



# แผนขับเคลื่อนนวัตกรรม การศึกษาของสถานศึกษา

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี  
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗



## โรงเรียนบ้านชิตวน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ 2568 โรงเรียนบ้านชีทวน ฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานตามภารกิจของโรงเรียนให้มีความสอดคล้อง เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ ค่านิยม พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์และแนวทางในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายรัฐบาลด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี นอกจากนี้ยังคำนึงถึงภารกิจหลักที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นสาระสำคัญของคุณภาพและความเสมอภาคทางการศึกษาของชาติเป็นไปเพื่อพัฒนาคุณภาพคนไทยและสังคมไทยอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านชีทวน ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน/โครงการในครั้งนี้ หวังอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่กำหนดไว้ อันจะทำให้คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนเจริญก้าวหน้าต่อไป

โรงเรียนบ้านชีทวน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	4
1. ข้อมูลสถานศึกษา	4
2. ชื่อแผนงาน	4
3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา	4
4. วันเริ่มต้นแผนงาน	4
5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	4
6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษา ของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน	5
7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี	5
8. ลักษณะโครงการ	5
9. หลักการและเหตุผล	5
10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน	8
11. เป้าหมาย	9
12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร	9
13. ประเภทของนวัตกรรม	10
14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	11
15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	11
16. นวัตกรรมของครูภายใต้โครงการและงบประมาณ	11
1) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	11
2) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	11
3) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	11
4) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	11
5) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	11
6) นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	11
17. การประเมินผลโครงการ	12
ภาคผนวก	



**แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านชิตวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗**

**1. ข้อมูลสถานศึกษา**

โรงเรียนบ้านชิตวน เลขที่ 173 หมู่ 2 ตำบลชิตวน อำเภอเข็ญ จังหวัดอุบลราชธานี  
34150

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

**ข้อมูลพื้นฐาน**

- โรงเรียนประถมศึกษา
- โรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดเล็ก จำนวนนักเรียนตั้งแต่ 119 คนลงมา
- นักเรียน จำนวน 110 คน
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 13 คน (10 มิ.ย. 2567)

**2. ชื่อแผนงาน :**

แผนงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่  
ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่

**3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง**

นายไฉน ปริบูรณ์ ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ หัวหน้าชุด  
โครงการ

โทรศัพท์ 084-9621294 E-mail : chanai@gmail.com

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

**5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา**

คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทาง  
การศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ  
ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

#### 6 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

สมรรถนะหลัก ๖ ประการ ได้แก่ การจัดการตนเอง การสื่อสาร การแก้ปัญหา การคิดขั้นสูง ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี

สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)

สมรรถนะการอาชีพที่มีฐานคิดจากอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๕ ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) อยู่อย่างพอเพียง 5) มีจิตสาธารณะ

#### 7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

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

#### 8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

(  ) โครงการต่อเนื่อง

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

จุดเด่น 1) นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดี 2) ครูมีความรับผิดชอบงานในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเต็มที่ 3) ผู้บริหาร มีความรู้ความสามารถสูง/ มีระบบการบริหารจัดการที่ชัดเจน 4) ชุมชนให้ความร่วมมือและใส่ใจในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

จุดที่ควรพัฒนา 1) การคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 2) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ 3) การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามาร่วมจัดการสอน

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

**ด้านบริหารทั่วไป ปัญหา** โครงการ/กิจกรรม/ระบบรายงานข้อมูล/ ขั้นตอนการปฏิบัติ จากหน่วยเหนือ มีจำนวนมากเกินไป ครูต้องใช้เวลาไปกับบางกิจกรรมที่มีใช้สาระสำคัญ **แนวทางแก้ไข** ลดกิจกรรมที่มีใช้สาระสำคัญ/ไม่สอดคล้องกับมาตรา ๕ พรบ.พื้นที่นวัตกรรม/ เสนอแนะเขตพื้นที่ฯ หาวิธีปฏิบัติที่ดีที่ลดขั้นตอนปฏิบัติ/ทุกกลุ่มงาน

**ด้านบริหารงานบุคคล ปัญหา** บางพฤติกรรมของครูบางคน ไม่สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ รร. นำร่องพื้นที่นวัตกรรมได้/ ทักษะการสร้างนวัตกรรมของครู ยังไม่พอ **แนวทางแก้ไข** ส่งข้อมูลครูให้ อ.ก.ค.พ.พิจารณาย้าย/ปรับเปลี่ยนสถานที่ทำงาน/โดยเจ้าของไม่ได้ยื่นคำขอ/ถ้าหากไม่คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรม/ย้ายกรณี ที่ ๓/

**ด้านบริหารงานวิชาการ ปัญหา** เนื้อหาบางเรื่อง ไม่จำเป็นสำหรับผู้เรียน/ สื่อการเรียนรู้ที่จัดซื้อมา บางรายการไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ทำให้จำ จด เสียเวลา **แนวทางแก้ไข** ปรับเนื้อหาหลักสูตรตามจำเป็นสำหรับชีวิตและอนาคตของเด็กและประเทศชาติ/ครูมีอิสระในการสร้างสื่อ-นวัตกรรม ไม่ต้องทำตามศธ.ทุกเรื่อง

**ด้านบริหารงบประมาณ ปัญหา** ขั้นตอนการปฏิบัติตามระเบียบ เยอะเกินไป/มีระบบตรวจสอบที่ซ้ำซ้อน/ครูกลัวเสียอนาคต/หน่วยเหนือนำกฎหมายมาขู่อยู่เรื่อย ไม่ช่วย **แนวทางแก้ไข** หน่วยเหนือหาวิธีปฏิบัติที่ดีที่ลดขั้นตอนไม่จำเป็น/ระบบป้องกันทุจริตที่ง่าย เชื่อถือได้/สร้างกลไกช่วยเหลือทางกฎหมาย มิใช่มากระทำซ้ำเติมครู หรือสร้างบรรยากาศแห่งความกลัว จนใช้เงินก็ไม่คุ้มค่า ไม่เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง เพียงให้ถูกระเบียบ

เปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน ( O-NET )

ปีการศึกษา 2565-2566 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิชา	2565	2566	ผลต่าง	ร้อยละ
ภาษาไทย	53.23	59.69	6.46	12.13
ภาษาอังกฤษ	23.86	28.32	4.46	13.57
คณิตศาสตร์	19.56	29.77	10.21	52.19
วิทยาศาสตร์	45.68	42.28	-3.4	13.32
เฉลี่ยรวม	35.58	40.01	4.43	7.44

เปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ(NT)

ปีการศึกษา 2565-2566 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิชา	2565	2566	ผลต่าง	ร้อยละ
ความสามารถด้านภาษาไทย	42.13	54.25	12.12	3.15
ความสามารถด้านคณิตศาสตร์	32.54	37.50	4.96	3.86
รวมคะแนนเฉลี่ย	37.34	45.87	8.53	0.21

เปรียบเทียบผลคะแนนการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (RT)  
ปีการศึกษา 2565-2566

วิชา	2565	2566	ผลต่าง	ร้อยละ
การอ่านออกเสียง	82.87	96.00	13.13	15.84
การอ่านรู้เรื่อง	69.25	76.88	7.63	11.01
เฉลี่ยรวม	76.06	86.44	10.38	13.64

ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งถือเป็นลำดับที่ 1 ของประเทศ จากรายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ปี 2565 ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) พบว่า ในระดับการศึกษาภาคบังคับ (อนุบาล – ม.3) ตั้งแต่ ปีการศึกษา 2563-2565 มีนักเรียนยากจนพิเศษเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีจำนวน 85,440 คน รายงานจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ด้านรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนพบว่า มีเด็กและเยาวชนอายุ 3-14 ปี จำนวนกว่า 2.5 ล้านคน อยู่ใต้เส้นความยากจน เนื่องจากมีรายได้ต่ำกว่า 2,762 บาทต่อคน/เดือน และข้อมูลแหล่งรายได้ของครอบครัวนักเรียนกลุ่มยากจนพิเศษ ร้อยละ 59 มาจากสวัสดิการรัฐและเอกชน รองลงมาร้อยละ 53.9 คือ เงินเดือนหรือค่าจ้าง และรายได้จากการเกษตร คิดเป็นร้อยละ 42.4 ตามลำดับ และแนวโน้มความยากจนจะยังคงอยู่อีกนาน เมื่อรายได้ที่ต่ำสวนทางกับค่าครองชีพที่สูงขึ้น แหล่งรายรับของครอบครัวเด็กยากจนพิเศษเกินกว่าครึ่งจึงมาจากสวัสดิการรัฐและเอกชน ในขณะที่รายได้จากการเกษตรมีความไม่แน่นอนสูง ประกอบกับสภาพแวดล้อมทางสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยพลังของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้กระทบต่อวิถีคิด วิถีปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนเป็นสังคมบริโภคนิยมแบบ ทำให้ชีวิตขาดความสมดุล ขาดทักษะการผลิต การจำหน่าย ส่งผลให้รายได้กับรายจ่าย ไม่สมดุลกัน เศรษฐกิจระดับครัวเรือนเป็นแบบพึ่งพาภาครัฐ ระดับการพึ่งตนเองต่ำ ผู้ปกครองต้องใช้เวลาทั้งชีวิต ทำมาหาเงินเพื่อส่งเสียบุตรหลานของตนให้ได้เรียนหนังสือดีๆ ด้วยสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาโดยตรง เด็กๆ ที่มีฐานะยากจน ไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึง

การวิเคราะห์จุดสำคัญ (Pain point) บริบท และสถานการณ์ทางการศึกษา พบว่า โรงเรียนบ้านชีทวนติดกับดักคุณภาพการศึกษาต่อเนื่องยาวนาน ซึ่งปัจจุบันการพัฒนาการศึกษาได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ซึ่งการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติในแต่ละระดับการศึกษานั้น ยังคงมีความสำคัญต่อการศึกษาไทยไม่ว่าจะเป็นทดสอบ RT, NT และ O-Net การทดสอบเหล่านี้ถือว่าเป็นเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี โรงเรียนในหลาย ๆ แห่งต่างก็มีการพัฒนาการศึกษาให้ สอดคล้องกับการประเมินทางการศึกษาเหล่านี้ โรงเรียนบ้านชีทวนเป็นโรงเรียนที่เน้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ มีศักยภาพเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้ให้ความสนใจใน

การเรียนที่หลากหลาย การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อดำเนินการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบต่างๆจึงเป็นสิ่งจำเป็น และเมื่อพิจารณาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน ทั้งใน RT, NT และ O-Net ในปี การศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ยังมีบางกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่คะแนนผลการทดสอบยังไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ทั้งๆ ที่มีปัจจัยเอื้อพอสมควรไม่ว่าจะเป็นด้านบุคลากรครูที่มีครบทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ด้านสื่อทางเทคโนโลยีทางการศึกษา ห้องคอมพิวเตอร์ แม้กระทั่งอุปกรณ์ด้านกีฬา แต่โรงเรียนบ้านชีทวนยังไม่สามารถนำปัจจัยที่มีมาพัฒนาคุณภาพด้านการศึกษาได้ดีเท่าที่ควร ดังนั้นทางโรงเรียนจึงจำเป็นต้องดำเนินการจัดโครงการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาสู่การเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและพัฒนาตนเอง ให้มีความรู้ความสามารถเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังจะเห็นได้จากการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดในการประเมินการทดสอบทางการศึกษา

ภายใต้บทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และประกาศหลักเกณฑ์ วิธีการของคณะกรรมการนโยบายขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้อง โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาสามารถพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการตนเองได้ ความเป็นอิสระคล่องตัว และมีประสิทธิภาพ ในด้านการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา การพัฒนาระบบประกันคุณภาพภายใน การบริหารงบประมาณ/บุคคล/ทั่วไป ระบบนิเวศน์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม และระบบฐานข้อมูลนวัตกรรม โรงเรียนบ้านชีทวนได้รับอนุมัติเป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีการศึกษา 2566 ตามมติที่ประชุมของคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ครั้งที่ 2/2566 วันที่ 13 มีนาคม 2566 รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น โดยการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ มีหลักสูตรที่ตอบโจทย์ปัญหาเชิงพื้นที่ ยืดหยุ่น มีประสิทธิภาพ มีอิสระในการกำหนดเป้าหมายคุณภาพ มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลงาน/ผลการปฏิบัติ ควบคู่กับการประเมินความก้าวหน้าและสะสมสมรรถนะ ครูมีอิสระจัดทำ จัดหาสื่อการเรียนรู้เอง และพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาได้อย่างยั่งยืน เป็นต้นแบบได้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น และเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาด้านแบบที่ผ่านการประเมินตามมาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ได้

#### 10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

(1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

(2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) และแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

(3) เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning community)

(4) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่

(5) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านความเป็นนักปราชญ์

(6) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพที่สอดคล้องกับกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 11. เป้าหมายของโครงการ

#### ข้อมูลเชิงประมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 28 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑
- 2) นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 82 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน
- 3) ครูจำนวน 10 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

#### เชิงคุณภาพ

- 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 5) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ บูรณาการตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 6) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตามแนวคิดการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 7) มีการนำแนวคิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

### 12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

#### 12.1 ชื่อนวัตกรรม “รูปแบบการบริหารหลักสูตรบูรณาการสู่ฐานสมรรถนะ ตามกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน”



## 12.2 กลไกการดำเนินงาน

### 12.2.1 กระบวนการพัฒนาหลักสูตร

- 1) กำหนดเป้าหมายผลลัพธ์อันพึงประสงค์
- 2) เปลี่ยนผ่านหลักสูตร 2551 บูรณาการฐานสมรรถนะ
- 3) การจัดทำ จัดทำ และผลิตสื่อ-นวัตกรรม แหล่งเรียนรู้
- 4) ระบบนิเวศการเรียนรู้

### 12.2.2 กระบวนการบริหารงานวิชาการ

- 1) กำหนดโครงสร้าง/บทบาทผู้เกี่ยวข้อง
- 2) การพัฒนาครูฯ
- 3) การติดตาม ช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 4) ปรับปรุง และรายงาน

### 12.2.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์จุดสำคัญ (Pain point) บริบท และสถานการณ์ทางการศึกษา

ขั้นที่ 2 การศึกษาเอกสาร (Document Research) ศึกษาภาคสนาม (Field study)

และวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practice)

ขั้นที่ 3 ยกร่าง รูปแบบการบริหารจัดการตนเองฯ นำเสนอเวทีวิพากษ์จากผู้มีส่วนได้เสีย

ขั้นที่ 4 ปรับปรุง/ จัดทำเครื่องมือการเปลี่ยนแปลง (Take Action) และแผนงาน

ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง

ขั้นที่ 5 ปฏิบัติการหนุนเสริม/ แลกเปลี่ยนเรียนรู้/ เยี่ยมโรงเรียน (visit school)

สะท้อนผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 6 ประเมินผลรูปแบบการบริหารจัดการตนเอง/ จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบาย

### 12.2.4 แผนการจัดกิจกรรมตามรูปแบบ

แผนที่ 1 การบริหารหลักสูตรเปลี่ยนผ่านสู่การบูรณาการฐานสมรรถนะ

แผนที่ 2 การบริหารจัดการชั้นเรียนและพัฒนากระบวนการเรียนรู้

แผนที่ 3 การบริหารสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งการเรียนรู้

แผนที่ 4 การบริหารงานประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

## 13. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- () 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

(☑) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

(☑) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

(☑) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

(☑) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

(☑) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

#### 14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้จัดการศึกษาที่นำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณและความหมายเพื่อเป็นรากฐานในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

2. ได้หลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านบูรณาการฐานสมรรถนะบนฐานอัตลักษณ์สถานศึกษา

3. ได้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์สถานศึกษา

4. ได้รูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ และแนวทางการพัฒนาในแต่ละองค์ประกอบ

#### 15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรมกลาง “รูปแบบการบริหารหลักสูตรบูรณาการสู่ฐานสมรรถนะ ตามกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน” จำนวน 5,000 บาท

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การสร้างและพัฒนาหลักสูตร	-	เชิญวิทยากรภายนอก วิพากษ์หลักสูตร	๒ ครั้ง	-
2) กิจกรรมนำเสนอหลักสูตรในเวทีประชุมวิชาการ	ค่าใช้จ่าย	-นำหลักสูตรและผลงานการนำไปใช้ ไปเสนอในเวทีวิชาการระดับเขตฯ/จังหวัด	๑ ครั้ง	1,000 บาท
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุสื่อการเรียนรู้นำหลักสูตรไปใช้	ค่าวัสดุ	-จัดหาสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์ม	๑ ชุด	4,000 บาท

#### 16. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

ลำดับที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
1	นวัตกรรมการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนการสังเคราะห์การ	นางสาวสิริฉัตร ปัญญาบารมี	20,000 บาท

	ออกเสียงและการวิเคราะห์การออกเสียง รายวิชา ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
2	นวัตกรรมคณิตศาสตร์การออกแบบลายผ้าไหมพื้นบ้าน (ลายปลาอืด)ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย กระบวนการActive Learning ด้วยโปรแกรมทาง คณิตศาสตร์ The Geometer's Sketchpad (GSP)	นายอดิศักดิ์ โคนโพธิ์	8,240 บาท
3	นวัตกรรมการใช้สื่อไอซีทีพัฒนาทักษะการใช้งาน อินเทอร์เน็ตค้นหาและนำเสนอข้อมูลของผู้เรียนในรายวิชา วิทยาการคำนวณชั้น ป.4 - ป.6 โดยใช้รูปแบบการศึกษาเชิง รุก (Active Learning)	นายรัตนสิทธิ์ ประกอบสุข	13,660 บาท
4	การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learningบูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง แผนผัง ชุมชนซีทวนชนวนล วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	นางสาวสุวรรณา สมสิน	-
5	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านซีทวน	นางสาวสุภาพร นาสินสง	-
6	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบนวัตกรรม Cheethuan Model การบูรณาการ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการประกอบอาชีพใน ชุมชน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	นายจักรพันธ์ แสงวงษ์	-

### 17. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา สูงขึ้น	1) ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	1) เครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ทาง การศึกษา
2) ครูมีทักษะการคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	2) ประเมินทักษะการคิดค้นและ พัฒนานวัตกรรมกรรมเรียนรู้	2) แบบประเมินทักษะการคิดค้น และพัฒนานวัตกรรมกรรมเรียนรู้
3) มีหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้ ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	3) วิพากษ์/ประเมินหลักสูตร	3) แบบประเมินหลักสูตรและการ นำหลักสูตรไปใช้
4) มีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการ พัฒนาตามกระบวนการพัฒนา นวัตกรรมที่เชื่อถือได้	4) ประเมินประสิทธิภาพ นวัตกรรมการเรียนรู้	4) แบบประเมินประสิทธิภาพนวัต กรรมกรรมเรียนรู้ -แบบประเมินความพึงพอใจ

5) มีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ	5) ประเมินรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการ	5) แบบประเมินรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการ โดยผู้เชี่ยวชาญ -แบบบันทึกสนทนากลุ่ม
6) มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจากระดับห้องเรียน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด	6) จัดเวทีสนทนากลุ่ม และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย	6) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม และแบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย

# ภาคผนวก

นวัตกรรมการบริหาร



## นวัตกรรมด้านการบริหาร

โครงการนวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นายไฉน ปริบูรณ์
2. นวัตกรรมการศึกษา “รูปแบบการบริหารหลักสูตรบูรณาการสู่ฐานสมรรถนะ ตามกรอบพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน”
3. ระยะเวลาดำเนินการ...วันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
  - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
  - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
  - 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
  - 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
  - 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
  - 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ
  - 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
  - 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
  - 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
  - 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร
6. ลักษณะโครงการ
  - โครงการใหม่
  - โครงการต่อเนื่อง
7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งถือเป็นลำดับที่ 1 ของประเทศ จากรายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ปี 2565 ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) พบว่า ในระดับการศึกษาภาคบังคับ (อนุบาล – ม.3) ตั้งแต่ ปีการศึกษา 2563-2565 มีนักเรียนยากจนพิเศษเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีจำนวน 85,440 คน รายงานจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ด้านรายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือน พบว่า มีเด็กและเยาวชนอายุ 3-14 ปี จำนวนกว่า 2.5 ล้านคน อยู่ใต้เส้นความยากจน เนื่องจากมีรายได้ต่ำกว่า 2,762 บาทต่อคน/เดือน และข้อมูลแหล่งรายได้ของครอบครัวนักเรียนกลุ่มยากจนพิเศษ ร้อยละ 59 มาจากสวัสดิการรัฐและเอกชน รองลงมา ร้อยละ 53.9 คือ เงินเดือนหรือค่าจ้าง และรายได้จากการเกษตร คิดเป็นร้อยละ 42.4 ตามลำดับ และแนวโน้มความยากจนจะยังคงอยู่อีกนาน เมื่อรายได้ที่ต่ำสวนทางกับค่าครองชีพที่สูงขึ้น แหล่งรายรับของครอบครัวเด็กยากจนพิเศษเกินกว่าครึ่งจึงมาจากสวัสดิการรัฐและเอกชน ในขณะที่รายได้จากภาคการเกษตรมีความไม่แน่นอนสูง ประกอบกับสภาพแวดล้อมทางสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยพลังของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้กระทบต่อวิถีคิด วิถีปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนเป็นสังคมบริโภคนิยมแบบ ทำให้ชีวิตขาดความสมดุล ขาดทักษะการผลิต การจำหน่าย ส่งผลให้รายได้กับรายจ่าย ไม่สมดุลกัน เศรษฐกิจระดับครัวเรือนเป็นแบบพึ่งพาภาครัฐ ระดับการพึ่งตนเองต่ำ ผู้ปกครองต้องใช้เวลาทั้งชีวิต ทำมาหาเงินเพื่อส่งเสียบุตรหลานของตนให้ได้เรียนหนังสือดีๆ ด้วยสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาโดยตรง เด็กๆ ที่มีฐานะยากจน ไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึง

การวิเคราะห์จุดสำคัญ (Pain point) บริบท และสถานการณ์ทางการศึกษา พบว่า โรงเรียนบ้านชีทวนติดกับตึกคุณภาพการศึกษาต่อเนื่องยาวนาน ซึ่งปัจจุบันการพัฒนาการศึกษาได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ซึ่งการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติในแต่ละระดับศึกษานั้น ยังคงมีความสำคัญต่อการศึกษาไทยไม่ว่าจะเป็น การทดสอบ RT, NT และ O-Net การทดสอบเหล่านี้ถือว่าเป็นเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี โรงเรียนในหลาย ๆ แห่งต่างก็มีการพัฒนาการศึกษาให้ สอดคล้องกับการประเมินทางการศึกษาเหล่านี้ โรงเรียนบ้านชีทวนเป็นโรงเรียนที่เน้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ มีศักยภาพเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้ให้ความสนใจในการเรียนที่หลากหลาย การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเพื่อดำเนินการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบต่างๆจึงเป็นสิ่งจำเป็น และเมื่อพิจารณาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน ทั้งใน RT, NT และ O-Net ในปี การศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ยังมีบางกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่คะแนนผลการทดสอบยังไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ทั้งๆ ที่มีปัจจัยเอื้อพอสมควรไม่ว่าจะเป็นด้านบุคลากรครูที่มีครบทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ด้านสื่อทางเทคโนโลยีทางการศึกษา ห้องคอมพิวเตอร์ แม้กระทั่งอุปกรณ์ด้านกีฬา แต่โรงเรียนบ้านชีทวนยังไม่สามารถนำปัจจัยที่มีมาพัฒนาคุณภาพด้านการศึกษาได้ดีเท่าที่ควร ดังนั้นทางโรงเรียนจึงจำเป็นต้องดำเนินการจัดโครงการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาสู่การเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและพัฒนาตนเอง ให้มีความรู้ความสามารถเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังจะเห็นได้จากการออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดในการประเมินการทดสอบทางการศึกษา

ภายใต้บทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และประกาศหลักเกณฑ์ วิธีการของคณะกรรมการนโยบายขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้อง โรงเรียนนำ

ร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาสามารถพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการตนเองได้ ความเป็นอิสระ คล่องตัว และมีประสิทธิภาพ ในด้านการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา การพัฒนาระบบประกัน คุณภาพภายใน การบริหารงบประมาณ/บุคคล/ทั่วไป ระบบนิเวศน์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการ และ ระบบฐานข้อมูลนวัตกรรมการ โรงเรียนบ้านชีทวนได้รับอนุมัติเป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการ การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีการศึกษา 2566 ตามมติที่ประชุมของคณะกรรมการขับเคลื่อน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ครั้งที่ 2/2566 วันที่ 13 มีนาคม 2566 รวมทั้งเพื่อ ดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น โดยการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการ ตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ มีหลักสูตรที่ตอบโจทย์ปัญหาเชิงพื้นที่ ยืดหยุ่น มี ประสิทธิภาพ มีอิสระในการกำหนดเป้าหมายคุณภาพ มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลงาน/ผลการปฏิบัติ ควบคู่กับการประเมินความก้าวหน้าและสะสมสมรรถนะ ครูมีอิสระจัดทำ จัดหาสื่อการเรียนรู้เอง และ พัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาได้อย่างยั่งยืน เป็นต้นแบบได้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทาง การศึกษาสูงขึ้น และเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต้นแบบที่ผ่านการประเมินตาม มาตรฐาน 5 แห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ได้

โรงเรียนบ้านชีทวน เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 - 3 และเปิดสอนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา คือ “โรงเรียนดีทันสมัย ใส่ใจการ เรียนรู้คู่คุณธรรม นำวิถีชุมชนร่วมพัฒนา จัดการศึกษาด้วยนวัตกรรมการศึกษามุ่งสู่มาตรฐาน ประสานงาน เพื่อการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้เป็นสุขอย่างยั่งยืน” ให้สอดคล้อง กับแนวทางการพัฒนาการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานีในระยะ ๕ ปี (พ.ศ.๒๕๖๖-๒๕๗๐) โดยการ พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานของโรงเรียน ให้มีความเหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา พัฒนาองค์ ความรู้ทางเศรษฐกิจโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในด้านเศรษฐกิจของจังหวัด มีการใช้ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ มีการเรียนรู้อย่างมี คุณภาพ ส่งเสริมและสืบสาน วัฒนธรรมการเรียนรู้ในท้องถิ่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิต สุขภาพกายที่ดี พัฒนาบุคลากรด้าน การศึกษาในทุกมิติ และพัฒนาสถานศึกษาให้มีความปลอดภัย อีกทั้งเพื่อฝึกทักษะวิชาการ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ให้แก่นักเรียนอย่างหลากหลายและต่อเนื่อง

## 8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

(1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และ สมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

(2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) และ แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและ อัตลักษณ์อุบลราชธานี

(3) เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่าน กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning community)

- (4) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- (5) เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ผู้เรียนที่สะท้อนอัตลักษณ์อุบลราชธานีด้านความเป็นนักปราชญ์
- (6) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพที่สอดคล้องกับกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## 9. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

### 9.1 เชิงปริมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 28 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑
- 2) นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 82 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน
- 3) ครูจำนวน 10 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

### 9.2 เชิงคุณภาพ

- 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สมรรถนะสังคมและสมรรถนะทางการอาชีพ
- 5) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ บูรณาการตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- 6) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตามแนวคิดการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 7) มีการนำแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

## 10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 10.1 วงจรคุณภาพเต็มมิ่ง (PDCA)

วงจรคุณภาพหรือวงจรเต็มมิ่ง (Deming cycle) (Deming, 1986 อ้างถึงใน นิรุช บัณฑิต ๒๕๖๗: 37) PDCA เป็นเครื่องมือแห่งคุณภาพ (Quality tools) ชนิดหนึ่งจากเครื่องมือแห่งคุณภาพหลาย ๆ ชนิด ที่มีประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาคุณภาพขององค์กรไปสู่ความเป็นองค์กร ที่มีคุณภาพ แนวคิดเกี่ยวกับวงจร PDCA เริ่มโดย ดร.วอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ท เป็นผู้พัฒนาขึ้นเป็นคนแรก ในปี ค.ศ. 1939 และ ดร.เอ็ดวาร์ด เดมมิ่ง เป็นผู้นำมาเผยแพร่ในประเทศญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1950 จนเป็นที่รู้จักกัน

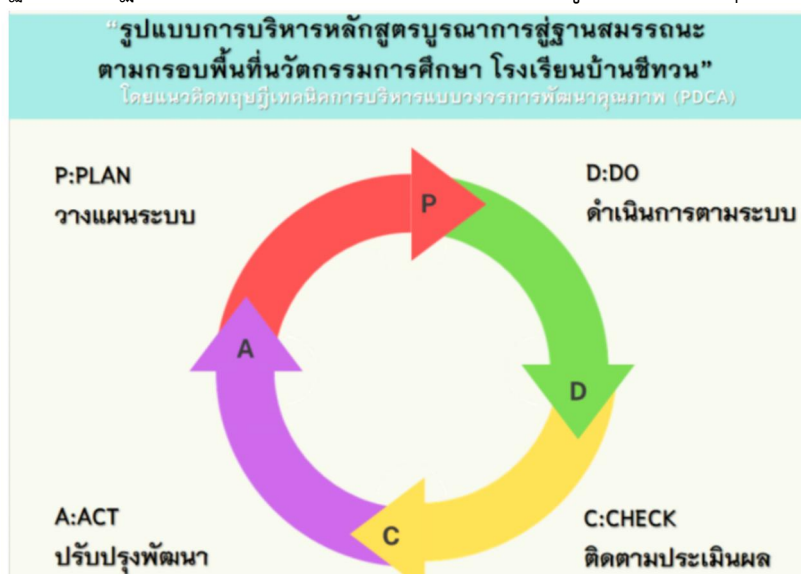
แพร่หลายในชื่อวงจรเดมมิ่ง (Deming cycle) หรือวงจรควบคุมคุณภาพ (Quality control circle : PDCA) วงจรเดมมิ่งถูกดัดแปลงให้เข้ากับวงจร การบริหาร ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนการปฏิบัติขั้นตอนการตรวจสอบ และขั้นตอนการดำเนินการให้เหมาะสม ต่อมามีการใช้ตัวอักษรย่อว่า P D C และ A ซึ่งมาจากคำว่า Plan, Do, Check และ Action ซึ่งอธิบาย ได้ดังนี้ P: Plan คือการวางแผนในการดำเนินการ D: Do คือการลงมือทำตามแผนที่วางไว้ C: Check คือ การตรวจสอบผลการดำเนินการกับแผน และ A: Action คือ การยึดถือปฏิบัติหากการดำเนินการ30 บรรลุตามแผน แต่หากไม่บรรลุตามแผนให้หาสาเหตุและวางแผนแก้ไขใหม่ (ชัชวาล อรวงศ์ศุภทัต, 2555, 48; มรกต วงเนตร, 2554 : 41; Mycoted, 2004) มีรายละเอียดดังนี้

1. การวางแผน (Plan) จะเป็นจุดเริ่มต้นของวงจรคุณภาพ เพราะแผนจะกำหนดเป้าหมายและทิศทางในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพ โดยแผนจะอธิบายความจำเป็นและสร้างความเข้าใจในการแก้ปัญหา ซึ่งอาศัยการร่วมแรงร่วมใจจากทุกหน่วยงานในการปรับปรุงแก้ไขอุปสรรค และข้อบกพร่องต่างๆ ขององค์กรให้หมดไปอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้องค์กรสามารถดำเนินงานบรรลุความสำเร็จตามที่ต้องการ

2. การปฏิบัติ(Do) นำทางเลือกที่ตัดสินใจไปวางแผนปฏิบัติงาน (Action plan) และลงมือปฏิบัติเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าปัญหานั้นเป็นงานที่สามารถแก้ไขได้ภายใน กลุ่มก็สามารถปฏิบัติได้ทันทีหากปัญหาที่มีความซับซ้อนเกี่ยวข้องกับหน่วยหรือกลุ่มอื่นก็ต้องแจ้งให้ผู้บริหารสั่งการ ให้หน่วยงานอื่นประสานงาน และร่วมมือแก้ไขปัญหามาสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การตรวจสอบ (Check) ติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลงานที่ปฏิบัติโดยการเปรียบเทียบ ผลการทำงานก่อนการปฏิบัติงานและหลังปฏิบัติงานว่ามีความแตกต่างกันมากน้อยเพียงใด ถ้าผลลัพธ์ออกมา ตามเป้าหมายก็จะนำไปจัดทำเป็นมาตรฐานสำหรับการปฏิบัติงานในครั้งต่อไป แต่ถ้าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่เป็นไป ตามเป้าหมายที่กำหนด โดยอาจจะสูงหรือจะต่ำกว่าที่ต้องการผู้เกี่ยวข้องต้องศึกษาและวิเคราะห์สาเหตุเพื่อ แก้ไขและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพขึ้น

4. ปรับปรุง (Action) กำหนดมาตรฐานจากผลการดำเนินงานใหม่เพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ ในอนาคตหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทั้งที่เกิดจากความไม่สอดคล้องกับความต้องการ ปัญหาที่ไม่ได้คาดหวังและ ปัญหาเฉพาะหน้าที่ในการดำเนินงานจนได้ผลลัพธ์ที่พอใจและได้รับการยอมรับจากทุกฝ่ายแล้วจึงจัดทำเป็น มาตรฐานการปฏิบัติงานในอนาคต และจัดทำรายงานต่อผู้บริหารและกลุ่มอื่นได้ทราบ



จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าวงจรควบคุมคุณภาพหรือวงจรเดมมิ่งเป็นแนวคิดและแนวทางปฏิบัติ เกี่ยวกับ ระบบการบริหารงานที่มุ่งเน้นการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพในการบริหารงาน เป็นการสร้างความมั่นใจให้ ผู้รับบริการโดยตรง จากการทบทวนวรรณกรรมมีการนำวงจรคุณภาพของเดมมิ่งไปพัฒนาคุณภาพงานดังเช่น การศึกษาของ ศศิธร ไชยสัจ (2555 : บทคัดย่อ) ได้ประยุกต์แนวคิดวงจร เดมมิ่งมาใช้พัฒนาคุณภาพและการ จัดการความเสี่ยงเพื่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการทำงาน ผลการศึกษาพบว่า องค์กรมีการพัฒนากระบวนการ และระบบการทำงานดีขึ้น ทำนองเดียวกับ นิรุช บัณฑิต (2557 : 95) ที่พบว่า การใช้วงจร เดมมิ่งสามารถพัฒนาการดำเนินงานให้เป็นระบบ รวมทั้งสามารถแก้ไขปัญหา และปรับปรุงวิธีการ ดำเนินงานให้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (มรกดต วงนตร, 2554 : 70)

## 10.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21

ทักษะการสอนในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดของวิจารณ์ พานิช 3Rs+8Cs+2Ls คือ 3Rs ได้แก่ Reading (อ่านออก), (W) Riting (เขียนได้) และ (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น) 7Cs ได้แก่ Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา) Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) Career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) 2Ls ได้แก่ Learning Skills (ทักษะการเรียนรู้) และ Leadership (ภาวะผู้นำ)

ครูเองต้องเรียนรู้ 3R x 7C และต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ครูต้องฝึกฝนตนเองให้มีทักษะในการเป็น โค้ชและเป็น “คุณอำนวย” (facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Project-Based Learning) ของศิษย์ ครูต้องเลิกเป็น “ผู้สอน” ผันตัวเองมาเป็นโค้ชหรือ “คุณอำนวย” ของการเรียนของศิษย์ที่ส่วนใหญ่เรียนแบบ PBL นั้นหมายถึงโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องเลิกเน้นสอน หันมาเน้นเรียน ซึ่งต้องเน้นทั้งการเรียนของศิษย์และของครู ครูจะต้องปรับตัวมาก ซึ่งเป็นเรื่องยากจึงต้องมีตัวช่วย คือ Professional Learning Communities (PLC) คือ การรวมตัวกันของครูประจำการเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์การทำหน้าที่ครูนั่นเอง นอกจากนี้ครูต้องมีทักษะในการ “จุดไฟ” ในใจศิษย์ ให้รักการเรียนรู้ ให้สนุกกับการเรียนรู้ หรือให้การเรียนรู้สนุกและกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิตครูจึงต้องยึดหลัก “สอนน้อย เรียนมาก” คือ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็ก ครูต้องตอบได้ว่า ศิษย์ได้เรียนอะไร และเพื่อให้ศิษย์ได้เรียนสิ่งเหล่านั้น ครูต้องทำอะไร ไม่ทำอะไร การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” ( 21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเองให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-Based Learning) ครูในศตวรรษที่ 21ต้องเรียนรู้

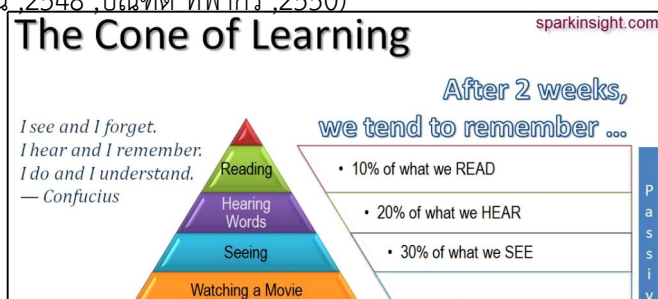
ทักษะในการออกแบบการเรียนรู้แบบ PBL ให้เหมาะแก่วัยหรือพัฒนาการของศิษย์สาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูเป็นเพียงผู้แนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ครูต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองโดยสิ้นเชิงเพื่อให้เป็น “ครูในศตวรรษที่ 21” ต้องเตรียมคนออกไปเป็นคนที่ใช้ความรู้ (knowledge worker) และเป็นบุคคลพร้อมเรียนรู้ (learning person) ดังนั้นทักษะที่สำคัญที่สุดของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ (learning skills) การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำต้องเป็นเช่นนี้ก็เพราะต้องเตรียมคนไปเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และปรับตัว ครูจึงต้องพัฒนาตนเองให้มีทักษะของการเรียนรู้ด้วย และในขณะเดียวกันก็ต้องมีทักษะในการทำหน้าที่ครูในศตวรรษที่ 21

### 10.3 แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ อย่างเป็นหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนต้องได้ มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ในกรณีนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ

การสอนแบบ Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ และใช้ กระบวนการคิดโดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co - creators) ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้อาชีพมีความหลากหลายมากขึ้น จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูดบอกเล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี

ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอดปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้ และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ อย่างมีความหมาย (ไพฑูริย์ สลินรัตน์ , 2545 ,สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ และทัศนีย์ บุญเต็ม ,2545 ,ทิศนา ขัมมณี ,2548 ,บัณฑิต ทิพากร ,2550)



## 11. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านชีทวน ได้ออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การระบุปัญหา (Problem) โดยโรงเรียนได้เริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และต้องการแก้ไขจากการศึกษา SAR, รายงาน Best Practice Ubon1 ของโรงเรียน, ผลการ SWOT 3 ปี ย้อนหลัง
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) โดยโรงเรียนได้กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมายในแผนปฏิบัติการโรงเรียน รวมทั้งหลักสูตรสถานศึกษา
3. โรงเรียนออกแบบและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการบริหารและพัฒนาแบบองค์รวมและบูรณาการ

## 12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

**นวัตกรรม** “รูปแบบการบริหารหลักสูตรบูรณาการสู่ฐานสมรรถนะ ตามกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน”

วิสัยทัศน์ : “โรงเรียนดีทันสมัย ใส่ใจการเรียนรู้คู่คุณธรรม นำวิถีชุมชนร่วมพัฒนา จัดการศึกษาด้วยนวัตกรรมศึกษามุ่งสู่มาตรฐาน ประสานงาน เพื่อการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้มีความสุขอย่างยั่งยืน”

เป้าหมายการพัฒนา คือ นักเรียนมีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21  
 อัตลักษณ์ของโรงเรียน ได้แก่ “ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มีจิตอาสา ซื่อสัตย์สุจริต และมีความพอเพียง”  
 กระบวนการขับเคลื่อนทั้งระบบด้วยวงจรคุณภาพ PDCA

- P : Plan การวางแผนทั้งระบบ
- D : Do การดำเนินการทั้งระบบ
- C : Check การติดตาม ประเมินผล
- A : Act การปรับปรุง พัฒนา

กลยุทธ์การพัฒนา คือ SBN

- S : Share Learn การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ PLC และโครงการ
- B : Ba การสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้
- N : Network ภาศึเครือข่ายร่วมพัฒนา

แนวทางการพัฒนาทั้งระบบ ใน 3 ด้าน คือ

- ด้านทักษะวิชาการ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก
- ด้านทักษะวิชาชีพ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านการทำงาน

ด้านทักษะชีวิต คือ ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึกและจิตสำนึกตามวัฒนธรรมอันดีของสังคม

4. การทดลองใช้ (Experimentation) โดยโรงเรียนได้นำนวัตกรรม “รูปแบบการบริหารหลักสูตรบูรณาการสู่ฐานสมรรถนะ ตามกรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนบ้านชีทวน” ไปใช้ในปีการศึกษา 2567 โดยเมื่อสิ้นปีการศึกษาได้นำผลการพัฒนาตามนวัตกรรมมาปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติมสิ่งดี เพื่อให้วัตกรรมการมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5. การเผยแพร่ (Dissemination) โดยโรงเรียนมีการเผยแพร่วัตกรรมการด้วยวิธีการที่หลากหลาย

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
<b>1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)</b>	-บันทึกข้อความ	พฤษภาคม 2567- กุมภาพันธ์ 2568	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนการพัฒนา	-คำสั่งคณะกรรมการ		
1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ	-บันทึกการประชุม		
1.3 ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ			
<b>2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม</b> กิจกรรมที่ 1 การพัฒนาครูด้วยการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก กิจกรรมที่ 2 การพัฒนาสภาพแวดล้อม ห้องเรียน/แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน กิจกรรมที่ 3 การสร้างภาคีเครือข่ายและ ขยายผล	- คำสั่งคณะกรรมการ - รายงานผลการอบรม	พฤษภาคม 2567- กุมภาพันธ์ 2568	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
<b>3. ตรวจสอบประเมินผล (C)</b>	- แบบประเมินผลการ นวัตกรรมการไปใช้	พฤษภาคม 2567- กุมภาพันธ์ 2568	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
3.1 วางกรอบการประเมินแต่ละกิจกรรม	- แบบนิเทศการจัดการ		
3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ	เรียนการสอน		
3.3 ดำเนินการ นิเทศติดตาม เก็บข้อมูลและ สรุปผล			
<b>4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)</b>	- รายงานผลการ ดำเนินงาน	มีนาคม 2568	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน

### 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้จัดการศึกษาที่นำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณ  
และความหมายเพื่อเป็นรากฐานในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับการ  
พัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
2. ได้หลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านบูรณาการฐานสมรรถนะบนฐานอัตลักษณ์สถานศึกษา
3. ได้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์  
สถานศึกษา

4. ได้รูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ และแนวทางการพัฒนาในแต่ละองค์ประกอบ

#### 14. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
กิจกรรมที่ 1 การสร้างและพัฒนาหลักสูตร และจัดหา วัสดุสื่อการเรียนรู้นำหลักสูตรไปใช้		3,000		-
กิจกรรมที่ 2 การพัฒนาครูด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก		1,000		-
กิจกรรมที่ 3 การสร้างภาคีเครือข่ายและขยายผล		1,000		
<b>รวม</b>		5,000		-
<b>รวมทั้งสิ้น</b>		5,000		

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม\*\*\*\*

#### 15. การวัด และประเมินผล

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัด และ ประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 5	นิเทศติดตามการใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้	- แบบนิเทศภายใน
2. ผู้บริหารและครูทุกคน มีนวัตกรรมการบริหารและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	นิเทศติดตามการจัดการ เรียนรู้	- แบบนิเทศภายใน
3. ชุมชนและภาคีเครือข่ายร้อยละ 80 มีความพึงพอใจในมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียน	การสำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

( นายไฉน ปริบูรณ์ )

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

#### 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

15.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(✓) สอดคล้อง

(...) ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....  
 .....  
 .....

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติ

( นายไฉน ปรีปุระณะ )

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

**นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน**

นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู  
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม  
โรงเรียนบ้านชีทวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

---

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ นางสาวสุภาพร นามสกุลผู้จัดทำ นาสินสง  
สอนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ ทุกกลุ่มสาระ/รายวิชา

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านชีทวน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

- (✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม การอ่านการเขียน ทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรมและค่านิยมต่าง ๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลง การดำเนินชีวิตพัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านการเขียนจึงมีความสำคัญต่อมนุษยชาติ อย่างยิ่ง เช่น การอ่านการเขียนเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ผู้อ่านหรือเขียนมากย่อมรู้มากและถ้านำความรู้ที่ได้อ่านไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม สังคมย่อมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การอ่านทำให้รู้ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันเป็นโลกของข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลกทำให้ผู้อ่านมีความสุข มีความหวังและมีความอยากรู้อยากเห็น อันเป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน การอ่านมีประโยชน์ในการพัฒนาตนเองคือพัฒนาการศึกษา พัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์และมีความอยากรู้อยากเห็นการที่จะพัฒนาประเทศเจริญก้าวหน้าได้ต้องอาศัยประชาชนที่มีความสามารถ ซึ่งความรู้ต่าง ๆ ก็มาจากการอ่านนั่นเอง (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, ๒๕๔๒, น. ๑๑) สอดคล้องกับแนวคิดของ (กรมวิชาการ, น.๒๔) ทุกครั้งที่อ่านจะมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันไป อาทิ เรื่องเพื่อความรู้อ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเพื่อแสดงความคิดเห็น อ่านเพื่อวิจารณ์ อ่านเพื่อทดสอบความเข้าใจ (วัฒนา คัชมาต, ๒๕๔๔, น.๘๘)และ(กานต์มณี ศักดิ์เจริญ, ๒๕๔๖, น.๙๐-๙๒) ทุกครั้งที่อ่านต้องมีการตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านควนแปลงหัวเรื่องเป็นคำถามให้ติดเป็นนิสัยโดยการตั้งคำถามแบบเปิดว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร (สมพร จารุณี, ๒๕๔๙, น.๔๒-๔๖) และขณะที่อ่านที่อ่านจับใจความควรจำแนกแยกองค์ประกอบของสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกเป็นส่วน ๆ เพื่อค้นหาว่าทำมาจากอะไร ประกอบขึ้นมาได้อย่างไร

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒ ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเป็นศักยภาพ แต่ด้วยสถานการณ์ในปัจจุบันการแก้ไขปัญหา การศึกษาของครูยังไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพและกระบวนการจัดการเรียนการสอนยังไม่มีการที่หลากหลายที่จะสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร จึงทำให้เด็กในวัย แรกเริ่มในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาด้านการอ่านและการเขียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ยังคงเป็น ปัญหาที่สำคัญเพราะถ้านักเรียนมีความบกพร่องด้านการอ่านและการเขียนแล้วจะทำให้กระบวนการเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนทุก ๆ วิชาที่มีปัญหาและทำให้ให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่กระตือรือร้นที่จะเรียน ด้วยเหตุนี้นโยบาย การศึกษาจึงเป็นนโยบายสำคัญของกระทรวงศึกษาธิการที่ได้ยกระดับการอ่านการเขียนนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ คือ

ปีการศึกษา ๒๕๕๘ จนถึงปัจจุบัน เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ดังนั้นการ จัดการเรียนรู้อ่านภาษาไทยให้นักเรียนอ่านออกและเขียนได้ จึงเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงของการศึกษาของชาติ โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งเป็นวัยที่มีปัญหาด้านการอ่านมากกว่าระดับชั้นอื่น เพราะอยู่ในช่วงวัยที่เริ่มพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน ทักษะสองด้านนี้จะส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ประยุกต์ใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต หากผู้ใดมีความบกพร่องหรือขาดความสามารถในการอ่านและเขียน ก็จะมีผลให้เกิดความยากลำบากในการสื่อสารและการเรียนรู้ในระดับชั้นต่อไป

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ การจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยมีหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึง ความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองและการจัดการเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาอาจเพิ่มเติมขึ้นได้ ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนต้องจัดกระบวนการที่หลากหลาย

ครูผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการอ่านและการเขียนจากผลการทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๙ คนพบว่าผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกเสียง มีนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ และผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านรู้เรื่อง มีนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๕๕ และมีนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๔.๔๔ รวมสองด้านมีนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ๘ คน และอยู่ในเกณฑ์ดี ๑ คน ดังนั้นครูผู้สอนจึงแสวงหารูปแบบวิธีการ และเทคนิคที่จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการอ่านมากขึ้น อีกทั้งยังพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสุข รู้สึกสนุกสนานกับการอ่านเรื่องง่าย ๆ สั้น ๆ เช่น นิทาน หรือบทความสั้น ๆ ด้วย “การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย” ซึ่งเป็นเทคนิคหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งคำถาม ตอบคำถาม มีกระบวนการ การคิดอย่างเป็นระบบ ด้วยการใช้คำถาม ๖ คำถามได้แก่ ใคร(Who) อะไร(What) ที่ไหน(Where) เมื่อไหร่(When) ทำไม(Why) และอย่างไร(How) ซึ่งเทคนิคหรือแนวทางนี้จะทำให้นักเรียนได้ฝึกการอ่านจากเรื่องง่าย ๆ เกี่ยวกับวรรณกรรมท้องถิ่น เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ในการประเมินความสามารถด้านการอ่านรู้เรื่อง อยู่ในระดับดีมากเพิ่มขึ้นต่อไป

#### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน สู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านเป็นประโยคสั้น ๆ ได้
๓. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์การประเมินความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test:RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

#### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านชีทวน จำนวน ๑๑ คน

### เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน ร้อยละ ๑๐๐ ได้พัฒนาทักษะ

การอ่านการเขียน สู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ในการประเมินผลความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test:RT)

### เชิงคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีความรู้ความเข้าใจ และสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านเป็นประโยคสั้น ๆ ได้

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดนโยบายและจุดเน้นการจัดการศึกษา โดยยึดกรอบการปฏิรูปการศึกษา น้อมนำพระราชกระแสของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๑๐ ด้านการศึกษาที่จะต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้เด็ก เยาวชน และผู้เรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องในเรื่องสถาบันหลักของชาติ สร้างพื้นฐานชีวิต (อุปนิสัย) ที่เข้มแข็ง สร้างความรู้ ทักษะเพื่อให้มีอาชีพ มีงานทำ และได้บำเพ็ญประโยชน์ของ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี(พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ด้านการเสริมสร้างศักยภาพและทรัพยากรมนุษย์ที่มุ่งให้คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ และยึดเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๑ ที่สำคัญได้ยึดวัตถุประสงค์ของการปฏิรูปการศึกษา ภายใต้แผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา ในประเด็นสำคัญ คือ การยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ และการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและกำหนดให้ครูและผู้เรียนสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน จัดการเรียนรู้แบบองค์รวม จัดแหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพโดยมีการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งยังมีการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทั้งนี้เพื่อให้การศึกษาของไทยมีความทันสมัยและสามารถแข่งขันกับนานาชาติได้โดยกำหนดนโยบายให้สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดทุกจังหวัด จัดทำแผนและขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติในการจัดการศึกษาในแต่ละจังหวัดให้เป็นรูปธรรม (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๒)

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ

#### ๑. ทฤษฎีสคีมา (Schema Theory)

ทฤษฎีสคีมาหรือทฤษฎีโครงสร้างความรู้ เป็นทฤษฎีที่ใช้ปรัชญาของคานต์ (Kant) ที่มีความเชื่อว่ามนุษย์จะมีการเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ดีก็ต่อเมื่อเหตุการณ์นั้นสอดคล้องกับความรู้เดิมที่มนุษย์มีอยู่แล้วในสมอง ทฤษฎีสคีมา (รพีพรรณ วันพุธ ๒๕๓๘: ๓๐)

Dupuis et al (อังกาโน กรมวิชาการ, ๒๕๔๐: น-บ) ได้ให้ความหมายของสคีมาเอาไว้ว่า สคีมาเป็นโครงสร้างของความรู้ การอ่านเพื่อความเข้าใจต้องอาศัยโครงสร้างความรู้สึก ความสามารถการอ่านและ

ข้อมูลจากบทอ่านมาช่วยทำความเข้าใจการอ่าน ผู้อ่านต้องการโครงสร้างความรู้สึกจากการอ่าน ๒ ประเภท คือ โครงสร้างความรู้ของบทอ่านหรือโครงสร้างความรู้ของหนังสือ ได้แก่หัวข้อต่าง ๆ จากเรื่องที่อ่านจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาเรื่องที่อ่าน จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้นและจุดประสงค์ของผู้อ่านซึ่งเป็นความคาดหวังของผู้อ่านว่าต้องการทราบเนื้อเรื่องที่อ่านเกี่ยวกับเรื่องใด ฉะนั้นขอบเขตของความรู้หรือโครงสร้างความรู้จะช่วยให้ผู้อ่านค้นพบความรู้ใหม่ที่ต้องการอ่าน การอ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสือ สกีมหรือโครงสร้างความรู้จะช่วยให้ผู้อ่านเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์พื้นฐานที่มีอยู่ ทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องต่าง ๆ มาเพิ่ม ดังนั้นการสอนอ่านเพื่อทำความเข้าใจต้องให้ผู้อ่านสามารถนำความรู้เดิมเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ในเรื่องที่อ่านจะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้ดี

(รพีพรรณ วันพุธ ๒๕๓๘: ๓๑) กล่าวว่า การนำประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาใช้ในการทำความเข้าใจในการอ่านถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการอ่านในระดับสูง ๆ เพราะหากว่าผู้อ่านไม่สามารถทำความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ถูกต้องเข้าใจความหมายในทางที่ผิดเสียแล้ว การอ่านก็ประสบความล้มเหลว อีกทั้ง (กรมวิชาการ, ๒๕๔๐: น-บ) ยังกล่าวว่าเมื่อการอ่านมีปัญหาสกีมซึ่งเป็นประสบการณ์พื้นฐานเดิมนำมาใช้โดยการสร้างความรู้ที่เกิดขึ้นในสมองของผู้อ่าน ความรู้เหล่านั้นจัดเป็นหมวดหมู่อย่างเป็นระบบและจะเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของความรู้เข้าด้วยกัน ซึ่งแมนเนลและคณะ (อ้างใน กรมวิชาการ, ๒๕๔๐: น-บ) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับทฤษฎีโครงสร้างความรู้กับการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจว่า ผู้อ่านที่มีทักษะการอ่านจะต้องรู้ว่าเขาจะอ่านอะไรและผู้อ่านจะเกิดความเข้าใจอย่างไร การอ่านจะต้องใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมช่วยทำความเข้าใจในการอ่าน ความรู้ทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นหน่วยความรู้และจะเชื่อมโยงเป็นโครงสร้างความรู้ โดยความรู้มาสัมพันธ์กันเป็นส่วน ๆ และความรู้เชื่อมโยงเป็นเรื่อง ๆ จะช่วยให้การอ่านเกิดความเข้าใจได้ลึกซึ้ง เช่น ดินสอ - มีไว้สีดำ- ต้องเหลาให้แหลม- ใช้เขียนสมุด- เมื่อเขียนผิดใช้ยางลบลบคำผิด การเชื่อมโยงคำว่าดินสอ-สมุด-ยางลบ กลายเป็นความคิดรวบยอดว่าเครื่องเขียนเป็นโครงสร้างความรู้จากตัวอย่างความรู้ที่นักเรียนมีอยู่และจัดความรู้มาสัมพันธ์เป็นแบบแผนของความรู้ช่วยให้เกิดความเข้าใจในการอ่านได้อย่างลึกซึ้ง เมื่อนักเรียนอ่านคำว่าเครื่องเขียนจะรู้ว่าหมายถึงอะไรและคำว่าสมุด ยางลบ รู้ได้ว่าใช้ทำอะไรและช่วยให้รับรู้ความหมายของคำใหม่ได้มากยิ่งขึ้น ใช้เดาความในบริบทที่อ่านแยกแยะข้อความสำคัญกับรายละเอียดที่อ่านช่วยตีความเรื่องที่อ่าน วิธีสอนตามทฤษฎีสกีมหรือโครงสร้างความรู้มีวิธีสอนดังต่อไปนี้

๑. สอนจากบทเรียนสั้น ๆ จากคำไปสู่วลี จากวลีไปสู่ประโยค และจากประโยคไปสู่ย่อหน้า

๒. สอนโดยให้นักเรียนอ่านแล้วทำนายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อไป ผลจากเหตุการณ์ควรจะเป็นอย่างไร

๓. ถ้านักเรียนไม่มีโครงสร้างความรู้เรื่องที่อ่าน ครูควรสร้างความรู้พื้นฐานโดยการสนทนาเรื่องในบทอ่านเพื่อสร้างขอบข่ายความรู้ในบทเรียนเป็นพื้นฐานการอ่าน

๔. นักเรียนตั้งคำถามก่อนอ่านและหลังอ่าน

ทฤษฎีสกีมหรือทฤษฎีโครงสร้างความรู้ จะเห็นได้ว่าประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมีความสำคัญมากในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ดังนั้นจึงถือว่าเมื่อมีปัญหาในการอ่านประสบการณ์เดิมของนักเรียนจะช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาที่อ่านได้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านครูต้องสำรวจนักเรียนว่านักเรียนว่านักเรียนแต่ละคนขาดประสบการณ์เดิมหรือไม่เพื่อจะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการอ่านเรื่องราวนั้น ๆ

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญซึ่ง (สุนันทนา มั่นเศรษฐวิทย์ ๒๕๔๕:๕๘-๖๕) ได้รวมไว้ดังนี้

๑. ทฤษฎีเน้นความสัมพันธ์ของข้อความที่เป็นทฤษฎีที่เน้นใจความสำคัญของสารเป็นหลักในข้อความหนึ่ง ๆ จะมีใจความสำคัญ เมื่อผู้อ่านได้สารแล้วจะนำใจความสำคัญในแต่ละข้อความมารวบรวมให้ต่อเนื่องแล้วทำความเข้าใจ ใจความเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง ทฤษฎีนี้แยกออกไปตามแนวคิดของนักการศึกษา ได้แก่ทฤษฎีของทราบาสโซ(Trabasso) ทฤษฎีของเชส(Chase) ทฤษฎีของคลาก(Clark) และทฤษฎีของรูเมลฮาร์ท(Rumelhart) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑.๑ ทฤษฎีของทราบาสโซ(Trabasso) ได้กล่าวไว้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการเกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กัน ๒ ประการ คือผู้อ่านรับรู้สารต่อจากนั้นจำทำการเปรียบเทียบโดยอาศัยประสบการณ์เดิม ทฤษฎีนี้ได้เน้นว่าระดับการอ่านจะไม่คงที่ ในขณะที่อ่านข้อความผู้อ่านจะควบคุมเพียงโครงสร้างผิวเผินจนกว่าสารที่รับรู้จะได้รับการเปรียบเทียบ เช่น เมื่อเด็กอ่านประโยค “ฉันเห็นลูกบอลสีแดง” เมื่ออ่านเสร็จแล้วหากยังไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อนว่าสีแดงเป็นอย่างไรก็ต้องอาศัยผู้รู้แนะนำช่วยตัดสินใจได้ ดังนั้นลำดับขั้นของการอ่านตามทฤษฎีนี้จึงแบ่งเป็น ๓ ขั้นดังนี้

๑. การรับสารโดยใช้สายตารับรู้

๒. การใช้ประสบการณ์เดิม ความจริงและภาพทำการเปรียบเทียบกับสารว่าแตกต่างจากประสบการณ์เดิมหรือไม่ ถ้าเป็นเรื่องที่ไม่รู้จักผู้อ่านจะอ่านทบทวน ๒-๓ จนกว่าจะตัดสินใจอะไรคือคำตอบที่แท้จริง

๓. คำตอบที่ได้จากการเปรียบเทียบกับประสบการณ์เดิมหรืออาศัยความรู้จากแหล่งอื่นมาช่วยตัดสินใจนั้นถือว่าเป็นความรู้ใหม่ที่ได้จากการอ่าน

๑.๒ ทฤษฎีของเชส(Chase) และคลาก(Clark) เป็นทฤษฎีที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของใจความที่อ่านกับประสบการณ์เดิมโดยมีขั้นตอนดังนี้

๑. ผู้อ่านจะรับสารแล้วเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของจริงและภาพไม่ตรงกับข้อมูลดังกล่าว หรือยังไม่มีใจความแน่ใจก็จะใช้วิธีการอ่านซ้ำข้อความนั้น

๒. สารที่ให้ความรู้สึกทางลบจะใช้เวลาในการรับรู้ไวและนาน หมายความว่าเมื่อรับรู้แล้วจะเก็บไว้นานกว่าสารที่ให้ความรู้สึกทางบวกซึ่งเวลาในการเก็บจะสั้นกว่าหรือเอาคืนได้เร็วกว่าสารที่ให้ความรู้สึกทางลบ

๓. ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะและความหมายของคำจะได้รับการบันทึกไว้ในสมอง

๑.๓ ทฤษฎีของรูเมลฮาร์ท (Rumelhart) ได้กล่าวถึงการอ่านว่าเป็นกระบวนการที่ทำงานคล้ายเครื่องคอมพิวเตอร์มีความซับซ้อนแต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กันถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้การอ่านไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้อ่านจะเริ่มด้วยการอ่านสารโดยพิจารณารูปร่างของคำที่รู้จักเพื่อทำความเข้าใจความหมายต่อจากนั้นจึงทำการเปรียบเทียบความหมายของคำกับความรู้เดิมที่มีอยู่เพื่อเป็นการพิสูจน์หาข้อเท็จจริง โดยผู้อ่านจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของคำ ความหมายการสะกดคำ และชนิดของคำองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแปลความของสารได้

## ๙.๒ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมท้องถิ่น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามแนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ให้  
สนอง

นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ จำเป็นต้องปรับวิธีการให้เหมาะสมมีความหลากหลาย กิจกรรม  
โครงการเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้สู่ความสำเร็จเพราะกิจกรรมโครงการ เปิด  
โอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ครูเป็นผู้ช่วยเหลือสนับสนุน อำนวยความสะดวก ให้นักเรียนได้  
เรียนรู้อย่างมีความสุขเต็มศักยภาพไม่ปิดกั้นด้านเวลาและโอกาส สอดคล้องกับสุพล วังสินธ์ (๒๕๔๓) ทั้งนี้  
การเรียนรู้แบบโครงการยังทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะในการคิดค้นความรู้ใหม่ด้วยตนเองยึด  
ความสนใจของนักเรียนเป็นหลัก นักเรียนต้องร่วมกับครูผู้สอนในการสร้างคำถามเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่  
สนใจกิจกรรมและวิธีการสอน จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบได้หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับ รุ่ง  
แก้วแดง(๒๕๔๓) และแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน อาทิ John Dewey, Piaget และ Vygostky ที่มี  
แนวคิดทางการศึกษามุ่งเน้นที่จะให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุก  
สถานที่ รวมทั้งเป็นการประสานความร่วมมือกับทุกฝ่ายในชุมชน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมี  
ความสุข พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมอย่างสมบูรณ์สอดคล้องกับ วิมลศรี สุวรรณ  
รัตน์, มาฆะ ทิพย์ศิริ(๒๕๔๔) และ เมธินี ศรีลาศักดิ์ (๒๕๔๘) ดังนั้น กิจกรรมโครงการจึงเป็นวิธีการเรียนรู้  
ที่มีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่งที่เป็นกระบวนการกลุ่มซึ่งนักเรียนได้วางแผนเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง และ  
สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาใหม่ได้ทั้งยังเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์หาคำตอบมี  
ความเหมาะสมกับการเรียนการสอนภาษาไทยสาระที่ ๕ วรรณคดีและวรรณกรรมโดยเฉพาะวรรณกรรม  
ท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้นักเรียนสามารถ คิดวิเคราะห์วิจารณ์ได้ การเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลินจะ  
ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ดี ทำให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในสิ่งที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และ  
รักษาไว้จนถึงปัจจุบันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

วรรณกรรมท้องถิ่นเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของไทยที่เกิดจากภูมิปัญญาทางภาษาของ  
ปราชญ์ชาวบ้านในการคิดสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นวรรณกรรมรูปแบบต่าง ๆ เช่น เพลง ภาษิต นิทาน  
ตำนาน ญาคูสาบย กลอนลำ เป็นต้น วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงหรือต้องการจะสะท้อนถึง  
ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปวัฒนธรรมความเชื่อและวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อ  
อนุชนรุ่นหลังในการศึกษาเรื่องราวความเป็นมาของท้องถิ่นนั้น ๆ สอดคล้องกับ เสนีย์ วิลาวรรณ (๒๕๔๘)

### ๙.๓ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับเทคนิค ๕W๑H

สุวิทย์ มูลคำ (๒๕๔๗ ม, ๒๑-๒๒) อธิบายว่าการวิเคราะห์เป็นการคิดโดยใช้สมองซีกซ้ายเป็นหลัก  
เป็นการคิดอย่างละเอียด จากเหตุไปผล ตลอดจนการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในเชิงเหตุและผลความ  
แตกต่างระหว่างข้อโต้แย้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการวิเคราะห์อย่างง่ายที่นิยมใช้คือ ๕W๑H  
ซึ่งประกอบด้วย

- What(อะไร) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น
- เกิดอะไรขึ้นบ้าง
  - มีอะไรเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้
  - หลักฐานที่สำคัญที่สุด คืออะไร

Where(ที่ไหน) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ

- เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน
- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด

When(เมื่อไร) เวลาเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้น หรือจะเกิดขึ้น

- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร
- เวลาใดบ้างที่เหตุการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

Why(ทำไม) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น

- เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้
- เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น
- ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

Who(ใคร) บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบหรือเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ

- ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง
- ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์
- ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้สถานการณ์นี้เกิดขึ้นมากที่สุด
- เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใครได้ประโยชน์ ใครเสียประโยชน์

How(อย่างไร) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ลักษณะใด

- เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร
- ลำดับเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง
- เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร
- มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไร

การวิเคราะห์ด้วยเทคนิค ๕W๑H จะสามารถไล่เรียงความชัดเจนในแต่ละเรื่องที่เรากำลังคิดเป็นอันดับแรก ทำให้เกิดความครบถ้วนสมบูรณ์ ดังนั้นในบางครั้งการเริ่มคิดวิเคราะห์ของท่านถ้าคิดอะไรไม่ออกก็ขอแนะนำให้เริ่มต้นถามตัวท่านเอง โดยใช้คำถามจาก๕W๑Hถามตัวท่านเอง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (๒๕๔๖, ๙๕-๔๗) อธิบายคิดเชิงวิเคราะห์แท้จริงคือ การตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับ ความสงสัยใคร่รู้ ของผู้ถาม เมื่อเห็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดแล้วอยากรู้ เกี่ยวกับสิ่งนั้นมากขึ้นในแง่มุมต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงใหม่ๆ ความเข้าใจใหม่ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการอธิบาย การประเมิน การแก้ปัญหาและการตัดสินใจที่รอบคอบมากขึ้น ขอบเขตของคำถามที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงวิเคราะห์จึงเกี่ยวข้องกับการจำแนกแรงแงองค์ประกอบและการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างที่วิเคราะห์กับเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องโดยแนวคำถามจะอยู่ในขอบข่าย ๕W๑H เพื่อนำไปสู่ความจริงเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ในแง่มุมต่างๆ นอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏ

ใคร (Who)

ทำอะไร (What)

ที่ไหน (Where)

เมื่อไร (When)

อย่างไร (How)

เพราะเหตุใด ทำไม (Why)

คำถามเหล่านี้อาจไม่จำเป็นต้องใช้ทุกข้อ เพราะการตั้งคำถามมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความชัดเจน ครอบคลุมและตรงประเด็นที่เราต้องการสืบค้น การตั้งคำถามจึงแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์

ขอบเขตการตั้งคำถามเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ จะต้องตั้งให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่เราต้องการทราบข้อเท็จจริงโดยเราสามารถตั้งคำถามครอบคลุมหลัก ๕W๑H ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร เพราะเหตุใด ในประเด็นต่าง ๆ เช่น

ใคร (Who)

-ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง

-ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้บ้าง

-ใครน่าจะเป็นคนทำให้สถานการณ์นี้เกิดขึ้นมากที่สุดเพราะเหตุใด

-เหตุการณ์นี้เกิดขึ้น ใครได้ประโยชน์ ใครเสียประโยชน์

อะไร (What)

-มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้บ้างเกี่ยวข้องกันอย่างไร

-อะไรน่าจะเป็นหลักฐานที่สำคัญที่สุดเพราะเหตุใด

ที่ไหน (Where)

-เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดที่ใดมากที่สุดเพราะเหตุใด

เมื่อไหร่ (When)

-เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไรเพราะเหตุใด

- เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

เพราะเหตุใด (Why)

-เหตุใดต้องเป็นคนนี้

-เพราะเหตุใดจึงเกิดขึ้น

อย่างไร (How)

-เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร

-สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นอย่างไร

สรุปได้ว่า เทคนิค ๕W๑H หมายถึง เทคนิคการตั้งคำถามที่มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ ประกอบด้วยคำว่า ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน(Where) เมื่อไหร่ (When) เพราะเหตุใด (Why) และ อย่างไร (How) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะเนื้อหาออกมาให้เข้าใจง่ายแล้ว ผู้เรียนจะสามารถค้นหารายละเอียดจากสิ่งที่เรารู้แล้ว เชื่อมโยงนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนาวัตกรรม

ครูผู้สอนพัฒนาเทคนิคหรือนวัตกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย “การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่

การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชา ภาษาไทย” เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ในการประเมินความสามารถด้านการอ่านรู้เรื่อง อยู่ในระดับดีมากเพิ่มขึ้น ใช้วงจร ควบคุมคุณภาพ PDCA ดังนี้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	๑. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ในรายวิชาภาษาไทย ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูล มาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ๒. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็น ความสำคัญและขอความร่วมมือ
๒. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	๓. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอด นวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) ๔. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) ๕. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยโดยใช้เทคนิค ๕W๑H และนำไปจัด กิจกรรมการเรียนรู้
๓. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	๖. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้โดยใช้เทคนิค ๕W๑H พัฒนาการอ่านออกเขียนได้ สู่การเรียนรู้ มีความสุข จากผู้อำนวยการ สถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ ๑ ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุง ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป ๗. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และผล ประเมินความสามารถด้านการอ่าน RT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๔. การรายงานผลเพื่อการ ปรับปรุงพัฒนา A – Act	๘. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการ เรียนรู้ต่อไป

### ขั้นที่ ๑ ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้

จากประเมินผลความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test:RT) ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๙ คน พบว่ามีนักเรียนที่ทดสอบเรื่องการอ่านรู้ เรื่อง มีผลคะแนนไม่เป็นที่น่าพอใจ ครูผู้สอนสังเกตเห็นว่านักเรียนยังขาดทักษะด้านการอ่านจับใจ ความสำคัญ ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาที่ทดสอบ ซึ่งทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเป็นหัวใจพื้นฐานของการ อ่านสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ต่อไป

### ขั้นที่ ๒ การศึกษาและเลือกนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้

เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถทางการอ่านและให้การปฏิรูปการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูผู้สอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงมีความสนใจนำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้มาพัฒนานักเรียนโดยให้นักเรียนฝึกฝนเรียงลำดับจากง่ายไปยาก

วรรณกรรมท้องถิ่นมีโครงเรื่องไม่ซับซ้อน วรรณกรรมท้องถิ่น หมายถึง วรรณกรรมที่เป็นมุขปาฐะ (ใช้ถ้อยคำเล่าสืบต่อ ๆ กันมา) และลายลักษณ์ (บันทึกในวัสดุต่าง ๆ เช่น ในใบลาน และบันทึกในกระดาษที่เรียกว่า สมุดไทย สมุดข่อย เป็นต้น) วรรณกรรมเหล่านี้ปรากฏอยู่ในท้องถิ่นภาคต่าง ๆ ของไทย โดยคนท้องถิ่นนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมา รูปแบบฉันทลักษณ์เป็นไปตามความนิยมของคนท้องถิ่น ภาษาที่ใช้เป็นภาษาของท้องถิ่นนั้น ๆ วรรณกรรมท้องถิ่นมีอยู่ในทุกท้องถิ่นของประเทศไทย เช่น ท้องถิ่นใต้ ท้องถิ่นเหนือ ท้องถิ่นอีสาน ท้องถิ่นภาคกลาง ตรงกับวรรณกรรมท้องถิ่นบ้านชีทวน ที่มีคุณค่า สมควรแก่การเรียนรู้และสืบทอดคุณค่าของวรรณกรรมท้องถิ่นต่อไป

ดังนั้นครูผู้สอนจึงใช้เทคนิค ๕W๑H กับแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญวรรณกรรมท้องถิ่น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

### ขั้นที่ ๓ สร้างและพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย

๑. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่าน จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑ เพื่อกำหนดของเขตของเนื้อหาและจุดประสงค์
๒. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่จะนำมาสร้างเป็นแบบฝึกทักษะ ด้วยวรรณกรรมท้องถิ่น
๓. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง
๔. เลือกรวมวรรณกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๕. สร้างแบบฝึกด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
๖. นำแบบทดสอบมาปรับแก้ เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

### ขั้นที่ ๔ ทดลองใช้

๑. นำแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน เรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น ด้วยใช้เทคนิคคำถาม ๕W๑H ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านชีทวน

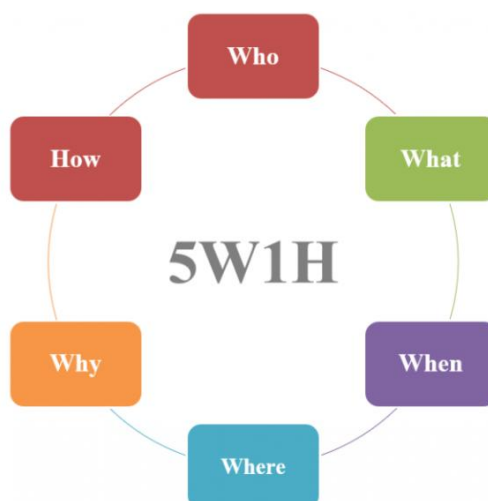
หมายเหตุ ทดลองรายบุคคลจำนวนนักเรียน ๒ คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครบเนื้อหาตามเวลาที่กำหนด นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านหลังเรียนพบว่า มีข้อบกพร่องทางการอ่านและการเขียน นักเรียนไม่สามารถอ่านและจับใจความแบบฝึกทักษะได้

### ขั้นที่ ๕ ติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล

ในขั้นตอนนี้จะใช้ชุดการทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๑๓ คนเพื่อเปรียบเทียบการทดสอบก่อน-หลัง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ด้วยวรรณกรรมท้องถิ่น ด้วยการใช้นิเทศคำถาม ๕W๑H

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ที่ดี มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย



### คำอธิบาย

การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ที่ดี มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาภาษาไทย เป็นกระบวนการถามชุดคำถามอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบหรือใจความสำคัญของเรื่องี่อ่านดังนี้

#### ๑. ใคร (Who)

- ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง
- ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้บ้าง
- ใครน่าจะเป็นคนทำให้สถานการณ์นี้เกิดขึ้นมากที่สุดเพราะเหตุใด
- เหตุการณ์นี้เกิดขึ้น ใครได้ประโยชน์ ใครเสียประโยชน์

#### ๒. อะไร (What)

- มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้บ้างเกี่ยวข้องกันอย่างไร
- อะไรน่าจะเป็นหลักฐานที่สำคัญที่สุดเพราะเหตุใด

#### ๓. ที่ไหน (Where)

- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดที่ใดมากที่สุดเพราะเหตุใด

#### ๔. เมื่อไหร่ (When)

- เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไรเพราะเหตุใด
- เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

#### ๕. เพราะเหตุใด (Why)

- เหตุใดต้องเป็นคนนี้
- เพราะเหตุใดจึงเกิดขึ้น

#### ๖. อย่างไร (How)

- เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๓.๑ ครูผู้สอนใช้แผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนสู่การเรียนรู้ มีความสุข โดยใช้เทคนิค ๕W๑H มาพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านชีทวน

๑๓.๒ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านเป็นประโยคสั้น ๆ ได้

๑๓.๓ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการประเมินผลความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test:RT) เพิ่มขึ้น

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้, เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน และแบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง	๑ ชุด	.....

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถัวเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม\*\*\*\*

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนอ่านออก เขียนได้	การสังเกต	ใบงาน
๓) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านเป็นประโยคสั้น ๆ ได้	ตรวจชิ้นงาน	ใบงาน

(ลงชื่อ)

สุภาพร

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุภาพร นาสินสง)

ตำแหน่งครู

## การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### ๑. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### ๒. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

### ๓. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนानวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

### ๔. สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.....) สอดคล้อง

## สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....  
.....

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

ลงชื่อ

ผู้อนุมัติ

(นายไฉน ปริบูรณ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

รายงานการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (INNOVATION)

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗

สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

## ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

๑.๑ ชื่อ - นามสกุลผู้จัดทำ นางสาวชุตติกาญจน์ วอทอง  
รับผิดชอบสอนวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น ป.๑ - ป.๖

๑.๒ ชื่อ - นามสกุลผู้จัดทำ นายรัตนสิทธิ์ ประกอบสุข  
รับผิดชอบสอนวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้น ป.๑ - ป.๖ และวิชา  
คอมพิวเตอร์ ป.๔ - ป.๖

## ๒. ชื่อนวัตกรรม

“การใช้สื่อไอซีทีพัฒนาทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตค้นหาและนำเสนอข้อมูลของผู้เรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้น ป.๔-๖ โดยใช้รูปแบบการศึกษาเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับรูปแบบการศึกษาด้วยตนเอง (Self Study Method) เพื่อสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น”

โดยรูปแบบ Self Study Method หรือ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นแนวทางการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งของการศึกษาเชิงรุก (Active Learning) เพื่อที่จะมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเองผ่านแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น หนังสือ งานวิจัย สื่อดิจิทัล และประสบการณ์จริง สิ่งนี้ช่วยให้

นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระตามความสนใจและความสามารถของตนเอง ประโยชน์ของการใช้ Self Study Method มีดังนี้

๑. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและสัมพันธ์กับประสบการณ์ตรง
  - นักเรียนไม่เพียงแต่ศึกษาทฤษฎี แต่ยังสามารถลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น การเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่ตนเองพบเจอในชีวิตประจำวัน
๒. การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง
  - นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม การเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์จริงทำให้เกิดการพัฒนาทักษะชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม
๓. การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
  - นักเรียนไม่ได้เป็นผู้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การทำโครงการ การนำเสนอผลงาน หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นและสนุกกับการเรียน
๔. การส่งเสริมระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
  - เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนต้องรู้จักบริหารเวลา และวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง การรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองช่วยสร้างวินัยและความเป็นอิสระในการเรียนรู้
๕. การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
  - นักเรียนสามารถคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากองค์ความรู้ที่มี สามารถเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา หรือประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่แตกต่างกัน
๖. การใช้สื่อไอซีทีในการเรียนรู้
  - การนำเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โปรแกรมช่วยสอน หรือแอปพลิเคชันการศึกษา มาใช้ในการค้นคว้าและนำเสนอข้อมูล ส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสาร เช่น การเขียน การพูด และการนำเสนอข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗. การเรียนรู้แบบ Active Learning

- เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของตนเอง ไม่ใช่เพียงแค่ฟังครูสอน แต่ต้องมีส่วนร่วม เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การระดมสมอง หรือการทดลองจริง

การใช้รูปแบบการศึกษาด้วยตนเอง (Self Study Method) ร่วมกับ รูปแบบการศึกษาเชิงรุก (Active Learning) ทำให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีอิสระในการแสวงหาความรู้ และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในชีวิตจริง ทั้งการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบ นอกจากนี้ การนำสื่อไอซีที จะช่วยส่งเสริมศักยภาพของนักเรียนให้สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัลต่อไป

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

การดำเนินงาน	พ.ย. ๖๗	ธ.ค.๖๗	ม.ค.๖๘	ก.พ.๖๘	มี.ค.๖๘
๑. ศึกษาสภาพปัญหา เพื่อหาเป้าหมายในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา					
๒. วิเคราะห์และสร้างแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาแก่ผู้เรียน					
๓. รับการนิเทศ กำกับ และติดตาม					
๔. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
๕. สรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ ซึ่งการแสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ หมายถึง การค้นหาและศึกษาวิธีการ แนวคิด หรือเทคนิคการสอนที่มีอยู่แล้ว ซึ่งอาจถูกพัฒนาโดยนักวิชาการ ครูผู้สอน นักการศึกษา หรือสถาบันต่างๆ จากทั่วโลก เมื่อพบแนวทางที่น่าสนใจแล้ว กระบวนการต่อไป

คือ การนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน ผู้เรียนในโรงเรียนบ้านชีทวน มีกระบวนการดำเนินการดังนี้

#### ๑. ค้นหาและศึกษา

- ค้นหาวัตกรรมการสอนจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น งานวิจัยด้านการศึกษา หลักสูตร จากประเทศชั้นนำ หรือเทคนิคที่ครูคนอื่นเคยใช้แล้วประสบความสำเร็จวิเคราะห์ ข้อดีข้อเสียของนวัตกรรมนั้น ๆ

#### ๒. นำมาปรับใช้ให้เหมาะกับบริบท

- พิจารณาว່ำนวัตกรรมดังกล่าวเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับใด (เช่น เด็กเล็ก ประถม มัธยม หรือมหาวิทยาลัย) ปรับเปลี่ยนเนื้อหา วิธีการ หรือเครื่องมือที่ใช้ ให้เข้ากับ สภาพแวดล้อมทางการศึกษาในปัจจุบัน

#### ๓. พัฒนาและทดลองใช้

- ปรับปรุงจากแนวคิดเดิม เช่น การเปลี่ยนสื่อจากหนังสือเรียนเป็นแอปพลิเคชัน หรือการ เพิ่มกิจกรรมโต้ตอบในบทเรียน ทดสอบใช้จริงกับนักเรียน เพื่อประเมินประสิทธิภาพ ของนวัตกรรมใหม่

#### ๔. ประเมินผลและปรับปรุงต่อเนื่อง

- สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำมาใช้ เช่น นักเรียนมีความเข้าใจดีขึ้นหรือไม่ มี ข้อจำกัดอะไรบ้าง นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาแก้ไขและพัฒนาต่อไป

การแสวงหานวัตกรรมทางการศึกษาไม่ได้หมายถึงการคิดค้นสิ่งใหม่ทั้งหมดเสมอไป แต่เป็นการ นำแนวคิด วิธีการ หรือเทคนิคที่เคยมีอยู่แล้ว มาปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ให้เหมาะสมกับยุคสมัย และผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่ง เรียนรู้ต่างๆ

### ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

#### ๖.๑ การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนขาดทักษะการคิด ไม่ชอบคิด ไม่ชอบค้นหาข้อมูลมาประกอบการคิด ซึ่งอาจจะ ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจผิดพลาดได้ นอกจากนี้นักเรียนยังไม่สามารถคิดวางแผนแก้ปัญหา หรือตอบคำถามเมื่อครูกำหนดสถานการณ์หรือคำถามที่แตกต่างจากที่เคยกำหนดให้ หรือ

ประสบการณ์ที่เคยพบเจอ ไม่สามารถอธิบายเหตุผล ยกตัวอย่างประกอบการให้เหตุผลหรือแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่แตกต่างไปจากวิธีการเดิม แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ไม่ดีเท่าที่ควร ขาดการไตร่ตรอง รอบคอบ ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านการสื่อสาร เช่น นักเรียนขาดความรู้และประสบการณ์ในการสื่อสาร, นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม, นักเรียนขาดทักษะการพูดและการเขียนเรียงความ รายงาน ไม่ถูกต้อง, นักเรียนตีความหมายของข้อมูลไม่ถูกต้อง, นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารไปในทางที่ผิด และไม่เหมาะสม หรือนักเรียนขาดทักษะด้านการพูด การนำเสนอข้อมูล ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก และไม่สามารถเรียบเรียงคำพูดได้อย่างถูกต้อง ไม่ตรงประเด็น เป็นต้น

ปัญหาด้านเกี่ยวกับทักษะการคิด ในข้างต้น ของนักเรียนเป็นประเด็นที่ส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตในอนาคต ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นหลายมิติ ดังนี้

**๖.๑.๑ การขาดทักษะการคิดและการค้นคว้า** นักเรียนไม่คุ้นเคยกับการคิดวิเคราะห์และมักหลีกเลี่ยงการใช้ความคิดอย่างลึกซึ้งซึ่งไม่ชอบค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ เช่น หนังสือ เว็บไซต์ หรือแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการอื่นๆ เมื่อได้รับปัญหาหรือคำถามใหม่ๆ ที่แตกต่างจากสิ่งที่เคยพบเจอ นักเรียนมักขาดความสามารถในการคิดเชื่อมโยงและวิเคราะห์ ส่งผลให้ การตัดสินใจผิดพลาด เนื่องจากขาดข้อมูลที่เพียงพอหรือไม่ได้พิจารณาปัจจัยรอบด้าน

**๖.๑.๒ การคิดวางแผนแก้ปัญหาและการให้เหตุผล** เมื่อต้องเผชิญกับปัญหา นักเรียนมัก ไม่สามารถคิดวางแผนล่วงหน้า หรือแก้ไขปัญหายังมีระบบ ไม่สามารถตอบคำถามที่ต้องอาศัยการคิดนอกกรอบหรือสถานการณ์ที่แตกต่างจากที่เคยเรียนรู้ขาดทักษะในการให้เหตุผลหรือไม่สามารถยกตัวอย่างประกอบเพื่อสนับสนุนแนวคิดของตนเอง การแก้ปัญหาเฉพาะหน้ายังทำได้ไม่ดี เนื่องจาก ขาดการไตร่ตรองและความรอบคอบ

### ๖.๑.๓ ผลกระทบต่อทักษะการสื่อสาร

เมื่อขาดทักษะการคิดและการวิเคราะห์ที่ดี ย่อมส่งผลต่อการสื่อสารในหลาย ๆ ด้าน ยกตัวอย่างเช่น

- ขาดความรู้และประสบการณ์ในการสื่อสาร นักเรียนอาจไม่เคยได้รับการฝึกฝนเรื่องการพูดและการเขียนที่มีประสิทธิภาพ ไม่รู้จักวิธีเรียบเรียงคำพูดหรือเนื้อหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาในการสื่อสารไม่เหมาะสม อาจใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ หรือใช้คำที่ผิดบริบท ไม่สามารถเลือกใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้ฟัง
- ขาดทักษะด้านการเขียน การเขียนเรียงความ รายงาน หรือบทความต่าง ๆ มักมี ข้อผิดพลาดด้านโครงสร้างและการใช้ภาษา ไม่สามารถจัดลำดับความคิดและนำเสนอเนื้อหาให้อ่านเข้าใจง่าย
- ตีความหมายของข้อมูลผิดพลาด เมื่อต้องอ่านบทความ ข่าวสาร หรือข้อมูลจากแหล่งต่างๆ นักเรียนอาจ เข้าใจผิด หรือไม่สามารถวิเคราะห์ใจความสำคัญได้ อาจตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม (Fake News) เนื่องจากไม่มีทักษะการแยกแยะข้อมูล
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในทางที่ผิด นักเรียนบางคน ใช้โซเชียลมีเดียหรือเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไม่เหมาะสม เช่น แชรข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง หรือใช้ถ้อยคำไม่สุภาพในการสื่อสารออนไลน์ อาจถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี เช่น การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) หรือหลงเชื่อข้อมูลเท็จ
- ขาดทักษะการพูดและการนำเสนอ เมื่อต้องพูดต่อหน้าคนอื่น นักเรียนมักขาดความมั่นใจ และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่สามารถ เรียบเรียงเนื้อหาที่น่าสนใจและตรงประเด็น บางครั้งพูดวกไปวนมา ไม่สามารถจับใจความสำคัญของสิ่งที่ต้องการสื่อสาร

ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ นักเรียนขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในโลกยุคปัจจุบัน หากไม่ได้รับการพัฒนา อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิตในอนาคต

## ๖.๒ การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากการวิเคราะห์ Pain Point ข้างต้น จึงเกิดนวัตกรรม การใช้สื่อไอซีทีที่พัฒนาทักษะด้านการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสนับสนุน และส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนเรียนรู้ทักษะกระบวนการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูล และทักษะการนำเสนอข้อมูลผ่านรูปแบบการอ่านข่าว การใช้สื่อไอซีที ในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง นำมาวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็นและสรุปผล มีประเด็น ถาม – ตอบ ข้อคิดเห็นต่างๆรวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์ข่าวด้วยทัศนคติที่ดี รวมทั้งเป็นการฝึกให้นักเรียนเป็นคนกล้าแสดงออก ช่างสังเกต มีการวางแผนการทำงาน ฝึกกระบวนการกลุ่ม สร้างความสามัคคี มีกระบวนการสร้างประชาธิปไตยขั้นต้น และมีการใช้เกียรติซึ่งกันและกัน โดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Student-

Centered Learning) โดยที่ครูทำหน้าที่เป็น โค้ช (Coach) หรือ ผู้ชี้แนะ (Facilitator) มากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แบบเดิม ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตจริงได้ วิธีนี้ช่วยให้เด็ก เติบโตเป็นผู้เรียนรู้ที่มีทักษะรอบด้าน พร้อมเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

### ๖.๓ การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

ปัจจุบัน สื่อไอซีที, ฮาร์ดแวร์, ซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์ต่อพ่วง มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะในการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียน อย่างไรก็ตาม โรงเรียนบ้านชีทวนนั้น มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานได้เพียง ๙ เครื่อง ซึ่งไม่เพียงพอต่อจำนวนของนักเรียนที่ต้องการเรียนรู้ ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในหลายด้าน ดังนี้

**๖.๓.๑ ปัญหาด้านการเข้าถึงอุปกรณ์ไอซีทีในโรงเรียน** เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่อย่างจำกัดทำให้เกิด การเรียนรู้ที่ไม่ทั่วถึง นักเรียนบางกลุ่มอาจมีโอกาสฝึกปฏิบัติน้อยกว่ากลุ่มอื่น เมื่อนักเรียนต้อง เรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มหรือผลัดกันใช้งาน อาจทำให้ เวลาเรียนรู้ของแต่ละคนลดลง และไม่ได้ฝึกฝนอย่างเต็มที่ การแข่งขันเพื่อเข้าถึงคอมพิวเตอร์ทำให้บางคน ขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ โดยเฉพาะวิชาที่ต้องใช้โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์เฉพาะทาง

**๖.๓.๒ ปัญหาด้านการเรียนรู้ที่บ้าน (ขาดสื่อสำหรับการทบทวนบทเรียน)** คริวเรือนของนักเรียนส่วนใหญ่ ไม่มีอุปกรณ์ไอซีที เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง นักเรียน ไม่สามารถทบทวนบทเรียนที่บ้าน เช่น การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์ การทำงานบนซอฟต์แวร์ หรือการค้นคว้าเพิ่มเติมผ่านอินเทอร์เน็ต การขาดแคลนสื่อเทคโนโลยีที่บ้าน ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เด็กที่มีอุปกรณ์สามารถเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีอุปกรณ์ เมื่อนักเรียน ไม่ได้ฝึกฝนทักษะไอซีทีอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้ ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑

**๖.๓.๓ ผลกระทบต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้** การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีต้องการการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง แต่เมื่ออุปกรณ์ไม่เพียงพอและขาดสื่อการเรียนรู้ที่บ้าน นักเรียน อาจเรียนรู้แบบขาดช่วง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะช้ากว่าที่ควร ครูต้อง ปรับเปลี่ยนวิธีการสอน เช่น การสอนทฤษฎีแทนการปฏิบัติ หรือใช้วิธีสาธิตแทนการให้ทดลองจริง ทำให้ นักเรียนไม่ได้รับประสบการณ์ตรง ขาดโอกาสในการเรียนรู้เกี่ยวกับ เครื่องมือซอฟต์แวร์ใหม่ ๆ เช่น โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ซอฟต์แวร์ออกแบบ หรือการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา

การขาดแคลน สื่อไอซีที ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ส่งผลให้ นักเรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีไม่เท่าเทียมกัน ทั้งในโรงเรียน และที่บ้าน ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต ดังนั้น การเพิ่มอุปกรณ์ การจัดระบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น และการขอรับการสนับสนุนจากภายนอก จะช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ให้ดีขึ้น

## ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่ นักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

๗.๒ เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาความรู้ วิเคราะห์ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้

๗.๓ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การนำเสนอ และความมั่นใจในการแสดงออกของนักเรียน

๗.๔ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

## ๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๔๓ คน โรงเรียนบ้านชีทวน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี

#### ๙.๑.๑ แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ปัจจุบันการศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ นักเรียน แต่เน้นให้ นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งหมายถึงการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง แนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๙.๑.๒ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการค้นหาและนำเสนอข้อมูล (Inquiry-based & Presentation-based Learning)

หนึ่งในกลยุทธ์ของ Active Learning คือการให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการ ค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอ ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและสามารถ นำความรู้ไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้จริง นักเรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผล ก่อนนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ การเรียนรู้ในลักษณะนี้สามารถบูรณาการเข้ากับรายวิชาต่าง ๆ โดยใช้แนวทางที่หลากหลาย เช่น

- Inquiry-based Learning (การเรียนรู้แบบสืบสอบ) เน้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามและค้นคว้าคำตอบ
- Problem-based Learning (การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน) ใช้ปัญหาจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้
- Project-based Learning (การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน) ให้นักเรียนวางแผนและทำโครงการจริง

### ๙.๑.๓ บทบาทของครูในฐานะโค้ช (Teacher as a Coach)

ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ครูจะทำหน้าที่เป็นโค้ชหรือผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) แทนการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว บทบาทของครูจะมุ่งเน้นไปที่การตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การให้คำแนะนำแบบเฉพาะเจาะจง ตามความต้องการของนักเรียนแต่ละคน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์

### ๙.๑.๔ การใช้สื่อไอซีทีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูล ประมวลผล และนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้สื่อไอซีทีในการเรียนรู้มีข้อดีหลายประการ เช่น ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงข้อมูลจากทั่วโลก ผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะด้านการสื่อสารและการนำเสนอได้ดีขึ้น ผ่านการใช้ซอฟต์แวร์นำเสนอข้อมูล (เช่น PowerPoint, Canva) ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ

### ๙.๑.๕ ปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อไอซีที

การใช้ไอซีทีในการเรียนรู้จะมีข้อดีมากมาย แต่ก็มีข้อจำกัดที่ต้องได้รับการแก้ไข เช่น อุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอ โรงเรียนหลายแห่งมีคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัลที่จำกัด ทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสฝึกฝนทักษะด้านเทคโนโลยีได้อย่างเต็มที่ นักเรียนขาดความสามารถในการใช้

เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม บางคนอาจใช้เทคโนโลยีไปในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ เช่น การใช้โซเชียลมีเดียในทางที่ผิด ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีกับการเรียนการสอน

### ๙.๑.๖ แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยไอซีทีให้มีประสิทธิภาพ

เพื่อให้การใช้ไอซีทีในการเรียนรู้เกิดประโยชน์สูงสุด โรงเรียนสามารถดำเนินการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น เพิ่มจำนวนอุปกรณ์และปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในโรงเรียน อบรมครูให้สามารถใช้สื่อไอซีทีได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการค้นหาและนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อไอซีที เป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning และการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้บทบาทของครูในฐานะโค้ชมีความสำคัญต่อการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โรงเรียนจึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี และฝึกอบรมครู และนักเรียนให้สามารถใช้ไอซีทีได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

เริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรของสถานศึกษาและแผนการเรียนรู้เพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์หลักสูตรของสถานศึกษาและแผนการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ครูและผู้บริหารสถานศึกษาสามารถออกแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเป้าหมายทางการศึกษา ความต้องการของนักเรียน และบริบทของโรงเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ๑๐.๑ การวิเคราะห์หลักสูตรของสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาเป็นแผนแม่บทที่กำหนดแนวทางการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งโรงเรียนสามารถปรับให้สอดคล้องกับบริบทของตนเองภายใต้กรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษามีจุดมุ่งหมายหลักดังนี้

- ตรวจสอบมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ว่าครอบคลุมทักษะและความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักเรียนหรือไม่ พิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ว่าตรงกับความต้องการของนักเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

### ๑๐.๒ การวิเคราะห์แผนการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่ครูใช้ในการออกแบบการสอนในแต่ละบทเรียน โดยการวิเคราะห์แผนการเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อให้แน่ใจว่าการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง การวิเคราะห์

แผนการเรียนรู้ประกอบด้วย คือ การตรวจสอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ว่าเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรหรือไม่ พิจารณากระบวนการจัดการเรียนรู้ ว่ามีการใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) หรือการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based Learning) ประเมินสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในการสอน ว่าเอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่ พิจารณาวิธีการวัดและประเมินผล ว่าเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนและสามารถสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ดีหรือไม่

### ๑๐.๓ การนำผลการวิเคราะห์ไปใช้ในการทำงาน

หลังจากวิเคราะห์หลักสูตรและแผนการเรียนรู้แล้ว สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงการทำงานด้านต่าง ๆ เช่น การปรับปรุงการสอนของครู ให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนมากขึ้น การพัฒนาสื่อการสอนและเทคโนโลยีทางการศึกษา ให้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์การเรียนรู้ ในยุคปัจจุบัน การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม การปรับปรุงแนวทางการวัดผลและประเมินผล เพื่อให้สามารถสะท้อนความก้าวหน้าของนักเรียนได้อย่างถูกต้อง

การวิเคราะห์หลักสูตรของสถานศึกษาและแผนการเรียนรู้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพและตรงกับความต้องการของผู้เรียน การนำผลวิเคราะห์ไปปรับใช้ในการทำงานจะช่วยให้ครูสามารถออกแบบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสรุปได้เป็นดังตารางต่อไปนี้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
ขั้นนำ	- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการทบทวนความรู้เกี่ยวกับการค้นหาข้อมูลของนักเรียน - สนทนาซักถามเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
ขั้นสอน	- สอนทฤษฎีการค้นหาข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลจากสื่อการสอน - ลงมือปฏิบัติการค้นหาข้อมูลและสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นหา
ขั้นสรุป	- อภิปรายและลงข้อสรุปเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล - ทำความเข้าใจในเนื้อหาและนำเสนอข้อมูลที่ได้โดยวิธีอ่านข่าว
วัดและประเมินผล	- ประเมินจากทักษะการทำงานแบบกระบวนการกลุ่ม มีการวางแผน ถาม - ตอบ การดำเนินการแก้ไขปัญหา และสรุปผลได้

### ๑๑. โครงสร้าง และองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ใช้สื่อ – อุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียนในการพัฒนานวัตกรรม โดยมีโครงสร้าง และองค์ประกอบ สื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม ดังรายการต่อไปนี้

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	สื่อไอซีที ในโรงเรียน ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ทีวี โทรศัพท์ เครื่องพิมพ์ ไมโครโฟน ลำโพง อินเทอร์เน็ต กล้อง เครื่องพิมพ์

๒	กระดาษ A4, สมุดจดบันทึก, กระดาษวาดรูป
๓	ขาตั้งกล้อง
๔	โต๊ะและเก้าอี้อ่านข่าว
๕	หนังสือเรียนวิทยาการคำนวณ
๖	สีไม้, สีน้ำ
๗	หมึกเครื่องพิมพ์
๘	ถ่านไฟฉาย AAA, AA
๙	ดินสอ, ปากกา
๑๐	ปลั๊กไฟ, อุปกรณ์ต่อพ่วง

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

**๑๒.๑ นักเรียน** นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมจริง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทดลอง การสร้างสิ่งต่าง ๆ หรือการพูดในที่สาธารณะ ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ที่ทำให้พวกเขาเข้าใจมากขึ้นในเรื่องนั้น ๆ โดยการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะหลายด้าน เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการควบคุมอารมณ์ในการแสดงความคิดเห็น ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้ในอนาคต ตัวอย่างเช่น การฝึกการสื่อสารในวิชาภาษาไทยก็สามารถนำไปใช้ในการทำวิจัยในวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**๑๒.๒ ครู** ได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีการวางแผนการสอนที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนและให้พวกเขามีโอกาสเลือกทำสิ่งที่ตรงกับความสามารถหรือความสนใจ เช่น ให้โอกาสนักเรียนที่สนใจด้านเทคโนโลยีในการทำงาน หรือให้โอกาสนักเรียนที่ชื่นชอบเทคโนโลยีในการสร้างผลงานด้วยวิธีการที่สามารถพัฒนาทักษะได้ตามความถนัด ความยืดหยุ่นนี้ช่วยเพิ่มความสำเร็จในวิธีการเรียนรู้แบบศึกษาด้วยตนเอง

**๑๒.๓ โรงเรียน** มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เมื่อการเรียนรู้เน้นการลงมือทำและการเลือกเรียนในสิ่งที่สนใจ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละวิชาและทุกระดับการศึกษาของโรงเรียนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เพราะนักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

**๑๒.๔ ชุมชน** พัฒนาโดยการใช้ความรู้จากการใช้นวัตกรรม นักเรียนที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้นวัตกรรมและวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงจะสามารถนำความรู้เหล่านั้นกลับไปพัฒนาชุมชนของตนเองได้ เช่น การรู้เท่าทันภัยจากการใช้เทคโนโลยีหรือการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพชีวิตในชุมชนของตน

ในภาพรวม การศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ครู โรงเรียน หรือชุมชน จะส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ใช้จ่ายในการจัดซื้อ ค่าวัสดุที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม เพิ่มเติมจากสื่อที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน จำนวน ๑ กิจกรรม ๔ รายการ ดังนี้

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย			
		รายการ (หน่วย)	ราคา/หน่วย (บาท)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
๑) ค่าวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	ค่าวัสดุ (วัสดุสำนักงาน)	๑. กระดาษ A๔ (ลัง)	๕๙๐.๐๐	๗	๔,๑๓๐.๐๐
		๒. กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ (แผ่น)	๓๐.๐๖๗	๓๐	๙๐๒.๐๐
		๓. หมึกเครื่องพิมพ์ EPSON (B,Y,M,C) (ชุด)	๑,๒๓๐.๐๐	๓	๓,๖๙๐.๐๐
		๔. สีน้ำ Master Art ๑๒ สี (กล่อง)	๔๕.๐๐	๓๐	๑,๓๕๐.๐๐
		๕. สีไม้ Master Art แท่งยาว ๖๐ สี (กล่อง)	๒๙๙	๑๒	๓,๕๘๘.๐๐

## รวมทั้งสิ้น

๑๓,๖๖๐.๐๐

## ๑๔. การประเมินผล

๑๔.๑ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีในการค้นหาและนำเสนอข้อมูล: การพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ได้ แต่ยังช่วยให้พวกเขาสามารถค้นคว้าและประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลอย่างมีระเบียบและสามารถนำเสนอข้อมูลที่ได้ในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย คือทักษะที่จำเป็นในโลกที่เทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้นทุกวัน

๑๔.๒ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่แน่นทึบต่อภัยจากโลกไซเบอร์ และไม่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยี: นักเรียนควรเรียนรู้วิธีการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เช่น การหลีกเลี่ยงการถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต หรือการป้องกันข้อมูลส่วนตัวจากการรั่วไหลในโลกไซเบอร์ การมีความรู้ในเรื่องนี้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้เท่าทันภัยที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถป้องกันตัวเองจากการตกเป็นเหยื่อได้

๑๔.๓ นักเรียนเป็นผู้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ฟัง พูด อ่าน เขียน คิดวิเคราะห์ และเทคโนโลยี: ทักษะเหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานที่นักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องมี การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้ นอกจากนี้ การคิดวิเคราะห์และการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นทักษะที่ช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะรับมือกับความท้าทายในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๑๔.๔ นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมหรือมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการนำเสนออย่างสร้างสรรค์: คุณธรรมและจริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้มีความรับผิดชอบต่อการกระทำและความคิดของตนเอง การเรียนรู้ที่จะมีคุณลักษณะที่ดี เช่น ความซื่อสัตย์ ความเคารพต่อผู้อื่น และการนำเสนอข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้นำในสังคมที่มีคุณค่าและมีประโยชน์

๑๔.๕ นักเรียนมีทักษะการทำงานแบบกระบวนการกลุ่ม มีการวางแผนแก้ไขปัญหาและสรุปผลได้: การทำงานเป็นกลุ่มคือทักษะที่สำคัญในชีวิตจริง นักเรียนที่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีจะเรียนรู้การวางแผน การแบ่งงาน และการร่วมมือในการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การสรุปผลจากการทำงานร่วมกันจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการประเมินผลและนำไปใช้ในการพัฒนางานในอนาคต

การพัฒนาทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในด้านการศึกษาเท่านั้น แต่ยังช่วยให้พวกเขามีความพร้อมในการเผชิญหน้ากับโลกแห่งความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในอนาคตได้อย่างมั่นคง

#### ๑๔.๖ สรุปผลการวิจัย

##### ๑. ผลของใช้วิธีการสังเคราะห์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

แบบทดสอบในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสังเคราะห์เสียงถูกแบ่งออกเป็น ๒ ส่วน และมีผลดังนี้

##### ๑.๑ แบบทดสอบการออกเสียงอักษร

แบบทดสอบ	n	Mean (out of ๑๐)	SD
ก่อนเรียน	๔๓	๓.๘๒	๐.๖๙๙
หลังเรียน	๔๓	๑๓.๐๙	๐.๙๕๕

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนคือ ๓.๘๒ (SD = ๐.๖๙๙) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนยังไม่ค่อยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อไอซีทีที่พัฒนาทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตค้นหาและนำเสนอข้อมูลและวัฒนธรรมท้องถิ่น และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียนคือ ๑๓.๐๙ (SD = ๐.๙๕๕) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนามากขึ้นหลังจากได้เข้ากิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

#### การอภิปรายผล

จากผลสถิติ ได้แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลความรู้และการติดต่อสื่อสารได้ เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่นๆ และทั้งเป็นวิธีการหนึ่งในการหาข้อมูลท้องถิ่น และยังสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย เห็นได้จากเมื่อทำการทดสอบจากแบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจมากขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการนำเสนอข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น

#### ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

เพื่อที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน การหาข้อมูลในท้องถิ่น ของนักเรียนชั้น ป.๑-๓ โรงเรียนบ้านชีทวนเพื่อวางแผนและจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนและเกิดประโยชน์สูงสุด และเพิ่มรูปแบบการนำเสนอข้อมูลให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น เช่น การทำเว็บไซต์ ทำป้ายนิเทศ เกม เป็นต้น รวมถึงการนำเสนอในช่องทางที่หลากหลายยิ่งขึ้น

## นวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

### 1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอดิศักดิ์ โคกโพธิ์ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนบ้านชีทวน ตำบลชีทวน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

Email : adisukpn1@gmail.com

### 2.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมคณิตศาสตร์การออกแบบลายผ้าไหมพื้นบ้าน(ลายปลาอีด)ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โดยกระบวนการActive Learning ด้วยโปรแกรมทางคณิตศาสตร์ The Geometer's Sketchpad (GSP)

### 3.ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2567

### 4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆภายในชุมชนที่เป็นเอกลักษณ์ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วนำมาศึกษาปรับปรุงหรือ พัฒนาใหม่

### 5.ประเภทของนวัตกรรม

การบริหารจัดการศึกษา                       การจัดการเรียนรู้                       การนิเทศการจัดการศึกษา

### 6.หลักการและเหตุผลความเป็นมา

นวัตกรรมคณิตศาสตร์การออกแบบลายผ้าไหมพื้นบ้าน(ลายปลาอีด)ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โดยกระบวนการActive Learning ด้วยโปรแกรมทางคณิตศาสตร์ The Geometer's Sketchpad (GSP)  
เป็นการนำความรู้เกี่ยวกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น บูรณาการเข้ากับความรู้ทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้เกิดลวดลาย ที่มี  
ความ สวยงาม ทางคณะทำงานได้นำความรู้เนื้อหาทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับ รูปแบบ รูปเรขาคณิต การ แปลง  
ทางเรขาคณิต และใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) มาช่วยในการออกแบบ ลวดลาย  
สามารถออกแบบลวดลายผสมผสานกับลายพื้นบ้านในชุมชนที่ควรค่าแก่ การอนุรักษ์ ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่  
ทรงคุณค่าเป็นผลิตภัณฑ์ใช้ในวิถีชีวิตของท้องถิ่น และเป็นการเพิ่ม มูลค่าของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งสามารถอธิบายให้  
เพื่อนนักเรียนในห้องเรียน ชุมชน

ผ้าลายปลายอีดเป็นศิลปะการทอผ้าพื้นเมืองชนิดหนึ่งซึ่งทำกันมาช้านาน ลวดลายส่วนใหญ่มาจาก อิทธิพลของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเช่น ลายปลาอีด ซึ่งเป็นการดัดแปลงมาจากลวดลายของปลาอีด ซึ่งเป็นปลาน้ำจืดขนาดเล็กพบในท้องถิ่น พบมากในฤดูเก็บเกี่ยวข้าว ชาวอีสานนิยมนำมาทำเป็นอาหารประเภทอ่อมหรือห่อหมก เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความอุดมสมบูรณ์ เป็นต้น ศิลปะการทำผ้าลายปลาอีดนั้นทำได้โดยการทอด้วยฝ้ายหรือเส้นด้ายสำเร็จรูป หนึ่งผืน ประกอบด้วย 2 สี คือ สีพื้นและสีตัดเป็นลวดลายสีขาว สีที่นิยมใช้มีหลากหลายสี เช่น สีดำ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว สีชมพู ขึ้นอยู่กับความต้องการ ความยากของการทอผ้าลายนี้คือเป็นผ้าลายขนาดเล็ก ละเอียด ต้องอาศัยฝีมือและความชำนาญ และผู้สนใจได้ เข้าใจถึงการออกแบบลวดลายและชิ้นงานสร้างสรรค์ที่ทรงคุณค่าให้กับผ้าไทยลายปลาอีด เป็นผลงานที่มีสวยงาม ทำได้ง่าย ไม่ยากอย่างที่หลายๆคนคิดและสามารถทำได้จริง อีกทั้งเป็นการ สืบทอดมรดกทางภูมิปัญญาควรรค่าแก่การอนุรักษ์ต่อไป

ตำบลชีทวน เป็นตำบลเก่าแก่ ที่มีการทำผ้าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งเป็นสินค้า OTOP ที่ สร้างรายได้ให้กับคนในท้องถิ่น โดยเฉพาะผ้าลายปลาอีดของชาวบ้านชีทวน

ชุมชนบ้านชีทวนชีทวน จังหวัดอุบลราชธานี อยู่ในชุมชนที่มีชื่อเสียงในการทำผ้าลายปลาอีด ได้เล็งเห็นว่าผ้าลายปลาอีดนั้นเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรอนุรักษ์และสืบสานให้ เป็นมรดกทางภูมิปัญญาและพัฒนาให้เป็นที่ยอมรับเป็นที่รู้จักโดยทั่วกัน จึงคิดศึกษาและออกแบบ ลวดลายผ้าลายปลาอีดที่ทันสมัยตามสมัยนิยมอยู่บนพื้นฐานลายของลายปลาอีด ผสมผสาน ตามความคิดและจินตนาการของชุมชน แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของลายผ้าทอนั้น เพื่อผ้าลาย ปลาอีดแบบดั้งเดิมจะได้ไม่สูญหายไป อีกทั้งเป็นการสืบทอดภูมิปัญญาควรรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อศึกษาการออกแบบลวดลายในการทอผ้าลายปลาอีด
2. เพื่อร่วมอนุรักษ์และสืบสานการทำผ้าลายปลาอีดให้เป็นมรดกทางภูมิปัญญา
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้มีความคิดสร้างสรรค์และรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านชีทวน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 17 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist)

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism Theory) เป็นแนวคิดทางการศึกษาและจิตวิทยาที่เน้นการเรียนรู้โดยการสร้างความรู้ขึ้นเองของผู้เรียน ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องใช้กระบวนการคิด และการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ผู้เรียนไม่ได้รับความรู้จากการถ่ายทอดอย่างเดียว แต่จะต้องสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก โดยเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้นเมื่อสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์และความรู้ที่มีอยู่แล้ว

#### หลักการสำคัญของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

##### 1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Construction)

การเรียนรู้ในมุมมองของคอนสตรัคติวิสต์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเอง จากประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือการแก้ปัญหาที่ท้าทาย โดยผู้เรียนจะเชื่อมโยง ความรู้ใหม่กับความรู้เก่าที่ตนมีอยู่แล้ว

##### 2. การเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ (Social Interaction)

คอนสตรัคติวิสต์เชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การทำงานกลุ่ม หรือการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นมุมมองที่หลากหลายและ พัฒนาความเข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ ได้ดีขึ้น

##### 3. การเชื่อมโยงประสบการณ์กับความรู้ (Linking Experience with Knowledge)

การเรียนรู้จะมีความหมายและมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับความรู้ที่กำลังเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนจะเข้าใจแนวคิดทางคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นหาก สามารถเห็นความเกี่ยวข้องระหว่างแนวคิดเหล่านั้นกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

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

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มองว่าการเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือการให้ผู้เรียนแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยกระบวนการแก้ปัญหาคือช่วยกระตุ้นการคิดและการค้นหาคำตอบจากความรู้ที่มีอยู่แล้ว พร้อมทั้งเรียนรู้จากความผิดพลาดเพื่อปรับปรุงกระบวนการคิดในครั้งต่อไป

##### 5. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ไม่มีขั้นตอนที่ตายตัว (Learning is a Continuous Process)

คอนสตรัคติวิสต์มองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ไม่สิ้นสุด โดยที่ผู้เรียนสามารถ ปรับปรุงและพัฒนาความรู้ของตนได้เรื่อย ๆ เมื่อเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือข้อมูลใหม่ ๆ

## 6. การรับรู้และการสร้างความรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ (Individual Interpretation)

ทุกคนมีพื้นฐานประสบการณ์และมุมมองที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็น กระบวนการที่มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ผู้เรียนจะเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ อย่างมีเอกลักษณ์ตามความ เข้าใจและประสบการณ์ที่ตนเองมี

### การนำทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไปใช้ในห้องเรียน

1. การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้: ครูไม่ควรเป็นผู้ที่ให้คำตอบเพียงอย่างเดียว แต่ควร สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นพบและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการทดลองและการถามคำถามที่กระตุ้นให้ ผู้เรียนคิด
2. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ทำทาย: การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาจริงหรือการทำ โปรเจกต์ที่ทำทายจะช่วยเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
3. การส่งเสริมการทำงานกลุ่ม: การทำงานร่วมกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นและเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย
4. การใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิด: การใช้กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น การอภิปราย การจำลองสถานการณ์ หรือการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบสืบค้น (Inquiry-based learning) ช่วยให้ผู้เรียนมี โอกาสคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ

### การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หรือ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เป็น วิธีการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา หรือทักษะที่ต้องการสอน แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จริงในการแก้ปัญหาหรือเรียนรู้เนื้อหาผ่าน การกระทำจริง มากกว่าการเรียนรู้เพียงแค่การฟังหรือการอ่านจากหนังสือ

### หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning by Doing): การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเป็นกระบวนการที่เน้น การลงมือทำ โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการทดลองในสถานการณ์จริง หรือ สถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน การที่ผู้เรียนได้ลองทำจริงช่วยให้พวกเขาเข้าใจเนื้อหาหรือ ทักษะนั้น ๆ ได้ดีกว่าการเรียนรู้ผ่านการฟังหรือการท่องจำ
2. การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Participation): การเรียนรู้ประเภทนี้สนับสนุนให้ผู้เรียนมีบทบาท ในการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่เป็นการเรียนรู้แบบรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว การที่ผู้เรียนได้มี ส่วนร่วมในกิจกรรม จะช่วยให้พวกเขามีโอกาสแสดงออกความคิด ตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ เรียนรู้จากการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น

3. การสร้างความเข้าใจเชิงลึก (Deep Understanding): การทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอย่างลึกซึ้งในการแก้ปัญหาหรือสร้างความรู้ใหม่จากข้อมูลที่ได้รับ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้อื่นๆ และใหม่เข้าไว้ด้วยกัน การเรียนรู้แบบนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาที่สามารถนำไปใช้ ในชีวิตจริงได้

4. การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (Real-life Application): กิจกรรมที่เลือกใช้ในการสอนมักจะเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง หรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับโลกภายนอก ทำให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญและ การประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนไปในชีวิตประจำวัน

### ขั้นตอนในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Set Learning Objectives): ต้องเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ให้ชัดเจนว่า ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะหรือความเข้าใจในเรื่องอะไร และการทำ กิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์นี้ได้อย่างไร

2. ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม (Design Relevant Activities): กิจกรรมที่เลือกใช้ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอน และต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดหรือลงมือทำ เช่น กิจกรรมการแก้ปัญหาหรือ การทดลองที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือสาขาอื่น ๆ

3. กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม (Encourage Active Participation): ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกัน เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย หรือการนำเสนอผลงาน ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาฝึกทักษะ การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร

4. ให้โอกาสในการสะท้อนผล (Allow Reflection): หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้น ควรให้เวลาผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยการอภิปรายหรือเขียนรายงานสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ การสะท้อนผล จะช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และสามารถปรับปรุงกระบวนการคิดของตนได้

5. ประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluate Learning Outcomes): หลังจากทำกิจกรรม ควรมีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินผลจากการทำกิจกรรม การสอบถาม การตรวจสอบผลงาน หรือการให้คะแนนจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

## 10. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ในการศึกษานวัตกรรมคณิตศาสตร์เรื่อง ผ้าลายปลาอีด ทอสวยด้วยคณิต มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการ
2. ผลงานการออกแบบลวดลายและการทำผ้าลายปลาอีด
3. การคำนวณทางคณิตศาสตร์

## 1. ขั้นตอนการดำเนินการ

1.1 จัดทำนวัตกรรมคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการวางแผนเพื่อกำหนดหัวข้อเรื่อง และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

1.2 สรุปรื่องที่จะศึกษา ซึ่งทางกลุ่มได้ลงความเห็นว่างลวดลายผ้าปลาอืดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น น่าสนใจในการศึกษา เพราะมีรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับวิชาคณิตศาสตร์สามารถสร้างสรรค์ทำให้เกิดชิ้นงาน และเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์และสืบสานการทอผ้าลายปลาอืดให้เป็นมรดกทางภูมิปัญญา

1.3 ปรึกษาครูประจำชั้น ร่วมกัน วิเคราะห์ วางแผน หาแนวทางในการดำเนินงาน

1.4 ศึกษาการออกแบบลวดลายผ้าปลาอืดจากวิทยากรภูมิปัญญาท้องถิ่นที่บ้านชีทวน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

1.5 กำหนดรูปแบบของการออกแบบลวดลายผ้าปลาอืดโดยให้สมาชิกศึกษาค้นคว้า จากตำรา และสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต และใช้โปรแกรม GSP ช่วยในการออกแบบลวดลายที่เป็นของตนเอง

1.6 ดำเนินงานออกแบบลวดลายผ้าปลาอืด และสร้างลายผ้าลายปลาอืดผ่านกระดาษสีต่างๆ

1.7 สรุปลผลการดำเนินงาน

1.8 ประชุมอภิปรายปัญหาต่างๆร่วมกับครูประจำชั้นเพื่อรับฟังความคิดเห็นและนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.9 จัดทำรายงานนวัตกรรมคณิตศาสตร์ฉบับสมบูรณ์

1.10 นำเสนอนวัตกรรมคณิตศาสตร์ให้นักเรียนและผู้สนใจ

## 2. ผลงานการออกแบบลวดลายและการทำลายผ้าปลาอืด

### ขั้นตอนการทำลวดลาย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาลายผ้าจากปราชญ์ชุมชน โดยคุณยายเสียน ธาณี ประธานกลุ่มทอผ้าพื้นบ้าน ลายปลาอืดของบ้านชีทวน



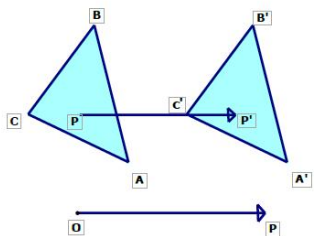
ขั้นตอนที่ 2 นักเรียนสังเกตลายผ้าปลาอิคแล้วนำมาออกแบบลวดลายสีต่างๆตามที่นักเรียนชื่นชอบ



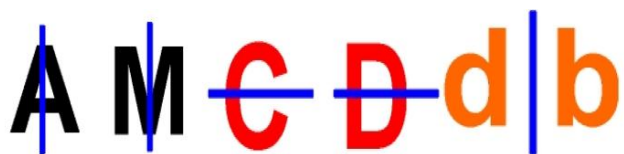
ขั้นตอนที่ 3 ครูสอนนักเรียน โดยใช้ โปรแกรมทางคณิตศาสตร์ GSP ในการออกแบบลายปลาอิคที่รวดเร็วผ่านเครื่องมือการแปลงทางคณิตศาสตร์และแบบรูปเรขาคณิต

การแปลงทางคณิตศาสตร์:

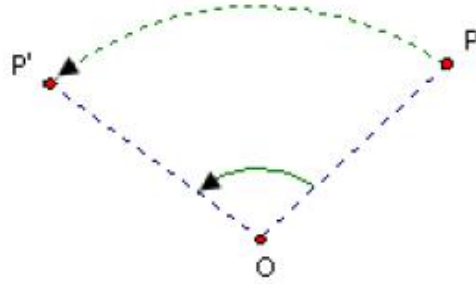
การแปลงทางเรขาคณิต เป็นการเปลี่ยนตำแหน่งของรูปเรขาคณิต โดยลักษณะและขนาดของรูปยังคงเดิม การเปลี่ยนตำแหน่งของรูปเรขาคณิต ทำได้ โดยการเลื่อนขนาน การสะท้อน และการหมุน



การเลื่อนขนาน



การสะท้อน



การหมุน

ผลงานการออกแบบลวดลายผ้าลายปลาอีด โดยใช้โปรแกรม GSP



ขั้นตอนที่ 4 นักเรียนออกแบบลายผ้าพื้นบ้านแบบดั้งเดิม ลายปลาอีด โดยการใช้กระดาษสีนำมาขัดกันเพื่อให้เกิดลวดลายจากที่ได้สร้างจากโปรแกรมคณิตศาสตร์ GSP



## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### PLA-ED Model

**P: Point** การประเมินค่าการรับรู้หรือความเข้าใจที่สะท้อนได้จากการทำงาน

การประเมินค่าเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยในการวัดผล, การปรับปรุง, และการตัดสินใจเกี่ยวกับการดำเนินการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา, การทำงาน หรือการพัฒนาวัตกรรมการ

เครื่องมือในการประเมินค่า การประเมินค่ามักใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อช่วยในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผล เช่น

- แบบสอบถาม (Questionnaire)
- การสัมภาษณ์ (Interviews)
- การสังเกต (Observation)
- การทดสอบ (Tests)
- การสำรวจ (Surveys)

**L: Learning** การเรียนรู้, การศึกษา, ความรู้, การปรับบุคลิกภาพจากการปฏิบัติฝึกฝนหรือประสบการณ์

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับลายผ้าไหมพื้นบ้าน ลายปลาอืด ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียน เข้าใจ และสามารถออกแบบให้มีลวดลายที่สวยงามได้

**A: Achievement** ผลสำเร็จ

ผู้เรียนเข้าใจและอธิบายลวดลายผ้าพื้นบ้านของชุมชนตนเองได้และใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ตามช่วงวัยที่เหมาะสม ภูมิใจในท้องถิ่นและภูมิปัญญาของชุมชนตัวเอง

**E: Education** การศึกษา

ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการอยากรู้อยากลงมือทำและออกแบบลวดลายปลาอืดที่เป็นเอกลักษณ์ลายผ้าไหมของชุมชนบ้านชีทวนซึ่งเป็นลวดลายเก่าแก่และอนุรักษ์ รักษาไว้ต่อไปได้

**D: Do** การลงมือทำด้วยตนเอง

การทำกิจกรรมหรือภาระงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้สำเร็จ การเตรียมกิจกรรมหรือภาระงานเพื่อใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ครูผู้สอนต้องเตรียมสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ

1. ภาระงาน (Tasks) หรือกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การทำงาน การสำรวจ การนำเสนอ การสร้างแบบจำลอง การท่องเที่ยวปากเปล่า การสาธิต การจัดนิทรรศการ เป็นต้น

2. เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) การประเมินการปฏิบัติ อาจจะปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะงานหรือประเภทกิจกรรม ดังนี้

2.1 ภาระงานหรือกิจกรรมที่เน้นขั้นตอนการปฏิบัติและผลงาน เช่น การจัดนิทรรศการ แสดงการเคลื่อนไหว การประกอบอาหาร การประดิษฐ์ การสำรวจ การนำเสนอ การจัดทำแบบจำลอง เป็นต้น ผู้สอนจะต้องสังเกตและประเมินวิธีการทำงานที่เป็นขั้นตอน และผลงานของผู้เรียน

2.2 ภาระงานหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการสร้างลักษณะนิสัย เช่น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน

2.3 ภาระงานที่มีลักษณะเป็นชิ้นงาน เป็นกิจกรรมที่เน้นขั้นตอนการปฏิบัติและผลงานที่ต้อง ใช้เวลาในการดำเนินการ

2.4 ภาระงานที่เน้นกระบวนการขั้นตอนการทำงาน โดยผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์ แก้ปัญหา และวิธีการคิดแก้ปัญหาที่เหมาะสม เช่น การจัดทำแผนผัง แผนที่ แผนภูมิ กราฟ ตาราง ภาพ แผนผังความคิด เป็นต้น อาจประเมินเฉพาะคุณภาพของผลงานก็ได้ ในการประเมินการปฏิบัติงาน ผู้สอนต้องสร้างเครื่องมือ เพื่อใช้ประกอบการประเมิน เช่น ประเมินค่า แบบบันทึกพฤติกรรม แบบตรวจรายงาน แบบบันทึกผลการ ปฏิบัติ เป็นต้น

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจวิธีการออกแบบลวดลายในการทอผ้าลายปลาอืด
2. สามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์มาออกแบบลวดลายผ้าปลาอืด ที่สร้างสรรค์ทำให้เกิดชิ้นงานเป็นผ้าลายปลาอืดที่เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น
3. ร่วมอนุรักษ์และสืบสานการทอผ้าลายปลาอืดให้เป็นมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์และรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

**นวัตกรรมการศึกษา (INNOVATION)**  
**เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โรงเรียนบ้านชีทวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗**

-----

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

นางสาวสิริฉัตร ปัญญาบารมี ตำแหน่ง ครู

รับผิดชอบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สอนวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6

**2. ชื่อนวัตกรรม**

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนการสังเคราะห์การออกเสียงและการวิเคราะห์การออกเสียง รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

**6. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม**

6.1 การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการออกเสียงที่ถูกต้องในการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งในหลักสูตรแกนกลาง ปี พ.ศ.2551 ได้ระบุไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ควรได้รับความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐาน รวมถึงความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของเสียงและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับการสะกดและออกเสียงคำ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ความสามารถของนักเรียนก็ยังคงไม่ถึงในระดับที่คาดหวัง

6.2 การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังขาดความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของเสียง ความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนไม่สามารถจำเสียงและ

ตัวอักษรภาษาอังกฤษได้อย่างครบถ้วน ที่แย่กว่านั้นคือ ยังคงมีนักเรียนบางส่วนที่ไม่สามารถระบุตัวอักษรภาษาอังกฤษได้มากกว่า 10 ตัวอักษร แต่ถึงอย่างไรก็ตาม นักเรียนบางส่วนที่สามารถระบุตัวอักษรและเสียงตัวอักษรบางตัวนั้น ยังคงขาดความสามารถในการในเสียงเหล่านั้นมาประสมเป็นคำศัพท์แล้วอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ผลเกิดขึ้นตามมาจากปัญหาที่กล่าวไปข้างต้นคือ นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ อย่างถูกต้อง และส่งผลกระทบต่อการศึกษาในระดับชั้นที่สูงขึ้น

### 6.3 การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนตั้งอยู่ในหมู่บ้านซึ่งห่างจากตัวอำเภอเมืองประมาณ 20 กิโลเมตร โดยในตัวหมู่บ้านเองมีประชากรผู้สูงอายุค่อนข้างเยอะ และส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรและรับจ้างรายวัน นักเรียนในโรงเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับผู้สูงอายุ และไม่ได้อาศัยอยู่กับบิดามารดา ซึ่งอาจจะส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับการสนับสนุนด้านการศึกษานอกห้องเรียนได้ตามที่คาดหวัง นอกจากนี้ในบริบทและวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียนไม่ส่งเสริมให้เกิดความคุ้นเคยกับการใช้หรือพบเจอสัญลักษณ์/สื่อสิ่งพิมพ์ภาษาอังกฤษได้มากเท่าที่ควร

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนการสังเคราะห์การออกเสียงและการวิเคราะห์การออกเสียง รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนการสังเคราะห์การออกเสียงและการวิเคราะห์การออกเสียง รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนการสังเคราะห์การออกเสียงและการวิเคราะห์การออกเสียง รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

- (1) นักเรียนร้อยละ 70 สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง
- (2) นักเรียนร้อยละ 70 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 17 คน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ทักษะการอ่านถูกแบ่งออกเป็น 6 ช่วง (Chall, 1990) ซึ่งเด็กในช่วงที่ 1 (อายุ 6-7 ปี) จะเริ่มเรียนเกี่ยวกับเสียงต่าง ๆ ทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์และการพูด หลังจากนั้นจะเริ่มกระบวนการถอดเสียง ประสมเสียงตัวอักษร และอ่านคำที่มีรูปแบบง่าย ๆ ได้ในช่วงอายุ 8-9 ปี (ช่วงที่ 2) ซึ่งมีหลายงานวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดที่ว่าด้วยการรับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเสียงและพยัญชนะที่ดีจะสามารถทำให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้อ่านที่มีประสิทธิภาพในอนาคต ดังนั้นการสอนโดยการใช้การสังเคราะห์การออกเสียง (synthetic phonics) จึงเป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในระดับเริ่มต้น (Ehri & Robbins, 1992; Johnston and Watson, 2005) แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การสอนแบบสังเคราะห์เสียงเพียงอย่างเดียวอาจจะไม่เพียงพอการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพราะอักขรวิธีของภาษาอังกฤษมีเพียง 5% เท่านั้นที่ถูกเขียนในรูปแบบคำพยางค์เดียว ส่วนใหญ่จะเป็นคำที่ประกอบด้วยเสียง

ควบคู่กัน และสระควบคู่กัน ซึ่งบางคำสามารถออกเสียงได้ต่างกันหลายเสียง และมีหลายความความเช่นกัน (De Cara and Goswami, 2002) ด้วยเหตุนี้ การวิเคราะห์การออกเสียง (analytic phonics) จึงเป็นอีกวิธีการสอนที่เหมาะสม และควรนำมาใช้ร่วมกันในการจัดการเรียนการสอนด้วยเช่นกัน

## 9.2 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### 9.2.1 ตัวอย่างแผนการสอนรายชั่วโมงที่ 1

แผนการสอน			
ระดับชั้น : ประถมศึกษาปีที่ 3			
เวลา : 60 นาที			
สื่อการสอน : แม่เหล็กตัวอักษรภาษาอังกฤษ (แบบแยกสีพยัญชนะและสระ), แบบฝึกหัดการอ่านแบบ Phonics			
ผลลัพธ์การเรียนรู้ :			
1. สามารถจำสัญลักษณ์ของเสียงและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงได้			
2. สามารถประสมเสียงและอ่านคำในรูปแบบ CVC ง่าย ๆ ได้ (เช่น 'cat', 'hat')			
ขั้น	เวลา (นาที)	รูปแบบ	ขั้นตอน/กระบวนการ
Introducing	5	ทั้งชั้นเรียน	- คุณครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำเสนอตัวอักษร 6 ตัว (a, c, h, m, r, t)
Revisiting	5		- คุณครูติดแม่เหล็กตัวอักษรภาษาอังกฤษ (แบบแยกสีพยัญชนะและสระ) จำนวน 6 ตัว ซึ่งประกอบด้วย a, c, h, m, r, t บนกระดาน และนำเสนอเสียงของแต่ละตัวอักษร พร้อมให้นักเรียนฝีกออกเสียงตาม
Teaching	10		- คุณครูติดแม่เหล็กตัวอักษรภาษาอังกฤษ 'a' และ 't' เพื่อสร้างเป็นคำว่า '-at' - คุณครูออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัวด้วยวิธี phonics และฝึกให้นักเรียนประสมเสียง หลังจากนั้นให้นักเรียนออกเสียงตาม
Practicing	15	ทั้งชั้นเรียน	- คุณครูติดแม่เหล็กตัวอักษรภาษาอังกฤษ 'a' และ 't' เพื่อสร้างเป็นคำว่า '-at' แล้ว หลังจากนั้นคุณครูเพิ่มตัวอักษร 'c' ด้านหน้าคำเพื่อสร้างเป็นคำว่า 'cat' และออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัว (c-a-t) ซ้ำ ๆ และเพิ่มความเร็วขึ้นเพื่อประสมเสียงให้ได้ คำว่า cat

ขั้น	เวลา (นาที)	รูปแบบ	ขั้นตอน/กระบวนการ
------	-------------	--------	-------------------

Applying	10		<ul style="list-style-type: none"> <li>- คุณครูนำเสนอเสียงของตัวอักษรต่าง ๆ เช่น ‘h’, ‘m’ และ ‘r’ หลังจากนั้นฝึกให้นักเรียนประสมเสียงและออกเสียงด้วยวิธีจากขั้นที่กล่าวมาข้างต้น เช่น พิมพ์ตัวอักษร ‘h’ ด้านหน้าคำเพื่อสร้างเป็นคำว่า ‘hat’ และออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัว (h-a-t) ซ้ำ ๆ และเพิ่มความเร็วขึ้นเพื่อประสมเสียงให้ได้คำว่า hat เป็นต้น</li> <li>- คุณครูให้นักเรียนฝึกตามและอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำบนกระดาน</li> </ul>
Assessing	10	เดี่ยว	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คุณครูให้นักเรียนฝึกประสมคำศัพท์และมาออกเสียงให้คุณครูฟังทีละคน</li> <li>- คุณครูสังเกตและตรวจสอบการประสมเสียงและการออกเสียงของนักเรียน</li> </ul>
Giving feedback	5	ทั้งชั้นเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คุณครูทบทวนความเข้าใจและคำศัพท์ในบทเรียน</li> </ul>

### 9.3 สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แม่เหล็กตัวอักษรภาษาอังกฤษ (แบบแยกสปีญญชนะและสระ)
2	แบบฝึกหัดการอ่านแบบ Phonics

## 10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของเสียง ความสัมพันธ์ระหว่างเสียง และการออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง

10.2 ครูได้รับการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และมีการนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน พร้อมวิธีการวิจัยและพัฒนาแก้ปัญหาพร้อมทั้งพัฒนางานอย่างครบวงจร

10.3 โรงเรียนได้รับนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเฉลี่ยสูงขึ้น

10.4 ชุมชนได้รับการส่งเสริมการคิดที่เน้นผลคุณภาพที่ตัวผู้เรียนที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## 11. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติ	ค่าตอบแทน	- ค่าตอบแทนวิทยากร	2	3,000

หรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์ ประกอบการจริง		- ค่ารถรับ-ส่ง	1	3,000
2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน	ค่าใช้สอย	-	-	4,200
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	-	-	9,800
รวม				20,000

## 12. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนนักเรียนร้อยละ 70 สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง	การประเมิน	แบบประเมินการอ่านออกเสียง
2) นักเรียนร้อยละ 70 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	การประเมิน	แบบประเมินความพึงพอใจ

(ลงชื่อ)

สิริฉัตร

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสิริฉัตร ปัญญาบารมี)

## 13. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 13.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(../...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(../...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(../...) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

13.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( / ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ.....

13.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

(.../...) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.../...) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา  
ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

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

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

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

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

13.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.../...) สอดคล้อง

**สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา**

(.../...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นายไอน์ ปริบูรณ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

**นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู**  
**เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม**  
**โรงเรียนบ้านชีทวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗**  
**สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม**

-----

**๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

นางสาวสุวรรณา สมสิน ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
โรงเรียนบ้านชีทวน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

**๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม  
เรื่อง แผนผังชุมชนชีทวนขวนยล วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

**๓. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

**๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**๕. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- () ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง  
เรียนรู้ต่างๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านสังคมศึกษายังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปี เนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม อยู่มากและแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ลงลงพื้นที่พูดคุยกับชุมชน การรู้หน้าที่ของตน อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าที่ตั้งไว้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จึงมีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge - based society) ซึ่งการพัฒนาคนยุคใหม่ให้ ได้พัฒนาความคิด มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและสังคมอย่างสร้างสรรค์จนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมี เหตุผลและสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้

ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือ ได้ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจในประเด็นเหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ตื้นนอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิด เป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือให้นักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนรู้ของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านชีทวน เป็นโรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี และได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และเจตนารมณ์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีสมรรถนะหลักที่สำคัญจำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้บำเพาะ พัฒนา และต่อยอด สมรรถนะหลักและสมรรถนะอื่นได้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีเจตนารมณ์เพื่อต้องการพัฒนาการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานอันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทย ให้มีคุณภาพ มีความใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายได้ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนมากขึ้น เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหา ให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ ครูจึงจัดทำพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learningบูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง แผนผังชุมชนชีทวนชวนยล วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน

ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีความครอบคลุมทั่วถึงผู้เรียนในทุกๆด้านและตอบสนองต่อนโยบายทางการศึกษาที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๒. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

#### เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น

#### เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

##### ๙.๑.๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามา มีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกันเอง เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยผู้สอนมี บทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการ เรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมในกระบวนการของการเรียนการสอน โดยเน้น ๒ องค์ประกอบหลักที่สำคัญคือการกระทำ (doing) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และการสะท้อนประสบการณ์ (reflecting) ผู้เรียนสะท้อนได้ว่าตนกำลังเรียนรู้อะไร การมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นได้รวมไปถึง การอ่าน (reading) การเขียน (writing) การอภิปราย (discussing) และการแก้ปัญหา(problem solving)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนได้ลดกระบวนการสื่อสารและการถ่ายทอดเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนแต่หันมามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ พยายามกระตุ้นให้เกิด บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ทำทหาย และเป็นกัลยาณมิตร ตลอดจนยังมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จัก เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ การวิเคราะห์ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน รวมไปถึง การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ”

จากความหมายดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้

ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความสนใจ ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองในตัวผู้เรียนมากขึ้น โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการเรียนรู้นั้นจะไม่ใช่การฟังเพียงอย่างเดียว จะต้องเกิดการเรียนรู้ผ่านการอ่าน การเขียน การอภิปราย การแก้ปัญหาหรือการประยุกต์ใช้สู่สถานการณ์จริงร่วมกัน ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุดทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่ดีต่อการเรียนความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

### ๙. ๑.๒ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงรุกนั้นมีความสำคัญอย่างมากได้ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

#### ๑. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดที่เป็นอิสระ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดวิเคราะห์ การ

แก้ปัญหาและคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนมีโอกาสในการฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง มากขึ้น โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดทักษะเหล่านี้ ผ่านการกระตุ้นด้วยการใช้ คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือการประยุกต์ความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในโลกความเป็นจริง

#### ๒. ส่งเสริมให้เกิดการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ฝึกให้

ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าผู้เรียนผ่านการฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยให้เกิดทักษะการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาช่วงสั้นๆ ในการพูดคุย คิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพิ่มทักษะการสื่อสาร การสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าของเพื่อนร่วมงาน แสดงเหตุผล สนับสนุนคำตอบที่ถูกต้องได้อย่างเหมาะสม

#### ๓. เพิ่มแรงจูงใจและความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วม

แสดงความคิดเห็นต่อเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และการร่วมพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ กระตือรือร้น และร่วมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ เป็นการเพิ่มขีดความสามารถด้านความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งผู้เรียนจะมีทางเลือกมากขึ้นในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของพวกเขา

### ๙.๑.๓ ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นค่าสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพการใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ด

เกมมีความหลากหลาย และ แตกต่างกันไปตาม บริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และ ฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

#### ๙.๑.๔ บทบาทของครูและนักเรียนของการสอนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

##### ๑ . บทบาทของครูในการสอนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

- ๑) ครูจะต้องเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ได้ซักถาม ครูต้องพยายามสร้างแรงจูงใจให้เกิดในตัวนักเรียนเมื่อเขาสามารถทำงานสำเร็จ ครูจะต้องคอยเสริมแรงให้เกิดตลอดเวลา
- ๒) ครูจะต้องเป็นผู้กำกับและจัดระเบียบต่างๆ ของการทำกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีระเบียบและดำเนินกิจกรรมอย่างถูกขั้นตอน
- ๓) ครูจะต้องคอยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากคิดหาคำตอบของปัญหา
- ๔) ครูจะต้องให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลแก่นักเรียนเมื่อเกิดความสงสัยและช่วยแนะนำแนวทางในการแก้ปัญหา
- ๕) ครูไม่ควรชี้แนะปัญหาให้กับนักเรียนโดยการบอกข้อเท็จจริง ควรใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหานั้น
- ๖) ครูจะต้องไม่ด่วนสรุปข้อมูลด้วยตนเองควรเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายซักถาม เพื่อจะได้เกิดแนวคิดกว้างขวางยิ่งขึ้นแล้วจึงให้นักเรียนเป็นผู้สรุป
- ๗) ครูจะต้องพยายามหาวิธีสอนหลายๆ วิธีมาช่วยในการสอนด้วยจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทบาทของครูในการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จึงต้องมีการสร้างสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นผู้ถามคำถามต่างๆ ที่จะช่วยนำทางให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

##### ๒ . บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

- ๑) พยายามค้นพบสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๒) ใช้หลักการต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกต การใช้เครื่องมือ การดำเนินการทดลอง การบันทึกข้อมูล การอภิปรายและการสรุป ซึ่งนำไปสู่การคิดและหลักเกณฑ์ที่สำคัญของบทเรียน
- ๓) แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีอิสระและมีเหตุผล
- ๔) พุด ซักถามหรือโต้แย้งในสิ่งที่นักเรียนเชื่อมั่นและมีเหตุผล

#### ๙.๒ นวัตกรรมการสอน (Instructional Innovation)

##### ๙.๒.๑ ความหมายของนวัตกรรมการสอน

ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้เกิดประสิทธิผลในชั้นปลายนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพยายามค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ที่คิดค้นขึ้นในรูปแบบต่างๆ นั้น คือ นวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันผู้วิจัยขอเสนอความหมายของของนวัตกรรมการสอน ดังนี้

สมเดช สีแสง และคณะ (๒๕๔๓) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งประดิษฐ์หรือวิธีการใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมโดยมีการทดลองหรือพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่าจะมีผลดีในทางปฏิบัติ สามารถนำไปใช้ในระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิริติ ยศยิ่งยง (๒๕๕๒) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ คิดค้นพัฒนาสามารถนำไปปฏิบัติจริงและมีการเผยแพร่ออกสู่ชุมชน ในลักษณะเป็นของใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือ ของเก่าที่มีอยู่แต่เดิมแต่ได้รับการปรับปรุงเสริมแต่งพัฒนาขึ้นใหม่ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

อัจตรา ประเสริฐสิน (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมทางการศึกษาคือการสร้าง สื่อใหม่ ที่ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ง่าย เห็นได้จริงในการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการเรียนสูงสุด เป็นได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เทพสุตา จิวตระกูล (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมที่มีลักษณะมีความน่าสนใจ เช่น มีการใช้เกมและภาพประกอบเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ ด้วยตนเอง มีการนำสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน

### ๙.๒.๒ ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน

ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน ก็คือ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษาสรุปได้ดังนี้

๑. เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน เช่น

๑.๑ ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการ สอนที่ขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในบั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย

๑.๒ ปัญหาด้านเนื้อหาวิชา บางวิชาเนื้อหาหนักและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรม ยากแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย

๑.๓ ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิด ค้นหาเทคนิควิธีการสอนและผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้

๒. เพื่อนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา โดยการนำสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ๆ ในการเรียนการสอนนั้นเผยแพร่ไปสู่ผู้สอนท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับผู้สอนที่สอนในวิชาเดียวกัน ได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

### ๙.๒.๓ ประเภทของนวัตกรรมการสอน

เกริก ท่วมกลาง และคณะ (๒๕๕๒) กล่าวถึงการจำแนกประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษาได้มีผู้คิดพัฒนาขึ้นมาเป็นจำนวนมาก สามารถจำแนกได้ดังนี้

๑. จำแนกตามผู้ใช้ประโยชน์โดยตรง แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทสื่อสำหรับครู ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือครู เอกสารประกอบการสอนเครื่องมือวัดผล อุปกรณ์โสตทัศนวัสดุ

๒) ประเภทสื่อสำหรับนักเรียน ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูป เอกสารประกอบการเรียน ชุดฝึกปฏิบัติ ใบงาน ชุดเพลง ชุดเกม การ์ตูน

๒. จำแนกตามลักษณะของนวัตกรรม แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทเทคนิควิธีการหรือกิจกรรม เช่น บทบาทสมมุติ การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ การสอนความคิดรวบยอดด้วยวิธีสอนอุปนัยและนิรนัย ฯลฯ

๒) ประเภทสื่อการเรียนการสอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ชุดสื่อประสม บทเรียนโมดูล วัสดุทัศน เกม เพลง ใบงาน

#### ๙.๒.๔ การนำนวัตกรรมการสอนไปใช้

ทิตินา แชมมณี (๒๕๕๗) อธิบายว่าการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้ในแก้ปัญหาหรือ พัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

๑. เป็นนวัตกรรมที่ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากจนเกินไป ใช้ง่าย ใช้สะดวก

๒. เป็นนวัตกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเยอะเกินไป

๓. เป็นนวัตกรรมที่สำเร็จรูป อำนวยความสะดวกในการใช้งาน

๔. เป็นนวัตกรรมที่ไม่กระทบกระเทือนบริบทเดิมมากนัก

๕. เป็นนวัตกรรมที่ไม่มีคนเกี่ยวข้องมากนัก

๖. เป็นนวัตกรรมที่ให้ผลชัดเจน

กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๓) ได้เสนอแนะว่าการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

๑. นวัตกรรมที่นำมาใช้นั้นต้องมีจุดเด่นที่เห็นได้ชัดเจนกว่าวัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมากนักเพียงใด

๒. นวัตกรรมนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่กับระบบหรือสภาพที่เป็นอยู่

๓. มีกรณีวิจัยหรือการศึกษายืนยันแน่นอนแล้วว่า สามารถนำมาใช้ได้ดีในสภาวะการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

๔. นวัตกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้อย่างจริงจัง

#### ๙.๓ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชั้นบูรณาการ

นภดล เหลืองภิรมย์ (๒๕๕๐) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย โดยใช้ข้อมูลทฤษฎี และปฐมภูมิ เช่น การค้นคว้าวรรณกรรมและเอกสารต่างๆ เพื่อกำหนดแนวคิด การสัมภาษณ์ผู้บริหาร องค์กรนวัตกรรมการใช้สถิติในการวิเคราะห์และประเมินผลจากแบบสอบถามที่ตอบกลับจากนักวิจัย เช่น การทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability test) ของแบบสอบถาม การทดสอบความเที่ยงตรง (validity test) ของแบบสอบถาม การวิเคราะห์ปัจจัย (factor analysis) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (correlation) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุ (multiple regression)

ผลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า แนวคิดการจัดการนวัตกรรมมี ๕ แนวทาง คือแนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการประดิษฐ์คิดค้น แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการเทคโนโลยี แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการตลาด แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการความรู้ แนวคิดการจัดการ

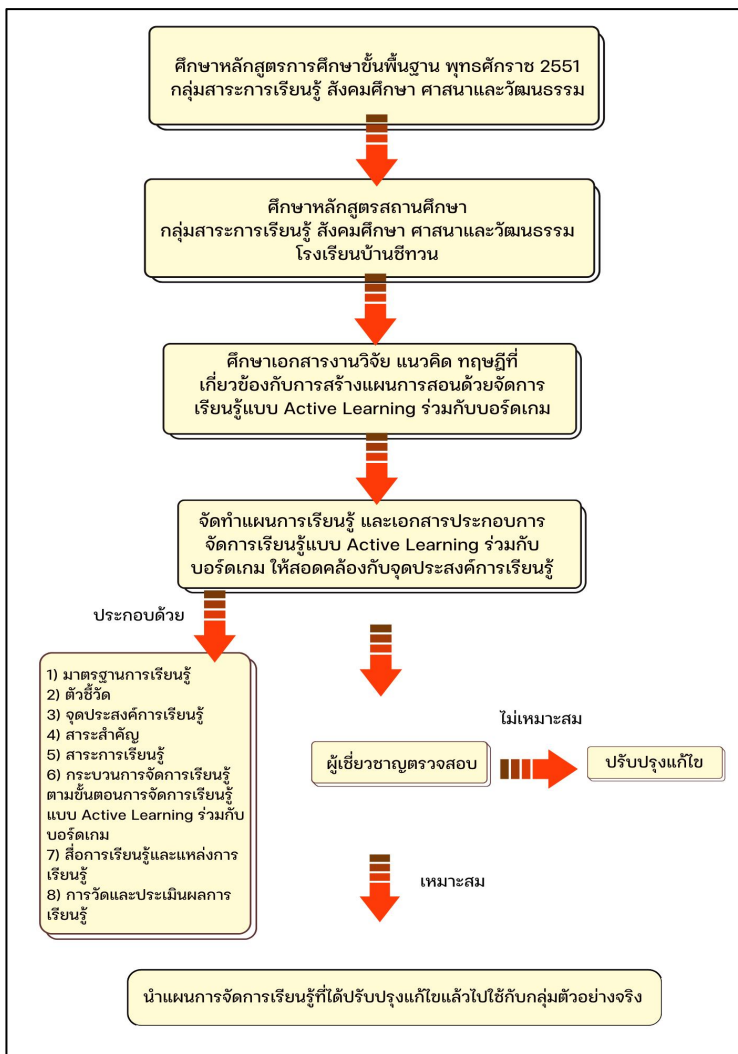
นวัตกรรมเป็นการจัดการห่วงโซ่ความสัมพันธ์ แนวคิดต่างๆเหล่านี้ให้ความสำคัญกับทรัพยากรนวัตกรรม และองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมที่แตกต่างกันอันแสดงให้เห็นและยืนยันว่า ทรัพยากรนวัตกรรมและองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมทุกปัจจัยส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัยผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ แสดงให้เห็นว่า การจัดการนวัตกรรมไม่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะปรากฏการณ์แยกส่วนที่เกิดจากปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะที่เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องไม่เพียงแต่ทุนที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยัง เกี่ยวข้องกับทุนที่จับต้องไม่ได้ที่เรียกว่าทุนทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทุนทางสังคมเชื่อมโยง(bridging social capital) ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถของนักวิจัยในการแลกเปลี่ยนความรู้แฝงเร้นที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎีนวัตกรรมก่อนหน้านี้

ชัตติยา กนกภากร (๒๕๕๑) ได้ทำการศึกษา เรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย อย่างมีคุณภาพ ของโรงเรียนวชิรมุกฎ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี การปรับปรุงกระบวนการอย่างมีคุณภาพ มาออกแบบใหม่ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ในโรงเรียนวชิรมุกฎ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ๑) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน ๒ คน ๒) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญครูต้นแบบที่สอนภาษาไทย ๒ คน ๓) สามเณรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๕๐ จำนวน ๔๐ รูป ผลการวิจัยการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ของโรงเรียนวชิรมุกฎ สรุปดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ มี ๓ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ๑) เตรียมความพร้อม มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๒ ดัชนีวัด ๒) จัดการเรียนการสอน มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๕ ดัชนีวัด ๓) ประเมินและปรับปรุง จำนวน ๒ ดัชนีวัดผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ พบว่าผู้เชี่ยวชาญร่วมกันพิจารณา และมีมติเอกฉันท์ให้นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้โดยให้พัฒนาแบบฟอร์มที่เกี่ยวข้องทั้ง ๓ กระบวนการย่อย

ช่วงโชติ พันธุ์เวช (๒๕๕๕) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการจัดการศึกษา ด้วยการจัดการคุณภาพของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงครามผลการวิจัยพบว่า กระบวนการที่ออกแบบใหม่ประกอบด้วยขั้นตอนการปฏิบัติงานหลัก ๔ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) ช้ันวางแผนมีงานที่ต่อปฏิบัติ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็นของผู้เรียน การวิเคราะห์สาเหตุแท้จริงของปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วน การกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ วัตถุประสงค์การวิจัยและการเตรียมนวัตกรรมและเครื่องมือวัดประเมินผล ๒) ชั้นปฏิบัติการตามแผน มีงานที่ต้องปฏิบัติ คือ การใช้นวัตกรรมตามแบบแผนการวิจัยที่กำหนดไว้ การวิเคราะห์และนำเสนอผลตาม

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาารูปแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ข้าพเจ้านำมาออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตร สถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และออกแบบด้วยแนวคิดทฤษฎีเทคนิคการบริหารแบบวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้



การออกแบบด้วยแนวคิดทฤษฎีเทคนิคการบริหารแบบวงจรคุณภาพ PDCA

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	๑. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบ และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ๒. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็น

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	ความสำคัญและขอความร่วมมือ
๒. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	๓. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอด นวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) ๔. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) ๕. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม และนำไปจัดกิจกรรมการ เรียนรู้
๓. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	๖. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จากผู้อำนวยการ สถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ ๑ ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุง ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป ๗. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม
๔. การรายงานผลเพื่อการ ปรับปรุงพัฒนา A – Act	๘. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการ เรียนรู้ต่อไป

กระบวนการเรียนการสอน ในแต่ละขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบ Active learning ร่วมกับ  
บอร์ดเกม ซึ่งมีขอบข่ายรายละเอียด ดังนี้



#### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนา  
และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีแนวทางดังต่อไปนี้

**ขั้นที่ ๑ ขั้นกระตุ้นความสนใจ** เป็นขั้นที่ผู้สอน วางแผนสนทนากับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียนและสามารถโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้

**ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา** เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเชื่อมโยงความรู้ หรือประสบการณ์ เดิมของผู้เรียนมาสร้างองค์ ความรู้ใหม่ คือการสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนจนเกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

**ขั้นที่ ๓ ขั้นอภิปรายความรู้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้ากลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงาน หมายถึง การศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัด และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา

**ขั้นที่ ๔ ขั้นขยายความเข้าใจ** เป็นขั้นที่ตัวแทนกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมานำเสนอผลงาน

**ขั้นที่ ๕ ขั้นตรวจสอบผล** เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ ความรู้ แล้วให้ผู้เรียนทำแล้ว เปลี่ยนกันตรวจ โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันเฉลย ให้ผู้เรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานของตนเองให้ถูกต้อง ผู้สอนรับทราบและเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมผลงาน

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๑๒.๒ นักเรียน มีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๑๒.๓ ครู ได้รับการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายวิธีมากขึ้น

๑๒.๔ โรงเรียน ได้รับการพัฒนาตามที่หลักสูตรกำหนด ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

๑๒.๕ ชุมชน ได้รับความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## ๑๓.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้, เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน และแบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง	๑ ชุด	-

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม\*\*\*\*

## ๑๔.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด	ประเมินชั้นงาน	ใบงาน
๒) นักเรียน มีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุวรรณา สมสิน)

ตำแหน่งครู

## ๑๕.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(...✓...) สอดคล้อง

#### สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติ

(นายไฉน ปริบูรณ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

ชื่อนวัตกรรม : "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบนวัตกรรม Cheethuan Model การบูรณาการ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการประกอบอาชีพในชุมชน" กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้จัดทำนวัตกรรม นายจักรพันธ์ แสงวงษ์

### 1. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

#### ที่มา

ในยุคปัจจุบัน การเรียนรู้ที่เน้นทักษะและการประยุกต์ใช้นวัตกรรมเข้ากับการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่สำคัญ การนำเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยมาช่วยเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น AI Canva เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยให้นักเรียนฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์งานออกแบบต่างๆ และยังส่งเสริมการพัฒนาอาชีพในชุมชนได้จริง โดยเฉพาะการพัฒนาอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

โรงเรียนบ้านชีทวน ได้ศึกษาวิเคราะห์ สถานภาพของโรงเรียนเพื่อนำมาวางแผนในการดำเนินกิจกรรมนี้ในปีการศึกษา 2567 ผลจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจของชุมชนบ้านบางครามที่ส่วนใหญ่มีอาชีพหลักเป็นเกษตรกร ค้าขาย และรับจ้างทั่วไป ประชากรมีรายได้ไม่คงที่ขึ้นอยู่กับสภาพอากาศ และผลจากการย้ายถิ่นฐาน การอพยพของผู้ปกครองเนื่องจากการเข้ามาประกอบอาชีพในชุมชนทำให้เกิดกลุ่มคนที่หลากหลายทั้งต่างจังหวัดในจังหวัด เกิดความเสี่ยงต่อพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของเด็กในชุมชนที่เกี่ยวข้องกับอบายมุขด้านต่าง ๆ ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ด้านอุปสรรค ผู้ปกครองบางส่วนปลูกฝังให้นักเรียน ฟุ่มเฟือย ไม่ประหยัด ประชากรมีค่านิยมในการใช้จ่ายสูง ทำให้เกิดหนี้สินในครัวเรือน ครอบครัวฐานะยากส่งผลกระทบต่อให้นักเรียน ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการวัดผลประเมินผลพบว่ายังมีนักเรียนบางคนผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากแรงบันดาลใจในการจัดการเรียนการสอนและผนวกกับบริบทของโรงเรียน ในส่วนของการ ดำเนินการตามโครงการโรงเรียนสุจริต โรงเรียนได้วิเคราะห์และดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยการบูรณาการ โรงเรียนสุจริตเข้าหลักสูตรกลุ่มสาระการงานอาชีพชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยดำเนินการในรูปแบบดังนี้

กลุ่มสาระการงานอาชีพชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บูรณาการกับหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง อาชีพในชุมชน โดยชื่อการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว แทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียน

## ความสำคัญ

1. **พัฒนาทักษะด้านการออกแบบและเทคโนโลยี:** การใช้ AI Canva เป็นเครื่องมือในการออกแบบไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย แต่ยังส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการในตลาด
2. **ส่งเสริมอาชีพและการสร้างรายได้ในชุมชน:** การที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ลวดลายเสื้อยืดและนำไปขายในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยวช่วยเสริมสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพและเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะด้านการประกอบธุรกิจอย่างยั่งยืน
3. **การบูรณาการการเรียนรู้และการปฏิบัติจริง:** นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงในชุมชนจะช่วยให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้งานจริง โดยไม่เพียงแต่ทำให้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างธุรกิจหรือสร้างอาชีพในอนาคต
4. **การส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน:** การออกแบบเสื้อยืดที่มีลวดลายที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนจะช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวและการขายสินค้าภายในท้องถิ่น เพิ่มความสนใจจากนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับชุมชน



## 2. แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

Cheethuan Model

## *Cheethuan Model "ศูนย์กลางของความสุข เศรษฐกิจ การศึกษา และประวัติศาสตร์ของประเทศไทย ซึ่งเชื่อมโยงกันอย่างลงตัวในพื้นที่โดยธรรมชาติ"*

### ความหมายของ Cheethuan Model

1. **C - Center** หมายถึง "ศูนย์กลางของการเรียนรู้และการพัฒนา" ที่เน้นการสร้างความรู้และทักษะในทุกด้าน เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของบุคคลในสังคม โดยการศึกษาจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทั้งในระดับบุคคลและสังคม
2. **H - Happy** หมายถึง "ความสุขที่เกิดจากการเรียนรู้" ซึ่งหมายถึงการที่ผู้เรียนมีความสุขกับการศึกษาหรือการเรียนรู้ในกระบวนการศึกษา การเรียนรู้ไม่เพียงแต่ให้ความรู้ แต่ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและความพึงพอใจในการพัฒนาให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีและส่งเสริมการเติบโตทั้งในด้านความคิดและอารมณ์
3. **E - Economy** หมายถึง "เศรษฐกิจของการศึกษา" ซึ่งหมายถึงการใช้ทรัพยากรในระบบการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทางการศึกษาและผลลัพธ์ที่ยั่งยืนในอนาคต การบริหารจัดการทรัพยากรในภาคการศึกษาควรเน้นที่การสร้างคุณภาพในการเรียนรู้ โดยการลงทุนในบุคลากร สื่อการสอน และโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถรองรับการเติบโตของนักเรียนและนักเรียนให้เติบโตในเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันสูง
4. **E - Education** หมายถึง "การศึกษาออกแบบในยุคดิจิทัล" หรือ "การศึกษาที่เน้นการใช้เทคโนโลยี" ซึ่งหมายถึงการนำเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อให้การศึกษาเข้าถึงได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยไม่จำกัดแค่ในห้องเรียน แต่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
5. **T - Thailand** หมายถึง "ประเทศไทยในฐานะศูนย์กลางการศึกษาของภูมิภาค" ซึ่งเน้นการพัฒนาระบบการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนและประชาชนในประเทศ เพื่อให้สามารถแข่งขันในระดับโลกได้ ประเทศไทยมุ่งเน้นการศึกษาที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืนในท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลก
6. **H - History** หมายถึง "การศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์" ซึ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต และการเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม และการพัฒนาของมนุษย์ การศึกษาประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต เพื่อสามารถนำบทเรียนเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการสร้างอนาคตที่ดีขึ้น
7. **U - United** หมายถึง "การศึกษาที่ร่วมมือและเป็นหนึ่งเดียว" ซึ่งหมายถึงการร่วมมือระหว่างผู้เรียน ครู ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เข้มแข็งและส่งเสริมการพัฒนาของบุคคลในทุกด้าน การศึกษาในลักษณะนี้เน้นการทำงานร่วมกันเพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างโอกาสและเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้

8. **A - Area** หมายถึง "พื้นที่การเรียนรู้" ซึ่งหมายถึงสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการศึกษาทั้งในแง่ของสถานที่และบริษัท โดยไม่จำกัดแค่ห้องเรียน แต่ยังรวมถึงพื้นที่ออนไลน์และชุมชนที่สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ได้ การศึกษาจะต้องสามารถเข้าถึงและเหมาะสมกับทุกพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นในเมืองหรือชนบท

9. **N - Natural** หมายถึง "การศึกษาที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ" ซึ่งหมายถึงการเรียนรู้ที่เป็นไปตามกระบวนการพัฒนาและความสนใจของผู้เรียน โดยไม่ต้องถูกบังคับหรือจำกัดแค่ในกรอบของหลักสูตร การเรียนรู้ในลักษณะนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สำรวจและพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ทักษะตามความสามารถและความสนใจของตัวเอง

ผู้สอนได้จัดทำนวัตกรรมขึ้นมาเพื่อการแก้ปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนดำเนินกิจกรรม โดยใช้ นวัตกรรม : **Cheethuan Model** ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บูรณาการกับหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง อาชีพในชุมชน โดยชื่อการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว แทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านชีทวน

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้สูงขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม มีงานทำ มีอาชีพ จบการศึกษาภาคบังคับแล้วไม่ได้ศึกษาต่อ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต่อยอดในการประกอบอาชีพในอนาคต

### จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

**แนวทางพัฒนานวัตกรรม :** ทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ในชุมชน

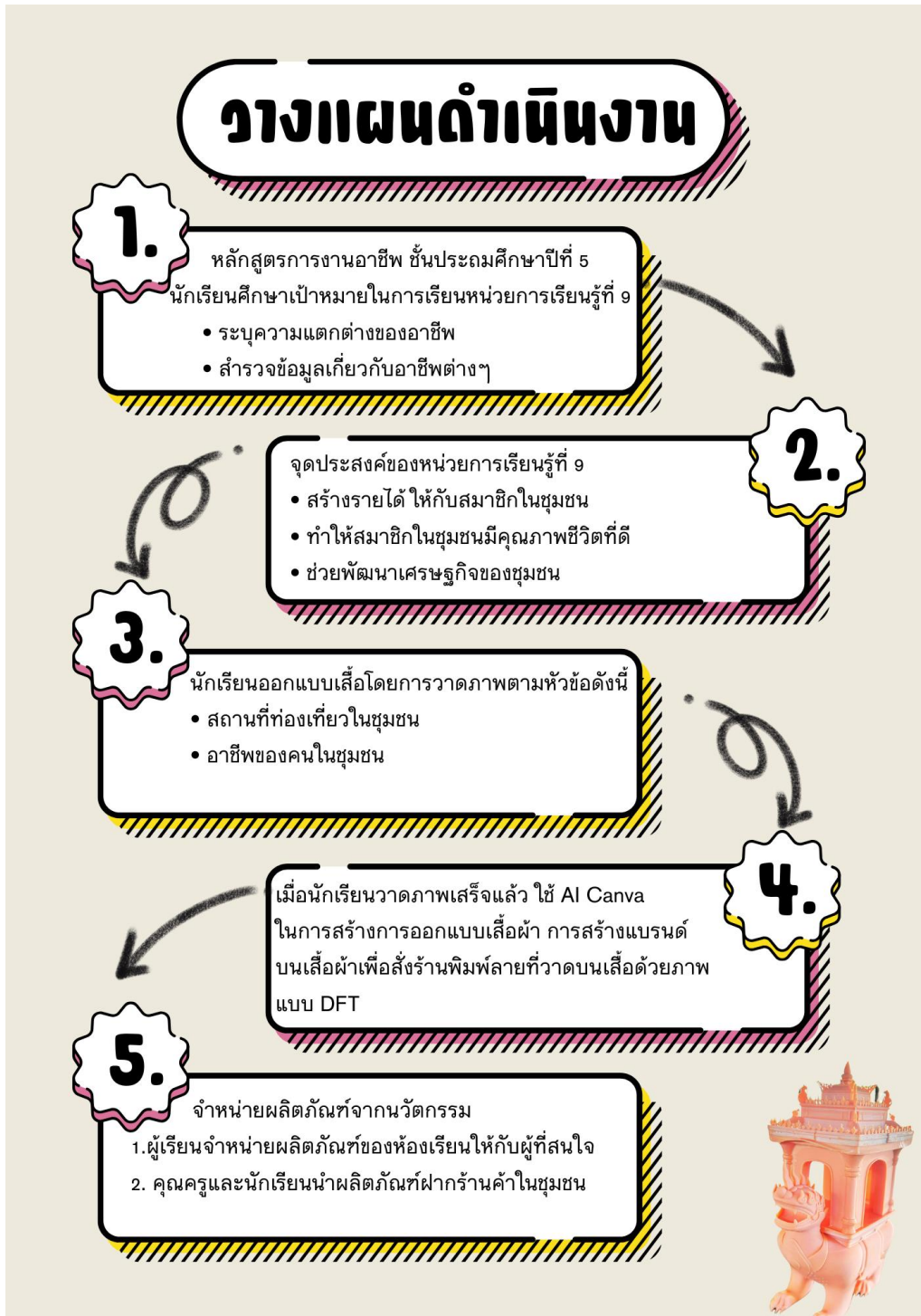
1. เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบเสื้อผ้าที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว เพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ และสร้างความโดดเด่นในตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศของผู้เรียน
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างแบรนด์เสื้อผ้าของตนเองที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและทรัพยากรท้องถิ่น ส่งเสริมการตลาดในแหล่งท่องเที่ยว และเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ให้กับผู้เรียน

### เป้าหมาย

1. เป้าหมายเชิงปริมาณ - นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบ้านชีทวน จำนวน 12 คน
2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความรู้เกี่ยวกับอาชีพสุจริต มีทักษะจากการได้ปฏิบัติจริงได้ลงมือทำเกี่ยวกับทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

#### 4. การออกแบบกรอบแนวคิด

จากกิจกรรมที่จะดำเนินการทั้งหมด สามารถนำมาเขียนกรอบการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้บรรลุ ตามคุณลักษณะ และคุณภาพผู้เรียน Cheethuan Model ได้ดังนี้



ภาพ แสดงกรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมงานอาชีพ

## 5. การลำดับขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

การดำเนินการ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Cheethuan Model บูรณาการ สู่งานอาชีพ ในชุมชน โรงเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ อาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามวงจรคุณภาพ (PDCA) ดังนี้



ภาพแสดง วงจรคุณภาพ PDCA

### 1. ขั้นการวางแผน (Plan) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ครูและนักเรียนประชุม เพื่อให้รับทราบการดำเนินงาน “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบนวัตกรรม Cheethuan Model การบูรณาการ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการประกอบอาชีพในชุมชน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ”

1.2 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.3 จัดทำปฏิทินในการดำเนินกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูล การวัดผล ประเมินผลผู้เรียน หลังการดำเนินกิจกรรม

1.4 ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อนำข้อมูล ไปช่วยเหลือ แก้ไข ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้เรียนมีการพัฒนาได้อย่างเหมาะสมเต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล 1.3 กำหนดเป้าหมายของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการงาน อาชีพชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

### 2. ขั้นลงมือปฏิบัติ (Do) การปฏิบัติตามขั้นตอน โดยแยกเป็นกิจกรรมดังนี้

2.1 การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลาเรียน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 40 ชั่วโมงต่อปี หน่วยการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันได้ คือ หน่วย

การเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง อาชีพในชุมชน โดยชื่อการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

## 2.2 การดำเนินกิจกรรม

2.2.1 กิจกรรม การออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว บ้านขนม ฝึกให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินกิจกรรมที่ เน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง มีการดำเนินการกิจกรรมดังนี้

- ครูดำเนินการจัดหากระดาษ 100 ปอนด์ ให้กับนักเรียนได้วาดภาพตามหัวข้อที่นักเรียนสนใจ นักเรียนออกแบบเสื้อโดยการวาดภาพตามหัวข้อดังนี้ สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนอาชีพของคนในชุมชน
- นักเรียนฝึกปฏิบัติจริงภายใต้การควบคุมกิจกรรมของครู
- นำเสนอผลงาน
- สรุปผลการทำงาน เพื่อใช้ในการพิมพ์ลงบนเสื้อโดยรูปแบบการพิมพ์ DFT โดยคัดเลือก 1 ผลงานของนักเรียน ส่วนนักเรียนที่ไม่ผ่านการคัดเลือกในการจัดพิมพ์ ต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป

3. ขั้นตรวจสอบการปฏิบัติตามแผน ( Check) นิเทศ ติดตามการตรวจสอบผลการดำเนินงานใน แต่ละขั้นตอนของแผนงานว่ามีปัญหาอะไรเกิดขึ้น จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงแก้ไขแผนงานใน ขั้นตอนใด

### 3.1 การออกแบบเสื้อผ้า มีการวัดผลประเมินผลดังนี้

- ครูตรวจสอบการออกแบบเสื้อผ้าของนักเรียน
- ขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติ ครูจะต้องดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อความปลอดภัย ของนักเรียน คอยให้คำปรึกษาเมื่อนักเรียนมีปัญหา ร่วมกันแก้ปัญหา กับ นักเรียน
- นักเรียนนำเสนอผลงานการออกแบบเสื้อผ้า
- ครูตรวจสอบความเรียบร้อย
- นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลงานของตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
- ครูวัดผลประเมินผลนักเรียน
- ครูสรุปผลการออกแบบเสื้อผ้าของนักเรียน เพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา ต่อไป

4. ขั้นปรับปรุงแก้ไข ( Action) ร่วมปรึกษาหารือถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน ร่วมกันหาแนวทางใน การแก้ปัญหา ปรับปรุง/พัฒนา

### 4.1 สรุปผลการประเมินกิจกรรม

4.2 ให้นักเรียนแต่ละคนออกมานำเสนอ พร้อมทั้งบอกปัญหาและอุปสรรคการทำงาน ร่วมกันแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม

4.3 ครูสรุปผลการดำเนินกิจกรรม เพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเพื่อยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการงานอาชีพ ต่อไป

การดำเนินการกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้หลักการ PDCA เพื่อการขับเคลื่อน"การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบนวัตกรรม Cheethuan Model การบูรณาการ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการประกอบอาชีพ ในชุมชน" กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้และสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน รวมถึงปลูกฝังจิตสำนึกในการรักษาสิ่งแวดล้อมได้อย่างคุ้มค่า และสามารถใช้ทรัพยากรที่มีค่าได้เกิด ประโยชน์อย่างสูงสุด ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และได้ปฏิบัติจริงผ่านแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน พร้อมจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่การงานอาชีพ ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนโรงเรียนบ้าน บางคราม มีฝีมือในการฝึกงานอาชีพ ในหลายกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับ ความ สนใจ และความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์จริงและฝึกปฏิบัติให้เกิดการคิดเป็น ทำเป็น และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

## 6. ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

6.1 การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลา เรียน 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 40 ชั่วโมงต่อปี หน่วยการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการจัดการเรียนรู้ ร่วมกันได้ คือ การพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว การจัดการเรียนการสอนดำเนินการตาม กิจกรรมดังนี้

### 6.2 การดำเนินกิจกรรม

การพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว ฝึกให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนิน กิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง มีการดำเนินการกิจกรรมดังนี้

- ครูดำเนินการจัดหากระดาษ 100 ปอนด์ ให้กับนักเรียนได้วาดภาพตามหัวข้อที่นักเรียนสนใจ นักเรียนออกแบบเสื้อโดยการวาดภาพตามหัวข้อดังนี้ สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนอาชีพของคนในชุมชน
- นักเรียนฝึกปฏิบัติจริงภายใต้การควบคุมกิจกรรมของครู
- นำเสนอผลงาน

- สรุปผลการทำงาน เพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป

## 7. การใช้ทรัพยากรและงบประมาณ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ดำเนินการดังนี้

7.1 จัดทำบันทึกข้อความของอนุมัติเงินงบประมาณโครงการ

7.2 ดำเนินกิจกรรม

- กิจกรรมการออกแบบเสื้อผ้า เมื่อนักเรียนมีความชำนาญในการออกแบบเสื้อผ้า ยามว่างเช่น ตอนเที่ยง ก่อนเข้าแถว หรือหลังเลิกเรียน นักเรียนสามารถออกแบบเสื้อผ้าได้ เพื่อนำรายได้มาต่อยอดกิจกรรมต่อไป

7.3 สรุปผลการดำเนินงาน จัดทำรายผลการดำเนินกิจกรรม เสนอผู้อำนวยการโรงเรียน

## 8. ผลที่เกิดจากใช้นวัตกรรม ผลงาน การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

8.1. นักเรียน จำนวนร้อยละ 90 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้องสุจริตได้อย่างถูกต้อง

8.2. นักเรียนนำหลักการความซื่อสัตย์ สุจริตไปสู่การปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี และมีอุปนิสัยในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง

8.3. สถานศึกษามีแหล่งเรียนรู้ทั้งด้านการออกแบบเสื้อผ้า

8.4. นักเรียนรู้จักใช้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด

8.5. สถานศึกษาได้รับการยอมรับและได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานอื่น

8.6. สามารถหารายได้ให้กับสถานศึกษา

8.7. นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในการหารายได้ระหว่างปิดภาคเรียน

## 9. ผลสัมฤทธิ์ของงานสอดคล้องกับคุณลักษณะและปฏิกิริยาของโครงการการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว ฝึกให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

9.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ สูงกว่าเป้าหมาย

9.2 นักเรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะ อยู่ในระดับ ดี และดีมาก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคเรียนที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนบ้านชีทวน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ที่	ชื่อ-สกุล	การงานฯ		
		ตอน1	ตอน2	รวม
1	เด็กชายภาคิน สุพร	10	25	35
2	เด็กชายธนธีร์ สุขใส	10	28	38
3	เด็กชายธนภัทร ประสานพันธ์	10	26	36
4	เด็กชายจตุรภัทร ยอดยศ	10	25	35
5	เด็กชายเฉลิมชัย คำพิมาย	15	30	45
6	เด็กชายวายุ บัวรอด	12	29	41
7	เด็กชายกิตติศักดิ์ สุวรรณชัยรบ	10	27	37
8	เด็กชายกิริฐพล จันทร์เขียว	10	25	35
9	เด็กหญิงสุวรรณา เชื้อประทุม	11	28	39
10	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ธรรมพันธ์	14	27	41
11	เด็กหญิงวิศรา วรรณจิตร	13	29	42
12	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุขพรม	14	26	40

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคเรียนที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567

ที่	ชื่อ-สกุล	การงานฯ		
		ตอน1	ตอน2	รวม
1	เด็กชายภาคิน สุพร	10	27	37
2	เด็กชายธนธีร์ สุขใส	15	28	43
3	เด็กชายธนภัทร ประสานพันธ์	12	27	39
4	เด็กชายจตุรภัทร ยอดยศ	13	28	41
5	เด็กชายเฉลิมชัย คำพิมาย	13	28	41
6	เด็กชายวายุ บัวรอด	15	28	43
7	เด็กชายกิตติศักดิ์ สุวรรณชัยรบ	10	28	38
8	เด็กชายกิริฐพล จันทร์เขียว	10	27	37

9	เด็กหญิงสุวรรณา เชื้อประทุม	12	29	41
10	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ดรณพันธ์	15	27	42
11	เด็กหญิงวิศรา วรรณจิตร	14	29	43
12	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุขพรม	15	28	43

### ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2567

ที่	ชื่อ-สกุล	การงานฯ			
		ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	รวม	เกรด
1	เด็กชายภาคิน สุพร	35	37	72	3.5
2	เด็กชายธณธีร์ สุขใส	38	43	81	4
3	เด็กชายธนภัทร ประสานพันธ์	36	39	75	3.5
4	เด็กชายจตุรภัทร ยอดยศ	35	41	76	3.5
5	เด็กชายเฉลิมชัย คำพิมาย	45	41	86	4
6	เด็กชายวายุ บัวรอด	41	43	84	4
7	เด็กชายกิตติศักดิ์ สุวรรณชัยรบ	37	38	75	3.5
8	เด็กชายกิริฐพล จันทร์เชียว	35	37	72	3
9	เด็กหญิงสุวรรณา เชื้อประทุม	39	41	80	4
10	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ดรณพันธ์	41	42	83	4
11	เด็กหญิงวิศรา วรรณจิตร	42	43	85	4
12	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุขพรม	40	43	83	4

## 10. ปัจจัยความสำเร็จ

10.1. ผู้บริหาร ให้โอกาส ให้คำปรึกษา ในการจัดการเรียนรู้ เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างเต็มศักยภาพ กำกับ ดูแล ปรับปรุงคุณภาพ สร้างขวัญและ กำลังใจ ให้กับครู นักเรียน

10. 2. ครูผู้สอน ร่วมคิด วางแผนทำ ปรับปรุง ให้คำปรึกษา อยู่เสมอ อุทิศตนอย่างเต็มความสามารถ

10.3. นักเรียน ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ตั้งใจปฏิบัติงาน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีเจตคติที่ดีต่อหลักการ ความซื่อสัตย์สุจริต

10.4. ผู้ปกครอง ชุมชน ในการสนับสนุนส่งเสริม ให้กำลังใจ แก่ครู นักเรียน และร่วมกัน แสดงความคิดเห็น ข้อดี ข้อบกพร่อง เพื่อพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

10.5. การบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมของครูและบุคลากรทางการศึกษา

10.6. โรงเรียนมีการสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอต่อการทำกิจกรรม

## 11. บทเรียนที่ได้รับ

11.1. นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการการออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

11.2. ได้เป็นแนวทางในการบริหารให้กับโรงเรียนในเครือข่าย

11.3. โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายแผนงานโครงการและกิจกรรมให้ครอบคลุมโดยเน้นการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการสอดแทรกหลักโรงเรียนสุจริต โดยใช้การบริหารแบบ Cheethuan Model และสร้างบรรยากาศภายในโรงเรียนให้เป็นสังคมแห่งความดี

## 12. การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์

12.1 เว็บไซต์/เฟซบุ๊กของโรงเรียนบ้านชีทวน

12.2 เผยแพร่โดยการจัดกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการประจำปีการศึกษา 2567

12.3 เฟซบุ๊กส่วนตัวของคุณครู

12.4 สารประชาสัมพันธ์โรงเรียน

12.5 เครือข่ายผู้ปกครอง

## 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

13.1. คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง และชุมชน ให้การยอมรับ มีความ ศรัทธาและให้การสนับสนุนด้านงบประมาณในการพัฒนาโรงเรียน

13.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพที่สูงกว่าเป้าหมาย

13.3 ผู้ปกครอง โรงเรียนใกล้เคียง ชุมชน ให้ความสนใจ การออกแบบเสื้อผ้า การสร้างแบรนด์ และการตลาดในชุมชนและแหล่งท่องเที่ยว

#### 14. การขยายผลต่อยอดหรือประยุกต์ใช้งาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

1. นำรูปแบบ Cheethuan Model ไปต่อยอดในการสร้างคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน
2. การสร้างเครือข่ายโรงเรียนการออกแบบเสื้อผ้า ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียน
3. นำความรู้ไปบูรณาการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชา
4. นำความรู้ไปประกอบอาชีพที่สุจริต อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

ลงชื่อ.....จักรพันธ์.....ผู้รายงาน

(นายจักรพันธ์ แสงวงศ์)

ครูโรงเรียนบ้านชีทวน



ลงชื่อ.....ผู้รับรองข้อมูล

(นายไฉน ปริบูรณ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน



# **แผนขับเคลื่อนนวัตกรรม การศึกษาของสถานศึกษา**

**สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี  
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗  
โรงเรียนบ้านชีทวน**