



แผนพัฒนานานวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2567



โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษามีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโต เป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านด้ามพรำ เป็นสถานศึกษา นาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึง ความสำคัญของการพัฒนาและนำ นวัตกรรมการศึกษามาปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มคุณภาพการศึกษา ของนักเรียนในโรงเรียน ความหลากหลายและความท้าทายทาง สังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยเหตุนี้โรงเรียนบ้านด้ามพรำ จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษาขึ้น โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะ ทางวิชาการจนถึงการพัฒนา ทักษะชีวิต การประกอบอาชีพ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย จะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนา ในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของ การเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านด้ามพรำ ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้ง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอน ของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่าง ไกล่ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านด้ามพรำ เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็น แบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรมจังหวัดอุบลราชธานี ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถ นำพานักเรียน ไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

นางณัฐธิดา แสงใส

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพรำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ ๑	
บทนำ	๑
ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	๑
ส่วนที่ ๒	
นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา	๑๔
พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒	๑๔
สถานศึกษานำร่อง	๑๕
การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	๑๖
แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	๑๙
แผนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านด้ามพรำ	๒๑
ส่วนที่ ๓	
แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	๒๒
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรม	๒๒
สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน	๒๒
สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่	๒๒
นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด	
หลักการและเหตุผล	๒๓
วัตถุประสงค์	๒๓
เป้าหมาย	๒๓
ชื่อนวัตกรรมศึกษาที่จะคิดค้น ประเภทนวัตกรรมการศึกษา	๒๔
ระยะเวลาดำเนินการ และผู้รับผิดชอบ	
งบประมาณ รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนาแต่ละนวัตกรรม	๒๙
ระยะเวลาในการใช้งบประมาณ	๓๖
การประเมินผล	๓๗
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๓๗
แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการบริหารการศึกษา	๓๘
แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู	๔๓

ส่วนที่ ๑

บทนำ

ข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษา

๑. ข้อมูลทั่วไปของสถานศึกษา

๑.๑ โรงเรียนบ้านด้ามพรำ รหัสโรงเรียน ๑๐ หลัก ๑๐๓๔๐๑๐๐๑๕ ที่ตั้ง หมู่ที่ ๔ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัด อุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๐๐๐ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โทรศัพท์ ๐๘๕-๕๒๐-๕๘๗๓ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๖

e-mail : bandampraschool@gmail.com

๑.๒ เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๑.๓ เขตบริการ เขตพื้นที่บริการมี ๓ หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านด้ามพรำหมู่ที่ ๔ บ้านดอนกลาง หมู่ที่ ๑๘ หมู่ที่ ๒๕ บ้านนาอุดม หมู่ที่ ๑๙

๒. ข้อมูลด้านการบริหาร

๒.๑ ผู้อำนวยการโรงเรียน นางณัฐธิดา แสงใส วุฒิการศึกษาสูงสุด คม. การบริหารการศึกษา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพรำ ตั้งแต่วันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ จนถึงปัจจุบัน หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ ๐๖-๑๙๑๖-๘๒๘๘

๒.๒ รองผู้อำนวยการโรงเรียน นางสาวเจตนิพิฐ บุญเทศ วุฒิการศึกษาสูงสุด คม. การบริหารการศึกษา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ดำรงตำแหน่งรองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพรำ ตั้งแต่วันที่ ๒๙ เมษายน ๒๕๖๖ จนถึงปัจจุบัน หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ ๐๖-๑๙๑๖-๘๒๘๘

๓. ประวัติโรงเรียนบ้านด้ามพรำ

โรงเรียนบ้านด้ามพรำ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ.๒๔๗๖ โดยอาศัยศาลาวัดบ้านด้ามพรำ เป็นสถานที่เรียนในระยะแรก ต่อมา พ.ศ. ๒๔๘๘ กระทรวงศึกษาธิการให้เงินงบประมาณสร้างอาคารเรียนหลังแรกจำนวน ๑,๐๐๐ บาท ในพื้นที่จำนวน ๒ ไร่ ด้านทิศใต้ของวัด โดยนายสวัสดิ์ เวชสวัสดิ์ ยกให้และนายล้ำ นามวงศ์ ยกให้อีก ๔ ไร่ รวมเป็น ๖ ไร่ (ปัจจุบันเป็นที่ตั้งขามใหญ่) ต่อมาในปี ๒๕๐๒ โรงเรียนได้ย้ายมาอยู่ในที่แห่งใหม่ซึ่งตั้งอยู่บริเวณริมถนนชยางกูร กิโลเมตรที่ ๗ มีพื้นที่ ๒๑ ไร่ ซึ่งเป็นที่ตั้งโรงเรียนในปัจจุบัน โรงเรียนได้ส่งสอนอบรม สร้างคนดีออกสู่สังคมมากมาย และประสบผลสำเร็จในการพัฒนาสถานศึกษาสูงยิ่ง

ด้านการบริหาร

ปี พ.ศ. ๒๕๓๐ คือได้รับรางวัลโรงเรียนประถมศึกษารางวัลพระราชทาน เป็นครั้งแรก

ปี พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้รับอีกครั้งในระดับเขตการศึกษาเป็นครั้งที่ ๒ และโรงเรียนได้พัฒนาต่อเนื่องจนผ่านการติดตามประเมินการดำรงรักษาสภาพสถานศึกษาที่ได้รับรางวัลพระราชทาน จากกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีการศึกษา ๒๕๕๕

ปี พ.ศ. ๒๕๕๔ รับรางวัลสถานศึกษาแบบอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบริหารจัดการตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงประจำปี ๒๕๕๔ จากกระทรวงศึกษาธิการ

ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ได้รับรางวัลเสมา ป.ป.ส. ประเภทผลงานดีเด่น รักษามาตรฐานระดับเพชร ปีที่ ๑ สถานศึกษาสีขาวปลอดยาเสพติดและอบายมุข

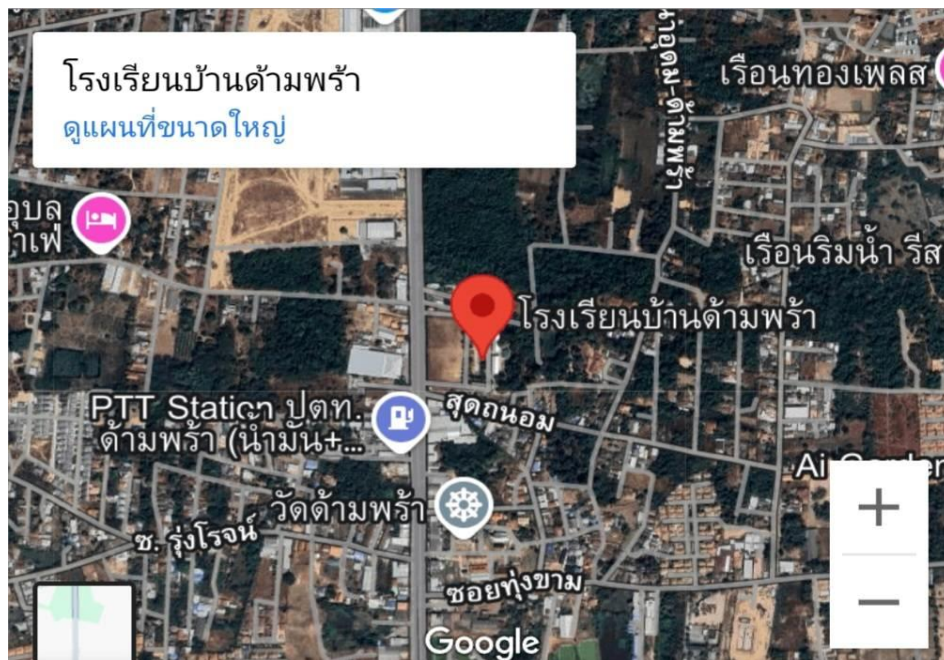
สภาพชุมชน สภาพชุมชนโดยรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะด้านหน้าโรงเรียนติดกับถนนสายหลักของชุมชน ด้านข้างเป็นสถานประกอบการ ร้านค้าและที่พักอาศัย ด้านหลังเป็นที่ดินสวนสาธารณะและที่พักอาศัย บริเวณใกล้เคียงโดยรอบ โรงเรียนได้แก่ ร้านค้า สถานประกอบการ และที่พักอาศัยอาชีพหลักของชุมชน คือ

ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณีศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่รู้จัก โดยทั่วไป คือ บุญพระเวท บุญข้าวสาก บุญข้าวประดับดิน การไหว้ปู่ตา

โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน อยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ ได้แก่ สถานประกอบ การร้านค้า โรงพยาบาล ส่งเสริมสุขภาพ วัด ได้รับการส่งเสริม สนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี

แผนผังโรงเรียนโดยสังเขป





ภาพแสดง แผนที่ตั้งโรงเรียนบ้านด้ามพรำ

๔. แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้ห้องสมุด

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

๑. ห้องศูนย์การเรียนรู้โครงการสถานศึกษาสีขาวปลอดภัยปลอดยาเสพติดและอบายมุข
๒. ห้องวิทยาศาสตร์
๓. ห้องพยาบาล
๔. สนามกีฬา
๕. ศูนย์การเรียนรู้เกษตรอินทรีย์
๖. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
๗. โรงอาหาร
๘. สหกรณ์ร้านค้าโรงเรียน
๙. ธนาคารขยะ
๑๐. ห้องสมุด

แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

๑. โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลด้ามพรำ
๒. วัดบ้านด้ามพรำ
๓. ดอนปู่ตา
๔. สถานีตำรวจชุมชนตำบลขามใหญ่
๕. สถานประกอบการร้านค้าต่างๆ ได้แก่ ร้านค้า อยู่ซ่อมรถ ร้านเสริมสวย ร้านนวดแผนไทย

ร้านตัดผม ช่างก่อสร้าง ช่างอิเล็กทรอนิกส์

๕. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานศึกษา

การวิเคราะห์ SWOT (จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค) ของโรงเรียนบ้านด้ามพำ

๑) จุดแข็ง (Strengths) และจุดอ่อน (Weaknesses)

จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<p>ด้านโครงสร้าง</p> <p>๑. โรงเรียนมีโครงสร้างการบริหารงานที่ชัดเจน มีการกระจายอำนาจการบริหารงานอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการมีส่วนร่วม</p> <p>๒. โรงเรียนมีอิสระในการนำนโยบายการบริหารงานร่วมกับเครือข่ายผู้ปกครอง และองค์กรต่างๆ ในชุมชน จนงานบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>๓. โรงเรียนมีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมภายในที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p>	<p>๑. นโยบายการปรับปรุงสภาพแวดล้อมของโรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้บรรลุวัตถุประสงค์</p> <p>๒. อาคารสิ่งปลูกสร้างอยู่ในสภาพที่ชำรุดทรุดโทรม ไม่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>๓. ขาดแคลนอาคารอเนกประสงค์ สำหรับจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>
<p>ด้านยุทธศาสตร์/กลยุทธ์ ใช้วิสัยทัศน์ พันธกิจ</p> <p>๑. โรงเรียนมีการกำหนดวิสัยทัศน์ที่ทันสมัย สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศและเปลี่ยนแปลงของโลก</p> <p>๒. กำหนดพันธกิจสนับสนุนการดำเนินงานทุกด้านทั้งการเรียนการสอน การพัฒนาครู และการบริการชุมชน</p> <p>๓. มีระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ (MIS) ที่ช่วยในการวางแผนและติดตามผล</p> <p>๔. มีกลยุทธ์ในการรองรับการเปลี่ยนแปลงเช่น การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning</p> <p>๕. ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาหลักสูตร และกิจกรรมที่ตอบสนองต่อโลกยุคใหม่</p> <p>๖. มีนวัตกรรมในการบริหารและการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>๑. การวางแผนขาดการวิเคราะห์บริบทอย่างลึกซึ้ง เช่น SWOT</p> <p>๒. บุคลากรในองค์กรขาดความเข้าใจหรือไม่เห็นความสำคัญของแผน</p>
<p>ด้านระบบในการดำเนินงานของหน่วยงาน</p> <p>๑. ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการดำเนินงานเช่น ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ(MIS)</p> <p>๒. มีโครงสร้างองค์กรที่ชัดเจน บุคลากรทราบบทบาทหน้าที่ของตนเอง</p> <p>๓. การมอบหมายงานเป็นระบบ ลดความซ้ำซ้อน</p>	<p>๑. อุปกรณ์ในระบบ ICT ไม่เพียงพอ</p> <p>๒. บุคลากรบางส่วนขาดความเข้าใจในหน้าที่ของตนเอง</p>

จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<p>ในการทำงาน</p> <p>๔. ส่งเสริม พัฒนา การอบรมเพื่อเพิ่มศักยภาพบุคลากรอย่างต่อเนื่อง</p>	
<p>ด้านแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารจัดการ</p> <p>๑. โรงเรียนมีการบริหารและจัดการโดยยึดหลักให้บุคลากรทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมส่งผลให้การบริหารจัดการศึกษาประสิทธิภาพ</p> <p>๒. โรงเรียนดำเนินการบริหารโดยการแบ่งฝ่ายงานรับผิดชอบทำให้บุคลากรปฏิบัติงานได้คล่องตัวมากยิ่งขึ้น</p> <p>๓. โรงเรียนมีการประชุมตกลงร่วมกันทุกครั้งทำให้การตัดสินใจในการบริหารจัดการในกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนถูกต้องทำให้ครูรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ</p> <p>๔. ผู้บริหารโรงเรียนมีวิสัยทัศน์ และมีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>๕. โรงเรียนมีการบริหารหลักสูตรและดำเนินการอย่างเป็นระบบ</p>	<p>๑. ครูต้องใช้เวลาเพื่อการเรียนการสอนมากจนไม่มีเวลาเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการเท่าที่ควร ทำให้บางโอกาสการจัดการบางอย่างล่าช้ากว่ากำหนดการที่วางไว้</p> <p>๒. การประชาสัมพันธ์กิจกรรมของโรงเรียนยังไม่ทั่วถึงส่งผลให้การทำงานไม่บรรลุวัตถุประสงค์</p>
<p>ด้านบุคลากรในหน่วยงาน</p> <p>๑. บุคลากรมีความสามารถในการปฏิบัติงานเป็นทีม</p> <p>๒. บุคลากรมีการพัฒนาตนเองเพิ่มพูนความรู้เทคนิค วิธีการใหม่ๆ เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>๓. บุคลากรมีขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงาน</p>	<p>๑. บุคลากรยังขาดความรู้ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน</p> <p>๒. ขาดแคลนบุคลากรในบางสาขาวิชา ครูสอนไม่ตรงวิชาเอก</p> <p>๓. ผลการวิจัยในชั้นเรียนไม่ได้นำไปพัฒนาให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง</p>
<p>ด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ</p> <p>๑. บุคลากรมีทักษะการใช้เทคโนโลยี ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ดิจิทัลได้ดี</p> <p>๒. บุคลากรทำงานร่วมกันเป็นทีม</p> <p>๓. บุคลากรสามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ต่างๆ</p>	<p>๑. บุคลากรบางส่วนยังขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี</p> <p>๒. อุปกรณ์ไม่เพียงพอ</p> <p>๓. ภาระกิจมากจึงทำให้การทำงานบางอย่างไม่เป็นไปตามเป้าหมาย</p>
<p>ด้านค่านิยมร่วมกันของสมาชิกในหน่วยงาน</p> <p>๑. มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>บุคลากรบางคนไม่ได้รับการอบรมหรือพัฒนาทักษะใหม่ๆอย่างต่อเนื่อง ทำให้ขาดความรู้ และทักษะที่จำเป็นในการสอนยุคใหม่ ส่งผลให้การสอน</p>

จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<p>๒. ทำงานร่วมกันเป็นทีม สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในภายนอกโรงเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์</p> <p>๓. มีเป้าหมายร่วมกันในการพัฒนานักเรียนให้ประสบความสำเร็จทั้งด้านวิชาการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p> <p>๔. มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการภายในโรงเรียนอย่างมีระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ</p>	<p>ไม่ทันสมัยและไม่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน</p>

๒) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats)

โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
<p>ด้านสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>๑. ชุมชนให้การสนับสนุนในการจัดการศึกษาของโรงเรียนเป็นอย่างดี</p> <p>๒. ชุมชนอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม เช่น ร่วมกิจกรรมวันสำคัญเกี่ยวกับชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน</p> <p>๓. ชุมชนมีการรวมกลุ่มเพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนอันจะมีผลต่อสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของนักเรียน</p> <p>๔. การคมนาคมสะดวกสามารถเชื่อมโยงได้หลายทาง</p> <p>๕. ชุมชนไม่มีแหล่งมลพิษที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพมีแหล่งบริการที่จำเป็นพื้นฐานตั้งอยู่ใกล้ เช่น สถานีอนามัย องค์การบริหารส่วนตำบล หน่วยบริการประชาชนส่งผลให้นักเรียนมีสุขภาพสมบูรณ์ได้รับอากาศบริสุทธิ์</p> <p>๖. ชุมชนมีวัดเป็นศูนย์รวมสำหรับใช้ในการประกอบพิธีทางศาสนา ประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่น</p> <p>๗. ชุมชนมีแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ศูนย์การศึกษาตามอัธยาศัย ประจำตำบล ผู้นำทางศาสนา ศูนย์ SML ฯลฯ</p>	<p>๑. นักเรียนบางส่วนอาศัยอยู่กับญาติเนื่องจากพ่อแม่ไปทำงานอยู่ต่างถิ่นทำให้ขาดความอบอุ่นในครอบครัว ซึ่งส่งผลถึงพฤติกรรมของนักเรียน</p> <p>๒. ผู้ปกครองในชุมชนมีฐานะยากจนจึงไม่ได้สนับสนุนเรื่องการศึกษาของนักเรียน</p>

โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
<p>ด้านเทคโนโลยี</p> <p>๑. ชุมชนมีหอกระจายข่าว แหล่งข้อมูลของหมู่บ้าน และภูมิปัญญาของท้องถิ่น ส่งผลให้โรงเรียนได้รับ ข่าวสารและแหล่งการเรียนรู้</p> <p>๒. ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้มีความต้องการ บริโภคเทคโนโลยีส่งผลให้โรงเรียนต้องปรับหลักสูตร ให้สอดคล้องกับความต้องการ</p>	<p>๑. ชุมชนขาดเครื่องมือที่ทันสมัยและขาดวิทยากรที่ มีความรู้เฉพาะด้าน</p> <p>๒. นักเรียนบางกลุ่มพฤติกรรมเลียนแบบสื่อในทาง ที่ไม่ดี และติดเกมคอมพิวเตอร์</p>
<p>ด้านเศรษฐกิจ</p> <p>๑. ได้รับการสนับสนุนเงินงบประมาณโครงการเกษตร อินทรีย์สู่อาหารกลางวัน จากบริษัท TCP จำกัด</p> <p>๒. ชุมชนมีกองทุนหมู่บ้านและกองทุนต่างๆ ช่วย ผู้ปกครองมีรายได้</p> <p>๓. หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้ทุนการศึกษาแก่ นักเรียนยากจน</p> <p>๔. ชุมชนมีปราชญ์ชาวบ้าน ที่สนับสนุนองค์ความรู้ใน ด้านต่าง ๆ</p>	<p>๑. ประชาชนมีความฟุ่มเฟือยส่งผลให้นักเรียนมี ความฟุ่มเฟือยตามไปด้วย</p> <p>๒. ผู้ปกครองมีฐานะยากจน</p> <p>๓. นักเรียนต้องช่วยผู้ปกครองทำงานเพื่อหารายได้ ช่วยเหลือครอบครัวส่งผลกระทบต่อการเรียน</p>
<p>ด้านการเมืองและกฎหมาย</p> <p>๑. ชุมชนมีส่วนร่วมในการปกครองตามระบอบ ประชาธิปไตย ส่งผลให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน</p> <p>๒. การปฏิรูปการศึกษาส่งผลให้การจัดการศึกษามี ประสิทธิภาพ</p> <p>๓. หน่วยงานอื่นให้การสนับสนุนการจัดการศึกษา</p> <p>๔. นโยบายเรียนฟรี ๑๕ ปี ช่วยส่งเสริมการจัด การศึกษาในโรงเรียน</p>	<p>๑. องค์การบริหารส่วนตำบลมีงบประมาณในการ สนับสนุนการศึกษาจำนวนจำกัด ส่งผลให้การ ดำเนินการต่างๆ ในชุมชนของโรงเรียนเป็นไป ด้วย ความลำบาก</p>

๖. ขอบข่ายความรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน

วิธีการบริหารและการจัดการ

โรงเรียนบ้านด้ามพำ เป็นโรงเรียนของรัฐบาล สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จึงเป็นองค์กรที่เป็นทางการประเภทบริการ ลักษณะโครงสร้าง ของระบบบริหารเป็นไป ตามหลักการของระบบราชการ โดยมีพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการ กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ และระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคล พ.ศ. ๒๕๔๖ เป็นกรอบแนวคิดโดยยึด ภารกิจหน้าที่ความคล่องตัวในการบริหารจัดการกำหนดเป็นโครงสร้างของ ระบบบริหารได้ดังนี้

๖.๑ คณะกรรมการสถานศึกษา ที่มาจากหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้แทนผู้ปกครอง ผู้แทนครู ผู้แทนองค์กรชุมชนผู้แทนองค์กรส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่า ผู้แทนผู้นำทางศาสนา โดยมี ผู้อำนวยการ สถานศึกษาของโรงเรียนเป็นกรรมการและเลขานุการ อยู่ในตำแหน่งคราวละ ๔ ปี ซึ่งมีภูมิกกระทรวงศึกษาธิการ

กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการสรรหาและการพ้นจากตำแหน่ง

๖.๒ หลักการตัดสินใจโดยองค์คณะบุคคล การบริหารจัดการของโรงเรียนที่เป็นเรื่องสำคัญที่กระทรวงกำหนดให้เป็นหน้าที่ของกรรมการสถานศึกษา เช่น การกำหนดนโยบาย และแผนพัฒนาการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปีให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีเรื่องมาตรฐานคุณภาพการศึกษา การประกันคุณภาพภายในที่คณะกรรมการจะต้อง ร่วมตัดสินใจร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน

๖.๓ การกระจายอำนาจ มีการกระจายอำนาจในการปฏิบัติที่รับผิดชอบและตัดสินใจให้คณะกรรมการสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลที่ต้องการแก่นักเรียนอย่างแท้จริง

๖.๔ สายการบังคับบัญชาและช่วงการบังคับบัญชา จะไม่กว้างไม่ยาวเกินไป มีความเหมาะสมกับขนาดขององค์กรและลักษณะงาน การประสานสัมพันธ์ เป็นไปทั้งแนวราบแนวตั้ง

๖.๕ หลักประสิทธิผลจากโครงสร้าง จะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญการดำเนินงานกระบวนการบริหารจัดการเพื่อพัฒนาตัวผู้เรียนโดยมีงานหลัก คือ การจัดการเรียนการสอนและการสนับสนุนการเรียนการสอนเป็นงานรอง

๖.๖ หลักประสิทธิภาพ จัดแบ่งงาน และกรอบงานยึดภารกิจของโรงเรียนเป็นหลัก และเกิดความคล่องตัว ประหยัดค่าใช้จ่ายและผลลัพธ์ที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการทุกฝ่าย ลักษณะงานประกอบด้วย คณะกรรมการ ผู้บริหาร กลุ่มงาน ดังนี้

๑) คณะกรรมการ มี ๔ ชุด คือ คณะกรรมการสถานศึกษา มีหน้าที่ในการบริหารจัดการ คณะกรรมการประกันคุณภาพ คณะกรรมการปรับปรุงประสิทธิภาพ และคณะกรรมการการเรียนการสอนมีหน้าที่เป็นทีมงานของผู้บริหารโรงเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้อง

๒) การบริหารจัดการของผู้บริหาร ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน และรองผู้อำนวยการโรงเรียน ทำหน้าที่รับผิดชอบควบคุม กำกับติดตาม ประเมินผล การบริหารจัดการโรงเรียน

๓) กลุ่มงานแบ่งเป็น ๔ กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงาน งบประมาณ กลุ่มบริหารงานบุคลากร กลุ่มบริหารงานทั่วไป

๔) ผู้รับผิดชอบงานจะเป็นข้าราชการครู ลักษณะงานจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเป็น งานหลัก และรับผิดชอบในงานกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานสนับสนุนงานการเรียนการสอน

๗. ข้อมูลนักเรียน

ในปี พ.ศ.๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านด้ามพรำ มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น ๑๙๒ คน จำนวน ๑๑ ห้องเรียน มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ๑๙ คน ดังนี้

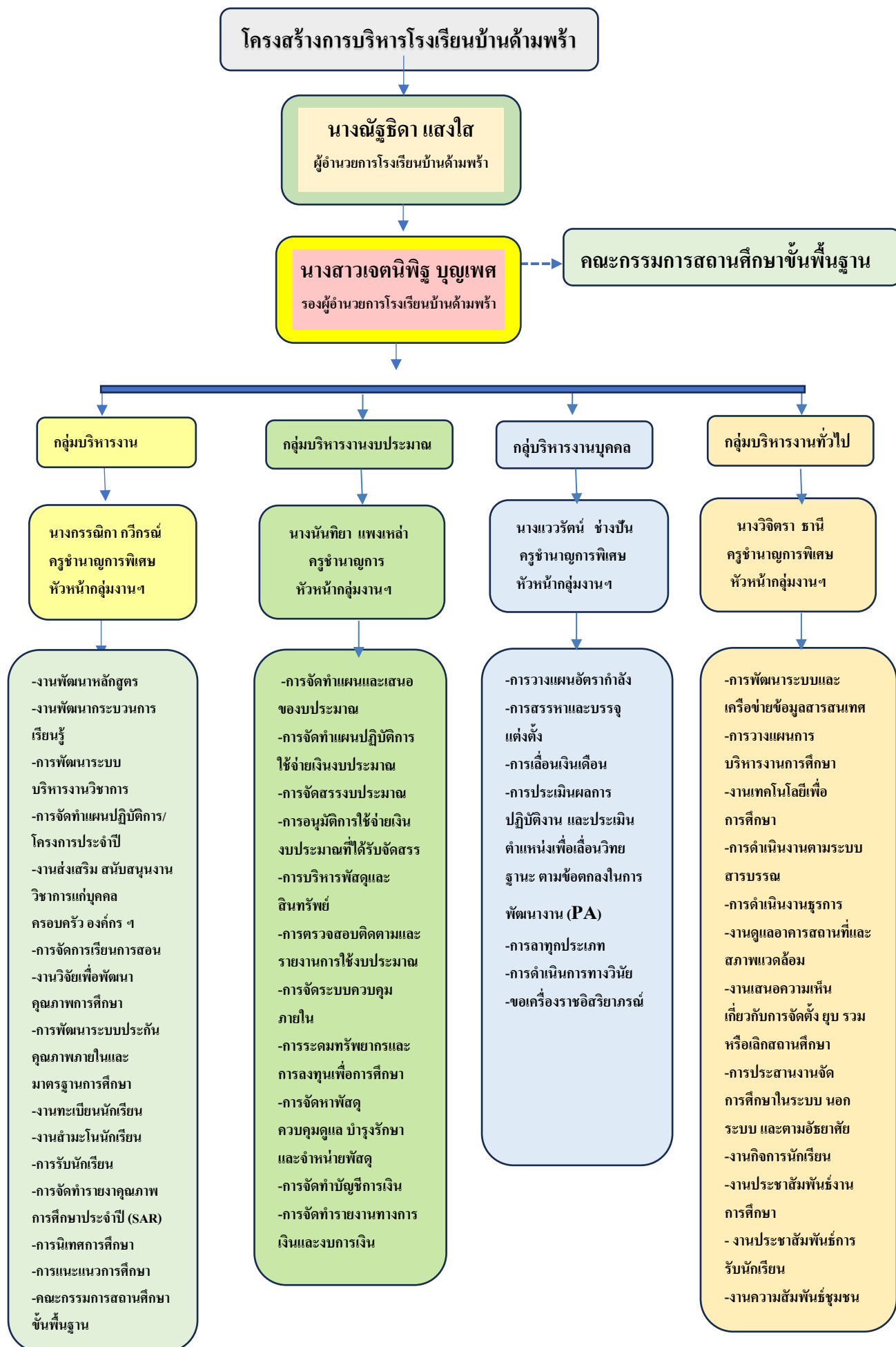
ข้อมูลนักเรียน ณ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๗

ระดับชั้น	จำนวนห้อง	เพศ		รวม
		ชาย	หญิง	
อ.๒	๑	๖	๗	๑๒
อ.๓	๑	๕	๙	๑๔
รวม	๒	๑๑	๑๖	๒๖
ป.๑	๑	๔	๑๒	๑๖
ป.๒	๑	๑๓	๑๑	๒๔
ป.๓	๑	๙	๑๑	๒๐
ป.๔	๑	๘	๖	๑๔
ป.๕	๑	๑๗	๖	๒๓
ป.๖	๑	๑๖	๑๐	๒๖
ม.๑	๑	๑๑	๓	๑๔
ม.๒	๑	๑๒	๖	๑๘
ม.๓	๑	๗	๘	๑๕
รวม	๑๑	๑๐๘	๘๔	๑๙๒

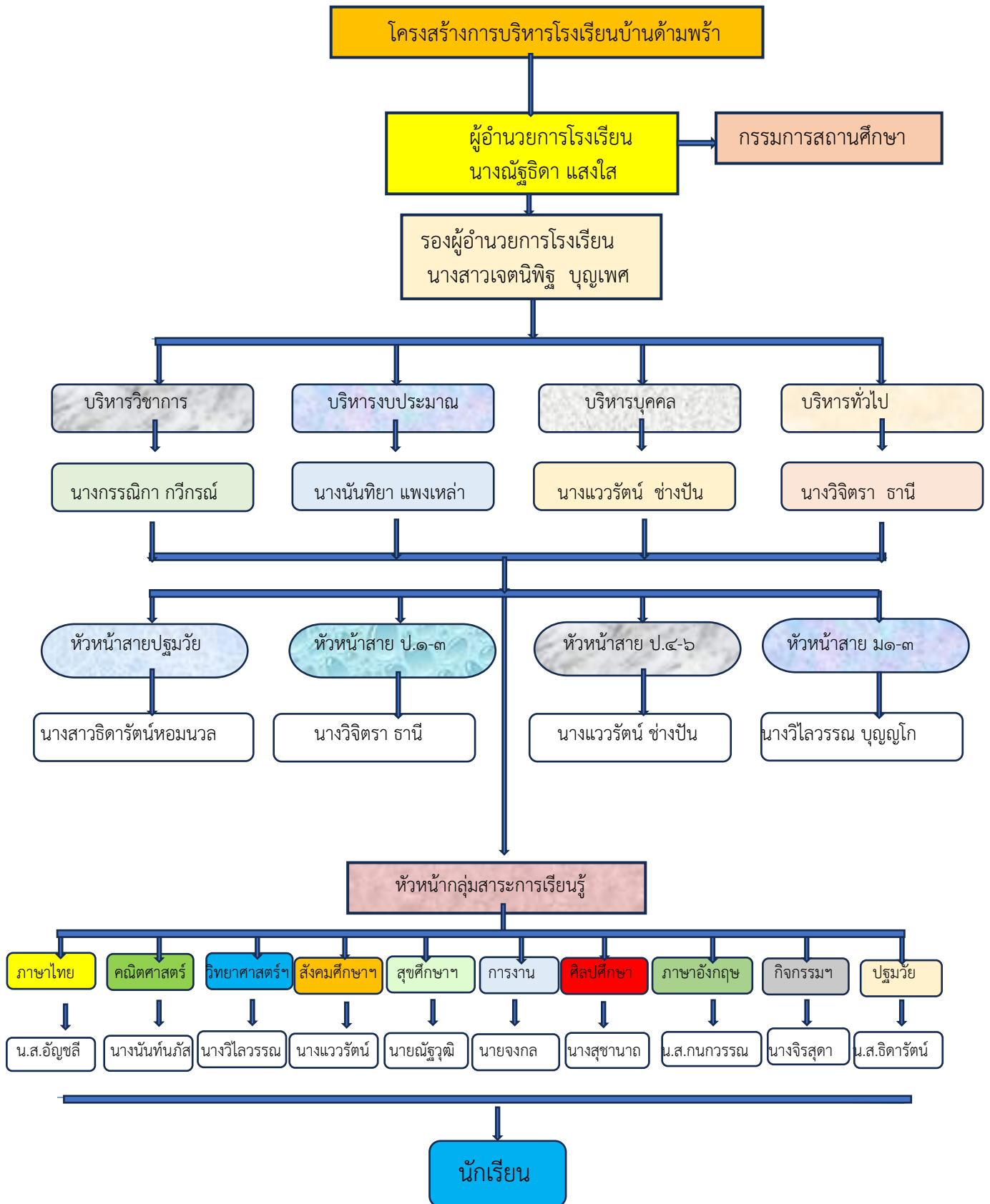
๘. ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ ป.ตรี/ป. โท	วิชาเอก ป.ตรี/ป.โท
๑	นางณัฐธิดา แสงใส	ผอ.ชำนาญการพิเศษ	คบ./คม.	สุขศึกษา/บริหารการศึกษา
๒	นางสาวเจตนิพิฐ บุญเทศ	รอง ผอ.ชำนาญการพิเศษ	คบ./ศษ.ม	บรรณารักษ์/บริหารการศึกษา
๓	นางนันทิยา แพงเหล่า	ครูชำนาญการ	คบ.	การประถมศึกษา
๔	นางวิจิตรา ธานี	ครูชำนาญการพิเศษ	การจัดการ	การจัดการทั่วไป
๕	นางจิรสุดา เกษมปัญญาพล	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	วิทยาศาสตร์
๖	นางกรรณิกา กวีภรณ์	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	วิทยาศาสตร์
๗	นางสุชานาถ ณ อุบล	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	ดนตรี
๘	นางแวรวรัตน์ ช่างปั้น	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	ประถมศึกษา
๙	นางวิไลวรรณ บุญญโก	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	วิทยาศาสตร์
๑๐	นายจงกล เขียวพอ	ครูชำนาญการพิเศษ	คบ.	อุตสาหกรรมศิลป์
๑๑	นายณัฐวุฒิ อุดทะรัง	ครูชำนาญการ	คบ.	สุขศึกษา
๑๒	นางนันทน์ภัส พรศพล	ครูชำนาญการ	วทบ.	คณิตศาสตร์
๑๓	นางสาวกนกวรรณ สืบสหการ	ครูชำนาญการ	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษ
๑๔	นางสาวธิดารัตน์ หอมนวล	ครู คศ. ๑	คบ.	ปฐมวัย
๑๕	นางสาวอัญชลี นิจกรรม	ครู คศ. ๑	คบ.	ภาษาไทย
๑๖	นางทิพย์สุดา พันธุ์กว้าง	ครูผู้ช่วย	ศศ.บ.	รัฐประศาสนศาสตร์
๑๗	นายพีรพล สิงห์ชา	ครูอัตราจ้าง	วท.บ	ภูมิสารสนเทศศาสตร์
๑๘	นางวิไลพร สิมมามัต	เจ้าหน้าที่ธุรการ	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
๑๙	นายกายสิทธิ์ ศรีพิทักษ์	ช่างไม้ ๔	ปวส.	ช่างอิเล็กทรอนิกส์

๙. กรอบบริหารงาน ๔ ฝ่าย



๑๐. โครงสร้างการบริหารโรงเรียนบ้านด้ามพรำ



๑๑. โครงสร้างเวลาเรียน

โครงสร้างและอัตราเวลาการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรโรงเรียนบ้านด้ามพรำ พุทธศักราช ๒๕๖๗

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษา		
	ป. ๑	ป. ๒	ป. ๓	ป. ๔	ป. ๕	ป. ๖	ม. ๑	ม. ๒	ม. ๓
กลุ่มสาระการเรียนรู้									
ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)
คณิตศาสตร์	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - วิทยาศาสตร์	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม - ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม - หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและ การดำเนินชีวิตในสังคม - เศรษฐศาสตร์ - ภูมิศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)
ศิลปะ - ทักษะศิลป์ - ดนตรี - นาฏศิลป์	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)
การงานอาชีพ - เกษตรพอเพียง - การงานพื้นฐานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)	๘๐ (๒ นก.)
ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)	๑๒๐ (๓ นก.)
ประวัติศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๘๐ (๒๒ นก.)	๘๘๐ (๒๒ นก.)	๘๘๐ (๒๒ นก.)
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
๑. กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
๒. ลูกเสือ - เนตรนารี	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
๓. กิจกรรมชุมนุม	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
๔. กิจกรรมเพื่อสังคมและ สาธารณประโยชน์	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รายวิชาเพิ่มเติม	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐
- รายวิชาเพิ่มเติม การป้องกันการทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)
- หน้าที่พลเมือง	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)	๔๐ (๑ นก.)
- เทคโนโลยี	-	-	-	-	-	-	๒๐ (๐.๕ นก.)	๒๐ (๐.๕ นก.)	๒๐ (๐.๕ นก.)
- วิทยาการคำนวณ	-	-	-	-	-	-	๒๐ (๐.๕ นก.)	๒๐ (๐.๕ นก.)	๒๐ (๐.๕ นก.)
- ชมมอชยอดนิยม	-	-	-	-	-	-	๘๐ (๒ นก.)	-	-
- โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป canva	-	-	-	-	-	-	-	๘๐ (๒ นก.)	-
- ตัดผมชาย	-	-	-	-	-	-	-	-	๘๐ (๒ นก.)
รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น	๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๒๐๐ ชั่วโมง/ปี		

นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

กำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ปฏิบัติการบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่องในการกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการพัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ในพื้นที่รวมทั้งมีการขยายผลนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ใน สถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

๑. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

๒. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ กำหนดให้ในแต่ละพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จำนวนไม่เกิน ๒๑ คน ประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธานกรรมการ และกรรมการอื่นซึ่งอย่างน้อยต้องประกอบด้วย กรรมการโดยตำแหน่งจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้แทนสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ผู้แทนสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาครู ผู้แทนองค์กรเอกชนและกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ศึกษาธิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ โดยคณะกรรมการขับเคลื่อนมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

๑. กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๒. ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและเอกชน ดำเนินการร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน

๓. ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อการสอน จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาคู่มือการจัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่นที่จำเป็นสำหรับพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๔. นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติไปปรับใช้กับการจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๕. ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๗. ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและเกิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๘. เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการเป็นสถานศึกษานำร่องหรือในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา

๙. เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนา นวัตกรรม การศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

๑๐. จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

๑๑. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนมอบหมาย

๑๒. รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อ

คณะกรรมการนโยบาย

๑๓. หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของ คณะกรรมการขับเคลื่อน

๑๔. ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

สถานศึกษานำร่อง การเป็นสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษาชั้นพื้นฐานดำเนินการ ดังต่อไปนี้

๑. สถานศึกษาชั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ขอความเห็นชอบ จากคณะกรรมการสถานศึกษาชั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๒. สถานศึกษาชั้นพื้นฐานในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการ สถานศึกษาชั้นพื้นฐานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นสังกัด

๓. สถานศึกษาชั้นพื้นฐานของเอกชน ให้ขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา และ กลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชนในสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหรือสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัด แล้วแต่กรณี ซึ่งเมื่อได้ดำเนินการแล้วให้ขออนุมัติต่อคณะกรรมการขับเคลื่อน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ เป็นโอกาสที่ดีของโรงเรียนนำร่องและจังหวัด ในการจัดการศึกษา ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

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

- สามารถเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างอิสระ เพื่อเพิ่มคุณภาพผู้เรียน
- มีอิสระในการเลือกซื้อสื่อหนังสือตำรา ตามกรอบหลักสูตรของพื้นที่
- ลด ละ เลิกโครงการที่เพิ่มภาระงานครู และส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- สร้างหลักเกณฑ์ประกันคุณภาพแนวใหม่ อาจไม่อิงการประเมินของ สมศ.
- มีช่องทางหลักด้านการบริหารงานบุคคล ให้เหมาะสมกับพื้นที่

โอกาสของจังหวัด

- มีโครงสร้างการทำงานเอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมเชิงพื้นที่
- ปรับใช้หลักสูตรแกนกลางฯ ได้ ไม่ยึดตัวชี้วัด
- ออกแบบการทดสอบเฉพาะพื้นที่ได้ อาจไม่ใช้ O-NET/NT
- สถานศึกษาได้งบประมาณ เป็นวงเงินรวม (Block Grant) ตามความจำเป็นและหลักเกณฑ์ ที่คณะกรรมการนโยบายกำหนด

ตอบโจทย์พื้นที่

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

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใน ๕ มิติ ที่ปรากฏชัด ได้แก่

๑. การขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ในเรื่อง การพัฒนาและ เสริมสร้างศักยภาพคน

๒. การศึกษา ผู้เรียนได้รับการพัฒนาครบสมบูรณ์ในทุกด้านทั้งทางด้านทัศนคติ ทักษะ และความรู้

๓. เศรษฐกิจเกิดการเตรียมความพร้อมของคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะและคุณลักษณะทางอาชีพที่จำเป็น ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละจังหวัด

๔. สังคม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษาและลดช่องว่างของโอกาสทางการศึกษา ทางสังคม

๕. การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา ทั้งความสำเร็จทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือ ร่วมใจ และความตั้งใจอย่างแรงกล้า ของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ที่จะมาร่วมคิด ร่วมออกแบบและจัดการศึกษาเชิงพื้นที่อย่างจริงจัง เพื่อให้เด็ก เยาวชน คนในพื้นที่ได้รับโอกาสทางการศึกษา มีคุณภาพการเรียนรู้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ และจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ที่ผ่านมาจังหวัดอุบลราชธานี มีความท้าทายในการจัดการศึกษา หลายประการ อาทิ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เด็กยากจนและเด็กด้อยโอกาสในชนบทยังมีเป็นจำนวนมากขาดโอกาสในการศึกษาที่สูงขึ้นกว่าระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความเหลื่อมล้ำมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนขนาดใหญ่ในเมือง กับโรงเรียนขนาดเล็กในชนบทยังแตกต่างกันมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ จังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักและมองเห็น ความท้าทาย การเข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเป็นความหวังของการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ที่จะส่งผลให้โรงเรียนพัฒนาตนเอง ยกกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคประชาสังคม รวมทั้งเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มั่นคงและยั่งยืน

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

๑. การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) จังหวัดอุบลราชธานี

๒. การประชุมสร้างการรับรู้ “แนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ประจำปี ๒๕๖๖

๓. การประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยในระยะเริ่มต้นของการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คณะกรรมการขับเคลื่อนได้มอบนโยบายให้สถานศึกษา นำร่องที่มีความพร้อมได้ดำเนินการปรับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ออกแบบการจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งคิดค้น พัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของสถานศึกษา การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) ได้ระดมความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนในจังหวัด ได้แก่ ภาคการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคประชาสังคม เด็กและ เยาวชน โดยมีประเด็นสำคัญในการระดมความคิดเห็น ดังนี้

๓.๑ ศักยภาพและฐานทุนของจังหวัดอุบลราชธานี ทุกภาคส่วนออกแบบร่วมกัน คือ เป้าหมายในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก ๑๐ ปีข้างหน้า ผลจากการระดมความคิดเห็น ปรากฏดังแผนภาพ



ภาพแสดง ภาพอนาคตของจังหวัดอุบลราชธานี อีก ๑๐ ปีข้างหน้า

๓.๒ ภาพคุณลักษณะของคนในจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก ๑๐ ปี คือ คนรุ่นใหม่ในจังหวัดควรจะมีคุณลักษณะ และความสามารถ อย่างไร จึงจะทำให้ภาพอนาคตในการพัฒนาจังหวัดเป็นจริง ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏดังแผนภาพ



ภาพแสดง คุณลักษณะของคนในจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก ๑๐ ปี

๔. เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผลจากการระดมความคิดเห็นในภาพรวม สรุปได้ว่า การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี มีเป้าหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน ๕ ด้าน ดังนี้

๔.๑ ด้านผู้เรียน

๑) ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ เป็นผู้เรียนที่มีปัญญาที่เฉียบแหลม (Head) มีองค์ความรู้ในศาสตร์ที่

สนใจมีองค์ ความรู้ในศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ศาสตร์การทอผ้ากาบบัว ศาสตร์การแกะสลักเทียนพรรษา ศาสตร์การร้องหมอลำ เป็นต้น ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นนักเรียนรู้ ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ คือ ต้อง “Unlearn” คือ การไม่ยึดติดกับสิ่ง ที่เรียนรู้อา ต้องปรับตัวให้ทันตลอดเวลา ต้อง “Relearn” คือ เรียนรู้ สถานการณ์ใหม่ ต้องมีทักษะทางเทคโนโลยี เพราะสิ่ง ที่เรารู้มามันเปลี่ยนไปในบริบทใหม่ ๆ

๒) มีภูมิปัญญา คือ เป็นผู้ที่มีทักษะที่เห็นผล (Hand) มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมซึ่งเป็นโจทย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ และมีความสามารถในถ่ายทอดองค์ความรู้ได้

๓) มีภูมิธรรม คือ มีจิตใจที่งดงาม (Heart) มีน้ำใจ มีจิตอาสา ช่วยเหลืองานด้วยความเต็มใจ มีความอ่อน น้อมถ่อมตน เคารพผู้ใหญ่

๔) ภูมิฐาน คือ มีสุขภาพที่แข็งแรง (Health) มีบุคลิกภาพที่ดี มีความที่โดดเด่นกล้าแสดงออก

๔.๒ ด้านหลักสูตร

๑) หลักสูตรจังหวัดอุบลราชธานี โดยการนำหลักสูตรแกนกลางไปปรับเป็นหลักสูตรจังหวัด ที่เหมาะสม กับบริบทพื้นที่นวัตกรรม และนำไปใช้กับสถานศึกษานำร่อง มีกรอบหลักสูตรของจังหวัด ที่มาจากการมีส่วนร่วมของ Active Group ต่าง ๆ ในจังหวัด เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับฐานทุน บริบท และแผน ยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัด และ เป็นหลักสูตรครอบคลุม สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะ อันพึง ประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง ๕๑

๒) หลักสูตรของสถานศึกษานำร่อง เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของจังหวัด และบริบทของโรงเรียน

๔.๓ พัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

๑) สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ ของครู

๒) ครูมีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้อง กับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัด และบริบทท้องถิ่น

๓) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียน ตามสภาพจริง รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๔) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ผู้เรียน

๕) สถานศึกษามีระบบการประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง

๔.๔ การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

๑) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น เพื่อให้มีชีวิต อย่างอย่างมีพลังและมีความหมาย

๒) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถใน การรังสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ

๓) ปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็น ที่ตั้งมีความเกื้อกูลและแบ่งปัน

๔) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อมุ่งการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์

๕. การสร้างระบบนิเวศการศึกษาที่เอื้อต่อการบริหารจัดการอิสระได้อย่างเต็มที่

๕.๑ มีสร้างกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่นหน่วยงาน ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม หน่วยงานภาคเอกชน เพื่อให้เกิดพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษา

๕.๒ มีการประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อมาเป็นวิทยากรและให้ความรู้ในด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม

๕.๓ มีการจัดตั้งงบประมาณเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

วิสัยทัศน์ (Vision) “อุบลราชธานี เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

๑. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
๒. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
๓. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
๔. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนา

นวัตกรรมการศึกษา

๕. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

๖. สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เป้าประสงค์

๑. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษานำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา

๒. หน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้างนวัตกรรม การศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น

๓. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี

๔. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม

๕. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมทั่วถึง

๖. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

อัตลักษณ์อุบลราชธานี

๑. ผลิตรักกันดีในชุมชน

๒. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

๓. ภาษาและวัฒนธรรม

๔. ประเพณีและความเชื่อ

๕. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

๖. ปราชญ์ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

๗. การประกอบอาชีพ

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- ๑.๑ ระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด
- ๑.๒ ระบบบริหารจัดการระดับสถานศึกษานำร่อง
- ๑.๓ พัฒนาฐานข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- ๒.๑ ศึกษาการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม
- ๒.๒ จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
- ๒.๓ เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรม

- ๓.๑ ปรับหลักสูตรแกนกลาง ๆ ให้เหมาะสมกับบริบท
- ๓.๒ พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบท
- ๓.๓ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ๆ
- ๓.๔ ศึกษาแบบการจัดการศึกษาเพื่อวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

- ๔.๑ พัฒนาครู
- ๔.๒ พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา
- ๔.๓ วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- ๕.๑ ศึกษาแนวทางการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- ๕.๒ นำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- ๖.๑ พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการ
- ๖.๒ ศึกษาแบบการบริหารการศึกษาแบบมีส่วนร่วม
- ๖.๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

แผนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

วิสัยทัศน์ของโรงเรียน

โรงเรียนบ้านด้ามพริ้วเป็นสถานศึกษาแห่งการเรียนรู้คู่คุณธรรม ก้าวล้ำนวัตกรรมและเทคโนโลยี ผู้เรียนมีทักษะชีวิตบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

อัตลักษณ์โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

“รับผิดชอบดี ซื่อสัตย์ กตัญญู อยู่อย่างพอเพียง มีอุดมการณ์คุณธรรม”

พันธกิจ

๑. สร้างโอกาสประสานความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
๒. หลักสูตรจัดการศึกษาให้มีคุณภาพมีมาตรฐาน เสริมสร้างความตระหนักในคุณค่าของเศรษฐกิจพอเพียง
๓. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา ให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
๔. เพิ่มขีดความสามารถและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ได้มาตรฐานการศึกษา
๕. พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาให้ได้มาตรฐาน
๖. พัฒนาสภาพแวดล้อมให้สะอาด ร่มรื่น สวยงาม จัดหาสื่อแหล่งเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้
๗. ส่งเสริมการประพฤติปฏิบัติตนของนักเรียน ครู ให้มีคุณธรรม จริยธรรม
๘. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและองค์กรที่เกี่ยวข้องในพื้นที่นวัตกรรม ระดมทุนพัฒนาการศึกษา

เป้าหมาย

๑. ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรม
๒. ผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนรู้ มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสารการคิดแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย
๓. สถานศึกษาดำเนินงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและส่งเสริมทักษะอาชีพผู้เรียนสู่ชุมชน
๔. ผู้เรียนมีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
๕. ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม
มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และมีทักษะชีวิตอยู่ร่วมกัน ในสังคมอย่างมีความสุข
๖. ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ เป็นนวัตกรรมสามารถนำความรู้ออกแบบพัฒนา นวัตกรรมได้ตามศักยภาพ

ส่วนที่ ๓

**แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗**

โรงเรียน บ้านด้ามพริ้ว รหัสโรงเรียน ๑๐๓๔๗๑๐๐๑๖

ชื่อโครงการ: โครงการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนนำร่องนวัตกรรมการ

ชื่อผู้บริหารสถานศึกษาที่รับผิดชอบโครงการ นางณัฐธิดา แสงใส

วันที่เริ่มต้นโครงการ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ วันสิ้นสุดโครงการ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

ระยะเวลาดำเนินการ ๙ เดือน ๕ วัน

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

๒. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษารวมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือ จุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนดได้แก่

๑. สถานศึกษามีหลักสูตรสถานศึกษาที่มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและมาตรฐานการศึกษา

๒. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทักษะวิชาการ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต และสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่๒๑บนพื้นฐานของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๓. พัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษา

๔. พัฒนาระบบการบริหารจัดการเชิงรุก การปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้ มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ลักษณะโครงการ

๑. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกๆด้าน ความท้าทายด้านการศึกษาในการเตรียมนักเรียน

ให้พร้อมรับกับศตวรรษที่ ๒๑ จึงเป็นเรื่องที่สำคัญในกรอบแนวคิดเชิงมนทัศน์สำหรับศตวรรษที่ ๒๑

สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร การร่วมมือทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ทักษะด้านชีวิตและการอาชีพ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ ผู้เรียนเองให้เป็นโค้ชและอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

โรงเรียนบ้านด้ามพรำ มีวิสัยทัศน์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา คือ “เป็นสถานศึกษาแห่งการเรียนรู้คู่คุณธรรม ก้าวล้ำนวัตกรรมและเทคโนโลยี ผู้เรียนมีทักษะชีวิตบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และอยู่ในสังคมอย่างเป็นสุข” ได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และ เป้าหมายที่สอดคล้องกัน และสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน
๒. เพื่อส่งเสริมครู บุคลากรทางการศึกษาในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
๓. เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน และกับหน่วยงานอื่นๆ ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
๔. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันในการเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศของนักเรียน

๓. เป้าหมาย

๓.๑ เชิงปริมาณ

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถหลักที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ สูงขึ้น
๒. ครู บุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ ๙๐ มีความรู้ความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
๓. ชุมชนและหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ร้อยละ ๘๐ ให้ความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
๔. ครู บุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ ๘๐ แอปพลิเคชันไปใช้จริงในการรวบรวมสารสนเทศของนักเรียน

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๑. ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มสูงขึ้น
๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบได้
๓. ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน
๔. สถานศึกษามีแอปพลิเคชันใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศของนักเรียน

๔. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา(ที่จะคิดค้น พัฒนา หรือนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียน/ห้องเรียน) ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ระยะเวลาดำเนินการ และผู้รับผิดชอบ รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ค่าใช้จ่าย/เงินงบประมาณ			จำนวนเงิน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ				
๑	การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ โดย ใช้ชุดฝึกทักษะ	นวัตกรรมด้าน การเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้รับการ พัฒนาเพิ่มขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗- ๓๑ มี.ค. ๖๘	นางนันทิยา แพงเหล่า
๒	การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนสระของ ประถมศึกษาปีที่ ๒ โดย ใช้ชุดฝึกทักษะ	นวัตกรรมด้าน การเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้รับการ พัฒนาด้านการอ่าน การเขียนเพิ่มขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗- ๓๑ มี.ค. ๖๘	นางวิจิตรา ธาณี
๓	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อ พัฒนาทักษะการอ่าน สู่ อ่านได้ เขียนเป็น โดยใช้คำ พื้นฐานของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖	นวัตกรรมด้าน การเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้รับการ พัฒนาด้านการอ่าน การเขียนเพิ่มขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗- ๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสาวอัญชลี นิจกรรม
๔	การจัดการเรียนรู้เพื่อ ส่งเสริมการอ่านเรื่อง มาตราแม่กด ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบฝึกทักษะผ่าน กระบวนการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก(Active Learning)	นวัตกรรมด้าน การเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่สูงขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗- ๓๑ มี.ค. ๖๘	นางจิรสุดา เกษมปัญญาพล

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ค่าใช้จ่าย/เงินงบประมาณ			จำนวนเงิน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ				
๕	การพัฒนาทักษะ การอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีค่าพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านการอ่าน การเขียนเพิ่มขึ้น	๒๕ มี.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสาวทิพย์สุตา พันธุ์กว้าง
๖	พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดยใช้ DP CARE APPLICATION ของโรงเรียนบ้านด้ามพรว้า	นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา		๓,๐๐๐	๕,๐๐๐	๘,๐๐๐	มีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้	๒๕ มี.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสาวเจตนิพิฐ บุญเทศ
๗	การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการ บวก ลบ คูณ ทหาร จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น	๒๕ มี.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางนันทน์ภัส พรระคพล
๘	การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานโดยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ม.๑	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนมีทักษะกระบวนการทำงาน และทักษะอาชีพ	๒๕ มี.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นายจกกล เขียวพอ

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ค่าใช้จ่าย/เงินงบประมาณ			จำนวนเงิน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ				
๙	การพัฒนาศักยภาพด้านกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลสู่ความเป็นเลิศ	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนมีทักษะด้านกีฬา เล่นฟุตบอล ถูกต้องตามทักษะ เกิดการเรียนรู้ในกฎและกติกาฟุตบอล	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นายณัฐวุฒิ อุดทะรัง
๑๐	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพรว้า	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางวิไลวรรณ บุญญโก
๑๑	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ ๖	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน	๑,๐๐๐		๓,๐๐๐	๔,๐๐๐	นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางกรรณิกา กวีกรณ์

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ค่าใช้จ่าย/เงินงบประมาณ			จำนวนเงิน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ				
๑๒	การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสาวจิตรรัตน์ หอมนวล
๑๓	พัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์โดยใช้ชุดฝึกการอ่าน คิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางแวรวรัตน์ ช่างปั้น
๑๔	พัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสาวกนกวรรณ สืบสทหาร
๑๕	กิจกรรมการพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกความสามารถทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง	นวัตกรรมด้านการบริหาร	๕,๐๐๐		๑๒,๕๐๐	๑๗,๕๐๐	นักเรียนมีทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน สามารถนำทักษะที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดสู่อาชีพ	๒๕ มิ.ย๖๗-๓๑ มี.ค. ๖๘	นางณัฐธิดา แสงใส

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ประเภท นวัตกรรม	ค่าใช้จ่าย/เงินงบประมาณ			จำนวนเงิน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ				
๑๖	การพัฒนาทักษะการวาด ลายไทย จากภูมิปัญญา เทียนพรรษา เมือง อุบลราชธานี นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ แบบฝึกทักษะศิลปะเรื่อง ลายไทย	นวัตกรรมด้าน การเรียนการสอน			๓,๕๐๐	๓,๕๐๐	นักเรียนได้ทักษะการ วาดลายไทย จากภูมิ ปัญญาท้องถิ่น เทียน พรรษาจังหวัด อุบลราชธานี	๒๕ มิ.ย๖๗- ๓๑ มี.ค. ๖๘	นางสุชานาถ ณ อุบล

๕. งบเงินอุดหนุนฯ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

ที่คาดว่าจะได้รับ ๗๕,๐๐๐ บาท

๖. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนาแต่ละนวัตกรรม

นวัตกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่าน การ เขียน นักเรียนชั้น ป.๑	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท
	ค่าใช้สอย		๐ บาท
	ค่าวัสดุ		๓,๕๐๐ บาท
	งบลงทุน		๐ บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๒ การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสระของประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนสระ ของประถมศึกษาปีที่ ๒	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท
	ค่าใช้สอย		๐ บาท
	ค่าวัสดุ		๓,๕๐๐ บาท
	งบลงทุน		๐ บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๓ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน สู้อ่านได้ เขียนเป็น โดยใช้คำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน สู้อ่านได้ เขียนเป็น โดยใช้คำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับนวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๔ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่านเรื่องมาตราแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบฝึกทักษะผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่านเรื่องมาตราแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบฝึกทักษะผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับนวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๕ การพัฒนาทักษะ การอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะ การอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท
	ค่าใช้สอย		๐ บาท
	ค่าวัสดุ		๓,๕๐๐ บาท
	งบลงทุน		๐ บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๖ การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดยใช้ DP CARE APPLICATION ของโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือ นักเรียนโดยใช้ DP CARE APPLICATION ของโรงเรียนบ้านด้าม พริ้ว	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท
	ค่าใช้สอย		๓,๐๐๐ บาท
	ค่าวัสดุ		๕,๐๐๐ บาท
	งบลงทุน		๐ บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		๐ บาท
รวม			๘,๐๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๘,๐๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๗ การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการ บวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การ บวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดย ใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๘ การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานโดยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ม.๑			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงาน โดยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ม.๑	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๙ การพัฒนาศักยภาพด้านกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลสู่ความเป็นเลิศ			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาศักยภาพด้านกีฬาฟุตบอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยชุดฝึกทักษะการเรียนรู้กีฬาฟุตบอล สู่ความเป็นเลิศ	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๐ การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (๕E) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้าน ด้ามพริ้ว	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอน สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๑ การพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้น ป.๖			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ ๖	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าตอบแทน ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๑,๐๐๐ บาท ๐ บาท ๓,๐๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๔,๐๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๔,๐๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๒ การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุด กิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๓ การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์โดยใช้ชุดฝึกการอ่าน คิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์โดยใช้ ชุดฝึกการอ่าน คิดวิเคราะห์ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๔ การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยชุดฝึกทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๕ กิจกรรมการพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกความสามารถทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ กิจกรรมการพัฒนาตามพหุปัญญาฝึก ความสามารถทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่าย ดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๕,๐๐๐ บาท ๐ บาท ๑๒,๕๐๐ บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๑๗,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๑๗,๕๐๐ บาท

นวัตกรรมที่ ๑๖ การพัฒนาทักษะการวาดลายไทย จากภูมิปัญญาเทียนพรรษา เมืองอุบลราชธานี นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกทักษะศิลปะเรื่อง ลายไทย			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ งบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะการวาดลายไทย จาก ภูมิปัญญาเทียนพรรษา เมือง อุบลราชธานี นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกทักษะศิลปะเรื่อง ลายไทย	ค่าตอบแทน ค่าใช้สอย ค่าวัสดุ งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการ สอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวกับ นวัตกรรม	๐ บาท ๐ บาท ๓,๕๐๐บาท ๐ บาท ๐ บาท
รวม			๓,๕๐๐ บาท
ยอดรวมสุทธิ			๓,๕๐๐ บาท

๗. ระยะเวลาในการใช้งบประมาณ

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗	ระยะที่ ๑ (ภาคเรียนที่ ๒)		ระยะที่ ๒ (ภาคเรียนที่ ๑)	
	ไตรมาสที่ ๑ (๑ ต.ค. - ๓๑ ธ.ค.)	ไตรมาสที่ ๑ (๑ ม.ค. - ๓๑ มี.ค.)	ไตรมาสที่ ๑ (๑ เม.ย. - ๓๐ มิ.ย.)	ไตรมาสที่ ๑ (๑ ม.ค. - ๓๑ มี.ค.)
	๒๕,๐๐๐	๒๐,๐๐๐	๑๕,๐๐๐	๑๕,๐๐๐

๘. การประเมินผล

ตัวชี้วัด ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น	การทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน	ชุดฝึกกิจกรรม แบบทดสอบ
๒	ครูและบุคลากรทางการศึกษามีทักษะ การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา	การนำแอปพลิเคชันไปใช้ งาน	แบบทดสอบการใช้แอป พลิเคชัน
๓	ครูและบุคลากรทางการศึกษามี ความรู้ ความสามารถในการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา และเป็น แบบอย่างได้	ประเมินผลงาน	แบบประเมิน
๔	ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมใน การพัฒนาคุณภาพการศึกษา	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น
๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีแอปพลิเคชัน เพื่อใช้ในการจัดการข้อมูลสารสนเทศในโรงเรียน
๓. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา
๔. ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

แผนพัฒนานวัตกรรมการจัดการบริหาร

เรื่อง การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรำโดยใช้รูปแบบ PAOR Model

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม นางณัฐธิดา แสงใส ผู้อำนวยการโรงเรียน

๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรำ โดยใช้รูปแบบ PAOR Model

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 25 มิถุนายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๗

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การวางแผนงานดำเนินงานเรื่อง การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรำ โดยใช้รูปแบบ PAOR Model ซึ่งเป็นการใช้หลักการและแนวคิดด้วยรูปแบบ PAOR Model ตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart (ประวัติ เอรารวรรณ์ , 2545 ; อ้างอิงมาจาก Kemmis and Mc Taggart. 1998) กระบวนการ PAOR โดยดำเนินการ 2 วงรอบ แต่ละวงรอบ ประกอบด้วย ๑) การวางแผน (Planning) ๒) การปฏิบัติการ (Action) ๓) การสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน (Observer) ๔) การสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงาน (Reflect)

๕.ประเภทนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการบริหาร

๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้บัญญัติไว้ใน หมวด ๔ แนวการจัดการศึกษา มาตรา ๒๒ การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และ พัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตรา ๒๓ การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และ การศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการ ตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่อง (๓) ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬาภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา และมาตรา ๒๔ ให้สถานศึกษาร่วมกับบุคคล ครอบครัวยุวมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และ สถาบันสังคมอื่น ส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน เพื่อให้ ชุมชนมีการจัดการศึกษาอบรม มีการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และรู้จักเลือกสรรภูมิปัญญาและ วิทยาการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาชุมชนให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ รวมทั้งหาวิธีการ สนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนา ระหว่างชุมชน จากข้อบัญญัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ดังกล่าว ได้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาคุณภาพของคนในสังคมไทยให้มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรม อย่างเท่าเทียมกัน โดย

จะต้องมีการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้บนรากฐานของบริบทในท้องถิ่น

วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน (วงโปงลาง) มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ในสถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย และใช้ในการแสดงในงานประเพณีของชาวอีสาน เช่น งานบุญประเพณี งานบุญบั้งไฟ งานบุญเผวด ฯลฯ และในท้องถิ่นจังหวัดอุบลราชธานี วงดนตรีโปงลางเป็นที่นิยมในการนำมาบรรเลงประกอบขบวนแห่ในงานบุญประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ซึ่งเป็นงานประเพณีประจำจังหวัดอุบลราชธานีที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก นอกจากนี้ ยังเป็นวงดนตรีที่อนุรักษ์โดยภูมิปัญญาท้องถิ่นมายาวนาน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่อง เป็นเครื่องดนตรีที่ชาวอีสานได้แสดงออกซึ่งศิลปวัฒนธรรมที่คงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้ผู้แสดงและผู้รับชม มีความสุข สนุกสนาน ผ่อนคลาย เหมาะสำหรับนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดประกอบอาชีพได้ในอนาคต อีกทั้งเป็นการสร้างพื้นฐานสู่การเรียนรู้ดนตรีประเภทอื่นๆ ตลอดจนเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาวอีสานให้คงอยู่สืบไป

โรงเรียนบ้านด้ามพรำ เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ครุยังขาดทักษะการจัดการเรียนรู้ทางด้านดนตรีที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน และนักเรียนส่วนใหญ่มีฐานะยากจน ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้าง ผู้เรียนขาดทักษะการใช้ชีวิตและทักษะความสามารถด้านอื่นๆที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อนึ่ง โรงเรียนบ้านด้ามพรำ มีนักเรียนที่เป็นเด็กพิเศษและมีความบกพร่องทางการเรียนรู้จำนวน ๔๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๒๗ ซึ่งถือว่ามากพอสมควร ทำให้นักเรียนส่วนนี้ มีการพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้เป็นไปได้ลำบาก และมีผลการเรียนรู้ที่ยังไม่น่าพึงพอใจ จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะด้านอื่นๆของผู้เรียนกลุ่มนี้ ที่สามารถทำได้ง่ายกว่าทักษะทางด้านวิชาการคือการส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางด้านดนตรี อีกทั้งโรงเรียนยังมีอุปกรณ์เครื่องดนตรีที่ไม่ได้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านดนตรี เช่น โปงลาง พิณ แคน โหวต ฉิ่ง ฉาบ เป็นต้น เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน สร้างความหลากหลายในทางเลือกที่จะช่วยส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนด้านทักษะดนตรีและเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบและมีจิตใจที่สามารถสร้างสุขให้ตนเองได้ ทางโรงเรียนจึงได้จัดกิจกรรมนี้ขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อจัดกิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) สำหรับนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรำ
๒. พัฒนาทักษะด้านดนตรีให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถตามพหุปัญญาตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
๓. เพื่อสร้างความสัมพันธ์และร่วมมือกันในการพัฒนาผู้เรียนร่วมกับสถานศึกษา หน่วยงานภายนอก องค์กร หน่วยงานเอกชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น
๔. เพื่อให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมการเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)กับโรงเรียนอื่นๆ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๑. นักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรำ กลุ่มสมัคร และสนใจ จำนวน ๕๐ คน
๒. นักเรียนกลุ่มเด็กพิเศษ (เด็กพิการเรียนร่วม) ร้อยละ ๕๐
๓. ครูสอนวิชาดนตรี ร้อยละ ๘๐ ที่เข้าร่วมกิจกรรม

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (ทฤษฎีของธอร์นไดค์)

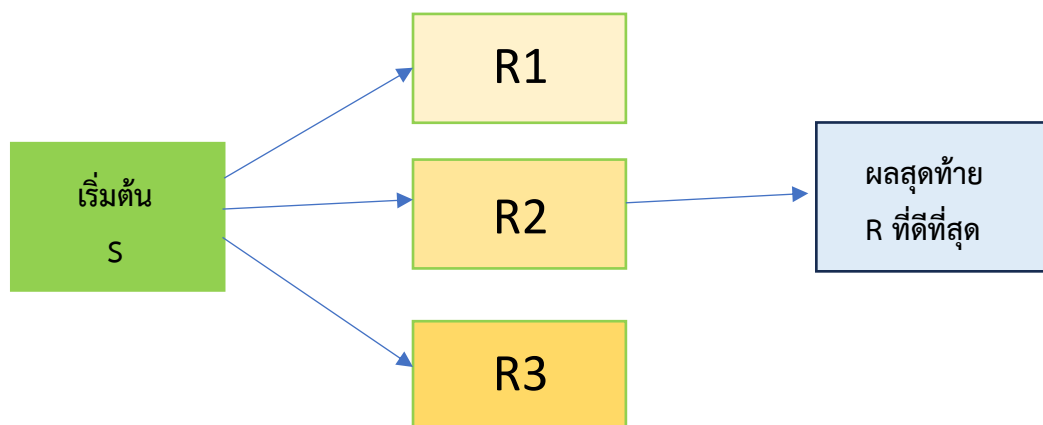
การเรียนรู้ (Learning Ecology) คือ กระบวนการทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางความคิด มนุษย์เราสามารถเรียนรู้ได้ จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การเห็น รวมถึงผ่านการใช้สื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือ เป็นเครื่องส่งผ่านการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) หมายถึง ข้อความที่พรรณนา อธิบาย ทำนาย ปรากฏการณ์ ต่างๆเกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และได้รับการยอมรับว่า เชื่อถือได้และสามารถนำไปนิรนัยเป็นหลักหรือกฎการเรียนรู้ย่อยๆหรือนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกระบวนการ เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ ทฤษฎีโดยทั่วไปมักประกอบด้วยหลักการย่อยๆหลายหลักการ ในเรื่องของการเรียนรู้ มีผู้ให้ ความหมายของคำว่า "การเรียนรู้" ไว้หลายหลักการ นักการศึกษาต่างมีแนวคิดโดยนำมาจากพัฒนาการของมนุษย์ ในแง่มุมต่างๆเกิดเป็นทฤษฎีที่แตกต่างกันไป

กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นการศึกษาพฤติกรรมที่สามารถสังเกตภายนอกได้ และเน้น ความสำคัญของสิ่งแวดล้อม กลุ่มพฤติกรรมนิยม แยกตัวมาจากกลุ่ม Functionalism แนวโน้มของกลุ่มนี้ จะ เปลี่ยนจากเรื่องจิตมาเป็นเรื่องของพฤติกรรมล้วน ๆ โดยเห็นว่าพฤติกรรมที่ปรากฏและสามารถสังเกตได้เท่านั้น เป็นเรื่องสำคัญที่ควรศึกษาในจิตวิทยา ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 3 แนวคิด (ทิตินา แชมมณี. 2548 : 50) ดังต่อไปนี้

๑. ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory)
๒. ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory)
๓. ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์ (Hull's Systematic Behavior Theory)

ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) กล่าวถึงการเชื่อมโยง ระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus - S) กับการตอบสนอง (Response - R) โดยมีหลักเบื้องต้นว่า "การเรียนรู้เกิดจากการ เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยที่การตอบสนองมักจะออกมาเป็นรูปแบบต่าง ๆ หลายรูปแบบ จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดี หรือเหมาะสมที่สุด เราเรียกการตอบสนองเช่นนี้ว่าการลองถูกลองผิด (Trial and error)



สามารถสรุปเป็นกฎการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี. ๒๕๔๘ : ๕๑) ได้ดังนี้
กฎการเรียนรู้

๑. **กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)** การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

กฎแห่งความพร้อม กฎข้อนี้มีใจความสรุปว่า

- เมื่อบุคคลพร้อมที่จะทำแล้วได้ทำ เขาย่อมเกิดความพอใจ
- เมื่อบุคคลพร้อมที่จะทำแล้วไม่ได้ทำ เขาย่อมเกิดความไม่พอใจ
- เมื่อบุคคลไม่พร้อมที่จะทำแต่เขาต้องทำ เขาย่อมเกิดความไม่พอใจ

๒. **กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise)** การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้การเรียนรู้มั่นคงถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ การเรียนรู้จะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้

กฎแห่งการฝึกหัด แบ่งเป็น ๒ กฎย่อย คือ

- กฎแห่งการได้ใช้ (Law of Use) มีใจความว่าพันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะเข้มแข็งขึ้นเมื่อได้ทำบ่อย ๆ

- กฎแห่งการไม่ได้ใช้ (Law of Disuse) มีใจความว่าพันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะอ่อนกำลังลง เมื่อไม่ได้กระทำอย่างต่อเนื่องมีการขาดตอนหรือ ไม่ได้ทำบ่อย ๆ

๓. **กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect)** เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนรู้ต่อไป แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ จะไม่อยากเรียนรู้ ดังนั้น การได้รับผลที่พึงพอใจ กฎข้อนี้นับว่าเป็นกฎที่สำคัญและได้รับความสนใจจาก ธอร์นไคด์ มากที่สุด กฎนี้มีใจความว่า พันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะเข้มแข็งหรืออ่อนกำลัง ย่อมขึ้นอยู่กับผลต่อเนื่องหลังจากที่ได้ตอบสนองไปแล้วรางวัล จะมีผลให้พันธะสิ่งเร้าและการตอบสนองเข้มแข็งขึ้น ส่วนการทำโทษนั้นจะไม่มีผลใด ๆ ต่อความเข้มแข็งหรือการอ่อนกำลังของพันธะระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง

การประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

๑. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองบาง จะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหา โดยสามารถจดจำผลจากการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งเกิดความภาคภูมิใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

๒. การสำรวจความพร้อมหรือการสร้างความพร้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องดำเนินการก่อนการเรียนเสมอ

๓. หากต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะในเรื่องใดแล้ว ต้องให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ อย่างถ่องแท้และให้ผู้เรียนฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๔. เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว ควรให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ไปใช้

๕. การให้ผู้เรียนได้รับผลที่น่าพึงพอใจ จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. สำรวจ จัดหา เครื่องดนตรีที่บ้าน (วงโปงลาง) เพิ่มเติม

๒. สำรวจความต้องการ ความสนใจ ความสนใจของผู้เรียน
๓. จัดกลุ่มนักเรียน กลุ่มสนใจเครื่องดนตรีชนิดเดียวกัน
๔. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
๕. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพร้าวศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก

๖. สร้างชุดแบบทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) ๑ ชุด
๗. ดำเนินการจัดกิจกรรมการพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกความสามารถทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว
๘. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการแล้ว ได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (ทฤษฎีของธอร์นไดค์) นั้นเชื่อว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองบ้าง จะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหา โดยสามารถจดจำผลจากการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งเกิดความภาคภูมิใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และการสำรวจความพร้อมหรือการสร้างความพร้อมทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องดำเนินการก่อนการเรียนเสมอ หากต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะในเรื่องใดแล้ว ต้องให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ อย่างถ่องแท้และให้ผู้เรียนฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว ควรให้ผู้เรียนฝึกนำการเรียนรู้ไปใช้ การให้ผู้เรียนได้รับผลที่น่าพึงพอใจ จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จได้

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) จำนวน ๒๐ ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมเรื่อง การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว โดยใช้รูปแบบ PAOR Model
๓. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post test) เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม
๔. ดำเนินการใช้แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนและสำรวจความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียน เพื่อนำผลการสำรวจไปใช้ในการพัฒนาการดำเนินงานต่อไป

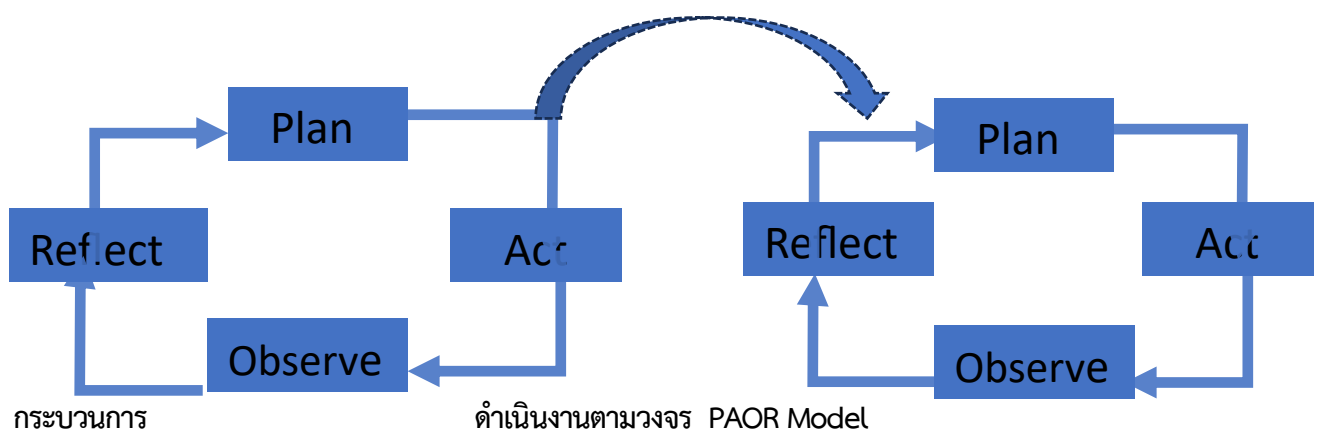
๑๑.๒ กระบวนการขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

๑. ศึกษาสภาพปัญหาด้านทักษะการเล่นดนตรีพื้นเมือง (วงโปงลาง) โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
๒. ศึกษาหลักสูตร ค้นคว้าข้อมูล คู่มือการจัดการเรียนรู้หลักสูตรโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เกี่ยวกับการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ รายวิชา ดนตรี

๓. ดำเนินการจัดกิจกรรม เรื่อง การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพำรา โดยใช้รูปแบบ PAOR Model
๔. มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post test)

กระบวนการดำเนินงานตามวงจร PAOR Model คือ

๑. Plan (P) คือ การวางแผนหลังจากที่วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข - ประชุมวางแผน ศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
๒. Act (A) คือ การปฏิบัติตามแผนที่กำหนด - ดำเนินการจัดกิจกรรมเข้าค่ายดนตรี
- แต่งตั้งคณะทำงาน
 - สำรวจเครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) และดำเนินการจัดหาเครื่องดนตรีที่ขาดแคลน
 - สำรวจความต้องการ ความถนัด ความสนใจของนักเรียน
 - ติดต่อประสานงานกับโรงเรียนและวิทยากร
 - จัดกิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) โดยใช้วิทยากรที่มีความรู้และเชี่ยวชาญเรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)
๓. Observer (O) คือ การสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน - ตรวจสอบผลการจัดกิจกรรมเข้าค่ายดนตรี
๔. Reflect (R) คือ การสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงานให้ผู้ที่มีส่วนร่วมได้วิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไข การปฏิบัติงานต่อไป - วัตถุประสงค์ ประเมินผล ปรับปรุงแก้ไข



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนเกิดทักษะด้านดนตรีตามความถนัดและความสนใจ
๒. ผู้เรียนมีความรู้เจตคติที่ดีต่อการเล่นดนตรีและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์
๓. ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมจัดกิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง)ระหว่างสถานศึกษา
๔. โรงเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาอื่น หน่วยงานภายนอกและภูมิปัญญาท้องถิ่น

๑๓.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณจากโครงการพัฒนานวัตกรรมการนำร่อง

จำนวน ๑๗,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

๑. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม
๒. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเข้าร่วมกิจกรรม
๓. แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน
๔. แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ปกครอง

การประเมินผลการดำเนินงานเรื่อง การพัฒนาตามพหุปัญญาฝึกทักษะด้านดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) โดยใช้กิจกรรมเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน (วงโปงลาง) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว โดยใช้รูปแบบ PAOR Model ดำเนินการ ดังนี้

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบ เรื่อง เครื่องดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) ที่สร้างขึ้น
๒. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ ตอบแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป
๓. ผู้ปกครองร้อยละ ๘๐ ใช้แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมต่อกิจกรรมการเข้าค่ายดนตรีพื้นบ้าน(วงโปงลาง) มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป



(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

- () เห็นชอบ
- () ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการบริหารการศึกษา

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวเจตนิพิฐ บุญเทศ
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนผ่านแอปพลิเคชัน DP Care
๓. ระยะเวลาดำเนินการ
วันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘
๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
๕. ประเภทของนวัตกรรม
นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
๖. ลักษณะโครงการ
(√) โครงการใหม่ () โครงการต่อเนื่อง
๗. หลักการและเหตุผลความเป็นมา
ในยุคดิจิทัล การบริหารจัดการด้านการศึกษาจำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและลดความซับซ้อนในกระบวนการต่างๆ การเช็คชื่อนักเรียนเป็นงานที่สำคัญสำหรับครูผู้สอนเพื่อบันทึกการเข้าชั้นเรียนและติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน การใช้แอปพลิเคชันช่วยในการเช็คชื่อสามารถลดการใช้กระดาษ เพิ่มความสะดวก รวดเร็ว และลดความผิดพลาดในการจัดการข้อมูล ทั้งยังช่วยให้ครูสามารถเข้าถึงข้อมูลย้อนหลังได้ง่าย
นอกจากนี้ แอปพลิเคชันสำหรับการเช็คชื่อยังสามารถช่วยให้ครูและผู้บริหารสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การตรวจสอบสถิติการเข้าเรียนของนักเรียนแต่ละคนหรือทั้งชั้นเรียน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนและวางแผนการแก้ไขปัญหาเชิงป้องกันได้
ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษามีความจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การใช้แอปพลิเคชันในการเช็คชื่อและติดตามการเข้าชั้นเรียนของนักเรียนเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการและลดภาระงานของครูผู้สอน โครงการอบรมนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานแอปพลิเคชันของครูผู้สอน และส่งเสริมการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด
๘. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๘.๑ เพื่อส่งเสริมให้ครูมีทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีในการจัดการการเรียนรู้ของนักเรียน
- ๘.๒ เพื่อให้โรงเรียนมีเทคโนโลยีที่ช่วยในระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่ทันสมัยและรวดเร็ว
- ในติดตามการเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งลดภาระของครูในเรื่องเอกสารเยี่ยมบ้าน
- ๘.๓ เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้ปกครองและนักเรียนได้ดีขึ้นในการติดตามการเรียนรู้

๙. กลุ่มเป้าหมาย

ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านด้ามพร้าว จำนวน ๑๘ คน

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อมูล (Data-Driven Learning Theory) การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลช่วยให้ครูและบุคลากรสามารถติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้อย่างแม่นยำ แอปพลิเคชันในระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินผลต่าง ๆ เพื่อให้ครูสามารถใช้ข้อมูลในการปรับเปลี่ยนหรือออกแบบการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

ทฤษฎีการวิเคราะห์ระบบ (Systems Theory) ที่เกี่ยวข้องกับ ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน (Student Support System) เป็นการนำหลักการของการวิเคราะห์ระบบมาประยุกต์ใช้ในการดูแลและสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาของนักเรียนในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา ซึ่งเป็นการศึกษาองค์ประกอบที่เชื่อมโยงและปฏิสัมพันธ์ระหว่างแต่ละส่วนของระบบการศึกษาที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงการสนับสนุนทางการศึกษา สุขภาพจิต และการพัฒนาในด้านต่าง ๆ โดยระบบเหล่านี้มักมีการปรับตัวตามข้อมูลและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

ทฤษฎีวงจรเดมมิง PDCA คือ วงจรการบริหารงาน คุณภาพ ย่อมาจาก ๔ คำ ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ) และ Act (การดำเนินการให้ เหมาะสม) ซึ่งวงจร PDCA สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกๆ เรื่อง

๑๑. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนา แอปพลิเคชันเช็คชื่อนักเรียน บันทึกเยี่ยมบ้าน รายงานผล School Health HERO และการศึกษาต่อ SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire) โดยใช้วงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) สามารถช่วยให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ และปรับปรุงการบริการให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

๑. Plan (การวางแผน)

ในขั้นตอนนี้จะเน้นการวางแผนเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถเช็คชื่อนักเรียน, บันทึกการเยี่ยมบ้าน, รายงานผล School Health HERO และประเมินผล SDQ ของนักเรียน โดยจะต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์และฟังก์ชันที่จำเป็น:

๑.๑ กำหนดวัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อเช็คชื่อนักเรียนในแต่ละวัน และบันทึกการขาดเรียน
- ๒) บันทึกข้อมูลการเยี่ยมบ้านเพื่อช่วยในการดูแลนักเรียนในด้านต่าง ๆ
- ๓) รายงานผล School Health HERO
- ๔) ประเมินผลทางจิตใจและพฤติกรรมของนักเรียนผ่านการใช้ SDQ

๑.๒ วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ (ครู, นักเรียน, และผู้ดูแล)

๑) สัมภาษณ์ความต้องการจากครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องในกระบวนการเช็คชื่อ การเยี่ยมบ้าน และการติดตามผลการเรียน

๒) ระบุฟังก์ชันที่จำเป็น เช่น การจัดการข้อมูลนักเรียน, การเช็คชื่อ, การบันทึกข้อมูลการเยี่ยมบ้าน, รายงานผล School Health HERO, และการกรอกแบบสอบถาม SDQ

๑.๓ ออกแบบสถาปัตยกรรมของแอปพลิเคชัน

๑. กำหนดฟีเจอร์ต่าง ๆ เช่น

- คู่มือดำเนินการระเบียบดูแลช่วยเหลือนักเรียน
- ปฏิทินดำเนินการระเบียบดูแลช่วยเหลือนักเรียน
- ระบบลงเวลาเรียน นักเรียน
- ฟังก์ชันการประเมินผล SDQ
- รายงานผล School Health HERO
- ระบบบันทึกข้อมูลการเยี่ยมบ้าน

๒. วางแผนการเก็บข้อมูลและการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างฟังก์ชันต่าง ๆ ของแอปพลิเคชัน

๑.๔ กำหนดทรัพยากรและเวลา

กำหนดงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็น เช่น บุคลากรที่พัฒนาแอปพลิเคชัน, เวลาในการพัฒนา และเครื่องมือที่ใช้

๒. Do (การดำเนินการ)

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนาและทดลองใช้แอปพลิเคชันตามที่วางแผนไว้

๒.๑ พัฒนาแอปพลิเคชัน

- ๑) พัฒนาแอปพลิเคชันตามฟีเจอร์ที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการวางแผน
- ๒) พัฒนาให้สามารถรองรับการใช้งานในหลายแพลตฟอร์ม เช่น iOS, Android
- ๓) การจัดการฐานข้อมูลนักเรียน, การบันทึกข้อมูลการเยี่ยมบ้าน, รายงานผล School Health HERO และการกรอกข้อมูล SDQ

๒.๒ ทดสอบฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน

- ๑) ทดสอบฟังก์ชันการเช็คชื่อ และการบันทึกข้อมูลการขาดเรียน
- ๒) ทดสอบระบบบันทึกการเยี่ยมบ้าน เช่น การบันทึกประวัติการเยี่ยมบ้าน, ข้อเสนอแนะ, และการให้คำแนะนำ

๓) ทดสอบการกรอกและประเมิน SDQ โดยครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง

๒.๓ เปิดใช้งานในกลุ่มทดลอง (Pilot Testing)

- ๑) ทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้ที่จำกัด เช่น ครูและนักเรียนบางกลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลย้อนกลับและข้อเสนอแนะ

๒) ตรวจสอบข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการใช้งานจริง

๓. Check (การตรวจสอบ)

ในขั้นตอนนี้จะทำการตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงานของแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาไปแล้ว

๑. เก็บข้อมูลการใช้งาน

๑) เก็บข้อมูลการใช้งานจริงจากครู, นักเรียน และผู้ดูแล เพื่อประเมินว่าฟังก์ชันต่าง ๆ ใช้งานได้ดีหรือไม่ เช่น การเช็คชื่อนักเรียน, การบันทึกการเยี่ยมบ้าน

๒) ติดตามข้อมูลที่กรอกลงใน SDQ และผลการประเมินด้านจิตใจของนักเรียน

๒. ประเมินผลการทำงานของแอปพลิเคชัน

- ๑) ประเมินประสิทธิภาพของฟังก์ชันการเช็คชื่อ และการบันทึกการขาดเรียน
- ๒) ประเมินการใช้งานของระบบบันทึกเยี่ยมบ้านและข้อมูลที่ได้รับจากครูหรือผู้ดูแล
- ๓) ประเมินผลการรายงานผล School Health HERO และการตอบสนองจากการกรอก SDQ

๓. รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้ใช้

๑) สํารวจความคิดเห็นจากผู้ใช้แอปพลิเคชัน เช่น ครูและนักเรียน เกี่ยวกับการใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ และการใช้งานทั่วไป

๒) ตรวจสอบข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นหรือพีเจอร์ที่อาจยังไม่ได้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

๔. Act (การดำเนินการแก้ไขและปรับปรุง)

ในขั้นตอนนี้จะดำเนินการแก้ไขและปรับปรุงแอปพลิเคชันจากข้อมูลที่ได้รับในขั้นตอนการตรวจสอบ:

๑. ปรับปรุงฟังก์ชัน

- ๑) แก้ไขข้อบกพร่องที่พบจากการใช้งานจริง เช่น ปรับปรุงความสะดวกในการกรอกข้อมูล SDQ หรือเพิ่มพีเจอร์ที่ขาดหาย
- ๒) ปรับปรุงระบบการบันทึกข้อมูล เช่น การเพิ่มความสามารถในการจัดการการเยี่ยมบ้านและข้อมูลการเรียน

๒. เพิ่มพีเจอร์หรือฟังก์ชันใหม่

- ๑) หากมีความต้องการจากผู้ใช้งานเพิ่มเติม เช่น การเพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูลจาก SDQ ที่ละเอียดขึ้น
- ๒) พัฒนาเครื่องมือในการสร้างรายงานอัตโนมัติจากข้อมูลการเช็คชื่อและการเยี่ยมบ้าน

๓. การฝึกอบรมและสนับสนุน

- ๑) จัดการฝึกอบรมให้กับครูและผู้ดูแลที่ใช้งานแอปพลิเคชัน เพื่อให้การใช้งานมีประสิทธิภาพ
- ๒) จัดทำคู่มือการใช้งานและแหล่งข้อมูลออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้การใช้งานได้อย่างถูกต้อง

๔. ติดตามและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

- ๑) ปรับแผนการพัฒนาแอปพลิเคชันตามผลการประเมินและข้อเสนอแนะ
- ๒) พัฒนาแอปพลิเคชันให้เหมาะสมกับการใช้งานจริงและปรับปรุงฟังก์ชันต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

๑๒. รูปแบบการอบรม

๑. อบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)
๒. การบรรยายและการสาธิตการใช้งาน
๓. การฝึกปฏิบัติจริงผ่านอุปกรณ์ของผู้เข้าร่วม

๑๓. งบประมาณ

รายละเอียดดังนี้

๑. ค่าดำเนินการ (อุปกรณ์และเอกสารประกอบการอบรม)

- | | |
|------------------|-----------------|
| - ค่าวัสดุ | จำนวน ๒,๕๐๐ บาท |
| - ค่าจัดซื้อหมึก | จำนวน ๑,๔๔๐ บาท |
| - ค่าป้ายไว้นิล | จำนวน ๑,๐๐๐ บาท |

๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| - ค่าจัดซื้ออาหารว่าง | จำนวน ๑,๒๖๐ บาท |
|-----------------------|-----------------|

๓. ค่าอาหาร

- | | |
|-------------------|-----------------|
| - ค่าจัดซื้ออาหาร | จำนวน ๑,๘๐๐ บาท |
|-------------------|-----------------|

รวมเงินทั้งสิ้น เป็นเงิน ๘,๐๐๐ บาท

(ทุกรายการถ้วนเฉลี่ยจ่ายได้)

๑๔. การติดตามประเมินผล

- การสังเกตและประเมินผลการฝึกปฏิบัติ
- แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ

๑๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

จากการดำเนินงานแอปพลิเคชันระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนภายใต้วงจร PDCA ผลที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

๑. ครูผู้สอน

- 1) เช็กชื่อนักเรียนได้สะดวกรวดเร็ว ลดภาระงานเอกสาร
- 2) สามารถดูรายงานย้อนหลัง หรือตรวจสอบข้อมูลการมาเรียนของนักเรียนได้แบบเรียลไทม์
- 3) มีเวลามากขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 4) ลดข้อผิดพลาดในการบันทึกข้อมูล เช่น ลืมเช็กชื่อ หรือบันทึกไม่ครบ

๒. นักเรียน

- มีวินัยในการมาเรียนมากขึ้น เนื่องจากระบบแจ้งข้อมูลให้ผู้ปกครองรับทราบทุกครั้ง
- รู้สึกว่าตนเองอยู่ในระบบที่โปร่งใส ยุติธรรม และทันสมัย
- ลดการทุจริตในการเช็กชื่อแทนเพื่อน
- ส่งเสริมการรับผิดชอบต่อตนเองในเรื่องการมาเรียนให้ตรงเวลา

๓. ผู้บริหารโรงเรียน

- สามารถติดตามข้อมูลการมาเรียนของนักเรียนแต่ละชั้น
- ใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการบริหาร เช่น การช่วยเหลือนักเรียนที่มีแนวโน้มเสี่ยง
- เห็นภาพรวมของการมาเรียนในแต่ละช่วงเวลา ช่วยในการวางแผนจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการดูแลนักเรียน

๔. ผู้ปกครอง

- ได้รับข้อมูลการมาเรียนของบุตรหลานทันทีผ่าน LINE เช่น "บุตรหลานของท่านมาเรียนแล้ว" หรือ "บุตรหลานของท่านขาดเรียนวันนี้"
- รู้สึกมั่นใจว่าบุตรหลานมาถึงโรงเรียนและปลอดภัย
- มีส่วนร่วมในการดูแลพฤติกรรมมาเรียนของลูกมากขึ้น
- สะดวก ไม่ต้องติดตั้งแอปใหม่ เพราะใช้ LINE ที่คุ้นเคยอยู่แล้ว

ลงชื่อ.....



(นางสาวเจตนิพิฐ บุญเทศ)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียน

วิทยฐานะ รองผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการและบริการทางการศึกษา

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้ผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๒. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ นางนันทิยา แพงเหล่า ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

เบอร์โทรศัพท์ ๐๙๕-๔๔๘๕๗๘๑

Email address nantiya๒๕๑๒@hotmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

() แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(/) การสร้างนวัตกรรมใหม่

๔. ประเภทของนวัตกรรม

() การบริหารจัดการศึกษา

(/) การจัดการเรียนรู้

() การนิเทศการศึกษา

() ด้านการนิเทศการศึกษาภายในสถานศึกษา

() ด้านการนิเทศการศึกษา (สำหรับศึกษานิเทศก์ หรือผู้นิเทศภายนอกสถานศึกษา)

๕. ระยะเวลาดำเนินการ

กรกฎาคม ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๖. ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เด็กยุคใหม่เติบโตมากับสื่อดิจิทัล การเรียนรู้ของนักเรียนจึงต้องปรับให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้นการอ่านและเขียนในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงไม่ใช่แค่การฝึกเขียนตามคำบอก แต่ควรเน้นไปที่การสร้าง ความเข้าใจและทักษะสื่อสารผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้การอ่านออกเสียง การผสมคำ การรู้จักคำศัพท์พื้นฐาน และการเขียนสะกดคำ ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ หากนักเรียนมีทักษะการอ่านเขียนที่ดี จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารอย่างมี

ประสิทธิภาพ การเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด ซึ่งเป็นหลักไวยากรณ์พื้นฐานของภาษาไทย จึงมีความสำคัญมาก อย่างไรก็ตาม พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ส่วนหนึ่งยังอ่านไม่คล่อง เขียนไม่ถูกต้อง เนื่องจากขาดความเข้าใจในมาตราตัวสะกด และขาดแรงจูงใจในการเรียน เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้สอนจึงได้จัดทำแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ชุด มาตราตัวสะกด ทั้ง ๙ มาตราขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน กระตุ้นความสนใจ และพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ อย่างเป็นระบบต่อไป

๗. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๓. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยให้กับนักเรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษพิฑกุล, ๒๕๕๘)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, ๒๕๕๓)

๑. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้

๒. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด .

๓. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

๕. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

๖. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟัง ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบ

การเรียนรู้ด้วยตนเอง

๗. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

๘. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิด รวบรวม

๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

๑๐. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน
การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องเปลี่ยนบทบาทจากการทำหน้าที่สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ ดังที่ นนทลีพร ชาติาวิทย์)๒๕๕๙: ๒๗-๒๘)

ในทำนองเดียวกันการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดังที่ นนทลีพร ชาติาวิทย์) ๒๕๕๙: ๒๘)

๑๐. การออกแบบนวัตกรรม/ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กำหนดคุณลักษณะของนวัตกรรม

๑) ประเภทของนวัตกรรม

() สื่อสิ่งพิมพ์ () สื่อดิจิทัล (/) สื่อกิจกรรม

() เทคโนโลยี () แหล่งเรียนรู้

๒) โครงสร้างของนวัตกรรม ได้แก่

ออกแบบนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตรวิชาภาษาไทย โดยออกแบบชุดฝึก

ประกอบด้วยกิจกรรมการอ่าน การเขียน จำนวน ๙ ชุดคือ

ชุดฝึกทักษะที่ ๑ คำแม่ ก-กา

ชุดฝึกทักษะที่ ๒ คำมาตราแม่กง

ชุดฝึกทักษะที่ ๓ คำมาตราแม่กม

ชุดฝึกทักษะที่ ๔ คำมาตราแม่เกย

ชุดฝึกทักษะที่ ๕ คำมาตราแม่เกอว

ชุดฝึกทักษะที่ ๖ คำมาตราแม่กบ

ชุดฝึกทักษะที่ ๗ คำมาตราแม่กก

ชุดฝึกทักษะที่ ๘ คำมาตราแม่กน

ชุดฝึกทักษะที่ ๙ คำมาตราแม่กด

ซึ่งแต่ละชุดฝึก จะมีขั้นตอนคือ การอ่าน การจับคู่คำ เลือกเขียนคำให้ตรงกับภาพ การเขียนคำจากภาพ และการแต่งประโยค

๑๐.๒ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการอ่านออก เขียนได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ใช้กระบวนการบันได ๖ ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน แนวทางนี้เน้นการฝึกฝนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยประกอบด้วย ๖ ขั้นตอน สำคัญ

๑) ฝึกอ่านทุกวัน จากง่ายไปยาก

การฝึกอ่านคำซ้ำๆ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมาย และเห็นพัฒนาการของตนเองแต่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน จึงทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจ มีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้น

๒) ฝึกอ่านควบคู่กับการเขียน

การฝึกด้วยการอ่านควบคู่กับการเขียน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำรูปคำ และคุ้นเคย

กับคำต่างๆ ที่เห็นจากการอ่าน ฝึกถ่ายถอดสิ่งที่คิดได้ ผ่านการเขียนได้อย่างถูกต้อง

๓) ฝึกคัดลายมือ

การคัดลายมือทำให้นักเรียนได้ฝึกสมาธิ จดจ่ออยู่กับสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้นานขึ้น นักเรียนมีลายมือที่สวยงาม ผลงานเป็นระเบียบ

๔) การวาดรูปประกอบคำ

การวาดภาพสิ่งที่นักเรียนเห็น เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ ความคิดการเขียนคำที่สัมพันธ์กับรูปภาพ เป็นการเชื่อมโยงและสื่อสาร ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ง่ายขึ้น

๕) การนำคำมาแต่งประโยค

การนำคำมาแต่งประโยค หรือการนำภาพมาแต่งประโยค เป็นการฝึกนักเรียนให้รู้จักคิด วิเคราะห์ นักเรียนได้เรียนรู้ความหมายและหน้าที่ รวมถึงฝึกการเขียนอย่างถูกต้อง

๖) การเขียนคำตามภาพวาด เป็นการกระตุ้นจินตนาการและการใช้ภาษาของนักเรียน

๑๑. โครงสร้างและ องค์ประกอบนวัตกรรม

๑๑.๑ เนื้อหาสาระของนวัตกรรม (สาระการเรียนรู้/มาตรฐานการเรียนรู้)

มาตรฐานการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เนื้อหาย่อย
มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ	การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง และข้อความที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย - คำที่มีรูปวรรณยุกต์ และไม่มีรูปวรรณยุกต์ - คำที่ไม่มีตัวสะกดและ คำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา การเขียนคำพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คำคล้องจอง การเขียนสื่อสารประโยคง่ายๆ	การอ่าน การเขียนคำที่ไม่มีตัวสะกด และคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

๑๑.๒ การจัดทำ/จัดหาสื่อ-นวัตกรรม

หน่วยการเรียนรู้	รายชื่อ สื่อฯ /เรื่อง	จำนวน/ปริมาณ
การอ่าน การเขียนคำ มาตราตัวสะกด	การอ่าน การเขียนคำ แม่ ก กา	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำ แม่ กง	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำ แม่ กม	๑ ชุด

หน่วยการเรียนรู้	รายชื่อ สื่อฯ /เรื่อง	จำนวน/ปริมาณ
	การอ่าน การเขียนคำแม่เกย	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำแม่เกอว	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำแม่กบ	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำแม่กก	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำแม่กน	๑ ชุด
	การอ่าน การเขียนคำแม่กด	๑ ชุด

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างนวัตกรรม

๑๒.๑ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อเพื่อนครู ผู้บริหารสถานศึกษา

จากการพัฒนา การสร้างนวัตกรรม ครูมีสื่อการสอนนักเรียนที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้กับนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย และนักเรียนชั้นอื่น

๑๒.๒ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา วงการวิชาชีพ และต่อชุมชน

จากการพัฒนาการสร้างนวัตกรรม นอกจากจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนแล้ว โรงเรียนยังมีนวัตกรรมที่หลากหลาย เป็นการสร้างความเชื่อมั่นต่อชุมชน ให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณ

งบประมาณ เป็นค่าวัสดุ จำนวน ๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. ประเมินผลจากการตรวจแบบฝึกกิจกรรม
๒. ประเมินผลจากการอ่าน การเขียน

(ลงชื่อ) _____ ผู้จัดทำ
(นางนันทิยา แพงเหล่า
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....
ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางวิไลวรรณ บุญญโก ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว
๓. ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ ธันวาคม ๒๕๖๗ – ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘
๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - ๔.๑ เลือกพัฒนานวัตกรรมจากกรอบแนวคิด ดังนี้
 - การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม Active learning
 - กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ของผู้เรียน
๕. ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน
๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

จากสภาพการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ พบว่าการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็น ได้จากผล การประเมินผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (ordinary national educational test หรือ O-NET) วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า ในปีการศึกษา ๒๕๖๖ นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย วิชาวิทยาศาสตร์ร้อยละ ๒๖.๓๐ ซึ่งมีค่าต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ที่ผ่านมายังไม่ประสบผลสำเร็จมากนัก จึงเป็นปัญหาสำคัญที่ข้าพเจ้าจะต้องพยายามค้นหาแนว ทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่ผ่านมามีนักเรียนยัง มีส่วนร่วมในการถาม-ตอบ การสื่อสาร การวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองน้อยเกินไป ดังนั้นผู้สอนจึงได้ ศึกษาทฤษฎีและวิธีการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งจากการศึกษาพบว่าจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตลอดเวลากระตุ้น ให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อเรื่องที่เรียนให้ผู้เรียนได้ฝึกถาม-ตอบ ฝึกการสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วย ตนเอง โดยครูเป็นผู้ควบคุมกิจกรรมและให้คำปรึกษาช่วยแนะนำ ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้จะแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนประกอบด้วย ขั้นที่ ๑ ขั้นสร้างความสนใจ เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามหรือกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความสงสัยหรือคำถามในเรื่องที่จะเรียน ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา เป็นการวางแผนกำหนดแนวทางการสืบค้น ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่อาจจะเป็นไปได้ของคำตอบ ขั้นที่ ๓ ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป เป็นขั้นที่นำข้อมูลที่ ค้นคว้า มาวิเคราะห์ผลแปลผล และนำเสนอข้อมูลที่ได้ในรูปแบบต่างๆ ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกทั้งการคิด

วิเคราะห์และยังเกิดมโนทัศน์อีกด้วย ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ เป็นการนำเก่าและความรู้ใหม่ที่สร้างขึ้นมา เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินผล เป็นขั้นการประเมินความรู้ที่ได้รับมาด้วยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำแบบบันทึกกิจกรรมหรือการสร้างชิ้นงานในขั้นนี้จะทำให้ครูผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนมีความรู้มากน้อยเพียงใด สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หรือไม่ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (๕E) สามารถทำให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ได้ สอดคล้องกับ งานวิจัย ของ สิโรจน์ บุญเลิศ (๒๕๕๕) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ๕E ร่วมกับกลวิธีการสะท้อนอภิปราย พบว่า นักเรียนมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงขึ้นอีกด้วย จากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) จะเห็นว่า มีการใช้คำถามในขั้นตอนการเรียนการสอน แสดงให้เห็นว่า การใช้คำถามมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับ อารมณ์ ใจเที่ยง (๒๕๔๖, หน้า ๑๘๖) ที่ว่า “การถามเป็นการกระตุ้นความคิดของผู้เรียนและการใช้คำถามอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดได้ดี” นอกจากการถามคำถามจะเป็นการกระตุ้น ความคิดของผู้เรียนและเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจแล้วเราจะเห็นว่า คำถามเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดและพัฒนาการคิดในระดับสูงอีกด้วย

จากสภาพปัญหา และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(๕E) มาพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๑ เพื่อให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการสูงขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๒. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของผู้เรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๓ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ดำเนินการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget (Jean Piaget)

ทฤษฎีของ Piaget ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ตามแนวการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองว่าเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมโดยผู้เรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วย ตนเอง ผู้สอนไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้โดยการจัดสภาพการณ์ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านคิดวิเคราะห์ จำนวน ๔ กลุ่ม ตามผลการประเมินการคิดวิเคราะห์

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๓. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๔. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมคิดวิเคราะห์ เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ การพัฒนาทักษะ

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการโดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพำ

๑. สร้างเครื่องมือ แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

๕.๑.๑ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๑) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑(ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพำ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๒) ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้รายปีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ สาระการเรียนรู้ตัวชี้วัดนำทาง ปลายทาง สาระที่ ๒ วิทยาศาสตร์กายภาพ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง การถ่ายโอนความร้อน

๓) ศึกษาเอกสารงานวิจัยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๔) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน ๖ แผน แผนจัดการเรียนรู้ละ ๒ ชั่วโมง รวมทั้งหมด ๑๒ ชั่วโมง เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ สาระที่ ๒ วิทยาศาสตร์กายภาพ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ บทที่ ๒ เรื่อง การถ่ายโอนความร้อน ประกอบด้วย

๑) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่องการถ่ายโอนความร้อนผ่านของแข็ง

๒) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ การถ่ายโอนความร้อนผ่านของของเหลว

๓) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ การถ่ายโอนความร้อนผ่านของแก๊ส

๔) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ การแผ่รังสีความร้อน

๕) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ สมดุลความร้อน

๖) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ สร้างกล่องเก็บความร้อน

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ประกอบด้วย

๑) มาตรฐานการเรียนรู้

๒) ตัวชี้วัดนำทาง ปลายทาง

๓) จุดประสงค์การเรียนรู้

๔) สาระสำคัญ

๕) สาระการเรียนรู้

๖) กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๗) สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

๘) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

๑. นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(๕E) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน พิจารณาความเหมาะสมระหว่างรูปแบบการสอนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาค่าความเหมาะสมดังนี้

ค่าความเหมาะสม	๔.๕๑ - ๕.๐๐	ดีมาก
ค่าความเหมาะสม	๓.๕๑ - ๔.๕๐	ดี
ค่าความเหมาะสม	๒.๕๑ - ๓.๕๐	ปานกลาง
ค่าความเหมาะสม	๑.๕๑ - ๒.๕๐	พอใช้
ค่าความเหมาะสม	๑.๐๐ - ๑.๕๐	ปรับปรุง

นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยรวมต้องไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ค่าความเหมาะสมในระดับดี (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๕๓ : ๑๐๒) พบว่าค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ ๔.๕๕ มีค่าความเหมาะสมระดับดีมาก

๒. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

๕.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

๕.๒.๑ แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการเป็นแบบวัดที่ผู้ทำประเด็นทำทนายสร้างขึ้นมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

๑) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนวิทยาศาสตร์และการสร้างแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ ซึ่งมี ๕ ทักษะ ได้แก่ ทักษะการตั้งสมมติฐาน ทักษะการกำหนดและควบคุมตัวแปร ทักษะการกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของตัวแปร ทักษะการทดลองและทักษะการแปลความหมายข้อมูลและการลงข้อสรุป

๒) สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ๔ ตัวเลือกให้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้ของแต่ละทักษะ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูก ให้ ๑ คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า ๑ ข้อให้ ๐ คะแนน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

๓) นำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ พิจารณาตรวจสอบพฤติกรรมบ่งชี้ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ตัวลวง ความถูกต้องเหมาะสมของการใช้ภาษาและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข

๔) นำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน ๓ ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพของแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ โดยใช้แบบประเมิน IOC โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพควรมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .๕๐ ขึ้นไป จากนั้นรวบรวมข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบที่สร้างขึ้น

๕) นำแบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการที่แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

๖) นำผลการวัดมาตรวจให้คะแนน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดรายข้อ เพื่อหาความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก (R) และค่าความยากง่าย (P) ของข้อสอบเป็นรายข้อ

๗) วิเคราะห์คุณภาพแบบวัดทักษะทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ เรื่อง การถ่ายโอนความร้อน โดยปรับข้อคำถาม ตัวเลือก และตัวลวงให้เหมาะสม โดยพิจารณาความยากง่าย (P) ที่มีค่าระหว่าง ๐.๒๐-๐.๘๐ และ ค่าอำนาจจำแนก (R) ที่มีค่า ระหว่าง ๐.๒๐ - ๑.๐๐

๘) จากนั้นนำแบบวัดทักษะทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการเรื่อง การถ่ายโอนความร้อน ที่เลือกและปรับปรุงแล้วจำนวน ๒๐ ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

๑. การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการได้แก่
 ๑. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
 โรงเรียนบ้านด้ามพำ

๑. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของผู้เรียน

๗. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

ประชากร ประชากรที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพำ
 ปีการศึกษา ๒๕๖๗

นวัตกรรม ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. วัตถุประสงค์ เป้าหมายของนวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา

จากสภาพการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ พบว่าการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (ordinary national educational test หรือ O-NET) วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า ในปีการศึกษา ๒๕๖๖ นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยวิชาวิทยาศาสตร์ร้อยละ ๒๖.๓๐ ซึ่งมีค่าต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่ผ่านมายังไม่ประสบผลสำเร็จมากนัก จึงเป็นปัญหาสำคัญที่ข้าพเจ้าจะต้องพยายามค้นหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่ผ่านมาพบว่านักเรียนยังมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบ การสื่อสาร การวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองน้อยเกินไป ดังนั้นผู้สอนจึงได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตลอดเวลากระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อเรื่องที่เรียนให้ผู้เรียนได้ฝึกถาม-ตอบ ฝึกการสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้ควบคุมกิจกรรมและให้คำปรึกษาช่วยแนะนำ ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้จะแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนประกอบด้วย ขั้นที่ ๑ ขั้นสร้างความสนใจ เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามหรือกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยหรือคำถามในเรื่องที่จะเรียน ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา เป็นการวางแผนกำหนดแนวทางการสืบค้นตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่อาจจะเป็นไปได้ของคำตอบ ขั้นที่ ๓ ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป เป็นขั้นที่นำข้อมูลที่ค้นคว้า มาวิเคราะห์ผลแปลผล และนำเสนอข้อมูลที่ได้ในรูปแบบต่างๆ ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกทั้งการคิดวิเคราะห์และยังเกิดมโนทัศน์อีกด้วย ขั้นที่ ๔ ขั้นขยายความรู้ เป็นการนำเก่าและความรู้ใหม่ที่สร้างขึ้นมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ขั้นที่ ๕ ขั้นประเมินผล เป็นขั้นการประเมินความรู้ที่ได้รับมาด้วยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำแบบบันทึกกิจกรรมหรือการสร้างชิ้นงานในขั้นนี้จะทำให้ครูผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนมีความรู้มากน้อยเพียงใดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หรือไม่ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (๕E) สามารถทำให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ได้ สอดคล้องกับ งานวิจัย ของ สิโรจน์ บุญเลิศ (๒๕๕๕) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ๕E ร่วมกับกลวิธีการสะท้อนอภิปราย พบว่า นักเรียนมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงขึ้นอีกด้วย จากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) จะเห็นว่า มีการใช้คำถามในขั้นตอนการเรียนการสอน แสดงให้เห็นว่า การใช้คำถามมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับ อาภรณ์ ใจเที่ยง (๒๕๔๖, หน้า ๑๘๒) ที่ว่า “การถามเป็นการกระตุ้นความคิดของผู้เรียนและการใช้คำถามอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดได้ดี” นอกจากการถามคำถามจะเป็นการกระตุ้น ความคิดของผู้เรียนและเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจแล้วเราจะเห็นว่า คำถามเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริม

กระบวนการคิดและพัฒนาการคิดในระดับสูงอีกด้วย

จากสภาพปัญหา และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(๕E) มาพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๑ เพื่อให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการสูงขึ้น โดยมีกำหนดวัตถุประสงค์ดังนี้

๑. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๒. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของผู้เรียน

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ
๒. ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

เชิงคุณภาพ

๑. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการในระดับดีขึ้น
๒. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
๓. ผู้เรียนมีการจัดลำดับความคิด ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

ความสมบูรณ์ในเนื้อหาสาระของนวัตกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน ๖ แผน แผนจัดการเรียนรู้ละ ๒ ชั่วโมง รวมทั้งหมด ๑๒ ชั่วโมง เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ สาระที่ ๒ วิทยาศาสตร์กายภาพ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ บทที่ ๒ เรื่อง การถ่ายโอนความร้อน ประกอบด้วย

- ๑) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่องการถ่ายโอนความร้อนผ่านของแข็ง
- ๒) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ การถ่ายโอนความร้อนผ่านของของเหลว
- ๓) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ การถ่ายโอนความร้อนผ่านของแก๊ส
- ๔) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ การแผ่รังสีความร้อน
- ๕) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ สมดุลความร้อน
- ๖) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ สร้างกล่องเก็บความร้อน

แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ประกอบด้วย

- ๑) มาตรฐานการเรียนรู้
- ๒) ตัวชี้วัดนำทาง ปลายทาง
- ๓) จุดประสงค์การเรียนรู้
- ๔) สาระสำคัญ
- ๕) สาระการเรียนรู้
- ๖) กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา

ความรู้ (๕E)

- ๗) สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้
- ๘) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๓.๑ เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการ
ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

๓.๒ เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการในระดับดีขึ้น
ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
ผู้เรียนมีการจัดลำดับความคิด ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การวัดผลประเมินผล

- แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์
- แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K)
- แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ (P)
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)

ลงชื่อ.....

(นางวิไลวรรณ บุญญโก.)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.นางณัฐธิดา แสงใส.)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพรว้า

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางนันทน์ภัส พรระคพล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์

๓.ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มกราคม ๒๕๖๘

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑.ข้าพเจ้าได้วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงในด้านต่างๆ ดังนี้ด้านการจัดการเรียนรู้การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรมีการจัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เต็มตามศักยภาพ โดยมีการพัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น และสามารถแก้ไข ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้

๒. การออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองและสร้างแรงบันดาลใจ

๓.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสร้างแรงบันดาลใจ

๔. การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะผลิตและพัฒนาสื่อที่ส่งเสริมทักษะการปฏิบัติโดยใช้สื่อสร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมและเพลงส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ การใช้คลิปวีดิทัศน์ส่งเสริมการเรียนรู้การสร้างแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนโดยจัดมุมความรู้ต่างๆ จะใช้เทคโนโลยีส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยวีดิทัศน์พัฒนาการคิดจะใช้แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน และภายนอก โรงเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และคุณลักษณะที่ดี และออกแบบการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

๕.ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการสอน : แบบฝึกทักษะ

๖.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาในเรื่อง จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่านักเรียนยังขาดทักษะในการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม เกิดความสับสนเมื่อเจอโจทย์ที่เป็นการหาผลบวก ลบ คูณ หาร

จำนวนเต็มเป็นจำนวนต่างชนิดกัน เช่น $(-๘) + ๓$, $(-๕) - (-๗)$ และ $(-๑๐) - ๑๒$ ซึ่งสังเกตจากการทำแบบฝึกหัด ปัญหาดังกล่าวอาจจะเกิดจากการที่นักเรียนยังได้รับการฝึกทำแบบฝึกหัดน้อยเกินไป ไม่ได้ทำบ่อยๆ ซ้ำๆ และคุณครูผู้สอนใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนน้อยเกินไป จึงทำให้ขาดทักษะในการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ซึ่งส่งผลให้นักเรียน เรียนในเนื้อหาอื่นที่ต้องใช้เรื่องการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็มเป็นพื้นฐานในการเรียนไม่เข้าใจ และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำลง

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเบิร์ต กาย่ (Robert Gagne) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้อย่างดี รวดเร็ว และสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้นาน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรคณิตศาสตร์ จำนวน ๖ ชุด ได้แก่ รู้จักจำนวนเต็ม สมบัติของจำนวนเต็ม การบวกจำนวนเต็ม การลบจำนวนเต็ม การคูณจำนวนเต็ม และการหารจำนวนเต็ม

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็มของผู้เรียน
๒. เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของผู้เรียน
๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

๘.กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้ของโรเบิร์ต กาย่ (Robert Gagne) เป็นหนึ่งในทฤษฎีที่มีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โรเบิร์ต กาย่ได้นำเอาแนวความคิดมาใช้ในการเรียนการสอนโดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรม การเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอน ๙ ประการ ได้แก่

๑. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียนการเร้าความสนใจผู้เรียนนี้อาจทำได้โดย การจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และ/ หรือการใช้เสียงประกอบบทเรียนในส่วนบทนำ

๒. บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) การบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการ เรียนการสอนบนเว็บที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองได้โดยการเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการ ศึกษาได้เอง ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้าทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความ สนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาเฉพาะที่ตนยังขาดความเข้าใจที่จะ ช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตรงตามจุดประสงค์ของบทเรียนที่ได้กำหนดไว้

๓. ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รูปแบบ การทบทวนความรู้เดิมในบทเรียนบนเว็บทำได้หลายวิธี เช่น กิจกรรมการถาม-ตอบคำถาม หรือการ แบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนอภิปรายหรือสรุปเนื้อหาที่ได้เคยเรียนมาแล้ว เป็นต้น

๔. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) การนำเสนอบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน คือ การนำเสนอด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือแม้กระทั่ง วิดีทัศน์ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญก็คือผู้เรียน ผู้สอน ควรพิจารณาลักษณะของผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้การนำเสนอบทเรียนเหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

๕. ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) การชี้แนะทางการเรียนรู้ หมายถึง การชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ ผสมผสานกับความรู้เก่าที่เคยได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว และมีความแม่นยำมาก ยิ่งขึ้น

๖. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) นักการศึกษาต่างทราบดีว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนการสอนโดยตรง ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บ จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียน ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดกิจกรรมการสอนออนไลน์ รูปแบบ Synchronous หรือ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดในรูปแบบ Asynchronous เป็นต้น

๗. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการเรียนการสอนบนเว็บก็คือ การที่ผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกับ ผู้เรียนได้โดยตรงอย่างใกล้ชิด เนื่องจากบทบาทของผู้สอนนั้นเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แต่เพียงผู้เดียวมาเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยกำกับ การเรียนของผู้เรียนรายบุคคล และด้วยความสามารถของ อินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สอนสามารถติดตามก้าวหน้าและ สามารถให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนแต่ละคนได้ด้วยความสะดวก

๘. ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบความรู้ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นหนึ่ง เพราะทำให้ทั้ง ผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ การทดสอบความรู้ ในบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อสอบแบบปรนัย หรืออัตนัย การจัดทำกิจกรรม การอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นต้น ซึ่งการทดสอบนี้ผู้เรียนสามารถทำการทดสอบบนเว็บผ่านระบบ เครือข่ายได้

๙. สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปและนำไปใช้จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของ เนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวน ความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะที่เดียวกันบทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือ ให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงาน อื่นต่อไป

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม จำนวน ๓ กลุ่ม ตามผลการประเมินการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว ศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก

๓. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์โดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์

๔. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์

๕. สร้างแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ จำนวน ๖ ชุด ๑๘ กิจกรรม ประกอบด้วย

แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ รู้จักจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ สมบัติของจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การบวกจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๔ การลบจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๕ การคูณจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๖ การหารจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม

๖. สร้างแบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์ จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัดความรู้การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบทักษะคณิตศาสตร์ การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

แบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

๗. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูคณิตศาสตร์ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบประเมิน IOC

๘. การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการปฏิบัติ ได้แก่

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็มของผู้เรียน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของผู้เรียน

๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

๙. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะปฏิบัติ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. วัตถุประสงค์ เป้าหมายของนวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา

จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาในเรื่อง จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่านักเรียนยังขาดทักษะในการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม เกิดความสับสนเมื่อเจอโจทย์ที่เป็นการหาผลบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มเป็นจำนวนต่างชนิดกัน เช่น $(-๘) + ๓$, $(-๕) - (-๗)$ และ $(-๑๐) - ๑๒$ ซึ่งสังเกตจากการทำแบบฝึกหัด ปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากการที่นักเรียนยังได้รับการฝึกทำแบบฝึกหัดน้อยเกินไป ไม่ได้ทำบ่อยๆ ซ้ำๆ และคุณครูผู้สอนใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนน้อยเกินไป จึงทำให้ขาดทักษะในการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็ม ซึ่งส่งผลให้นักเรียน เรียนในเนื้อหาอื่นที่ต้องใช้เรื่องการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็มเป็นพื้นฐานในการเรียนไม่เข้าใจ และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำลง

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ โรเบิร์ต กายเอ่ (Robert Gagne) และนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนได้โดยตรง โดยการสร้างสถานการณ์หรือ เหตุการณ์เพื่อสร้างความตั้งใจแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจที่จะเรียนแล้ว ผู้สอนก็แจ้ง วัตถุประสงค์ในการเรียนให้แก่ผู้เรียน โดยพยายามเชื่อมโยงความรู้เดิมที่ได้เรียนมาก่อนหน้ากับความรู้ใหม่ให้เข้ากันได้ จากนั้นก็เสนอบทเรียนใหม่ มีการแนะนำชี้แนวทางในการเรียนเพื่อจะให้เกิดการเรียนรู้ สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติจริงและแจ้งผลการปฏิบัติงานให้นักเรียนทราบเป็นระยะเพื่อเป็นการ ประเมิน และมีการสรุปเสริมบทเรียนเพื่อสร้างความแม่นยำและการถ่ายโยงความรู้ไปใช้กับสิ่ง อื่นๆ ในโอกาสต่อไป นำสู่การออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็มของผู้เรียน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของผู้เรียน

๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความรู้ความสามารถด้านทักษะ การบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะทางคณิตศาสตร์

ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านทักษะ การบวก ลบ คูณ หารจำนวน ในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะคณิตศาสตร์ ในระดับดีขึ้นไป
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีทักษะด้านการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูง

ความสมบูรณ์ในเนื้อหาสาระของนวัตกรรม

แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีทั้งหมด จำนวน ๖ ชุด ๑๘ กิจกรรม ดังนี้

แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ รู้จักจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ สมบัติของจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การบวกจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๔ การลบจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๕ การคูณจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๖ การหารจำนวนเต็ม	จำนวน	๓	กิจกรรม

แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ นี้จะมี ๒ ส่วน

ส่วนที่ ๑ เป็นส่วนที่นำเสนอเนื้อหาในเอกสารชุดฝึกทักษะคณิตศาสตร์ การเรียนรู้ทั้งเล่มโดยแต่ละเรื่องจะประกอบไปด้วย ใบความรู้ กิจกรรม

ส่วนที่ ๒ เป็นส่วนที่นำเสนอแผนการจัดการจัดการเรียนการสอนอย่างละเอียด ตามหัวข้อของแต่ละกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย

- ๑) มาตรฐานการเรียนรู้
- ๒) ตัวชี้วัดนำทาง ปลายทาง
- ๓) จุดประสงค์การเรียนรู้
- ๔) สาระสำคัญ
- ๕) สาระการเรียนรู้
- ๖) กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของโรเบิร์ต กาย
- ๗) สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้
- ๘) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑๓.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓,๕๐๐ บาท

๑๔.การประเมินผล

- แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K)
- แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ (P)
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)

ลงชื่อ.....

(นางนันทน์ภัส พรศพล)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม : นายณัฐวุฒิ อุดทะรังษ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ : การพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะปฏิบัติ ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

๓.ระยะเวลาดำเนินการ : ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มกราคม ๒๕๖๘

๔.แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

๑.ข้าพเจ้าได้วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงในด้านต่างๆ ดังนี้ด้านการจัดการเรียนรู้การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรมีการจัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เต็มตามศักยภาพ โดยมีการพัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น และสามารถแก้ไข ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้

๒. การออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองและสร้างแรงบันดาลใจ

๓.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสร้างแรงบันดาลใจ

๔. การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะผลิตและพัฒนาสื่อที่ส่งเสริมทักษะการปฏิบัติโดยใช้สื่อสร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนรู้ เช่น การใช้เกมและเพลงส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ การใช้คลิปวิดีโอส่งเสริมการเรียนรู้การสร้างแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนโดยจัดมุมความรู้ต่างๆ จะใช้ เทคโนโลยีส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยวิธีทัศน์พัฒนาการคิดจะใช้แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน และภายนอก โรงเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และคุณลักษณะที่ดี และออกแบบการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับหน่วยการ จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

๕.ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการสอน : แบบฝึกทักษะ

๖.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ผลการประเมินด้านทักษะปฏิบัติการเล่นฟุตบอลของผู้เรียน ของ โรงเรียนบ้านด้ามพรำในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการเล่นฟุตบอลที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลให้การแข่งขันกีฬาฟุตบอลในระดับต่างๆไม่บรรลุตามเป้าหมายของโรงเรียน กำหนด

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการเล่นฟุตบอลทักษะ๕ทักษะ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเล่นและการแข่งขัน จะส่งผลให้นักเรียนมี ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเล่นกีฬาฟุตบอลอย่างมีประสิทธิภาพ จากการใช้แบบทดสอบปฏิบัติที่มี รายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง ส่งผลให้การประเมินการทักษะ ปฏิบัติการเล่นฟุตบอลการเลี้ยงฟุตบอลของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อทักษะที่สูงขึ้นและผลการแข่งขันกีฬาฟุตบอลไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์และวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะปฏิบัติ** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรสุขศึกษาและพลศึกษา(ฟุตบอล) จำนวน ๕ ทักษะได้แก่ ๑.การเลี้ยงลูกฟุตบอล ๒. การเตะลูกฟุตบอล ๓.การโหม่งลูกฟุตบอล ๔.การหยุดลูกฟุตบอล ๕.การเตะลูกฟุตบอล

ตามขั้นตอนทางพลศึกษา ๕ ขั้นตอน

๑.ขั้นเตรียมหรือนำเข้าสู่บทเรียน(Introductory phase)

๒. ขั้นการสอน(Teaching skill phase)

๓.ขั้นการฝึกหัด (Practice phase)

๔.ขั้นการนำไปใช้ (Skill Laboratory)

๕.ขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ (Closing phase)

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะปฏิบัติ ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการเล่นฟุตบอลผู้เรียน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะในการเล่นฟุตบอล

๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของผู้เรียน

๘.กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีของธอร์นไดค์ (Thorndike's Theory) เป็นหนึ่งในทฤษฎีที่มีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะทางกายภาพ เช่น ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ทฤษฎีนี้สามารถ เชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะดังกล่าวได้ผ่านหลักการเรียนรู้ของเขา

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike's Law of Learning) ธอร์นไดค์เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่าน “การลองผิดลองถูก” (Trial and Error) และได้พัฒนาทฤษฎีสำคัญ ๓ ข้อที่เรียกว่า กฎของการเรียนรู้ (Laws of Learning) ซึ่งมีดังนี้:

๑.๑ กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)

- หมายถึง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ
- ในบริบทของการพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล
- ผู้เล่นควรมีสมาธิร่างกายพื้นฐานที่เพียงพอ เช่น ความแข็งแรงของแขน ขา และสมดุลของร่างกาย
- ผู้เล่นต้องมีแรงจูงใจและความตั้งใจในการฝึกซ้อม เช่น การตั้งเป้าหมายชัดเจนว่าจะพัฒนาทักษะให้ดีขึ้น

๑.๒ กฎแห่งการฝึกซ้ำ (Law of Exercise)

- การฝึกฝนซ้ำ ๆ จะช่วยเสริมสร้างความเชี่ยวชาญและจดจำการกระทำได้อย่างถาวร
- ในบริบทของการฝึกฟุตบอล

- การฝึกเล่นฟุตบอลซ้ำ ๆ เช่น การรับลูกจากเครื่องยิงลูกบอลหรือการซ้อมกับโค้ช ช่วยสร้าง “ Muscle Memory”

- การฝึกควรมีความถี่และความสม่ำเสมอ เพื่อให้สมองและร่างกายเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน

๑.๓ กฎแห่งผลลัพธ์ (Law of Effect)

- การกระทำที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่น่าพอใจมีแนวโน้มที่จะถูกทำซ้ำในอนาคต ในขณะที่การกระทำที่ไม่น่าพอใจจะมีโอกาสลดลง

- ในบริบทการฝึก: หากผู้เล่นสามารถเตะลูกฟุตบอลได้อย่างถูกต้องและได้ผลลัพธ์ที่ดี เช่น ลูกบอลไปในทิศทางที่ต้องการ ผู้เล่นจะมีกำลังใจและอยากฝึกต่อ

- โค้ชสามารถเสริมแรงจิตใจด้วยการชมเชยเมื่อผู้เล่นทำได้ดี หรือชี้แนะแบบสร้างสรรค์เมื่อผู้เล่นทำผิด

๒. การนำทฤษฎีของธอร์นไดค์มาประยุกต์ในทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

๒.๑ การลองผิดลองถูก (Trial and Error Learning)

- การฝึกทักษะการเล่นฟุตบอลมักเกี่ยวข้องกับการลองและแก้ไขข้อผิดพลาด:

- ผู้เล่นเรียนรู้จากการรับลูกบอล ลูกบอลกระเด็นออกไป หรือแรงที่ส่งไม่เหมาะสม

- โค้ชช่วยปรับปรุงโดยให้คำแนะนำ เช่น “การส่งบอลข้างเท้าด้านใน” หรือ “การรับลูกด้วยหลังเท้า”

๒.๒ การเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement)

- การใช้คำชม เช่น “ดีมาก!” หรือ “เตะลูกได้ดีขึ้นมาก” ช่วยกระตุ้นผู้เล่นให้พัฒนาต่อ

- การสร้างความรู้สึกสำเร็จ เช่น การตั้งเป้าหมายรับลูกได้ ๑๐ ครั้งติด และผู้เล่นทำสำเร็จ จะสร้างแรงผลักดันในระยะยาว

๒.๓ การปรับระดับความยาก

- ธอร์นไดค์แนะนำว่าการเรียนรู้ควรปรับระดับความยากตามความสามารถของผู้เรียน:

- เริ่มต้นด้วยลูกบอลที่มีความเร็วต่ำและทิศทางคงที่

- ค่อย ๆ เพิ่มความเร็วของลูกหรือเปลี่ยนทิศทางเพื่อท้าทายความสามารถของผู้เล่น

๓. ตัวอย่างการนำทฤษฎีไปใช้ในแบบฝึก

๑. การเตรียมความพร้อม (ตาม Law of Readiness):

- ผู้เล่นเริ่มด้วยการอบอุ่นร่างกายและฝึกท่าทางพื้นฐาน เช่น การวางตำแหน่งแขนและขา

๒. การฝึกซ้ำ (ตาม Law of Exercise):

- ฝึกการรับลูกซ้ำ ๆ ด้วยลูกบอลที่ยิงมาจากระยะและความเร็วต่าง ๆ

๓. การเสริมแรง (ตาม Law of Effect):

- เมื่อผู้เล่นทำได้ดี เช่น รับลูกบอลได้ตรงเป้าหมาย โค้ชสามารถให้คำชมเพื่อสร้างแรงจูงใจ

๔. จุดเด่นและข้อดีของทฤษฎีธอร์นไดค์ในการพัฒนาทักษะ

- เน้นกระบวนการทีละขั้นตอน: ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาจากพื้นฐานไปสู่ความเชี่ยวชาญ

- การเรียนรู้แบบ Active Learning: ผู้เล่นได้ทดลองและปรับปรุงจากข้อผิดพลาดของตนเอง

- การเสริมแรงช่วยสร้างแรงจูงใจ: ทำให้ผู้เล่นอยากพัฒนาต่อเนื่อง

๕. ข้อจำกัดและข้อควรระวัง

- การพึ่งพาการลองผิดลองถูกมากเกินไป:

- หากไม่มีคำแนะนำหรือฟีดแบคที่เหมาะสม ผู้เล่นอาจติดรูปแบบที่ผิด

- การฝึกซ้ำอย่างไม่มีเป้าหมาย:

- การฝึกต้องมีการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อหลีกเลี่ยงความเบื่อหน่าย

ทฤษฎีของธอร์นไดค์ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการประยุกต์ใช้กฎแห่งความพร้อม การฝึกซ้ำ และการเสริมแรง เพื่อช่วยผู้เล่นเรียนรู้จาก ประสบการณ์ ปรับปรุงทักษะ และพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง.

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการเล่นฟุตบอล จำนวน ๓ กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน ตามผลการประเมินทักษะการเล่นฟุตบอลใน๕ทักษะของกีฬาฟุตบอล

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพำรำศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก

๓. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล โดยใช้แบบฝึกทักษะ

๔. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเล่นฟุตบอล ศึกษาแนวทางการ ออกแบบกิจกรรมทักษะปฏิบัติ เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการเล่นฟุตบอล

๕. สร้างแบบฝึกทักษะการเล่นฟุตบอล จำนวน ๘ แบบฝึกทักษะ จำนวน ๑๐ สัปดาห์ ประกอบด้วย

แบบฝึกทักษะที่ ๑ ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลเบื้องต้น	สัปดาห์ที่ ๑
แบบฝึกทักษะที่ ๒ ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลขั้นสูง	สัปดาห์ที่ ๑
แบบฝึกทักษะที่ ๓ ทักษะการเตะลูกฟุตบอลเบื้องต้น	สัปดาห์ที่ ๑
แบบฝึกทักษะที่ ๔ ทักษะการเตะลูกฟุตบอลขั้นสูง	สัปดาห์ที่ ๒
แบบฝึกทักษะที่ ๕ ทักษะการโหม่งลูกฟุตบอล	สัปดาห์ที่ ๓ - ๔
แบบฝึกทักษะที่ ๖ ทักษะการหยุดลูกฟุตบอล	สัปดาห์ที่ ๕ - ๖
แบบฝึกทักษะที่ ๗ ทักษะการเตะลูกฟุตบอล	สัปดาห์ที่ ๗ - ๘
แบบฝึกทักษะที่ ๘ การเล่นเกมเป็นทีม	สัปดาห์ที่ ๙ - ๑๐

๖. สร้างแบบประเมิน จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัดความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบความรู้การเล่นลูกสองมือล่าง ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

แบบประเมินทักษะการเล่นลูกสองมือล่างชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๔ แบบประเมิน

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

๗. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูสุขศึกษาและพลศึกษา และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านทักษะปฏิบัติ โดยใช้แบบประเมิน IOC

๘. การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการปฏิบัติ ได้แก่

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการเล่นฟุตบอลของผู้เรียน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะในการเล่นฟุตบอล

๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของผู้เรียน

๙. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะปฏิบัติ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของแบบฝึกทักษะการเล่นฟุตบอล การออกแบบแบบฝึกทักษะการเล่นฟุตบอลควรมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน เริ่มจากทักษะพื้นฐานไปจนถึงการฝึกทักษะขั้นสูงในสถานการณ์จำลองที่คล้ายกับการแข่งขันจริง โดยควรมีองค์ประกอบที่ส่งเสริมการพัฒนาทั้งด้านเทคนิค และสมรรถภาพร่างกาย

๑. โครงสร้างของแบบฝึก

แบบฝึกแบ่งออกเป็น ๔ ระดับ ได้แก่:

๑. พื้นฐาน (Basic Level) ฝึกการเรียนรู้ท่าทางและการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
๒. ปานกลาง (Intermediate Level) เพิ่มความซับซ้อนของสถานการณ์และพัฒนาความแม่นยำ
๓. ขั้นสูง (Advanced Level) ฝึกในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับการแข่งขัน
๔. สถานการณ์จำลอง (Game Simulation) รวมทักษะทั้งหมดเพื่อให้ใช้งานได้ในเกมจริง

๒. องค์ประกอบของแบบฝึก

๒.๑ การวางเป้าหมายของแบบฝึก (Objective Setting)

• เป้าหมายหลัก :

พัฒนาความสามารถในการฝึกทักษะฟุตบอลอย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ
เพิ่มสมรรถภาพทางกาย เช่น ความแข็งแรง ความเร็ว ความถูกต้อง และสมดุล
ส่งเสริมการประสานงานในทีมและการตัดสินใจ

• เป้าหมายรายสัปดาห์:

เช่น ฝึกทักษะการรับ-ส่งลูกฟุตบอลข้างเท้าด้านใน ๕๐ ครั้งโดยไม่ผิดพลาดใน ๑ สัปดาห์

๒.๒ กิจกรรมและแบบฝึก (Drill Activities)

กิจกรรมพื้นฐาน

• การฝึกการเคลื่อนที่รับ-ส่งลูก :

ฝึกทำย่อและการเคลื่อนที่ให้ถูกต้อง

ใช้กรวยเพื่อวางตำแหน่งยืน

• การฝึกจับจังหวะลูกบอล :

ครูโยนลูกบอลให้ผู้เล่นรับด้วยหลังเท้า

กิจกรรมปานกลาง

• การฝึกเปลี่ยนทิศทางและความแม่นยำ:

รับลูกและส่งลูกไปยังเป้าหมาย เช่น กรวยหรือจุดที่กำหนดในสนาม

• การฝึกเคลื่อนที่พร้อมรับลูก:

ผู้เล่นต้องวิ่งหรือเคลื่อนที่เพื่อไปยังตำแหน่งรับ-ส่งลูก

กิจกรรมขั้นสูง

• การฝึกรับ-ส่งลูกฟุตบอลในแบบทักษะต่างๆ:

ใช้ส่งลูกในความแรงที่ต่างกันเพื่อจำลองสถานการณ์

ฝึกล่อค้อนเท้าในจังหวะที่เหมาะสม

• ฝึกการสื่อสารในทีม:

เล่นเป็นทีมเพื่อฝึกการเรียกและสื่อสารระหว่างสมาชิก

สถานการณ์จำลอง

• เกมจำลอง (Mini-Game):

ฝึกการรับ-ส่งลูกในสถานการณ์ที่มีแรงกดดัน เช่น จำลองการแข่งขัน

ผู้เล่นต้องรับ-ส่งลูกและการเลี้ยงบอล

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๗๕ มีความรู้การเล่นฟุตบอล

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการเล่นฟุตบอล

ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการเล่นฟุตบอลในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะในการเล่นฟุตบอลในระดับดีขึ้น
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ทักษะที่สูงขึ้น
- ผู้เรียนมีทักษะ ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

๑๓.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓,๕๐๐ บาท

๑๔.การประเมินผล

มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง และนำผลการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย อย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ

๑. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่สร้างขึ้น อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

๒. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าที่โรงเรียนกำหนด

ลงชื่อ.....

(นายณัฐวุฒิ อุดทะรัง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....
ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพรว้า

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของคุณครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางกรรณิกา กวีกรรม

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง ย้อนรอยอดีตใต้ผืนดิน สุวิถีของชุมชน ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ วันสิ้นสุดโครงการ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ ๑ ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหา

๑. ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้และความสามารถของนักเรียนในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ดำเนินการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของครูในโรงเรียน โดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอน รวมทั้งใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมที่ตรงกับสภาพจริงและตรงความต้องการของผู้เรียน

๒. วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และข้อจำกัด จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในมิติต่าง ๆ ได้แก่

จุดแข็ง ครูผู้สอนมีความพร้อมสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ ชุมชนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน และผู้บริหารโรงเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกรูปแบบ

จุดอ่อน นักเรียนขาดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

โอกาส ชุมชนในเขตตำบลขามใหญ่มีแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และแหล่งเรียนรู้อื่นที่สามารถเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ในบทเรียน ได้แก่ แหล่งโบราณคดีบ้านก้านเหลือง ศูนย์อบสมุนไพรงานประเพณีต่างๆ

ข้อจำกัด ข้อจำกัดด้านเวลาสำหรับการลงพื้นที่แหล่งเรียนรู้จริง

๓. ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ครูดำเนินการศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม เช่น

แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง

การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การวางแผน และการนำเสนอ

แนวคิดการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตั้งคำถามวางแผน ค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปความรู้ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นแนวทางที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากหลากหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาในชีวิตจริง เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง

ขั้นตอนที่ ๒ การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม

ครูดำเนินการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยอิงจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและการวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โรงเรียน และชุมชน โดยมีกระบวนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

๑. **กำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม** ครูดำเนินการกำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนา ทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) โดยบูรณาการหลากหลายกลุ่มสาระเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีความหมายจากการลงมือปฏิบัติจริงในบริบทของตนเอง

๒. **ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) ที่บูรณาการหลากหลายกลุ่มสาระ** ครูออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็น

กระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ค้นคว้าด้วยตนเอง แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ใหม่ จากบริบทจริง

ครูได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมที่บูรณาการสาระการเรียนรู้จากหลายกลุ่มสาระ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (ชาคติคำบรรพ์) สังคมศึกษา (ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น) และศิลปะ (การออกแบบสื่อ/แบบจำลอง) โดยให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ตั้งคำถาม แสวงหาข้อมูล ลงพื้นที่เก็บข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผลในรูปแบบโครงงาน พร้อมทั้งสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

๑) **ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน** ครูให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงานก่อนการเรียนรู้ เนื่องจาก การทำ โครงงานมีรูปแบบและขั้นตอนที่ชัดเจนและรัดกุม ดังนั้น นักเรียนจึงมีความจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโครงงาน เพื่อการปฏิบัติงานโครงงานจริงในการแสวงหาความรู้

๒) **ขั้นกระตุ้นความสนใจ** ครูจัดกิจกรรมที่จะกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดให้นักเรียนสนใจ ใคร่รู้ถึงความสนุกสนานในการทำโครงงานหรือกิจกรรมร่วมกัน อาจเป็นกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น หรือกิจกรรมที่นักเรียนมีความสนใจต้องการจะทำอยู่แล้ว ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ของครู ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่หรือเป็นเรื่องใกล้ตัวที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

๓) **ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ** นักเรียนแบ่งกลุ่มร่วมกันแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการกลุ่มในการวางแผน ดำเนินกิจกรรม นักเรียนร่วมกันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ระดมความคิดและหารือ แบ่งหน้าที่เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกัน จากหัวข้อสิ่งที่กลุ่มตนเองต้องค้นคว้าหาความรู้

๔) **ขั้นแสวงหาความรู้** แนวทางปฏิบัติสำหรับนักเรียนในการทำกิจกรรมในขั้นนี้ คือนักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมโครงงาน ตามหัวข้อที่กลุ่มสนใจ นักเรียนปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยมีครูคอยให้คำปรึกษาเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้น นักเรียน รวบรวมข้อมูลเรียบเรียงและร่วมกันเขียนรูปเล่ม สรุปรายงานจากโครงงานที่ตนปฏิบัติ

๕) **ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้** นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม โดยครูใช้คำถาม ถามนักเรียนนำไปสู่การสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

๖) **ขั้นนำเสนอผลงาน** นักเรียนนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า โดยครูออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้ นักเรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้น และบุคคลอื่นๆ ได้ชมผลงานและเรียนรู้กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในการทำโครงงาน

๓. พัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ ครูดำเนินการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ได้แก่

ใบงาน/ใบกิจกรรม ใช้เพื่อกระตุ้นการคิดและชี้นำการสืบค้นข้อมูลของนักเรียนอย่างเป็นระบบ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

แบบประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง: ที่พัฒนาขึ้นตามกรอบองค์ประกอบ ๕ ด้าน ได้แก่ การกำหนดปัญหา การวางแผน การสืบค้น การวิเคราะห์ และการสรุปความรู้

แบบประเมินพฤติกรรมความร่วมมือ/การทำงานกลุ่ม

แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โครงงาน

แบบประเมินคุณลักษณะ เจตคติและสมรรถนะของผู้เรียน: เช่น ความใฝ่รู้ ความร่วมมือ ความรับผิดชอบความสามารถในการทำงานเป็นทีม และการมีจิตสาธารณะ

๔. จัดทำสื่อประกอบการเรียนรู้ ครูได้ผลิต จัดทำสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่

สื่อวิดีโอ เพื่อแนะนำบริบทของโครงการ ได้แก่ วิดีโอตัวอย่างโครงการ วิดีโอขั้นตอนการทำโครงการ วิดีโอโบราณวัตถุเรื่องการเกิดซากดึกดำบรรพ์

เอกสารตัวอย่างโครงการ เพื่อให้นักเรียนศึกษาส่วนประกอบของโครงการได้ด้วยตนเอง

แบบจำลอง (Model) เป็นผลลัพธ์ในการใช้ศิลปะของการออกแบบโดยผู้เรียน ซึ่งใช้สื่อความหมายของข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่แบบจำลองซากดึกดำบรรพ์

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

ในยุคปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง ส่งผลต่อแนวทางการจัดการศึกษา ซึ่งจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทของศตวรรษที่ ๒๑ โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง” ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตั้งเป้าหมาย วางแผนการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อมูล ประเมินผล และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

การส่งเสริมทักษะดังกล่าวสามารถดำเนินการได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง หนึ่งในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการวางแผน ค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มและการนำเสนอผลงาน โดยกระบวนการดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถแสวงหาความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบการพัฒนาวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี บูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา เรื่อง “ย้อนรอยอดีตใต้ผืนดิน สุวิถีของชุมชน” เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าด้วยกัน โดยครอบคลุมเนื้อหาการเกิดซากดึกดำบรรพ์ ประวัติศาสตร์ของชุมชน หลักฐานทางประวัติศาสตร์และการใช้ศิลปะในการสร้างสรรค์แบบจำลองร่องรอยหลักฐานทางประวัติศาสตร์ สุวิถีการดำเนินชีวิต ความเชื่อและประเพณีท้องถิ่นในปัจจุบัน การนำความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ดังกล่าวนอกจากมุ่งสร้างเสริมความรู้ทางวิชาการ มุ่งพัฒนาทักษะ ยังเน้นการปลูกฝังจิตสำนึกในคุณค่าของท้องถิ่นและการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน ทั้งยังเป็นเวทีให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ มีความกล้าแสดงออก และพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

๘. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ (ผลผลิต)

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มสูงขึ้น
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๙๐ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

เชิงคุณภาพ (ผลลัพธ์)

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพิ่มสูงขึ้น
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในระดับดีขึ้นไป
๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานในระดับดีขึ้นไป

๙. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านด้ามพริก ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๓ คน

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ขึ้นภายในตัวผู้เรียน โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ประสบการณ์ และบริบททางสังคม ความรู้ไม่ได้เกิดจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเองได้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง

ทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism ที่พัฒนาขึ้นจาก ซีมัวร์ แพเพิร์ต (Seymour Papert) มีแนวคิดสำคัญที่ว่า “ผู้คนสามารถสร้างความรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามประสบการณ์ของตนเอง” เป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และครูมีหน้าที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำจนผู้เรียนเกิดความรู้

สุภาวดี แสงสุข (๒๕๖๑) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทั้งสองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

กิตติศักดิ์ นรินทร (๒๕๖๒) วิจัยเกี่ยวกับการใช้ PBL ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

ชาญชัย (๒๕๖๒) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแสวงหาความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ศิริพร เกษมศานต์ (๒๕๖๓) ได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบ PBL ในระดับประถมศึกษา และพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน

สุภาวดี (๒๕๖๔) รายงานว่า การบูรณาการกลุ่มสาระในกิจกรรมโครงการช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และสามารถวางแผนการค้นคว้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning) จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ ความสำเร็จของโรงเรียนไทย ของ ดุษฎี โยเหลาและคณะ (๒๕๕๗) โดยมีทั้งหมด ๖ ขั้นตอน ดังนี้



ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานครั้งนี้ ได้นำแนวคิดที่ปรับปรุงจาก ดุษฎี โยเทลาและคณะ (๒๕๕๗) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมาจากการศึกษาโรงเรียนในประเทศไทย โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นที่ ๑ ให้ความรู้พื้นฐาน
- ขั้นที่ ๒ กระตุ้นความสนใจ
- ขั้นที่ ๓ จัดกลุ่มและวางแผน
- ขั้นที่ ๔ ลงมือปฏิบัติ
- ขั้นที่ ๕ การนำเสนอผลงาน
- ขั้นที่ ๖ สะท้อนความคิด

ทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนในการ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและสามารถสร้างความรู้ใหม่เพิ่มเติม จากการศึกษา ทดลอง ค้นคว้า และปฏิบัติด้วยตนเอง และเชื่อมสัมพันธ์กับความรู้เดิมที่มีอยู่ ทำการศึกษาจากแหล่ง ความรู้ต่างๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน ตามความสนใจหรือความต้องการของตนเอง โดยอาจ ปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอนหรือบุคคลอื่น ลักษณะของทักษะการแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองมีดังนี้

๑. การกำหนดปัญหาในการสืบค้นความรู้ นักเรียนตั้งหัวข้อและขอบเขตการค้นคว้า
๒. การวางแผนในการสืบค้นความรู้ นักเรียนกำหนดเป้าหมายว่าจะสืบค้นเรื่องอะไร จากแหล่งเรียนรู้ใด สืบค้นอย่างไร เมื่อใด
๓. การดำเนินการสืบค้นจากแผนที่วางไว้ นักเรียนสืบค้นความรู้ที่สนใจตามแผนที่กำหนด
๔. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแผนที่สืบค้น นักเรียนนำข้อมูลมาจำแนก จัดกลุ่ม และจัดลำดับข้อมูล และพิจารณาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของข้อมูล
๕. การสรุปความรู้จากข้อมูลที่สืบค้น นักเรียนอภิปราย สรุป บันทึกจัดเก็บข้อมูลความรู้ เป็นเอกสาร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือทำโครงงานที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง มีการตั้งคำถาม ค้นหาข้อมูล แก้ปัญหา และสรุปผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Thomas, ๒๐๐๐) การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการวางแผน Bell (๒๐๑๐) อธิบายว่า PBL ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ (Partnership for ๒๑st Century Learning, ๒๐๑๙)

ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้แบบโครงงานกับทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบโครงงานช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ต้องอาศัยความพยายามในการ

ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และประเมินผลด้วยตนเอง ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น PBL จึงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน (Bell, ๒๐๑๐; Thomas, ๒๐๐๐)

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้ระบบการศึกษาต้องมุ่งเน้นพัฒนาทักษะที่หลากหลาย หนึ่งในนั้นคือ “ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง” ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดย Partnership for ๒๑st Century Skills (๒๐๐๙) ระบุว่าผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ควรมีความสามารถในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ติดตามผล และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

๑๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านด้ามพรว้า ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๓ คน โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

๑. การเตรียมความพร้อม

๑) ครูผู้สอน

- ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน และแนวทางการ พัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

๒) นักเรียน

- สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
- ให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน และชี้แจงบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในการดำเนินโครงการ

๓) ผู้ปกครองและชุมชน

- ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน และปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อให้ข้อมูลและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรม
- จัดหาแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นและประวัติชุมชนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อโครงการ

๒. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ออกแบบไว้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ๑ แผน รวมระยะเวลา ๘ ชั่วโมง

๒) กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านด้ามพรว้า จำนวน ๒๓ คน ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้: “ย้อนรอยอดีตใต้ผืนดิน สุวิถีของชุมชน”

๓. การวัดและประเมินผล

๑) ก่อนใช้นวัตกรรม

- ประเมินความรู้ก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบ

๒) ระหว่างใช้นวัตกรรม

- ประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน
- ประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
- ประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากการลงพื้นที่และกระบวนการคิด

๓) หลังใช้นวัตกรรม

- ประเมินความรู้หลังเรียนด้วยแบบทดสอบ
- ประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้

๔. การติดตามและสะท้อนผล จัดกิจกรรมสะท้อนผลรายบุคคลและกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนประเมินตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

- ๑) แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปศึกษา จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เรื่อง “ย้อนรอยอดีตใต้ผืนดิน สุวิถีของชุมชน จำนวน ๑ แผน ๘ ชั่วโมง
- ๒) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบวัดความรู้ ปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ
- ๓) แบบประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
- ๔) แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม/การทำงานกลุ่ม
- ๕) แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โครงงาน
- ๖) แบบประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ด้วยโครงงาน

๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างนวัตกรรม

๑. ประโยชน์ต่อครู ผู้บริหาร และโรงเรียน ได้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยใช้โครงงานเป็นฐาน
๒. ประโยชน์ต่อนักเรียน
 ๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
๓. ประโยชน์ต่อชุมชน ผู้ปกครอง และชุมชน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

๑๔.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณโครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้วยทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ จำนวน ๔,๐๐๐ บาท

๑๕. การประเมินผล

มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จากผลงานนักเรียน ประเมินตามสภาพจริง ใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูปิก มีผู้ร่วมประเมิน ทั้งครู นักเรียน ผู้ปกครองหรือชุมชน นำผลการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

ลงชื่อ.....

(นางกรรณิกา กวีกรรม)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู

เรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวทิพย์สุตา พันธุ์กว้าง รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ (๗๑๔๑๐๑)

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑. ข้าพเจ้าได้วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงในด้านต่างๆ ดังนี้ด้านการจัดการเรียนรู้การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรมีการจัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เต็มตามศักยภาพ โดยมีการพัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น และสามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้

๒. การออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองและสร้างแรงบันดาลใจ

๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสร้างแรงบันดาลใจ

๔. การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะผลิตและพัฒนาสื่อที่ส่งเสริมทักษะการอ่าน การเขียน โดยจัดทำนวัตกรรม ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี

ที่ ๔ สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนรู้ เช่น การใช้เกมและเพลงส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ การใช้คลิปวิดีโอส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้ชุดแบบฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการอ่าน การเขียนให้กับนักเรียน และจัดมุมความรู้ต่างๆในห้องเรียน

๕. ประเภทนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์สังเกต ผึกฝน อธิบายกระบวนการเทคโนโลยีสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามกระบวนการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิดนำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ กระบวนการแก้ปัญหาสนองความต้องการในงานที่ผลิต การปฏิบัติและการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความด้วยตนเอง ซึ่งคุณครูจะเป็นที่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือเพื่อให้ นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม การอ่าน การเขียนทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรมและค่านิยมต่างๆรวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตพัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่าน การเขียนจึงมีความสำคัญต่อมนุษย์อย่างยิ่ง เช่น การอ่าน การเขียนเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ผู้อ่านหรือเขียนมากย่อมรู้มากและถ้านำความรู้ที่ได้อ่านไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม สังคมย่อมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒ ได้กล่าวไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเป็นศักยภาพ แต่ด้วยสถานการณ์ในปัจจุบันการแก้ไข ปัญหาการศึกษาของครูยังไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพ และกระบวนการจัดการเรียนการสอนยังไม่มีวิธีการที่หลากหลายที่จะสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรจริง ทำให้เด็กในวัยแรกเริ่มในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาด้านการอ่านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ยังคงเป็นปัญหาที่สำคัญเพราะถ้านักเรียนมีความบกพร่องด้านการอ่านและการเขียนแล้วจะทำให้กระบวนการ เรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนทุกๆวิชานั้นมีปัญหาและทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ไม่กระตือรือร้นที่จะเรียน ด้วยเหตุนี้ นโยบายการศึกษาจึงเป็นนโยบายสำคัญของกระทรวงศึกษาธิการที่ได้ยกระดับการอ่านการเขียนนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ จึงเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงของการศึกษาของชาติ โดยเพราะชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งเป็น วัยที่มีปัญหาด้านการอ่านมากกว่าระดับชั้นอื่น เพราะอยู่ในช่วงวัยที่เริ่มพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน ทักษะ สองด้านนี้จะส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ประยุกต์ใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ การจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยมีหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงความ แตกต่างระหว่างบุคคล การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองและการจัดการเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาอาจเพิ่มเติมขึ้นได้ ในการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนต้องจัดกระบวนการที่หลากหลาย

จากปัญหาดังกล่าวข้าพเจ้าจึงได้คิดค้น นวัตกรรมพัฒนาการอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยและรายวิชาอื่นๆได้สูงขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน คำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น
๒. เพื่อเป็นสื่อการสอนที่ช่วยลดภาระของครู ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะให้ดีขึ้น
๓. เพื่อส่งเสริมในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในทางจิตใจมากขึ้น
๔. เพื่อให้นักเรียนสามารถทบทวนได้ด้วยตนเอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านด้ามพริก จำนวน ๑๓ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่อเนื่องของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism) แนวคิด ของThorndike นั้นเขาเชื่อว่า การเรียนรู้เป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองซึ่งจะเกิดขึ้น ด้วยการลองผิดลองถูก โดยการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหนึ่งจะมีหลายรูปแบบจนพบแบบที่ดีที่สุด และ หลังจากนั้นเมื่อมีสิ่งเร้าอื่นเกิดขึ้นอีก อินทรีย์ก็จะตอบสนองในแบบที่เลือกไว้แล้วว่าดีที่สุดนั่นเอง โดย Thorndike ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ ๓ กฎ คือ

๓.๑ กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) เน้นถึงสภาพความพร้อมของผู้เรียนทั้ง กายและใจว่ามีผลต่อการเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยโดยมีใจความดังนี้

๑. เมื่อบุคคลมีความพร้อมที่จะเรียนหรือกระทำการกิจกรรมใด ๆ ถ้าได้เรียนหรือ กระทำสมความปรารถนาบุคคลจะเกิดความพึงพอใจ

๒. เมื่อบุคคลที่มีความพร้อมที่จะเรียนหรือกระทำการกิจกรรมใด ๆ ถ้าไม่ได้เรียนหรือ ไม่ได้กระทำ อย่างที่ปรารถนาบุคคลจะเกิดความไม่พึงพอใจ

๓. เมื่อบุคคลยังไม่พร้อมแต่ถูกบังคับให้เรียนหรือให้กระทำการกิจกรรมย่อมก่อให้เกิด ความรำคาญ คับข้องใจ ไม่สบายใจไม่พอใจ

๓.๒ กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) เน้นว่า การกระทำซ้ำ ๆ บ่อย ๆ จะทำให้ การเรียนรู้ขึ้น ๆ แ่นขึ้น แต่ถ้าวุฒิกรรมใดแม้เกิดการเรียนรู้แล้วแต่ขาดการกระทำซ้ำบ่อย ๆ จะ ทำให้การเรียนรู้นั้นๆ มีความเข้มน้อยลงไปและอาจไม่ได้ผลเท่าเดิม

๓.๓ กฎแห่งผล (Law of effect) เน้นว่า เมื่อพฤติกรรมเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งเร้ากับการตอบสนองแล้วอินทรีย์เกิดความพอใจ อินทรีย์จะมีแนวโน้มในการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ซ้ำอีก

จากหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า การฝึกทักษะการอ่าน การเขียน นั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงสมองต้องมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ และสติปัญญาของผู้เรียน ในการเรียนรู้ กิจกรรมต่าง ๆ ต้องมีการฝึกซ้ำ ๆ บ่อย ๆ การจัดบรรยากาศในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับลักษณะ กิจกรรม เช่น การเขียนเชิงสร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงความสามารถตามวัย และสติปัญญา การจัด บรรยากาศให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ให้เอื้อต่อการเรียนรู้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินการสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้ ครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องรายงาน โดยใช้ชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๑-๒ โรงเรียนบ้านด้ามพริก อำเภอเมือง จังหวัด อุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๓ คน โดยมีลำดับขั้นตอน การดำเนินการ ดังนี้

๗. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลโดยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่าน การเขียน คำพื้นฐาน จำนวน ๒๐ ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

๘. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพรว้าศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก
๙. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะ
๑๐. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่าน การเขียน ออกแบบกิจกรรมทักษะปฏิบัติ เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน
๑๑. สร้างชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน จำนวน ๑ ชุด
๑๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ตามแผนที่วางไว้ ระหว่างการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียน ได้บันทึกคะแนนการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง
๑๓. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ครบชุดฝึกทักษะแล้ว ได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่อเนื่องของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism) แนวคิด ของThorndike นั้นเขาเชื่อว่า การเรียนรู้เป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองซึ่งจะเกิดขึ้นด้วยการลองผิดลองถูก โดยการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหนึ่งจะมีหลายรูปแบบจนพบแบบที่ดีที่สุด และ หลังจากนั้นเมื่อมีสิ่งเร้านั้นเกิดขึ้นอีกอินทรีย์ก็จะตอบสนองในแบบที่เลือกไว้แล้วว่าดีที่สุดนั่นเอง

๑. โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่าน การเขียน คำพื้นฐาน จำนวน ๒๐ ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ตามแผนที่วางไว้ ระหว่างการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียน ได้บันทึกคะแนนการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง
๓. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ครบชุดฝึกทักษะแล้ว ได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม

๒. กระบวนการขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

๑. ศึกษาสภาพปัญหาด้านการอ่าน การเขียน ของนักเรียน เป็นรายบุคคลโดยการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
๒. ศึกษาหลักสูตร ค้นคว้าข้อมูล คู่มือการจัดการเรียนรู้หลักสูตรโรงเรียนบ้านด้ามพรว้า อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เกี่ยวกับการจัดทำหน่วยการเรียนรู้
๓. ศึกษาการสร้างชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จากเอกสารต่าง ๆ
๔. ดำเนินการสร้างชุดฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔
๕. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน โดยนำแบบฝึกทักษะบัญชีคำพื้นฐาน มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ให้กับผู้เรียนในชั้นเรียน

๕. มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการอ่าน การเขียน ของผู้เรียนด้วยการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post test)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การเขียน สามารถอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้ถูกต้อง

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยที่สูงขึ้น

๑๓.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบโครงการพื้นที่นวัตกรรม จำนวน ๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง และนำผลการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

๑. ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่สร้างขึ้น อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

๒. ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย สูงกว่าที่โรงเรียนกำหนด

ลงชื่อ.....

(นางสาวทิพย์สุดา พันธุ์กว้าง)

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๗

แผนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางจิรสุตา เกษมปัญญาพล รับผิดชอบ สอนวิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. ชื่อนวัตกรรม วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กดเพลิตเพลิน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ เริ่มวันที่ ๒๕ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๗ - วันที่ ๓๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การคิดค้นนวัตกรรมนี้พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ มาตราตัวสะกดแม่กด ในวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมักพบว่า นักเรียนมีข้อผิดพลาดในการอ่านและเขียนคำศัพท์ที่มีตัวสะกดแม่กด ส่งผลต่อทักษะการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง

กระบวนการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม มี 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

๑. ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ผู้เรียน

- สสำรวจความสามารถของนักเรียนในการสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดแม่กด
- สอบถามครูผู้สอนและเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม

- สร้างวงล้อหมุนที่มีมาตราตัวสะกดแม่กด ด จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ข ฌ ต ถ ท ธ ศ ษ ส
- กำหนดกติกาการเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๓. ทดสอบและปรับปรุง

- ทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนจริง
- ปรับปรุงนวัตกรรมตามผลการสังเกตและข้อเสนอแนะ

๔. นำไปใช้ในชั้นเรียน

- ใช้ในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้
- ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๕. ประเภทนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านกระบวนการเรียนรู้ (Instructional Innovation) ใช้ วงล้อหมุน เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่าน การคิด และการใช้มาตราตัวสะกดแม่กตในชีวิตประจำวัน

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้มาตราตัวสะกดเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนในวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะ มาตราตัวสะกดแม่กต ซึ่งเป็นหมวดหนึ่งของหลักการสะกดคำที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง การเรียนการสอนในปัจจุบันมักใช้รูปแบบการท่องจำ ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อให้การเรียนรู้มาตราตัวสะกดแม่กตเป็นไปอย่างสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง จึงได้มีการพัฒนานวัตกรรม “วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กตเพลิดเพลิน” ขึ้นมา โดยใช้นวัตกรรมเกมวงล้อหมุนเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและระบุคำศัพท์ที่มีมาตราตัวสะกดแม่กตผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม

ความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

แม้ว่าการเรียนการสอนในปัจจุบันจะมีแบบฝึกหัดและกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดแม่กต แต่ยังคงขาด สื่อการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และช่วยให้เกิดการจดจำที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การพัฒนานวัตกรรมที่สามารถช่วยแก้ปัญหาการสะกดคำในมาตราตัวสะกดแม่กต จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

หลักการของนวัตกรรม

นวัตกรรม “วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กตเพลิดเพลิน” ออกแบบขึ้นโดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ การใช้วงล้อช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้ และทำให้เกิดการจดจำที่ยั่งยืน

๒. การพัฒนาทักษะภาษาไทยผ่านเกม ผู้เรียนสามารถฝึกสะกดคำ และฝึกคิดวิเคราะห์การใช้ตัวสะกดแม่ กตผ่านกิจกรรม
๓. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร ลดความตึงเครียดจากการเรียนแบบท่องจำ และช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย
๔. การส่งเสริมการทำงานร่วมกัน สามารถใช้เป็นกิจกรรมกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำมาตราตัวสะกดแม่กตได้อย่างแม่นยำ
- เพื่อให้นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคำศัพท์ที่มีมาตราตัวสะกดแม่กตได้เอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว จำนวน ๒๐ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรม (Behaviorism)

อ้างอิงแนวคิดของ บี. เอฟ. สกินเนอร์ (B.F. Skinner) ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากการฝึกฝนและการกระตุ้นจากสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response) การใช้วงล้อหมุนเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้นักเรียนฝึกคิดและสะกดคำบ่อย ๆ จะช่วยให้เกิดการจดจำที่แม่นยำขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism)

อ้างอิงแนวคิดของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) และ เลฟ วิโกตสกี (Lev Vygotsky) ที่ระบุว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรงวงล้อหมุนช่วยให้นักเรียนค้นพบคำศัพท์เองและสามารถนำไปใช้ได้

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

อ้างอิงแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ที่ระบุว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัดที่ต่างกัน นวัตกรรมนี้เน้นพัฒนาทักษะด้านภาษา (Linguistic Intelligence) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)

แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดของ Bonwell & Eison (1991) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ วงล้อหมุนทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิด การพูด และการสะกดคำ แทนการท่องจำแบบเดิม

แนวคิด Game-based Learning

แนวคิดของ Malone & Lepper (1987) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การใช้วงล้อทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินการสร้างนวัตกรรมนี้ ครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “วงล้อมาตราตัวสะกดแม่ กตเพลิตเพลิน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนดังนี้

๑. วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
 - ดำเนินการ ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อตรวจสอบความสามารถในการสะกดคำของนักเรียน
๒. ศึกษาแนวคิดและหลักสูตร
 - วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551
 - ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสะกดคำและการใช้เกมเป็นเครื่องมือช่วยเรียน
๓. ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม
 - สร้าง วงล้อที่มีตัวสะกดแม่กต เช่น ก, ต, บ ฯลฯ
 - ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน
๔. ทดลองใช้ในห้องเรียน
 - นักเรียนทำกิจกรรม หมุนวงล้อและพูดคำศัพท์ที่มีตัวสะกดแม่กต
 - ครูช่วยเสริมความรู้และแก้ไขคำผิด
๕. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)
 - ทำการวัดผลสัมฤทธิ์หลังการใช้วงล้อ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

 - วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กต มีมาตราตัวสะกดแม่กตที่ต้องฝึก
 - กติกาการเล่น กำหนดวิธีการหมุนวงล้อและหาคำศัพท์

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. โครงสร้างของนวัตกรรม

- ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดแม่กกด
- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนหมุนวงล้อและคิดหาคำศัพท์ที่มีตัวสะกดแม่กกด
- ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ตรวจสอบพัฒนาการของนักเรียนหลังใช้วงล้อ

๒. กระบวนการและขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

- ศึกษาสภาพปัญหาของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการสะกดคำ
- ออกแบบและสร้างวงล้อหมุน พัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับระดับชั้น
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน นักเรียนหมุนวงล้อและฝึกสะกดคำ
- ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้แบบทดสอบหลังเรียนและสังเกตพฤติกรรม

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนสามารถจดจำตัวสะกดแม่กกดได้แม่นยำขึ้น
๒. นักเรียนสามารถคิดหาคำศัพท์ที่มีตัวสะกดแม่กกดได้เอง
๓. นักเรียนสนุกกับการเรียนและกล้าแสดงออกมากขึ้น
๔. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓,๕๐๐บาท

๑๔. การประเมินผล

การประเมินผลนวัตกรรม “วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กกดเฟลิดเฟลิน” มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดประสิทธิภาพของนวัตกรรม และพิจารณาผลกระทบต่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในด้าน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่หลากหลายเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและครอบคลุม

วัตถุประสงค์ของการประเมินผล

- เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ “วงล้อมาตราตัวสะกดแม่กต เพลิดเพลิน”
- เพื่อประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม
- เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรม

ลงชื่อ.....

(นางจิรสุดา เกษมปัญญาพล)

ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนนวัตกรรมการเรียนรู้

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

1. **ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม** : นางสาวกนกวรรณ สืบสหการ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
2. **ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้** : การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการของบลูม
3. **ระยะเวลาดำเนินการ**
25 มิถุนายน 2567 ถึง 31 มีนาคม 2568
4. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**
แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
5. **ประเภทของนวัตกรรม**
นวัตกรรมการสอน : แบบฝึกทักษะ
6. **หลักการและเหตุผล ความเป็นมา**

จากผลการประเมินด้านการอ่านของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านด้ามพรำ ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนไม่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ต่างๆได้ ผู้เรียนไม่สามารถแยกชนิดของคำในภาษาอังกฤษได้

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สังเกตการณ์จากการไม่รู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ไม่สามารถจดจำคำศัพท์หลังจากเรียนไปแล้วได้ ไม่สามารถตอบคำถามจากเรื่องที่เรียนได้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า เกิดจากผู้เรียนไม่สามารถอ่านคำศัพท์ได้ รวมไปถึงนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนได้ ส่งผลให้ความเข้าใจภาษาอังกฤษของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ การประเมินการอ่าน เขียน ฟัง พูดของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์แนวความคิด ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน ของ Bloom ที่พัฒนาการเรียนรู้ 1.ชั้นความรู้ความจำ 2.ชั้นความเข้าใจ 3.ชั้นการนำไปใช้ 4.ชั้นวิเคราะห์ สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ ชุดฝึกการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ 5 ชั้นตามทฤษฎีของ Bloom ซึ่งเป็นนวัตกรรมแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ส่งเสริมการอ่านของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 10 ชุด ได้แก่ เรื่อง Emotion, Place, Cloth ,Occupation, Food , Vehicle, Vegetable & Fruit, Kitchen , Sport, Tool จำนวน 20 กิจกรรม

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน
2. เพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน
3. เพื่อพัฒนาความเข้าใจความหมายของภาษาอังกฤษของผู้เรียน

8.กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านด้ามพรำ

9.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) โดย เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ และกำหนดพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) ขึ้นในปี 2499 และได้ปรับแก้ไขในปี 2544 ซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็น 6 ระดับ คือ

1. การจดจำ (Remembering) ใช้ความจำเพื่อสร้างหรือค้นหานิยาม ข้อเท็จจริง หรือทบทวนข้อมูลที่เรียนมาก่อนหน้านี้ ซึ่งผู้เรียนสามารถตอบได้ว่าสิ่งที่เรียนมาจากไหน เพราะเกิดจากการจดจำ
2. การทำความเข้าใจ (Understanding) สร้างความหมายจากรูปแบบการใช้หลายประเภท อาจจะเป็นข้อความ ภาพ หรือกิจกรรม เช่น การแปลความ การสร้างตัวอย่าง การจำแนก การสรุป ซึ่งผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่ได้เรียนมา สามารถอธิบายตามความเข้าใจของตัวเองได้
3. การประยุกต์ใช้ (Applying) สามารถใช้เนื้อหาที่เรียนมาเพื่อนำไปปฏิบัติผ่านสื่อ เช่น แบบจำลอง การนำเสนอ การสัมภาษณ์ และการเลียนแบบ ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้
4. การวิเคราะห์ (Analyzing) แบ่งเนื้อหาหรือแนวคิดออกเป็นส่วนย่อย ระบุความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันของแต่ละส่วน และความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนมาคิดอย่างลึกซึ้งรวมทั้งแยกแยะหาความสัมพันธ์และเหตุผลได้
5. การประเมิน (Evaluating) ใช้กฎเกณฑ์และมาตรฐานเพื่อพิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์ ซึ่งผู้เรียนสามารถตั้งเกณฑ์ตัดสิน เปรียบเทียบคุณภาพหรือประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้
6. การสร้างสรรค์ (Creating) รวบรวมองค์ประกอบและสร้างให้เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ เรียบเรียงให้เกิดรูปแบบหรือโครงสร้างใหม่ผ่านการสร้าง วางแผน และการผลิต ซึ่งผู้เรียนสามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง หรือสามารถปรับปรุงแก้ไขออกแบบ ตั้งสมมุติฐานใหม่ ๆ ได้

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการอ่านภาษาอังกฤษ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 4 กลุ่ม ตามผลการประเมินการคิดวิเคราะห์
- 2.ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพรำ.. ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก
- 3.ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะ
- 4.วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมคิดวิเคราะห์การอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ ชุดฝึกการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตามทฤษฎีของ Bloom
- 5.สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ชุด ชุดละ 2 กิจกรรม รวม 20 กิจกรรม ประกอบด้วย

แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 Emotion	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 Place	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 Cloth	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 4 Occupation	จำนวน 2 กิจกรรม

แบบฝึกทักษะชุดที่ 5 Food	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 6 Vehicle	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 7 Vegetable & Fruit	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 8 Kitchen	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 9 Sport	จำนวน 2 กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ 10 Tool(งานช่าง)	จำนวน 2 กิจกรรม

6.สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่าน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

7.นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านจิตวิเคราะห์ โดยใช้แบบประเมิน IOC

8.การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ได้แก่

- 1.เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน
- 2.เพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน
- 3.เพื่อพัฒนาความเข้าใจความหมายของภาษาอังกฤษของผู้เรียน

9.กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ

นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะ

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่าน พูด เขียน ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	จำนวน 10 ชุด รวม 20 กิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน 10 แผน
แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่าน (K)	จำนวน 20 ข้อ
แบบประเมินทักษะการอ่าน (P)	จำนวน 15 ข้อ
แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	จำนวน 10 ข้อ

11.โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1.ขั้นความรู้ความจำ (ครูชูบัตรภาพ บัตรคำ อ่านออกเสียง)

-ครูผู้สอนปูพื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียน

2.ขั้นความเข้าใจ (ให้นักเรียนบอกความหมาย)

-ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนฝึกสะกดคำและอ่านออกเสียงด้วยตนเอง

3.ขั้นนำไปใช้ (นักเรียนทำบัตรภาพ บัตรคำ)

-ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนรู้ลงในสมุดจดบันทึก

4.ขั้นวิเคราะห์ (ครูนำประโยคที่มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องให้นักเรียนแยกคำศัพท์เหล่านั้นออกมา)

-ครูหยิบบัตรภาพให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และให้นักเรียนหาบัตรคำพร้อมบอกความหมายของ คำศัพท์

5.ชั้นสร้างสรรค์ (นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้ไปทำ เป็น Pop up, mobile, หนังสือเล่มเล็ก)

-นักเรียนสรุปองค์ความรู้จากการทำ pop-up

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ 80 มีความรู้ความสามารถด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้เรียนร้อยละ 80 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

12.2 เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับดี

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น

13.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3,500 บาท

14.การประเมินผล

1.แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.แบบประเมินทักษะการอ่าน

3.แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้

ลงชื่อ.....

(นางสาวกนกวรรณ สืบสหการ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

25 มิถุนายน 2567

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว

...../...../.....

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นายจنگล เขียวพอ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานโดยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ม.๑

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

๑.ข้าพเจ้าได้วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงในด้านต่างๆ ดังนี้ด้านการจัดการเรียนรู้ การ สร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรมีการจัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เติบโตตาม ศักยภาพ โดยมีการ พัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และ ท้องถิ่น และสามารถแก้ไข ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ได้

๒. การออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตาม หลักสูตร โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมี กระบวนการคิดและ ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองและสร้างแรงบันดาลใจ

๓.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาเติม ตาม ศักยภาพ เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการ เรียนรู้ ทำ ให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสร้างแรงบันดาลใจ

๔. การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะผลิตและพัฒนาสื่อ ที่ ส่งเสริมทักษะการปฏิบัติโดยใช้สื่อสร้างสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรม การ เรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เป็นแนวทางที่สามารถ พัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการ วางแผน การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผ่าน PBL จึง เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการสอน : การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน ทักษะกระบวนการทำงานเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เป็นแนวทางที่

สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยให้นักเรียนได้ฝึก การวางแผน การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผ่าน PBL จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานของนักเรียนชั้น ม.๑ ผ่านการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
๓. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการนำเสนอผลงาน
๔. เพื่อประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร
๒. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ใช้แรงเสริม (Reinforcement) เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น การให้รางวัลและคำชื่นชมเมื่อสามารถทำงานร่วมกันได้ดี
๓. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน
๔. ทฤษฎีพัฒนาการของพียาเจต์ (Piaget's Developmental Theory) ใช้แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางปัญญาของผู้เรียนเพื่อออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้น ม.๑
๕. แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการพึ่งพาซึ่งกันและกัน

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ขั้นเตรียมความพร้อม
 - ครูสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจหัวข้อของโครงงาน
 - อธิบายแนวทางและเป้าหมายของการเรียนรู้
 - จัดกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมกับการทำงานร่วมกัน
๒. ขั้นวางแผน
 - นักเรียนกำหนดหัวข้อโครงงานโดยอิงจากปัญหาจริง
 - วางแผนการดำเนินโครงงาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคน
 - ศึกษาข้อมูลและกำหนดแนวทางการแก้ปัญหา
๓. ขั้นดำเนินโครงงาน

- นักเรียนรวบรวมข้อมูล ปฏิบัติการทดลอง และแก้ไขปัญหาตามแผน
- ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีและแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม
- ครูให้คำแนะนำและช่วยแก้ปัญหาเมื่อจำเป็น

๔. ขั้นสรุปและนำเสนอผลงาน

- นักเรียนจัดทำรายงานและสื่อการนำเสนอ
- นำเสนอผลงานต่อครูและเพื่อนร่วมชั้น
- เปิดโอกาสให้มีการอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

๕. ขั้นประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้

- ใช้แบบประเมินตนเองและการประเมินจากเพื่อนร่วมกลุ่ม
- ครูให้ข้อเสนอแนะและชี้แนะการพัฒนาต่อไป
- นักเรียนสะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การออกแบบโครงงาน การปลูกผักสวนครัว ควรมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน เริ่มจากทักษะพื้นฐานไปจนถึงทักษะขั้นสูงในสถานการณ์จำลองที่คล้ายกับการดำเนินงานจริง โดยแบ่งออกเป็นองค์ประกอบที่ส่งเสริมการพัฒนาทั้งด้านการปลูกผักและการจัดการการตลาด รวมทั้งการทำงานเป็นทีมและการวางแผนงาน

๑๑.๑. โครงสร้างของโครงงาน

ทักษะพื้นฐาน

- การเลือกและเตรียมพื้นที่ปลูก
- การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชนิดของพืชที่เหมาะสม
- การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการปลูกผัก

ทักษะชั้นกลาง

- การปลูกและดูแลผักอย่างถูกวิธี
- การรักษาความสะอาดและป้องกันศัตรูพืช
- การวางแผนการทำงานเป็นทีมในการดูแลสวน

ทักษะขั้นสูง

- การประเมินผลผลิตที่ได้ และวางแผนการจัดจำหน่าย
- การจัดทำแผนการตลาดเบื้องต้น เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์และการตั้งราคาขาย
- การนำเสนอผลงานโครงงานให้กับครูและเพื่อนร่วมชั้น

การฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม

- การแบ่งหน้าที่ในทีมอย่างชัดเจน เช่น ทีมปลูก ทีมดูแล ทีมการตลาด
- การประชุมและการร่วมมือกันในการวางแผนและประเมินผล

๑๑.๒. องค์ประกอบของโครงการ

กำหนดหัวข้อโครงการ

นักเรียนช่วยกันเลือกพืชผักที่ต้องการปลูก เช่น ผักบุ้ง มะเขือ โหระพา ต้นหอม เป็นต้น

ศึกษาข้อมูล

ค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการปลูก การดูแล และการตลาด

วางแผนการทำงาน

แบ่งกลุ่มนักเรียนตามหน้าที่ เช่น ทีมปลูก ทีมดูแล ทีมการตลาด ทีมบันทึกข้อมูล

ลงมือปฏิบัติ

ปลูกผักและดูแลตามหลักวิชาการ พร้อมบันทึกการเจริญเติบโต

วิเคราะห์และประเมินผล

ติดตามผลการปลูกและแก้ไขปัญหา เช่น ศัตรูพืช หรือสภาพอากาศ

นำเสนอและจำหน่ายผลิตภัณฑ์

ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ตั้งราคาขาย และจัดจำหน่ายภายในโรงเรียนหรือชุมชน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะกระบวนการทำงานที่ดีขึ้น

เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีม และมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง

นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง และนำผลการวัด และ ประเมินผลการเรียนรู้มาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย อย่าง เป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ

๑. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการวัดและประเมินผลด้วยเครื่องมือที่สร้างขึ้น อย่าง เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

๒. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าที่โรงเรียนกำหนด

ลงชื่อ.....

(นายจنگล เขียวพอ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพำ

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๗

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

1. **ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม** : นางแววรัตน์ ช่างปิ่น ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
2. **ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้** : การพัฒนาทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์
3. **ระยะเวลาดำเนินการ**
25 มิถุนายน 2567 ถึง 30 กันยายน 2568
4. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**
แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการสอน : แบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถสังเกต จำแนกแยกแยะองค์ประกอบและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าคุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน สื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ที่เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการประเมินด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านด้ามพรว้า ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถบอกรายละเอียด จำแนก ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ ได้ ไม่สามารถเชื่อมโยงเหตุ และผล ของสิ่งต่าง ๆ ได้

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเกตได้จาก การอธิบาย การแสดงวิธีทำ การบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความหมายของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้ วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการอ่านคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทย

จำนวน 6 ชุด ได้แก่

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 นิทานอ่านสนุก

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 ชำนาญรู้

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 บทความสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 4 สำนวนร้อยกรอง

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 5 ประกาศจากสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 6 โฆษณาน่าเชื่อ

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์นี้ ไปทดลองใช้ (Try out) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น และมีพฤติกรรมการคิดวิเคราะห์ที่ประเมินได้อย่างชัดเจนนำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ในวิชาภาษาไทย สัปดาห์ละ 4 วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ของผู้เรียนทุกครั้ง

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่าน คิดวิเคราะห์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่าน คิดวิเคราะห์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ของผู้เรียน
2. เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่าน คิดวิเคราะห์ของผู้เรียน
3. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านด้ามพร้าว จำนวน 23 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านคิดวิเคราะห์ จำนวน 4 กลุ่ม ตามผลการประเมินการคิดวิเคราะห์
2. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว ศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก
3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนโดยจัดทำหน่วยการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ

ทฤษฎี ของดิวอี้ (Dewey, 1993) กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์ หมายถึงการคิดพิจารณาอย่าง รอบคอบและจริงจัง เกี่ยวกับความเชื่อใด ๆ หรือความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ บนพื้นฐานของสิ่ง สนับสนุนการคิดพิจารณานั้นและหมายถึง การพินิจพิจารณาข้อสรุปที่เป็นเป้าหมายของการคิด นั้นซึ่งกว้างไกลกว่าสภาวะที่ความคิดนั้นปรากฏอยู่ และสอดคล้อง

แนวคิด ของสมุน อมรวินวัฒน์ (2541) ได้กล่าวว่า วิธีการคิดวิเคราะห์เป็นการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับทางวิทยาศาสตร์ที่เน้นถึงกระบวนการการคิดเพื่อแก้ปัญหาการคิดวิพากษ์วิจารณ์ การคิดตีความ การคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ การคิดแบบย้อนทวนการคิดจำแนกแยกแยะ การคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์และการคิดจัดอันดับ

4. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์
5. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมคิดวิเคราะห์ เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์

6. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ จำนวน 6 ชุด ประกอบด้วย

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 นิทานอ่านสนุก

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 ข่าวน่ารู้

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 บทความสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 4 สำนวนร้อยกรอง

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 5 ประกาศจากสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 6 โฆษณาน่าเชื่อ

2. สร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ เพื่อวัดทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญผู้อำนวยกรรองผู้อำนวยกรร ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านอ่าน คติวิเคราะห์ โดยใช้แบบประเมิน IOC

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในการอ่าน คติวิเคราะห์ภาษาไทย และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่าน คติวิเคราะห์ จำนวน 4 กลุ่ม ตามผลการประเมินการคิดวิเคราะห์

2.ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านด้ามพร้าว.. ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก

3.ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์

4.วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมคิดวิเคราะห์การอ่านภาษาไทย เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

5.สร้างแบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ ภาษาไทย จำนวน 6 ชุด รวม 51 กิจกรรม ประกอบด้วย

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 นิทานอ่านสนุก

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 ชำนาญรู้

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 บทความสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 4 สำนวนร้อยกรอง

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 5 ประกาศจากสังคม

ชุดแบบฝึกทักษะชุดที่ 6 โฆษณาน่าเชื่อ

แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน

6.สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่าน คติวิเคราะห์ภาษาไทย ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ที่หลากหลาย จำนวน 51 กิจกรรม กิจกรรมละ 5 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

7.นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้อำนวยการ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่าน คติวิเคราะห์ โดยใช้แบบประเมิน IOC

8.การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ ภาษาไทย ได้แก่

- 1.เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่าน คติวิเคราะห์ของผู้เรียน
- 2.เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่าน คติวิเคราะห์ของผู้เรียน
- 3.เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์

นวัตกรรม ได้แก่ ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ ได้แก่ การวิเคราะห์ความเหมือน ความแตกต่าง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ วิเคราะห์องค์ประกอบ

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

ชุดแบบฝึกทักษะ จำนวน 6 ชุด 51 กิจกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน

ระยะเวลา การใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ โดย กำหนดระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน รวม 12 ชั่วโมง

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน ...23..... คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

11.โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1.ชั้นความรู้ความจำ (นักเรียนศึกษาใบความรู้)

- นักเรียนศึกษาใบความรู้
- สรุปความคิดรวบยอดจากใบความรู้
- ครูเติมเต็มให้ครบถ้วน

2.ชั้นความเข้าใจ

- นักเรียนศึกษาใบความรู้
- สรุปความคิดรวบยอดจากใบความรู้
- ครูเติมเต็มให้ครบถ้วน

4.ชั้นวิเคราะห์

- นักเรียนตอบคำถามจากเหตุการณ์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
- นักเรียนช่วยกันสรุป ครูเติมเต็มให้ครบถ้วน

5.ชั้นสร้างสรรค์

- นักเรียนอภิปราย
- นักเรียนสรุปองค์ความรู้จากการทำแบบฝึกทักษะต่าง ๆ
- ครูช่วยเติมเต็ม

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ 82.61 มีความรู้ความสามารถด้านทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ภาษาไทย
ผู้เรียนร้อยละ 91.3 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย (การอ่าน คิดวิเคราะห์)

เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถด้านทักษะการ คิดวิเคราะห์
ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับดี
ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้น

13.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบโครงการพื้นที่นวัตกรรม จำนวน 3,500 บาท

14.การประเมินผล

- 1.แบบทดสอบทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ภาษาไทย
- 2.แบบประเมินทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์ ภาษาไทย
- 3.แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้

ลงชื่อ.....

(นางแววรรณ์ ช่างปิ่น)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการ

เรียนรู้

23 มิถุนายน 2567

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

เห็นชอบ

ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพำ

23/ มิถุนายน/256

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวอัญชลี นิจกรรม

๒. ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน อ่านได้ อ่านเป็น โดยใช้คำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๓. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๔.๑ เลือกพัฒนานวัตกรรมจาก ๒ กรอบแนวคิด ดังนี้

- กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรม Active Learning เป็นฐาน
- กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ของผู้เรียน

๔.๒ การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบผ่านกระบวนการ PLC ให้นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาและนำไปใช้ได้จริงในวิถีชีวิตประจำวัน

๔.๓ การนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนผ่าน Lesson Study โดยกำหนด Learning out come วางแผนการจัดการเรียนรู้ สอนและสังเกต ประเมินผล (Pre – Post)

๔.๔ Learning out come ความสามารถเชิงปัญญา ๓Rs Literacy การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา วิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถ

๔.๕ นำเสนอนวัตกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโรงเรียนอื่น ๆ

๕. ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงานและดำเนินชีวิตร่วมกันใน สังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จาก แหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ ท้นต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติ ไทยตลอดไป กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑ : ๓๗)

ด้วยความสำคัญดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้กำหนดให้ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

ดังนั้นเด็กไทยทุกคนควรเรียนรู้และใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องทุกโอกาส ซึ่งการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราวความรู้ ประสบการณ์ ส่วนการพูดและการเขียนเป็นทักษะของการ แสดงออกด้วยการแสดง ความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถนำความรู้ ความคิดมาเลือกใช้เรียบเรียงคำมาใช้ตามหลักภาษาได้ถูกต้องตรงตามความหมาย กาลเทศะและใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็น พลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการศึกษาประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

ธรรมชาติของภาษาไทยเป็นเรื่องทักษะจะแยกเนื้อหาสาระของทักษะแต่ละชั้นปีโดยเด็ดขาดไม่ได้ จำเป็นจะต้องมีกระบวนการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้ต่อเนื่องกันไปเนื้อหา เช่น การอ่านและการเขียน สกศค คำ การอ่านจับใจความ การเลือกใช้คำให้ตรงตามความหมาย การเขียนแสดงความรู้สึก ความคิดประสบการณ์ ความต้องการ จินตนาการ การนำความรู้จากการอ่านไปใช้ในการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและการดำเนินชีวิต จำเป็นต้องสอนทุกชั้นในเรื่องของทักษะภาษา และแต่ละชั้นจะมีเนื้อหาใน การฝึกทักษะที่เพิ่มความซับซ้อนและยากมากขึ้น เช่น จำนวนคำเพิ่มมากขึ้น ประโยคที่ใช้ยาวและ ซับซ้อนขึ้น เรื่องที่นำมาอ่านยาวขึ้น

การสอนภาษาไทยให้บรรลุวัตถุประสงค์และมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องฝึกทักษะต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันทั้งการรับเข้ามา คือ การอ่านและการฟังกับทักษะการถ่ายทอดออกไป คือ การพูดและการเขียน ในด้านการเขียน ถือเป็นทักษะที่ย่างยากซับซ้อนและเป็นทักษะถ่ายทอดที่สำคัญต่อการสื่อสารอย่างยิ่ง

ครูผู้สอนได้คิดหาแนวทางแก้ปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาหานวัตกรรมทั้งเก่าและใหม่นำมา แก้ปัญหา จึงพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะจะทำให้สามารถ แก้ปัญหาดังกล่าวได้ ครูผู้สอนจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนา ทักษะการอ่านและการเขียนสกศค คำของนักเรียนและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้
๒. เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาขึ้น

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านด้ามพรว้า

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักในการเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเรียนการสอนมีมากมายเราสามารถจัดได้ทุกระยะของการเรียนการสอน ตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป และขั้นประเมินผลครูเป็นผู้เลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับบทเรียน โดยยึดหลักดังนี้

๑. เลือกให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ของบทเรียน
๒. เลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ความยุ่งยากระดับความรู้
๓. เลือกโดยพิจารณาความสามารถของผู้สอนด้วย เช่น ครูที่ร้องเพลงไม่เก่งก็จะใช้เครื่องบันทึกเสียงแทน

แทน

๔. เลือกโดยพิจารณาสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน เช่น ถ้าห้องเรียนแควบการจัดให้เล่นเกมแข่งขันก็อาจจะเกิดเสียงดังไปรบกวนห้องอื่นและการเคลื่อนไหวก็ไม่สะดวก ครูใช้กิจกรรมอื่นแทนหรือพานักเรียนไปสนามหญ้าแทน

๕. เลือกกิจกรรมให้ความสนุกสนาน ปฏิบัติง่าย ไม่ซับซ้อน และยืดหยุ่นได้
๖. เลือกกิจกรรมที่ให้แนวคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทุกคนมีส่วนร่วม

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินการสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้ ครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องรายงานการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๑-๒ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๒๓ คน

โดยมีลำดับขั้นตอน การดำเนินการ ดังนี้

๑. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย จำนวน ๓๐ ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้บันทึกคะแนนการทำกิจกรรมกลุ่มและการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง
๓. เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนแล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมกับก่อน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ตามปรัชญาของจอห์นดิวอี้ นั้น จะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งทางด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้นในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรครวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

๑. โครงสร้างของนวัตกรรม

๑. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านและเขียน คำพื้นฐานภาษาไทย จำนวน ๓๐ ข้อ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนได้บันทึกคะแนนการทำกิจกรรมกลุ่มและการทำแบบฝึกทักษะไว้ทุกครั้ง

๓. เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนแล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิมกับก่อน

๒. กระบวนการขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

๑. ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านด้ามพร้า อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

๒. ศึกษาหลักสูตร ค้นคว้าข้อมูล คู่มือการจัดการเรียนรู้หลักสูตรโรงเรียนบ้านด้ามพร้า อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เกี่ยวกับการจัดทำหน่วย การเรียนรู้

๓. ศึกษาการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากเอกสารต่าง ๆ

๔. ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้ถูกต้องตามอักขรวิธี

๒. นักเรียนสามารถอ่านประโยคข้อความ และเรื่องสั้นได้โดยออกเสียงถูกต้อง แบ่งวรรคถูกต้อง

๓. นักเรียนสามารถอ่านเรื่องสั้นและวิเคราะห์ จากนั้นสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นสามารถอ่านสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้ถูกต้องตามอักขรวิธี

๒. นักเรียนสามารถอ่านประโยคข้อความ และเรื่องสั้นได้โดยออกเสียงถูกต้อง แบ่งวรรคถูกต้อง

๓. นักเรียนสามารถอ่านเรื่องสั้นและวิเคราะห์ จากนั้นสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้

ลงชื่อ

(นางสาวอัญชลี นิจกรรม)

ตำแหน่ง ครู คศ.๑

ผู้จัดทำแผนนวัตกรรมการเรียนรู้

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการจัดประสบการณ์เรียนรู้

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม : นางสาวธิดารัตน์ หอมนวล

๒.ชื่อนวัตกรรมการจัดประสบการณ์เรียนรู้ : การพัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป(High Scope) โดยใช้กิจกรรมปั้นดินน้ำมันพยัญชนะระดับอนุบาล ๒ และ อนุบาล ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔.แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

๔.๑ ข้าพเจ้าการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาต้องมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกให้ครูสามารถบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพมากขึ้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การได้รับการปรึกษาชี้แนะ การนำความรู้ไปใช้ การถอดบทเรียน การสะท้อนคิดรวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น เกิดแรงบันดาลใจ เกิดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้าง ความรู้ความเข้าใจความเชี่ยวชาญได้ตามความถนัดของตนโดยคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ต้องใช้ทั้งการคิด การลงมือทำ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น ผู้เรียนไม่ได้อยู่ในฐานะผู้รับความรู้จากครูเท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้มีบทบาทหรือส่วนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาต้องมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกให้ครูสามารถบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพมากขึ้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การได้รับการปรึกษาชี้แนะ การนำความรู้ไปใช้ การถอดบทเรียน การสะท้อนคิดรวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์

๔.๒ ข้าพเจ้าสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้ง ๔ ด้าน คือ ด้านร่างกายได้เคลื่อนไหวปฏิบัติต่าง ๆ ด้านสติปัญญาได้ใช้ความคิด ด้านสังคมได้มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นและด้านอารมณ์เกิดความรู้สึกอันจะช่วยให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นและด้านอารมณ์เกิดความรู้สึกอันจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อตน ซึ่งการมีส่วนร่วมในลักษณะดังกล่าวจะเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

๔.๓ ข้าพเจ้าได้เห็นความสำคัญของการพัฒนากล้ามเนื้อมือของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยการใช้กิจกรรมปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปพยัญชนะต่าง ๆ สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ โดยสร้างความคุ้นเคยกับลักษณะของตัวอักษร รวมทั้งเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรง ที่เด็กจะลากกล้ามเนื้อมือซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนให้เกิดความคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมือ ซึ่งกิจกรรมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมือกับตาประสานสัมพันธ์กัน สอดคล้องกับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช ๒๕๖๐

๔.๔ ข้าพเจ้าได้จัดประสบการณ์ตามแนวคิดและทฤษฎีในการจัดประสบการณ์แบบไฮสโคปในระดับปฐมวัย คือการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการพัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการในห้องเรียน

เด็กเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจะมีเครื่องมือและวัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก มีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างอิสระ เมื่อเด็กใช้เครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์และมีโอกาสในการแก้ไขปัญหามากขึ้น การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้งกายและใจ การให้เด็กสำรวจและใช้วัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุ หลังจากที่เด็กคุ้นเคยกับวัตถุแล้ว เด็กจะนำวัตถุต่าง ๆ มาเกี่ยวข้องกันและเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ ครูมีหน้าที่ จัดให้เด็กค้นพบความสัมพันธ์เหล่านั้นด้วยตนเอง เด็กจะเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจากความสนใจและความตั้งใจของตนเองเป็นผู้เลือกวัสดุอุปกรณ์และตัดสินใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีโอกาสเลือกและ ตัดสินใจทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากครู ดังนั้นครูจึงต้องตระหนักถึงความสำคัญเรื่องการเลือกและการ ตัดสินใจต้องจัดให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกได้ตลอดทั้งวัน หมายถึง การที่ครูสนับสนุนการคิดและทำทหายกระตุ้น ให้เด็กพยายามและช่วยเหลือหรือสร้างงานของตน โดยการพูดกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังทำร่วมกันในการ เล่นและช่วยให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ขณะที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นเสรี เท่านั้น เด็กได้อธิบายว่าตนเองกำลังทำอะไรและเข้าใจอย่างไร มีโอกาสพูดสื่อสารด้วยภาษาท่าทางขณะคิด เกี่ยวกับการกระทำและขยายความคิดของตนเองเพื่อรับรู้สิ่งใหม่ เด็กจะเผชิญกับประสบการณ์สำคัญ ซ้ำแล้ว ซ้ำอีกในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นกุญแจที่สำคัญในการสร้างองค์ความรู้ของเด็กเป็นเสมือน กรอบความคิดที่จะทำความเข้าใจการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ประสบการณ์สำคัญเป็นส่วนหนึ่งของความรู้ ที่ เด็กจะต้องหามาให้ได้โดยการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ เพื่อน แนวคิดและเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ประสบการณ์สำคัญ การเข้าใจการเรียนรู้ของเด็กสามารถวางแผนการจัดประสบการณ์เชิงรุก

ความสำคัญกับกิจกรรมศิลปะเพื่อช่วยให้เด็กพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรงโดยจัดให้ศิลปะเป็นกิจกรรมที่จำเป็นอย่างหนึ่ง สำหรับเด็กปฐมวัยในกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อช่วยให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วม เด็กส่วนใหญ่มีปัญหาด้านความคุ้นเคยกับลักษณะตัวอักษร รวมทั้ง เนื่องจากเด็กปฐมวัยยังไม่มีคล่องตัวในการใช้กล้ามเนื้อมืออาจเป็นเพราะเด็กยังไม่ได้รับการส่งเสริมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเท่าที่ควร และการเรียนรู้พยัญชนะไทยให้เด็กเกิดความจดจำ สนุกสนานในการเรียนและการร่วม กิจกรรมการปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปพยัญชนะต่างๆ สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้รวมทั้งยังได้เรียนรู้พยัญชนะไทยได้ดีขึ้น เด็ก ๆ ได้ฝึกสมาธิ เกิดจินตนาการไปกับการปั้น ส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการรู้พยัญชนะไทย การปฏิบัติจริง สนุกสนาน มีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานของตัวเอง

หลักการที่สำคัญของการจัดประสบการณ์แบบโฮสโคปในระดับปฐมวัย คือการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการพัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการในห้องเรียน เด็กเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจะมีเครื่องมือและวัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก มีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์อย่างอิสระ เมื่อเด็กใช้เครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์และมีโอกาสในการแก้ไขปัญหาเพิ่มขึ้น การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ

๕.ประเภทของนวัตกรรม.

นวัตกรรมการสอน : การเรียนรู้จัดประสบการณ์ตามแนวคิดและทฤษฎีในการจัด

ประสบการณ์แบบไฮสโคปในระดับปฐมวัย คือการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ได้จัดกระทำกับวัตถุได้ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลความคิดและเหตุการณ์ จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและองค์ประกอบการเรียนรู้แบบลงมือทำได้แก่

๑. สื่อ (Materials) ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ จะมีเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก เด็กต้องมีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ เมื่อเด็กใช้เครื่องมือหรือวัสดุต่าง ๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์และมีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้น

๒. การสัมผัส (Manipulation) การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้งกายและใจ การให้เด็กได้สำรวจและจัดกระทำกับวัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุ หลังจากที่เด็ก ๆ ได้สร้าง ความคุ้นเคยกับวัตถุแล้ว เด็กก็จะนำวัตถุต่าง ๆ มาเกี่ยวข้องและเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ ครูมีหน้าที่จัดให้ เด็กค้นพบความสัมพันธ์เหล่านี้ด้วยตนเอง

๓. การเลือก (Choice) เด็กเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจากความสนใจและความตั้งใจของตนเอง เด็กเป็นผู้เลือกวัสดุอุปกรณ์และตัดสินใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีโอกาเลือกและตัดสินใจทำให้เด็กเกิดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope) เป็นการจัดกิจกรรมที่ผสมผสานหรือบูรณาการในทุกกิจกรรม เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ครูมีการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกันทำให้เด็กได้รับความรู้ ได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน ได้รับรู้และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีความสุขสนุกสนาน ซึมซับความรู้ที่หลากหลาย และกล้าแสดงออกในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เกิดความรู้สึกรักการเรียนรู้ มีความภาคภูมิใจ การเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าได้รับการถ่ายทอดความรู้จากครู ดังนั้นครูจึงต้องให้ความสำคัญ เรื่องการเลือกและการตัดสินใจต้องจัดให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกได้ตลอดทั้งวัน ขณะที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นเสรีเท่านั้น

๔. ภาษาและการคิด (Child language & thought) เด็กได้อธิบายว่าตนเองกำลังทำอะไรและเข้าใจอย่างไร มีโอกาสพูดสื่อสาร ด้วยภาษาท่าทางขณะคิดเกี่ยวกับการกระทำและขยายความคิดของตน เพื่อรับรู้สิ่งใหม่

๕. การสนับสนุนจากครู (Adult scaffolding) การที่ครูได้ให้การสนับสนุนให้คิดและความท้าทาย กระตุ้นให้เด็กพยายามและช่วยเด็กขยายหรือสร้างงานของตน โดยพูดกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังทำร่วมกันในการเล่นและช่วยให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก (Adult-Child interaction) การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ นั้น จะประสบความสำเร็จได้ เมื่อเด็กและครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ไฮสโคปจึงได้เน้นให้ครูพยายามสร้าง บรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้น เป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เด็กกล้าพูด กล้าแสดงออกและกล้าปรึกษาครู ครูจะต้องใส่ใจแม้เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ และไม่เบื่อหน่ายที่จะตอบ คำถามเด็ก ๆ หรือป้อนคำถามให้กับเด็ก ๆ ให้เกิดความคิด เกิดจินตนาการ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นนับได้ ว่ามีคุณค่ามากกว่าการยกย่องชมเชยและการให้รางวัล ปัจจัยสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์มีดังนี้

๑. ความไว้วางใจ (Trust) ความไว้วางใจต่อตนเองและผู้อื่น ประสบการณ์ในช่วงนี้เป็นพื้นฐานสำคัญ ในการพัฒนา “ความไว้วางใจ” โดยเริ่มจากบุคคลในครอบครัวและขยายต่อไปยังโรงเรียนและสังคมที่กว้างขึ้น สิ่งนี้จะเป็นการสร้างสัมพันธภาพ บนพื้นฐานแห่งความไว้วางใจซึ่งกันและกันต่อไป

๒. การเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) การที่เด็กเป็นตัวของตัวเองนั้น เป็นความสามารถในการพึ่งพาตนเอง การทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ ดังนั้นถ้าครูให้กำลังใจ ในสิ่งที่เด็กทำ เด็กจะพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้ที่มีความสามารถพึ่งตนเองได้

๓. ความคิดริเริ่ม (Initiative) เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะไปสนับสนุนชั้นความเป็นตัว ของตัวเอง ถ้าเด็กได้รับอิสระในการคิดวางแผนและริเริ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ ครูส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าศึกษา และ สำรวจ เด็กจะรู้สึกมั่นใจว่าตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเลือกที่จะตัดสินใจและกระทำการต่าง ๆ ได้

๔. การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เป็นความสามารถในการ เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักสร้างมิตรภาพและความรู้สึกของการมีส่วนร่วมในช่วงปฐมวัย เด็กมีความสามารถในการใช้ภาษาดีขึ้น เด็กจะแสดงความรู้สึกของตนเองที่สามารถรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ได้มากขึ้น

๕. เชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence) ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งที่แสดงว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จและสามารถช่วยเหลือผู้อื่นได้ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้กล้าลงมือปฏิบัติ กับอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ครูควรพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กได้ โดยการสนับสนุนให้เด็กมีโอกาส ประสบความสำเร็จ จากการใช้ความสามารถของตนเองอย่างเหมาะสมเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้วิธีการ แก้ปัญหาด้วยตนเอง

ข้าพเจ้าได้จัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope) เป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยสามารถพบได้ใน ชีวิตประจำวัน และคุ้นเคยเป็นอย่างดี ประกอบกับการที่ครูได้จัดสภาพแวดล้อมกระตุ้นและชี้แนะเด็กปฐมวัย อย่างต่อเนื่อง เมื่อเด็กทำกิจกรรมทุกครั้งจึงส่งผลให้เด็กได้เผชิญกับปัญหาและได้ฝึกประสบการณ์การ แก้ปัญหา โดยเด็กมีการ ปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจวัตรประจำวัน การเปิดโอกาสให้เด็กได้ ลงมือปฏิบัติและคิดด้วย ตนเอง ครูเป็นเพียงผู้สนับสนุนให้เด็กควบคุมตนเองในการแก้ปัญหาในแต่ละกิจกรรม โดยกระบวนการคิด จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาได้ดียิ่งขึ้น การที่เด็กได้วางแผนการทำงานและทบทวน ความสมบูรณ์ถูกต้อง ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ให้เด็กได้มีโอกาสฝึก

ปฏิบัติหรือทำกิจกรรมบ่อย ๆ จนทำได้คล่องแคล่วและมีแรงจูงใจ มีความสนใจเข้าถึงเป้าหมายและคุณค่าของสิ่งที่ทำทั้งนี้เพราะเด็กปฐมวัยต้องการได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะ ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเชื่อมโยงและการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์แห่งการเรียนรู้เพราะการเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือการให้เด็กได้ลงมือ ปฏิบัติและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

จากเหตุผลข้างต้นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและสติปัญญา ดินนและบุคลากรครูปฐมวัย จึงได้วิเคราะห์แนวทางในการส่งเสริมของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียน บ้านด้ามพร้าว พบว่า เด็กนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ มีร่างกายที่เจริญเติบโต พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กให้แข็งแรงเหมาะสมตามวัย มีสุขภาพจิตที่ดี มีความสุข มีจินตนาการ ความกล้าแสดงออก

ความคิดสร้างสรรค์ และมีทักษะด้านภาษา การสื่อสาร การฟัง การพูดได้อย่างเหมาะสมกับวัย เป็นรากฐานใน การจัดการศึกษา สอดคล้องกับวิสัยทัศน์การศึกษาปฐมวัย ที่มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนา ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต เป็นคนดี มีวินัย สนับสนุนให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง การจากเรียนรู้และ ลงมือปฏิบัติ

๗.วัตถุประสงค์/จุดประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้เด็กเรียนรู้แบบ (Active Learning)
- ๒ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้พหุวัฒนธรรมไทยผ่านการปั้นดินน้ำมัน
๓. เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้พหุวัฒนธรรมไทย
- ๔ .เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็ก
- ๕ .เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเชิงรุก ระดับปฐมวัย โดยการนำแนวคิดไฮสโคป (High Scope) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์
- ๖ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน กล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และ แก้ไขปัญหาได้เหมาะสมตามวัยของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ และ อนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านด้ามพร้าว หลังได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope)

๘.กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นอนุบาล ๒ และชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านด้ามพร้าว

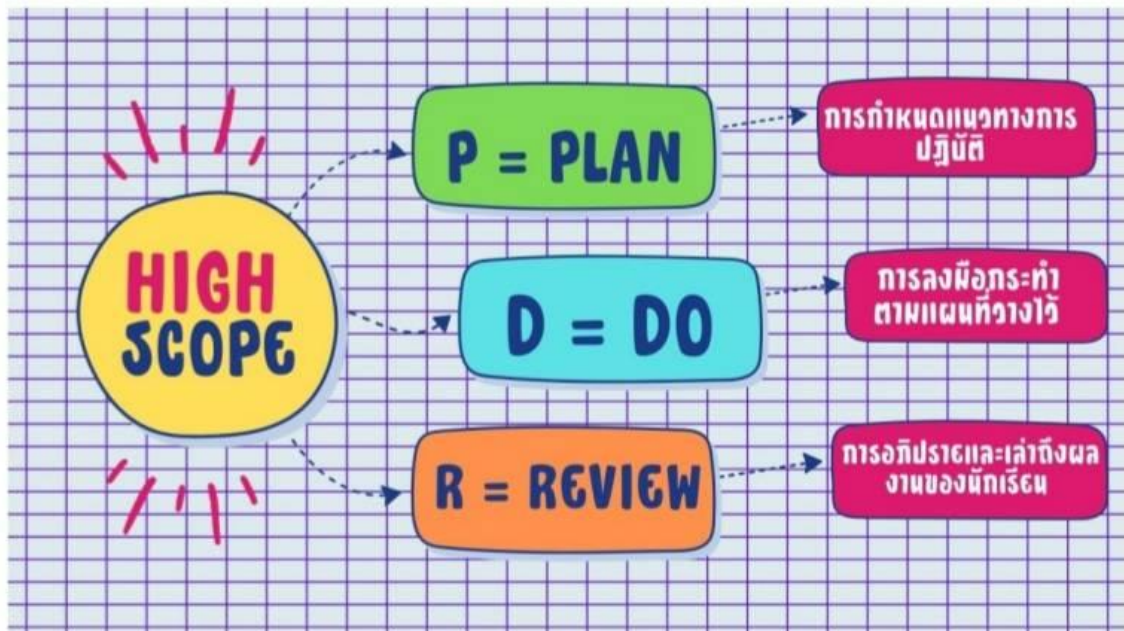
๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope)เป็นการสร้างองค์ความรู้จากการที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติกับอุปกรณ์ หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรง โดยที่ครูจะเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้กับเด็กและกระตุ้นให้เด็กพัฒนาและดำเนินกิจกรรม โดยใช้หลักปฏิบัติ ๓ ประการ คือ

ขั้นที่ ๑ การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือดำเนินงานตามที่ได้รับมอบหมาย มีการสนทนาว่าจะทำอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมก่อนลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือกระทำตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่นักเรียนได้คิด แก้ปัญหา ตัดสินใจและท าดด้วยตนเอง เป็นส่วนที่นักเรียนได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

ขั้นที่ ๓ การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่มีการอภิปรายและเล่าถึงผลงานของนักเรียน เพื่อทบทวนว่านักเรียนสามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงแผนอย่างไร และชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติ และผลงานที่ท ารวมถึงการเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับการที่เด็กได้ลงมือทำ งานหรือกิจกรรมด้วยความสนใจ จะทำให้เด็กสนุกกับการทงาน การท าดตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ผลงานที่เกิดขึ้นนับเป็นความสำเร็จของเด็กในการลงมือท าดกิจกรรมกับเพื่อนอย่างมีความสุขกระบวนการเรียนรู้แบบไฮสโคป (High Scope) เป็น กระบวนการลักษณะการวางแผนการปฏิบัติและทบทวนเป็นการคิดและการท างานของเด็กตามที่วางแผนเอาไว้ โดยครูจะสร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็กโดยการเข้าไปมีส่วนร่วมสนับสนุนส่งเสริม กระตุ้นความคิด ด้วยการตั้งค าดถามให้เด็กคิดตัดสินใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีการคิดวางแผนร่วมกันปฏิบัติและทบทวนด้วยกันในกลุ่มใหญ่และกลุ่มเล็กทำให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานที่ตั้งใจไว้โดยใช้ขั้นตอนการวางแผน (Plan) การปฏิบัติตามแผน (Do) และการทบทวนงาน (Review) โดยผ่านการกระทำ



๑๐. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อพัฒนาการครบทั้ง ๔ ด้าน และการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ คือเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีปฏิบัติ ดังนี้

- ๙.๑. จากการสังเกตเด็ก เด็กมีความชอบในการปั้นดินน้ำมัน
- ๙.๒ ทดสอบนำภาพสามเหลี่ยม วงกลม มาให้เด็กลองปั้นตามแบบปรากฏว่าเด็กสามารถทำได้และบอกได้ ว่าปั้นเป็นรูปทรงอะไร
- ๙.๓ เด็กเกิดความสนใจในการปั้นตามแบบหรือรูปร่างต่าง ๆ ที่ครูนำมาให้ปั้น
- ๙.๔ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และรู้จักพยัญชนะไทยจึงนำภาพพยัญชนะไทยให้เด็กปั้นตามแบบ ผลปรากฏว่าเด็กเกิดความสุขสนาน ชอบ กระตือรือร้นในการปั้นพยัญชนะไทยโดยใช้ดินน้ำมัน และสามารถจำพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น

เด็กทุกคนรู้จักและเข้าใจการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ประสบการณ์สำคัญที่ริเริ่มมาใช้เป็นหลักปฏิบัติจริง ในการจัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ ออกแบบชิ้นงานต่าง ๆ เกิดชิ้นงานตามความคิดการออกแบบของเด็ก ฉะนั้น าเพื่อเกิดเป็นแนวคิดแปลกใหม่ รู้จักการคิดออกแบบผลงาน น ำไปสู่การคิดออกแบบสร้างสรรค์ด้วยตนเอง การพึ่งพาตนเอง การช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นในการเรียนรู้

๑. พัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กระดับชั้นอนุบาล 2, อนุบาล 3 ได้รับโอกาสทางการเรียนการลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ผ่านสื่ออุปกรณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ ส่งผลต่อการได้พัฒนาการบวนการคิด การตัดสินใจ และโดยเฉพาะความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างความมั่นใจในตนเอง ได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษา กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองได้รับประสบการณ์ตรงและสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

๒. ด้านอารมณ์-จิตใจ เด็กระดับชั้นอนุบาล 2, อนุบาล 3 ได้รับความสนุกสนานในการทำกิจกรรม แสดงอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและชื่นชมผลงานของผู้อื่น

๓. พัฒนาการด้านสังคม เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒, อนุบาล ๓ การปรับตัว การตอบสนอง และทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น รู้หน้าที่และบทบาทของตนเอง มีวินัย ความรับผิดชอบและการก ำกับตนเองในการทำกิจกรรมและการแข่งขัน ได้ตามเวลาที่กำหนด

๔. พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒, อนุบาล ๓ ได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและกล้ามเนื้อมัดใหญ่ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ผ่านการใช้สื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ โดยได้ฝึกฝนจนเกิดเป็นทักษะและมีความสามารถอย่างเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม/กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

๑. ความพร้อมด้านอาคารสถานที่ มีการจัดหา/จัดซื้อ สื่อและอุปกรณ์อย่างเพียงพอ ตลอดจนความพร้อมในการใช้สื่อและเทคโนโลยี การให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน

๒. มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรง ทำให้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ

๓. ใช้กระบวนการปฏิบัติการเรียนรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community (PLC) มาใช้ในการดำเนินการ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ร่วมกันคิด วิเคราะห์ปัญหา หาแนวทางแก้ปัญหาและจัดประสบการณ์ นำมาปรับปรุงพัฒนา ให้กระบวนการมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๔. มีการนิเทศ ติดตามการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

เด็กร้อยละ ๗๕ มีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านตรงตามหลักสูตร

เด็กร้อยละ ๘๐ มีการเรียนรู้พหุวัฒนธรรมไทยผ่านการปั้นดินน้ำมัน

เด็กร้อยละ ๙๐ มีการเรียนรู้ตามแนวคิดโฮสโคป (High Scope)

เชิงคุณภาพ

เด็กได้เรียนรู้แบบ (Active Learning)

เด็กได้เรียนรู้พหุวัฒนธรรมไทยผ่านการปั้นดินน้ำมัน

เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้พหุวัฒนธรรมไทย

เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็ก

เด็กได้รับการพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเชิงรุก ระดับปฐมวัย โดยการนำแนวคิดโฮสโคป (High Scope) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์

เด็กได้มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน กล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัยของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ และ อนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว หลังได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดโฮสโคป (High Scope)



๑๒.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงปริมาณ

- เด็กร้อยละ ๗๕ มีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านตรงตามหลักสูตร
- เด็กร้อยละ ๘๐ มีการเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการปั้นดินน้ำมัน
- เด็กร้อยละ ๙๐ มีการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope)

เชิงคุณภาพ

- เด็กได้เรียนรู้แบบ (Active Learning)
- เด็กได้เรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการปั้นดินน้ำมัน
- เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้พยัญชนะไทย
- เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็ก

เด็กได้รับการพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการเชิงรุก ระดับปฐมวัย โดยการนำแนวคิดไฮสโคป (High Scope) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์

เด็กได้มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน กล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาได้เหมาะสมตามวัยของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ และ อนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว หลังได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป (High Scope)

๑๓. งบประมาณ

3,000 บาท

๑๔. การประเมินผล

ข้าพเจ้ามีการดำเนินการวัดผลและประเมินผล โดยการได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่ได้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวชี้วัด มีการประเมินตามสภาพจริง เช่น ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในการบันทึกพฤติกรรมของเด็ก การสัมภาษณ์จากเด็ก จากผู้ปกครอง เพื่อนรอบตัวเด็ก ดูพัฒนาการจากแฟ้มสะสมงานของเด็ก มีการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และนำผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลไปปรับปรุงพัฒนาให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น

๑. เด็กระดับชั้นอนุบาล ๒ และชั้นอนุบาล ๓ ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามตัวบ่งชี้ตรงตามมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๒. เด็กระดับชั้นอนุบาล ๒ และชั้นอนุบาล ๓ ร้อยละ ๘๐ ของผู้เรียน มีทักษะด้านการพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น

ลงชื่อ.....

(นางสาวธิดารัตน์ หอมนวล)

ตำแหน่ง ครู คศ.๑

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม	นางสุชานาถ ฌ อุบล
ตำแหน่ง	ครูผู้สอน
สถานที่	โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
ระยะเวลา	๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗ ถึง กันยายน ๒๕๖๘
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เลือกพัฒนานวัตกรรมจาก ๓ กรอบแนวคิด ดังนี้

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรม Active Learning เป็นฐาน
- การพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ของผู้เรียน
- การพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาตามภูมิปัญญาท้องถิ่นเทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี

การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบผ่านกระบวนการ PLC ให้นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาและนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

การนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนผ่าน Lesson Study โดยกำหนด Learning out come วางแผนการจัดการเรียนรู้ สอนและสังเกต ประเมินผล (Pre – Post)

Learning out come ความสามารถเชิงปัญญา ๓Rs Literacy การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา วิพากษ์มี วิจารณ์ญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถ

นำเสนอนวัตกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโรงเรียนในเครือข่าย

- ๑.โรงเรียนบ้านขามใหญ่
- ๒.โรงเรียนบ้านหัวคำ
- ๓.โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)
- ๔.โรงเรียนบ้านนาตุน
- ๕.โรงเรียนบ้านหนองปลาปาก
- ๖.โรงเรียนบ้านหนองหว้า

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

หลักการและเหตุผลความเป็นมา

จากสภาพการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) เป็นกิจกรรมส่งเสริมพัฒนา ศักยภาพของนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ฝึกทักษะเฉพาะด้านการวาดลายไทย นักเรียนให้มีทักษะทางสังคม การ ประกอบอาชีพ และการสร้างรายได้ด้วยตนเอง ให้สามารถกลับไปใช้ชีวิตในครอบครัว ชุมชนได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ เป็นการบ่มเพาะคุณลักษณะที่ดีให้กับนักเรียน อาทิเช่น ความรับผิดชอบในหน้าที่ การรักษาทรัพย์สิน ของส่วนรวม การสร้างความสามัคคี สร้างพื้นที่เรียนรู้ โดยใช้ชุมชนเป็นพื้นที่ในการฝึกปฏิบัติกิจกรรมบูรณาการ ผ่านงานประเพณี และวัฒนธรรมจะช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจและง่ายที่จะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ประกอบกับเป็นกิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนในเรื่องของการเลือกเรียน มีความสนใจที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องนี้ และเป็นกิจกรรมที่นักเรียนปกติและนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็น ปัญหาและอุปสรรคต่อการเรียน ครูผู้สอนใช้การสอนแบบอธิบาย และสาธิต และนักเรียนลงมือฝึกปฏิบัติด้วย ตนเอง แต่ด้วยความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนอาจจะมีการรับรู้ไม่เท่ากัน ครูผู้สอนจึงได้จัดทำ แบบฝึก ทักษะการวาดลายไทยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ นี้ขึ้นมาเพื่อสะดวก และประหยัดเวลา โดยมีรายละเอียดของเนื้อหา มีแบบฝึกก่อนและหลังเรียนที่สามารถพัฒนาความสามารถด้าน ดนตรีพื้นบ้านให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับ ศตวรรษที่ ๒๑ มีการพัฒนาและ ใช้หลักสูตรที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้เรียนเพื่อรู้ (Learning to Know) เรียนเพื่อการปฏิบัติจริง (Learning to do) และเรียนเพื่อชีวิต (Learning to Be) เป็นการพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาอย่าง เต็มที่โดยมุ่งกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถสืบทอดอนุรักษ์ วัฒนธรรมไทยและบูรณาการสู่อารยธรรมโลกบนพื้นฐานหลักปรัชญาของหลักเศรษฐกิจพอเพียง

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่ม สาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนามี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่ตั้งไว้
๒. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการ เรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
๓. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วย แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียน พรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ในระดับมาก

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒๐ คน

. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึก การสร้างแบบฝึกอาศัยพื้นฐานทางจิตวิทยา ทฤษฎีและ จิตวิทยาการเรียนรู้ ที่เป็นพื้นฐานในการสร้างแบบฝึกที่สำคัญได้แก่ ทฤษฎีการเชื่อมโยง ทฤษฎีการฝึกสมองและ ทฤษฎีการเสริมแรง

ทฤษฎีการเชื่อมโยง (Connectloned theory) ของธอร์นไดค์ (Thomdike) เป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองของผู้เรียนในแต่ละชั้นอย่างต่อเนื่องโดยอาศัยกฎการเรียนรู้ ๓ กฎ คือ

๑. กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) กฎนี้กล่าวถึงสภาพความพร้อมของผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ถ้าร่างกายเกิดความพร้อมแล้วได้กระทำย่อมเกิดความพึงพอใจ แต่ถ้ายังไม่พร้อมที่จะทำแล้วถูกบังคับให้กระทำ จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ
๒. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) กฎนี้กล่าวถึงการสร้างความมั่นคงของการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่ถูกต้องโดยการฝึกหัดกระทำซ้ำๆ บ่อยๆ ย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ได้นานและคงทนถาวร
๓. กฎแห่งความพึงพอใจ (Law of effect) กฎนี้กล่าวถึงผลที่ได้รับเมื่อแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ แล้วถ้าได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำซ้ำๆ แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจก็ไม่อยากจะทำซ้ำๆ หรือเกิดความเบื่อหน่าย

ทฤษฎีการฝึกสมอง (Mental discipline) เป็นทฤษฎีถ่ายโยงความรู้สึกที่เก่าแก่ที่สุด จะเน้นการเรียนโดยการฝึกสมอง เพราะเชื่อว่าการฝึกสอนให้ผู้เรียนจดจำ ฝึกคิดหาเหตุผล โดยสอนให้เข้าใจและฝึกฝนมากๆ จนเกิดเป็นทักษะและความคงทนในการเฉียดฉลาด สามารถเรียนรู้ได้อย่างประสิทธิภาพ

ทฤษฎีเสริมแรง (Reinforcement theory) ของสกินเนอร์ (Skinner) ซึ่งเขาเชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกิริยาสะท้อน หลังจากเกิดกระบวนการสิ่งเร้าและตอบสนอง ซึ่งอาจเป็นการเสริมแรงแบบอุปมัย คือได้รับความพอใจที่มีความหวังหรือเป็นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หนังสือเรียนที่บรรจุเนื้อหาที่เข้าใจ เช่น บทเพลง บทร้อยกรอง กิจกรรมที่สนุกสนานบันเทิง เป็นต้น การเสริมแรงจึงเป็นทฤษฎีที่ประยุกต์ใช้ในวิชาศิลปะ วรรณกรรม และการบันเทิงได้เป็นอย่างดี

การสร้างแบบฝึก

ความหมายของแบบฝึก นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบฝึกที่คล้ายคลึงกัน เช่น อัจฉราชีพพันธ์ (๒๕๓๒ : ๒๖) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกสรุปได้ว่า แบบฝึกหมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจตามแนวหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการและเสริมเติมเนื้อหาบางส่วนช่วยให้นักเรียนหาความรู้ไปใช้ได้อย่างแม่นยำ ถูกต้อง และคล่องแคล่ว

ละเอียด คชวัฒน์ (๒๕๓๗ : ๑๕) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกสรุปได้ว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อการสอนหรือสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาให้นักเรียนได้ฝึกฝนจนมีประสบการณ์

สมาน จันทะลี (๒๕๔๖ : ๑๔๙) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกสรุปได้ว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อสารการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ใช้ฝึกทักษะให้กับผู้เรียน อาจจะเป็นฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์หรือการฝึกปฏิบัติเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความชำนาญหรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป แบบฝึก หมายถึง เครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา หรือการฝึกปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความชำนาญหรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ความสำคัญของแบบฝึก แบบฝึกมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนดังที่มา

สวิลล รักบ้านเกิด (๒๕๒๖ : ๒๗) กล่าวว่า “แบบฝึกนอกจากจะเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการฝึกทักษะทางภาษาของนักเรียนแล้ว ยังมีประโยชน์สำหรับครู คือ ช่วยให้ครูทราบพัฒนาการของทักษะนั้น ๆ ของนักเรียน เห็นข้อบกพร่องในการเรียน ซึ่งจะได้นำข้อบกพร่องได้ทันทั่วทั้งที่ เป็นการให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน”

มะลิ ศรีชู (๒๕๓๗ : ๒๔) เสนอความคิดทำนองเดียวกันว่า “แบบฝึกเป็นสื่อการสอนที่มีคุณภาพสามารถนำมาพัฒนาทักษะการเขียนคำของนักเรียนได้เป็นอย่างดี แบบฝึกให้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนหลายประการ คือ เป็นเครื่องช่วยการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ของนักเรียน ช่วยให้ครูและนักเรียนทราบความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นกับนักเรียน แบบฝึกจึงเป็นเครื่องช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน”

สมาน จันทะดี (๒๕๔๖ : ๑๕๐) กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกสรุปได้ว่า “แบบฝึกเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สำคัญของกลุ่มวิชาทักษะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล แบบฝึกเชิงพัฒนาจะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง มีความชำนาญหรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี”

กล่าวโดยสรุป แบบฝึกเป็นสื่อการสอนที่มีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติกลุ่มวิชาทักษะ กลุ่มวิชาการงาน รวมทั้งกลุ่มสาระวิชาที่เน้นการเรียนรู้ด้วย การปฏิบัติจริง เช่น ศิลปศึกษา แบบฝึกเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าหรือข้อบกพร่องในการปฏิบัติการเรียนการสอน และสามารถแก้ไขได้ทันทั่วทั้งที่ ทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน

ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

แบบฝึกที่ดีผู้สร้างควรคำนึงถึงองค์ประกอบหลายอย่างดังนี้

จันทรา ด่านคงรักษ์ (๒๕๔๖ : ๕) กล่าวถึงหลักในการจัดทำแบบฝึกสำหรับนักเรียนสรุปได้ว่า

๑. แบบฝึกต้องใช้ภาษาง่ายๆ
๒. เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน
๓. มีกิจกรรมที่หลากหลายน่าสนใจ
๔. ส่วนประกอบต่างๆ ของแบบฝึกต้องชัดเจน

พัชรี จำปา (๒๕๔๔ ; ๗) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

๑. ใช้หลักจิตวิทยา
๒. ควรมีหลายรูปแบบเพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน
๓. แบบฝึกแต่ละชุดควรมีเวลาสั้นๆ
๔. ควรเรียงจากง่ายไปหายาก
๕. ควรมีการประเมินผลขณะฝึกเพื่อประเมินความชำนาญในทักษะนั้นๆ

สมาน จันทะดี (๒๕๔๖ : ๑๕๐) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของแบบฝึกดังนี้

๑. สอดคล้องกับวิชาที่เรียน

๒. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
๓. ทำท่ายให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่
๔. พัฒนาผู้เรียนได้ดีขึ้นเก่งขึ้น ชำนาญและเชี่ยวชาญมากขึ้น
๕. มีคำชี้แจงหรือข้อเสนอแนะในการฝึกชัดเจน ตลอดทั้งคำสั่งและวิธีการฝึก
๖. มีลำดับขั้นตอนการฝึกจากง่ายไปยากหลากหลาย
๗. มุ่งพัฒนาผู้เรียนไปตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

กล่าวโดยสรุป แบบฝึกหัดที่ดีควรเป็นแบบฝึกที่สอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา มีคำชี้แจง คำสั่ง วิธีการฝึกหรือข้อเสนอแนะในการฝึกที่ชัดเจน มีรูปแบบของกิจกรรมที่หลากหลาย เรียงจากง่ายไปหายาก เนื้อหาเหมาะสมกับวัย ทำท่ายให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้ ความสามารถอย่างเต็มที่ ควรมีการประเมินผลขณะฝึกเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ดีขึ้นเก่งขึ้นชำนาญและเชี่ยวชาญมากขึ้น

ประโยชน์ของแบบฝึก

วนิดา สุขวนิช (ม.ป.ป.: ๓๖) ได้กล่าวถึงประโยชน์การใช้แบบฝึกสรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นเครื่องช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะในการใช้ภาษาได้ดีขึ้น และแบบฝึกช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง

ยุพา ยิ้มพงษ์ (๒๕๒๒ : ๑๕) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกไว้ดังนี้

๑. เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ
๒. ช่วยเสริมทักษะให้ดีขึ้น
๓. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล
๔. การให้นักเรียนทำแบบฝึกช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นจุดบกพร่องของนักเรียนได้ชัดเจน
๕. แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยจะช่วยให้ครูประหยัดแรงงานและเวลาที่จัดเตรียมสร้างแบบฝึก

รัชนี ศรีไพรวรรณ (๒๕๑๗ : ๑๘๙) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกว่า

๑. ทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น
๒. ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
๓. ฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลงานตนเองได้
๔. ฝึกให้นักเรียนทำงานตามลำพัง โดยมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

กล่าวโดยสรุป แบบฝึกมีประโยชน์ คือ เป็นเครื่องช่วยนักเรียนได้ฝึกทักษะ ทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น ช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง มีความเชื่อมั่น และสามารถประเมินผลงานตนเองได้ ช่วยให้เห็นจุดเด่น จุดบกพร่องของนักเรียนได้ชัดเจน แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยจะช่วยให้ครูประหยัดแรงงานและเวลาที่จัดเตรียมสร้างแบบฝึก

การออกแบบกระบวนการ

ขั้นสอน

- แสดงความคิดเห็นร่วมกันอภิปราย
 - วิเคราะห์ที่มาของลายไทย
- นักเรียนสังเกตสังเกตการวาดจากการสาธิตของครู
- นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดลายไทยว่าต้องทำที่ละขั้นตอนและต้องมีโครงสร้างก่อน
 - นักเรียนดูตัวอย่างผลงานลายไทย

ขั้นปฏิบัติ

- นักเรียนทำใบงานที่ ๑-๓
- ลายไทยพื้นฐานจากง่ายไปหายาก
- ลงมือปฏิบัติตามหากเกิดข้อสงสัยให้สอบถามครู

ขั้นสรุป

- นักเรียนช่วยกันวิจารณ์ผลงานเพื่อน
- ว่ามีข้อดีและข้อควรปรับปรุงอย่างไร
 - นักเรียนนำเสนอผลงาน
- นักเรียนยกตัวอย่างการนำลายไทยไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ผ่านเกณฑ์

ไม่ผ่านเกณฑ์

ศึกษาแบบฝึกกิจกรรมต่อไป

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การจัดการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนและเป็นเสมือนสะพานห้องเรียนกับโลกภายนอก เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการทำงานและทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นองค์ประกอบของคนอย่างสมบูรณ์ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องมีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณภาพของแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังใช้นวัตกรรมแบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี สาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ กลุ่มประชากรที่ใช้ศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๒๐ คน เครื่องมือที่ใช้ศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ได้แก่ แบบฝึกทักษะจำนวน ๑ เล่ม ๑๕ ลายไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน จำนวน ๑ ฉบับ จำนวน ๑๐ ข้อ แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน แบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนของนักเรียน

ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้

๑. แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่ตั้งไว้
๒. ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะ โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีค่าเท่ากับ ๐.๐๑๗๘๙๗๙๙ แสดงว่าผู้เรียนที่เรียนด้วย แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕
๓. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วย แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยรวม ๔.๐๐ โดยมีค่า S.D. เท่ากับ ๐.๖๙

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เป็นแบบฝึกทักษะที่นำเอาภูมิปัญญามาปรับใช้สู่การปฏิบัติที่ยั่งยืน เน้นสร้างเด็กรุ่นใหม่ให้รับฟัง สัมผัส เห็น แล้ววิเคราะห์แก้ปัญหาเป็น พร้อมเสริมการคิดวิเคราะห์นอกตำรา เพื่อเป็นการอนุรักษ์สานต่อจากรุ่นสู่รุ่น โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว แสดงถึงความรักและหวงแหนศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านผลงานศิลปกรรมต่างๆ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

๑. เพื่อศึกษาคุณภาพของแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ระหว่างก่อนและหลังใช้นวัตกรรม
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วย แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะทำให้ได้แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่มีประสิทธิภาพได้แนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการวางแผนพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และทราบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตในการศึกษาค้นคว่าดังนี้

๑. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๐ คน
๒. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี จำนวน ๑ เล่ม ๑๕ ลายไทย
๓. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า ตั้งแต่วันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๗ - ๔ มีนาคม ๒๕๖๘

นียมศัพท์เฉพาะ

๑. การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงานทั้งกระบวนการกลุ่มและด้วยตนเอง ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี
๒. แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี หมายถึง แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยที่ถ่ายทอดเรื่องราวด้านทัศนศิลป์ การเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะความเป็นมาของรูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาว่าผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตัวเองค้นหาศักยภาพ ความสนใจ ส่วนตัวฝึกการรับรู้การสังเกตที่ ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความสำเร็จเห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและสิ่ง รอบตัว พัฒนาเจตคติสมาธิ รสนิยมส่วนตัว มีทักษะ กระบวนการวิธีการ แสดงออก การคิด สร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงศิลปกรรมในสังคม ในบริบทของการสะท้อน วัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น พิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมีปฏิริยาตอบสนองต่อวิชาศิลปะ ช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์กว้างไกลช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์ด้านอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต สภาพเศรษฐกิจ สังคมการเมืองการปกครอง และความเชื่อความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะการ เรียนรู้เทคนิควิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกออยอิสระ ให้นักเรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุน ให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรีย์ภาพและเห็นคุณค่า ของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล (กรมวิชาการ. ๒๕๕๕ : ๒)
๓. ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ หมายถึง คุณภาพจากการพัฒนาการเรียนรู้อาจจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถบรรลุตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ๘๐ แรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ได้จากการทำทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี ๘๐ หลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
๔. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หมายถึง นักเรียนโรงเรียนบ้านด้ามพรา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๐ คน
๕. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนนักเรียนทำได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เป็นการทดสอบหลังเรียน
๖. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของนักเรียน ในการเรียน เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานีการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
๗. ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หมายถึง อารมณ์ท่าที ความรู้สึกชอบ-ไม่ชอบ ของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ (ศ๑๕๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ในด้านเนื้อหาวิธีการสอน กิจกรรมและคุณประโยชน์ที่ได้รับ

๘. แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน หมายถึง แบบประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เพื่อประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักเรียนตามสภาพจริง โดยประเมินทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม
๙. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้น จากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุด กับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน

ความสมบูรณ์ในเนื้อหาสาระของนวัตกรรม

แบบฝึกการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ดังมีแบบฝึกกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น ๑๕ ลาย

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑ ลายก้อนเมฆเหรียญบาท

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๒ ลายดอกบัวตูม

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๓ ลายตรีเพชรหนุมาน

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๔ ลายกระจังตาอ้อย

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๕ ลายใบเทศ

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๖ ลายดอกบานเย็น

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๗ ลายกระหนก

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๘ ลายพุ่มข้าวบิณฑ์

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๙ ลายดอกชบา

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๐ ลายดาวเพดาน

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๑ ลายประจายาม

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๒ ลายดาวดอกจอก

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๓ ลายดอกบัวบาน

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๔ ลายพุ่มใบเทศ

แบบฝึกกิจกรรมที่ ๑๕ ลายดอกบานเช้า



๑. การประเมินผลตัวชี้วัด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

๑) ใบงานที่ ๑ - ๓ เรื่องวาดภาพลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี

-ลายก้อนเมฆเหรียญบาท

-ลายดอกบัวตูม

-ลายตรีเพชรหนุมาน

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) ๑.อธิบายที่มาหรือแรงบันดาลใจในการวาดลายไทยและทัศนศิลป์ไทย ๒.บรรยายประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตคนในสังคม	๑.สอบถาม ๒.ตรวจใบงาน	๑.แบบสอบถาม ๒.แบบประเมินใบงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) ๑.สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ลายไทยพื้นฐาน	๑.สังเกต ๒.ตรวจใบงาน	๑.แบบสังเกต ๒.แบบประเมินใบงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) ๑.เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของผลงานทัศนศิลป์ไทย ๒.รักษาและเห็นคุณค่าของอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงาน ๓.มีทักษะในศตวรรษ ที่ ๒๑	๑.การนำเสนอ	๑.แบบสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับคุณภาพ “ผ่าน”
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน พุดอภิปรายเกี่ยวกับงานศิลปะไทยที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น และสร้างสรรค์งานศิลปะลายไทยพื้นฐานเพื่อให้เห็นคุณค่าและความภาคภูมิใจ	๑.การพูดและนำเสนอผลงาน	๑.แบบประเมินการพูด	เกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับคุณภาพ “ดี”
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑.ใฝ่เรียนรู้ ๒.มุ่งมั่นในการทำงาน ๓.รักความเป็นไทย	๑.การสังเกต	๑.การสังเกต	ผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับคุณภาพ “ผ่าน”

๒.เกณฑ์การประเมินใบงาน
เรื่องวาดภาพลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑.การวางแผนก่อนการปฏิบัติชิ้นงาน	การปฏิบัติงานอย่างมีลำดับขั้นตอนสามารถควบคุมเวลาการทำงานได้อย่างเหมาะสม	การปฏิบัติงานอย่างมีลำดับขั้นตอนสามารถควบคุมเวลาได้แต่แบ่งเวลาผิดพลาดเล็กน้อย	การปฏิบัติงานอย่างมีลำดับขั้นตอนสามารถควบคุมเวลาได้แต่แบ่งเวลาผิดพลาด	ไม่มีการวางแผนในการปฏิบัติงานให้มีลำดับขั้นตอนและไม่ควบคุมเวลาการทำงาน
๒.ความถูกต้องสมบูรณ์ครบถ้วนของชิ้นงาน	สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องตามหัวข้อหรือคำชี้แจงที่กำหนดครบถ้วนสมบูรณ์	สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องตามหัวข้อหรือคำชี้แจงที่กำหนดแต่ผิดพลาดบ้างเล็กน้อย	สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องตามหัวข้อหรือคำชี้แจงที่กำหนดแต่ผิดพลาดปานกลาง	ทำงานไม่ตรงตามหัวข้อหรือคำชี้แจงที่กำหนด
๓.ความประณีตสะอาดสวยงามและดึงดูดใจ	มีความประณีตสวยงามสะอาดไม่ลวกเลียนแบบมีการนำเสนอที่น่าสนใจ	มีความประณีตสวยงามไม่ลวกเลียนแบบมีการนำเสนอที่น่าสนใจแต่ขาดความสะอาดเรียบร้อย	มีความประณีตสวยงามมีลวกเลียนแบบเล็กน้อย มีการนำเสนอที่น่าสนใจแต่ขาดความสะอาดเรียบร้อย	ไม่มีความประณีตและมีการลวกเลียนแบบทำให้การนำเสนอไม่น่าสนใจ
๔.การส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด	สามารถทำงานเสร็จสมบูรณ์ส่งได้ตรงตามเวลาที่กำหนดภายในชั้นเรียนได้	สามารถทำงานเสร็จสมบูรณ์ส่งได้แต่ไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดภายในชั้นเรียนในครั้งแรกต้องมีการนัดหมายให้ส่งในครั้งถัดไป	สามารถทำงานเสร็จสมบูรณ์ส่งได้แต่ไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด	ไม่ส่งงานตามเวลาที่กำหนดทั้งสามครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๑๓-๑๖ หมายถึง ดีมาก

คะแนน ๙-๑๒ หมายถึง ดี

คะแนน ๕-๘ หมายถึง พอใช้

คะแนน ๑-๔ หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ขึ้นไป

๓.แบบเกณฑ์การประเมินในงาน
เรื่องวาดภาพลายไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี

ที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ																รวม		
		การวางแผนก่อน การปฏิบัติชิ้นงาน				ความถูกต้อง สมบูรณ์ครบถ้วน ของชิ้นงาน				ความประณีต สะอาดสวยงาม และดึงดูดใจ				การส่งงานตรง ตามเวลาที่ กำหนด						
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑		๒๐	
๑	ดช.อิทธิชัย พรมดี																			
๒	ดช.ศราวุธ บุญเทศ																			
๓	ดช.รชต สุดถนอม																			
๔	ดช.เกียรติกมล วชิระ																			
๕	ดช.ธนภัทร สิทธิ																			
๖	ดช.วิวัฒน์ ธรรมสาร																			
๗	ดช.รณกร กอสุวรรณ																			
๘	คณ.นิภาพร หอมจันทร์																			
๙	ดช.แสงบุญ ศิลาว์วัฒน์																			
๑๐	ดช.อิวัฒน์ บุญประเสริฐ																			
๑๑	ดช.พรลภัส มีหวัง																			
๑๒	ดช.ณัฐพล เมืองนิล																			
๑๓	ดช.ณัฐภูมิ คล้ายนิล																			
๑๔	ดช.รัชพล นันทัน																			
๑๕	ดช.วุฒิกัทร ศิริวงศ์																			
๑๖	คณ.บุญญรินทร์ จันทร์ภักดิ์																			
๑๗	คณ.สุชิตา หลอดคำ																			
๑๘	คณ.ปิยธิดา ศรีไชย																			
๑๙	ดช.วชิรวิษญ์ รัชภูษะ																			
๒๐	คณ.ศุพรรณษา ศรีคล้า																			

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๑๓-๑๖	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน ๙-๑๒	หมายถึง	ดี
คะแนน ๕-๘	หมายถึง	พอใช้
คะแนน ๑-๔	หมายถึง	ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน	ตั้งแต่ระดับ	พอใช้ขึ้นไป

แบบการประเมินพฤติกรรม
เรื่องวาดภาพภาษาไทยโดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี

ที่	ชื่อ -สกุล	ระดับคุณภาพ																รวม						
		ความมุ่งมั่นตั้งใจทำงาน				เพียรพยายามอดทน				รับผิดชอบ				รักษาและเห็นคุณค่าอุปกรณ์					ตรงต่อเวลา					
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑		๔	๓	๒	๑	๒๐	
๑	คช.อิทธิชัย																							
๒	คช.ศราวุธ																							
๓	คช.รชต																							
๔	คช.เกียรติมงคล																							
๕	คช.ธนภัทร																							
๖	คช.วิหวัฒน์																							
๗	คช.รณกร																							
๘	คณ.นิภาพร																							
๙	คช.แสงบุญ																							
๑๐	คช.อริวัฒน์																							
๑๑	คช.พชรภัศ																							
๑๒	คช.ณัฐพล																							
๑๓	คช.ณัฐภูมิ																							
๑๔	คช.รัชพล																							
๑๕	คช.วุฒิกัทร																							
๑๖	คณ.บุญญรินทร์																							
๑๗	คณ.สุชิตา																							
๑๘	คณ.ปิยธิดา																							
๑๙	คช.วชิรวิษณุ																							
๒๐	คณ.ศุพรรณษา																							

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๑๖-๒๐	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน ๑๑-๑๕	หมายถึง	ดี
คะแนน ๖-๑๐	หมายถึง	พอใช้
คะแนน ๑-๕	หมายถึง	ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน	ตั้งแต่ระดับ	พอใช้ขึ้นไป



ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๑ การทำแบบฝึกทักษะ ครูควรชี้แจงเกี่ยวกับขั้นตอนในการทำแบบฝึกหัดทุกขั้นตอน พร้อมทั้งอธิบายถึงประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ ทั้งนี้เพราะการวาดภาพลายไทยเป็นทักษะที่นักเรียนควรได้รับการฝึกจากแบบฝึกให้มาก

๑.๒ แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้น สามารถนำไปใช้สอนซ่อมเสริมหรือนักเรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเองในเวลาว่างได้

๑.๓ ครูสามารถสร้างแบบฝึกหัดเรื่องอื่นๆ ได้โดยอาศัยแนวทางการสร้างจากแบบฝึกทักษะการวาดลายไทย โดยใช้ภูมิปัญญาเทียนพรรษาเมืองอุบลราชธานี

๑.๔ ครูอาจนำนวัตกรรมทางการศึกษาชนิดอื่นๆ เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน บทเรียนคอมพิวเตอร์มาสร้างเพื่อใช้ในการสอนได้

๑.๕ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจวิธีการสอน ดูแลติดตามผลงาน นักเรียนทุกขั้นตอน ให้กำลังใจนักเรียน และเสียสละเวลา เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ อำนวยความสะดวกให้แก่นักเรียน

๑.๖ ครูผู้สอนควรมีการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงในการปฏิบัติกิจกรรม

๑.๗ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา

งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๓,๐๐๐ บาท

ลงชื่อ.....

(นางสุชานาถ ณ อุบล)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านด้ามพำ

๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗

๑. ชื่อผู้จัดแผนวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อ นางวิจิตรา นามสกุล ธาณี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านด้ามพรำ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เบอร์โทรศัพท์ ๐๙-๙๒๔๙-๒๔๔๘
Email chawin๓๔๓๔@gmail.com

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน คำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป โดยใช้ชุดฝึกทักษะคำที่ประสม
เปลี่ยนรูป - ลดรูป สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑. ข้าพเจ้าเกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม Active Learning เป็น
ฐาน

เพื่อมุ่งแก้ปัญหาด้านการอ่านการเขียนให้กับผู้เรียน และมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับ
ขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ในการที่จะฝึกเขียน และฝึกอ่านคำเพื่อพัฒนาการเขียนการอ่าน
และต่อยอดไปสู่การเขียนคำใหม่ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถอ่านคำ และเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป
เมื่อมีตัวสะกด ได้อย่างถูกต้องด้วยการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึก
ทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” เพื่อ
มุ่งหวังในการที่จะพัฒนาผู้เรียน แก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และสามารถ
พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น

๒. ได้ดำเนินการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กิจกรรม (Active Learning) เป็นฐาน
คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ มีโอกาสลงมือกระทำ และปฏิบัติ หรือมี
ปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
และเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นทักษะการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง ให้เกิดขึ้นด้วย
ตนเองอย่างแท้จริง

ซึ่งจากการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผ่านมา นั้น จะพบปัญหาว่านักเรียน
อ่านแจกลูก สะกดคำ และเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป และสระลดรูป เมื่อมีตัวสะกดได้ไม่ดีเท่าที่ควร จึงทำให้
เกิดปัญหากับผู้เรียนในการเรียนรู้ จากปัญหาดังกล่าวนี้นี้ ข้าพเจ้าจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนา นวัตกรรม “การ
พัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” เพื่อมุ่งหวังในการที่จะแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ
พัฒนาการเรียนรู้ในการที่จะฝึกอ่าน ฝึกเขียนคำเพื่อพัฒนาการอ่าน การเขียน และพัฒนาไปสู่การเขียนคำใหม่ๆ
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น และมี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น สามารถเขียนคำและอ่านแจกลูกสะกดคำใหม่ได้อย่างถูกต้อง

๓. ข้าพเจ้าได้วางแผนงานที่จะดำเนินการพัฒนานวัตกรรม โดยมีการสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรมีการ
จัดทำรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ตาม

หลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ เติบโตตามศักยภาพ โดยมี การ พัฒนารายวิชาและหน่วย การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น และสามารถแก้ไข ปัญหาในการจัดการ เรียนรู้ได้

๔. ได้ดำเนินการออกแบบการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนการสอน Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ เพื่อให้ ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะคุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร โดยมี การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมี กระบวนการคิดและ ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองและสร้างแรงบันดาลใจ

๔.๒ การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบผ่านกระบวนการ PLC ให้นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วม ในการพัฒนาและนำไปใช้ได้จริงในวิถีชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้า ใช้กระบวนการ PLC ร่วมกับคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยทุกระดับชั้น ในการประชุม วางแผนการทำงานกับครูกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในการแก้ไข ปัญหาให้กับผู้เรียน และการจัดทำนวัตกรรมที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาให้ผู้เรียน และนำผลการประชุมนำเสนอ ผู้บริหารสถานศึกษาในการให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

๔.๓ การนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนผ่าน Lesson Study โดยกำหนด Learning out come วางแผนการจัดการเรียนรู้ สอน และสังเกต ประเมินผล (Pre – Post)

นำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป -ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้น

ประถมศึกษาปีที่ ๒” ไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการ เรียนรู้ในการที่จะฝึกเขียน และฝึกอ่านเพื่อพัฒนาการเขียนการอ่าน และพัฒนาไปสู่การเขียนคำใหม่ๆ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนคำและอ่านแจกลูกสะกดคำได้อย่างถูกต้อง โดยครูผู้สอนได้มีมาตรการช่วยเหลือผู้เรียนโดย ได้นำนวัตกรรม สอนเพิ่มเติมในชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ซึ่งมีกำหนดตารางเรียนที่ชัดเจนตามตารางสอน

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป -ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒”

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การอ่าน การเขียน เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการบูรณาการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย และการบูรณาการกับกลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ ในการพัฒนาความรู้ สติปัญญา และพัฒนาการเรียนรู้ได้ เนื่องจากการอ่าน การเขียนเป็นสื่อกลางการเรียนรู้และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒ ได้กล่าวว่า การ จัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญ ที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและศักยภาพ ซึ่งการจัดการ เรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทใน กิจกรรมการเรียนรู้ มีโอกาสลงมือกระทำ และปฏิบัติ หรือมีปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ และสร้างองค์ ความรู้ให้เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งครูมิใช่ผู้สอนหรือป้อนความรู้ให้ผู้เรียนอีกต่อไป แต่ครูจะเป็นที่เลี้ยงในการดูแล การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ และลงมือปฏิบัติกิจกรรม ต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลง

มือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้น แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านมา นั้น จะพบปัญหานักเรียนบางส่วนอ่านแจกลูกสะกดคำ เขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กรณีมีตัวสะกดยังไม่ได้ และได้ในระดับที่ไม่น่าพอใจ จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านการอ่าน การเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป และคำใหม่ ๆ ด้วยตนเอง

จากปัญหาดังกล่าวนี้ ข้าพเจ้าจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” โดยมุ่งหวัง เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่าน การเขียนให้กับผู้เรียน

๗. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการอ่าน- การเขียนของผู้เรียน ด้วย นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒”
๒. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ที่สูงขึ้น
๓. สร้างเจตคติที่ดีด้านการอ่าน-การเขียนให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๐ ราย

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม โดยนำแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และแนวทางการดำเนินงานตามวงจรการบริหารที่มีคุณภาพ PDCA มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ มีโอกาสลงมือทำ และปฏิบัติ หรือมีปฏิสัมพันธ์มีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นทักษะการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ ค้นพบองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นด้วยตนเองอย่างแท้จริง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านมา นั้น จะพบปัญหานักเรียนบางส่วนอ่านแจกลูกสะกดคำ เขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กรณีมีตัวสะกดยังไม่ได้ และได้ในระดับที่ไม่น่าพอใจ จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านการอ่าน การเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป และคำใหม่ ๆ ด้วยตนเอง จากปัญหาดังกล่าวนี้ ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active Learning

๕ ขั้นตอน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป-ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่าน การเขียนให้กับผู้เรียน

๑๐. การออกแบบนวัตกรรม/ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ได้ดำเนินการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ๕ ขั้นตอน และแนวทางการดำเนินงานตามวงจรการบริหารที่มีคุณภาพ PDCA ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทุกกิจกรรมอย่างหลากหลาย PDCA มีรายละเอียดดังนี้

P (Plan)	=	การวางแผน
D (Do)	=	ปฏิบัติตามแผน
C (Check)	=	ตรวจสอบ/ประเมินผล
A (Action)	=	การดำเนินการให้เหมาะสม

กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ มีโอกาสลงมือทำ และปฏิบัติ หรือมีปฏิสัมพันธ์มีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะ กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะมี ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียน
๒. ขั้นสำรวจค้นหา
๓. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป
๔. ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ
๕. ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนการเรียนรู้

การออกแบบนวัตกรรม

ได้ออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่าน - การเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการอ่าน การเขียนของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตรภาษาไทย จำนวน ๕ ชุดฝึก แต่ละชุดฝึกมีกิจกรรมย่อย ๖ กิจกรรม โดยออกแบบเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตรภาษาไทย จำนวน ๕ ชุดฝึก แต่ละชุดฝึกมีกิจกรรมย่อย ๖ กิจกรรม ดังนี้

- ๑ แจกลูกสะกดคำนำไปเขียน
- ๒ เขียนพยัญชนะจากภาพให้เป็นคำ
- ๓ การเขียนคำจากภาพ
- ๔ จับคู่คำให้สัมพันธ์กับรูปภาพ
- ๕ จับคู่คำคล้องจอง
- ๖ เรียนรู้คำนำไปแต่งประโยค

ในแบบฝึกทักษะทั้ง ๕ ชุดฝึกจะมีกิจกรรมการทดสอบผู้เรียนก่อนเรียน - หลังเรียน เพื่อประเมินการเรียนรู้ และพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นข้อมูลในการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

๑๑. โครงสร้างและ องค์ประกอบนวัตกรรม

๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

นวัตกรรมในการแก้ปัญหา และพัฒนาผู้เรียนประกอบด้วยนวัตกรรมแบบฝึกจำนวน ๕ เล่ม แต่ละเล่ม มีกิจกรรมย่อย ๖ กิจกรรม ดังนี้

จำนวนแบบฝึกทักษะ ๕ เล่ม ประกอบด้วย

๑. แบบฝึกทักษะคำที่ประสม สระ อะ
๒. แบบฝึกทักษะคำที่ประสม สระ เอะ
๓. แบบฝึกทักษะคำที่ประสม สระ เออ
๔. แบบฝึกทักษะคำที่ประสม สระ อัว
๕. แบบฝึกทักษะคำที่ประสม สระ โอะ

กิจกรรมย่อย ๖ กิจกรรม ประกอบด้วย

๑. แจกลูกสะกดคำนำไปเขียน
๒. เขียนพยัญชนะจากภาพให้เป็นคำ
๓. การเขียนคำจากภาพ
๔. จับคู่คำให้สัมพันธ์กับรูปภาพ
๕. จับคู่คำคล้องจอง
๖. เรียนรู้คำนำไปแต่งประโยค

๑๑.๒ วัตถุประสงค์ เป้าหมายของนวัตกรรม

จากสภาพปัญหาที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่ผ่านมานั้น ครูผู้สอนจะพบปัญหานักเรียนบางส่วนอ่านแจกลูกสะกดคำ เขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กรณีมีตัวสะกดยังไม่ได้ และได้ในระดับที่ไม่น่าพอใจ จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านการอ่าน การเขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป และคำใหม่ ๆ ด้วยตนเอง ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” โดยมุ่งหวัง เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่าน การเขียนให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ในการที่จะฝึกอ่าน ฝึกเขียนคำ และพัฒนาไปสู่การอ่าน การเขียนคำใหม่ๆ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการอ่าน- การเขียนของผู้เรียน ด้วย นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่าน - การเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒”
๒. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น
๓. สร้างเจตคติที่ดีด้านการอ่าน-การเขียนให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

เป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านด้ามพรว้า จำนวน ๑๐ คน

- เป้าหมายเชิงปริมาณ
- นักเรียน จำนวน ๑๐ คน ได้รับการพัฒนาการอ่าน-การเขียน
นักเรียน จำนวน ๑๐ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้น
- เป้าหมายเชิงคุณภาพ
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีด้านการอ่าน-การเขียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับการสร้างนวัตกรรม

๑. นักเรียนอ่าน - เขียนคำที่ประสมสระเปลี่ยนรูป - ลดรูปได้
๒. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ ๓,๕๐๐ บาท

๑๔ การประเมินผล

๑. ประเมินผลจากแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ดังนี้

๑. แบบฝึกทักษะที่ ๑ การเรียนรู้สระเปลี่ยนรูป สระ อะ
๒. แบบฝึกทักษะที่ ๒ การเรียนรู้สระเปลี่ยนรูป สระ เอะ
๓. แบบฝึกทักษะที่ ๓ การเรียนรู้สระเปลี่ยนรูป สระ เออ
๔. แบบฝึกทักษะที่ ๔ การเรียนรู้สระลดรูป สระ อัว
๕. แบบฝึกทักษะที่ ๕ การเรียนรู้สระลดรูป สระ โอะ

๒. ประเมินผลจากการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน แบบฝึกทักษะ จำนวน ๕ ชุด

(ลงชื่อ)

ผู้จัดทำ

(นางวิจิตรา ธานี)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

วันที่เดือนพ.ศ.....

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบ

() ไม่เห็นชอบ

.....
.....

(ลงชื่อ)

(นางณัฐธิดา แสงใส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

วันที่เดือนพ.ศ.....



โรงเรียนบ้านด้ามพริ้ว

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



