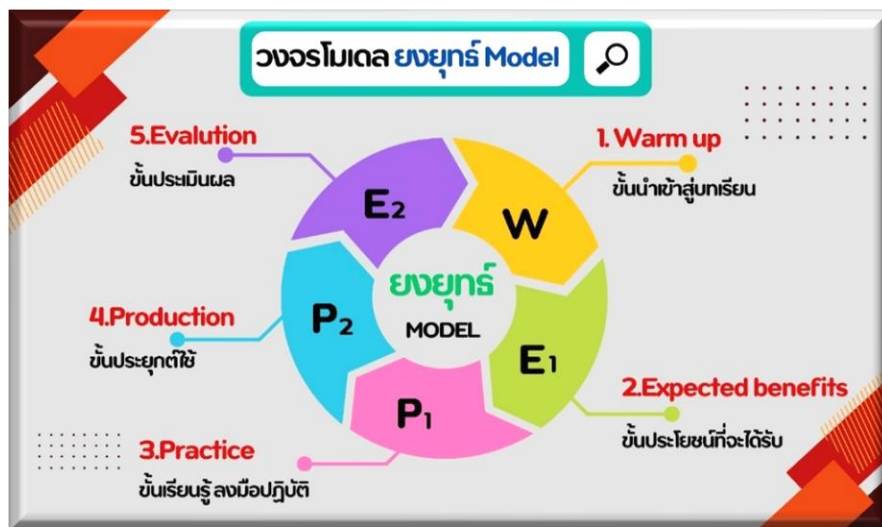
๒. **ขั้นประโยชน์ที่จะได้รับ (Expected benefits)** เป็นขั้นตอนของการชี้แจงว่าประโยชน์ ที่จะได้รับ จากการเรียนในเนื้อหานี้คืออะไร อาจจะดูเหมือนว่าเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ที่จริงแล้ว พยายาม ชี้แจงถึงประโยชน์ที่ลึกลงไปหรือการเชื่อมโยงต่าง ๆ

๓. **ขั้นเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ (Practice)** เป็นขั้นตอนของการศึกษา หรือการลงมือกระทำ เพื่อให้ได้มาซึ่งชิ้นงานที่อาจจะอยู่ในรูปแบบของงานที่จับต้องได้หรืองานที่จับต้องไม่ได้

๔. **ขั้นประยุกต์ใช้ (Production)** ขั้นตอนของการประยุกต์ใช้งานเป็นส่วนของการที่จะนำเนื้อหาที่ได้ จากขั้นตอนที่ ๓ ไปประยุกต์ใช้งานทำอะไรได้

๕. **ขั้นประเมินผล (Evaluation)** ขั้นตอนสุดท้ายของวงจรโมเดล อยุ่ยู่ Model เป็นการประเมินผล

การจัดการเรียนรู้ว่าเกิดผลอย่างไร ด้วยเครื่องมือการวัดโดยครูผู้สอนเป็นผู้ออกแบบเครื่องมือวัดเอง



ภาพประกอบ: วงจรโมเดล อยุ่ยู่ Model

วิธีดำเนินการ

๑. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์พื้นฐาน โดยดำเนินการขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักสูตรสถานศึกษาของ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เนื้อหา สาระ ตัวชี้วัดของวิชาประวัติศาสตร์

๑.๒ ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อประเภทเทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๑.๓ กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามตัวชี้วัดที่กำหนด จากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๑.๔ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี - สื่อประสม ประกอบการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๒. การสร้างนวัตกรรม AR (Augmented Reality) ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๒.๑ เตรียมข้อมูลเพื่อสร้างสื่อการสอน

๑. จัดทำข้อมูลเนื้อหาเรื่อง “การปฏิบัติอุตสาหกรรม” เป็นรูปแบบอินโฟกราฟิก ขนาด A๔ โดยใช้ Canva ออกแบบป้ายข้อมูล

๒. เตรียมวิดีโอเกี่ยวกับเรื่อง “การปฏิบัติอุตสาหกรรม” ในแต่ละช่วงยุคสมัย โดยใช้ความยาว วิดีโออย่างน้อยไม่เกิน ๑ นาที

๒.๒ สร้างสื่อ นวัตกรรม การเรียนการสอน

๑. เข้าเว็บไซต์ ARTIVIVE (<https://bridge.artivive.com/>) เพื่อทำการสมัครบัญชีผู้ใช้งานเริ่มต้น แบบ ๒ มิติ

๒. กด Add new เพื่อเริ่มสร้างสื่อ แล้วกดเลือก ๒D Artwork เพื่อใช้สำหรับสร้างสื่อ AR

๓. นำรูปภาพที่ได้เตรียมไว้ มาใส่ในช่อง IMAGE (ช่องซ้ายมือ) และนำวิดีโอที่ได้เตรียมไว้ มาใส่ในช่อง ADD VIDEO เมื่อเสร็จแล้วให้ทำการบันทึก (SAVE AS) โดยตั้งชื่อไฟล์งานตามเนื้อหาข้อมูล

๒.๓ ขั้นตอนการใช้งานสื่อการสอน

๑. ปรับรูปภาพสื่อการสอนตามขนาดหน้าต่างที่ต้องการ

๒. การใช้งานสำหรับโทรศัพท์ ให้ทำการโหลดแอปพลิเคชัน “ARTIVIVE” แล้วกดเข้าใช้งาน

๓. หน้าจอโทรศัพท์จะเข้าโหมดการถ่ายภาพ ให้นำโทรศัพท์จ่อกับภาพสื่อการสอนไว้สักระยะ จะมีคลิปรีดิโอปรากฏ

ลงชื่อ ว่าที่ร้อยตรี *อัครเดช เดช* ผู้พัฒนานวัตกรรม

(ว่าที่ร้อยตรีอัครเดช เดช สืบศรี)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ ๑๒ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning Art Mystery Game: Draw, Guess, and Create เรื่อง "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์"

ชื่อนวัตกรรม : "นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) Art Mystery Game: Draw, Guess, and Create" ชื่อเรื่อง "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์"

ระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ศิลปะ

ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวปวิษฐา ช่วยคง ตำแหน่ง : ครู (วิทยฐานะชำนาญการ)

โรงเรียน : บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการดำเนินการ : ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ (๑๖ พฤษภาคม - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๗)

๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะสำคัญ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ วิชาศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าว ผ่านการบูรณาการความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์และการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดแคลนสื่อเทคโนโลยีส่วนบุคคล เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อื่นที่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ทางศิลปะเชิงเทคโนโลยีได้อย่างเต็มที่ ประกอบกับการขาดความกล้าในการแสดงออกและความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดทางศิลปะ ส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้เพียงในระดับพื้นฐานเท่านั้น

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาในยุคดิจิทัล และตอบสนองต่อบริบทของสถานศึกษา ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" ขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน สร้างเสริมทักษะการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารทางศิลปะอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ลงมือปฏิบัติจริง และแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ในบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง เป็นมิตร และปลอดภัย

นวัตกรรมดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ เส้น สี รูปร่าง และการจัดองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ พัฒนาทักษะการสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม อันเป็นทักษะสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ จึงนับได้ว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะให้แก่ผู้เรียน
๒. เพื่อส่งเสริมทักษะจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน
๓. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเพิ่มเจตคติที่ดีต่อการเรียนศิลปะ
๔. เพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการแสดงออกทางความคิดของผู้เรียนผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินนวัตกรรมครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ซึ่งมีจำนวนรวมทั้งสิ้น ๗๑ คน ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยแบ่งเป็น

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๒๕ คน
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๖ คน
- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๓๐ คน

๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนกลุ่มเดียวกันซึ่งเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" โดยเก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อวิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism): ทฤษฎีนี้เน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ของผู้เรียนผ่านการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจจากการปฏิสัมพันธ์กับ

สิ่งแวดล้อมและจากการลงมือปฏิบัติจริง นวัตกรรม "ศิลป์ซ่อนหา" นำหลักการนี้มาใช้โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการวาดภาพ ทายภาพ และสร้างโจทย์ศิลป์ด้วยตนเอง

ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning Theory): ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการใช้เกมเป็นเครื่องมือเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การเล่นเกมช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม การแก้ปัญหา และการเรียนรู้แบบมีเป้าหมาย นวัตกรรมนี้จึงใช้เกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะศิลปะและการทำงานเป็นทีมอย่างสนุกสนาน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): เป็นแนวคิดที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และทำงานร่วมกัน นวัตกรรม "ศิลป์ซ่อนหา" จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิดสร้างโจทย์ วาดภาพ ทายภาพ และสื่อสารกันภายในกลุ่ม ซึ่งล้วนเป็นการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น

แนวคิดการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑: นวัตกรรมนี้มุ่งพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การสื่อสาร (Communication) และการทำงานเป็นทีม (Collaboration) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตและการทำงานในอนาคต ผ่านกิจกรรมเกมที่เน้นการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ และการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ นวัตกรรม "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยผสมผสานการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม การคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การสื่อสาร และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบที่สนุกสนานและท้าทาย

การดำเนินกิจกรรมดังกล่าวอิงแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning Theory) และแนวคิดการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย ผู้เรียนมีบทบาทอย่างเต็มที่ในการสร้างองค์ความรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม อันเป็นทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่

๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม)

การพัฒนานวัตกรรม "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" ประกอบด้วยขั้นตอนและกระบวนการดังนี้

๑. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

สำรวจปัญหา ความต้องการ และสภาพปัจจุบันของผู้เรียนในรายวิชาศิลปะ ผ่านการสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา เพื่อวิเคราะห์จุดอ่อนและโอกาสในการพัฒนา

๒. การออกแบบกิจกรรมและรูปแบบนวัตกรรม

ออกแบบเกม "ศิลป์ซ่อนหา" โดยกำหนดกติกา รูปแบบการเล่น วิธีการให้คะแนน และแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษา และแนวคิดการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

๓. การพัฒนาเครื่องมือประกอบนวัตกรรม

จัดทำใบคำชี้แจงกติกาเกม ชุดภาพตัวอย่างสำหรับกิจกรรม กระดานคะแนนทีม แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำเนินกิจกรรมและเก็บข้อมูล

๔. การทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม

ทดลองดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนจริงกับกลุ่มเป้าหมาย สังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ระดับความสนใจ และผลการทำงานร่วมกัน เก็บข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงกิจกรรม เช่น การปรับระดับความยากของโจทย์ หรือการกำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน

๕. การประเมินผลและสรุปผลการพัฒนา

ประเมินผลการใช้นวัตกรรมทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อนำไปสรุปผลความสำเร็จของนวัตกรรม และนำข้อเสนอแนะที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนานวัตกรรมในลำดับถัดไป

๖. เครื่องมือที่ใช้

การดำเนินกิจกรรม "ศิลป์ซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" ใช้เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเฉพาะเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการประเมินผล ดังนี้

๑. ใบคำชี้แจงกติกาการเล่น "ศิลป์ซ่อนหา": เอกสารที่ระบุวัตถุประสงค์ กติกา วิธีการเล่น ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และแนวทางการให้คะแนนอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท หน้าที่ และวิธีการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างถูกต้อง
๒. ชุดภาพตัวอย่างสำหรับใช้ในกิจกรรมทายภาพ: ชุดภาพที่ได้รับการคัดเลือกและออกแบบให้มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปทรง สี สัน และความหมาย เพื่อใช้เป็นโจทย์ในการวาดภาพและทายภาพ ช่วยกระตุ้นจินตนาการและทักษะการตีความของผู้เรียน
๓. กระดานคะแนนทีม: เครื่องมือสำหรับบันทึกคะแนนการทายภาพและการวาดภาพในแต่ละรอบของกิจกรรม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบมิตรภาพ และส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
๔. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน: แบบฟอร์มที่กำหนดตัวชี้วัดด้านการมีส่วนร่วม ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน โดยครูผู้สอนใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม

๕. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรม: แบบสอบถามที่วัดความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับความสนุก ความเข้าใจในกิจกรรม ความเหมาะสมของเนื้อหา และประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมและพัฒนาปรับปรุงในอนาคต

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

นวัตกรรม "ศิลปะซ่อนหา: เกมทายภาพสร้างสรรค์" ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยวางแผนการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาและความสามารถของผู้เรียน กิจกรรมถูกออกแบบให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านการวาดภาพ ทายภาพ และสื่อสารภายในทีม นวัตกรรมนี้สามารถแก้ไขปัญหาการขาดแรงจูงใจในการเรียนศิลปะของผู้เรียน และส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพภายในชั้นเรียน

ตารางที่ ๑ การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

ขั้นตอน	รายละเอียด
การวางแผนการจัดกิจกรรม	ออกแบบกิจกรรมศิลปะซ่อนหาให้สอดคล้องกับรายวิชา
การดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน	ผู้เรียนวาดภาพ ทายภาพ และทำงานเป็นทีม
การประเมินผลเบื้องต้น	สังเกตความสนใจและพฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวพิชิตฐา ช่วยคง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ส่วนที่ 4

การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การจัดทำแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ปีงบประมาณ 2567 ของโรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) เป็นเครื่องมือสำคัญในการปฏิบัติงานเพื่อส่งมอบผลผลิตและการให้บริการทางการศึกษาที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี รวมถึงนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) จึงได้กำหนดทิศทางการพัฒนาและกระบวนการนำแผนสู่การปฏิบัติ ดังนี้

1. การกระจายอำนาจการบริหารจัดการและสร้างเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ดำเนินการกระจายอำนาจการบริหารจัดการให้ผู้ปกครอง ชุมชน และองค์กรท้องถิ่น เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ผ่านการมีส่วนร่วมในการวางแผนพัฒนาการศึกษา กำหนดเป้าหมายร่วมกัน และสนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาและผู้นำชุมชนได้เข้ามาสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรเพื่อการขับเคลื่อนแผนงาน/โครงการในแต่ละปี

2. การมีส่วนร่วมบริหารจัดการของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) บริหารจัดการโดยเน้นบทบาทสำคัญของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการร่วมวางแผน กำกับ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและชุมชนได้อย่างแท้จริง

3. การให้ความร่วมมือร่วมใจของบุคลากรในสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) มีกระบวนการสร้างความสามัคคีและความร่วมมือของบุคลากรในโรงเรียน ผ่านกิจกรรมเสริมสร้างขวัญกำลังใจ การพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ภายในสถานศึกษา เพื่อยกระดับศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่

4. การเสริมสร้างความเข้มแข็งให้สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) มุ่งเสริมสร้างความเข้มแข็งของสถานศึกษา โดยพัฒนาคุณภาพครูด้วยการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning และการใช้เทคโนโลยี สนับสนุนการสอน พร้อมทั้งดำเนินการนิเทศภายในโรงเรียนในรูปแบบกัลยาณมิตร (Coaching & Mentoring) เพื่อเสริมพลังให้ครูสามารถออกแบบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5. การกำกับติดตาม ควบคุม และประเมินผลการปฏิบัติงาน

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ดำเนินการทำข้อตกลงการปฏิบัติงานร่วมกับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (PA) ในทุกปีการศึกษา เพื่อกำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานทุก 6 เดือน พร้อมทั้งนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการบริหารงาน การพัฒนาบุคลากร และการพิจารณาเลื่อนเงินเดือน ทั้งนี้ การบริหารงบประมาณของโรงเรียนดำเนินการภายใต้หลักความคุ้มค่า โปร่งใส และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งบประมาณของทางราชการและแนวทางยุทธศาสตร์การศึกษาของจังหวัด อุบลราชธานีและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



โรงเรียน

บ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ