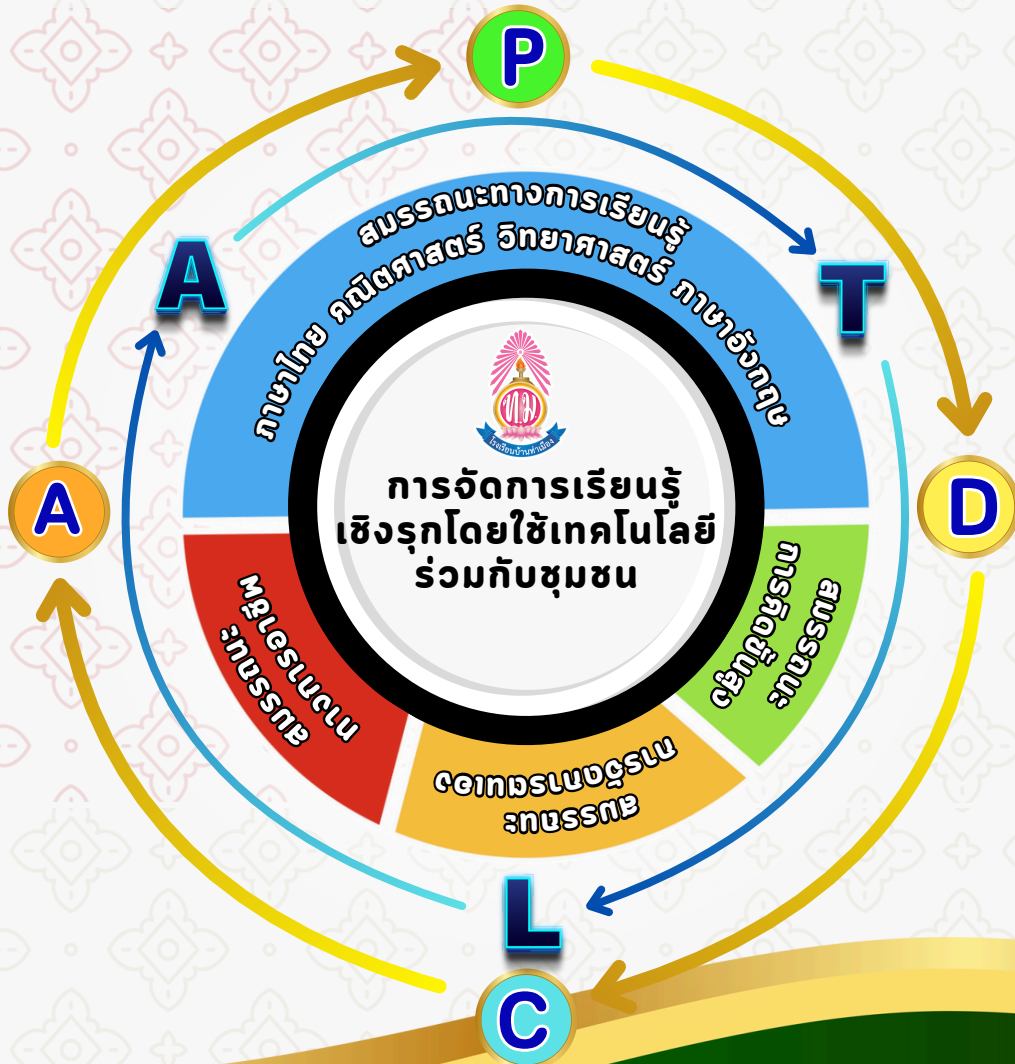




แผนการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรมการ ATL MODEL การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน

ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนบ้านท่าเมือง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



แผนการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568

โดย นายวุฒินันท์ แสงทอง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าเมือง

แผนงานที่	กิจกรรมหลัก	ข้อกฎหมาย	กิจกรรมรอง	วัน เดือน ปี
1	การสร้างเครือข่าย คณะกรรมการ ขับเคลื่อนฯ ระดับ สถานศึกษา	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 3 มาตรา 5 (3) (4) มาตรา 20 (1) (2)	1.1 แสวงหาความร่วมมือทุกภาคส่วน เช่น ภาคการศึกษาองค์กรส่วนท้องถิ่น กลุ่มภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม เด็กและเยาวชน	1 เม.ย. 68
			1.2 แต่งตั้งคณะทำงานขับเคลื่อนสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ สถานศึกษา (คำสั่ง 50 / 2568)	25 เม.ย. 68
			1.3 ประชุมกรรมการขับเคลื่อนฯ ระดับสถานศึกษา ระดมความคิดเห็น กำหนด ทิศทางการพัฒนานวัตกรรม	25 เม.ย. 68
			1.4 มีแผนการปฏิบัติงานของคณะทำงานขับเคลื่อนการดำเนินงานฯ	25 เม.ย. 68
2	การจัดทำแผนพัฒนา นวัตกรรม	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) มาตรา 20 (1) (2) (3)	2.1 ประชุมคณะครู สร้างการรับรู้ บทบาท ภารกิจ รร นำร่องพื้นที่นวัตกรรม	25 เม.ย. 68
			2.2 จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมระดับสถานศึกษา	25 เม.ย. 68
			2.3 จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมระดับห้องเรียน (ครูทุกคน)	1 พ.ค. 68
			2.4 ประชาพิจารณ์ แผนพัฒนานวัตกรรม โดยประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อน สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา และผู้ใช้ประโยชน์	14 พ.ค. 68
			2.5 นำเสนอขอความเห็นชอบ ต่อคณะกรรมการสถานศึกษา	14 พ.ค. 68
			2.6 นำเสนอขอความเห็นชอบ ต่อคณะกรรมการขับเคลื่อนฯ ของจังหวัด	16 พ.ค. 68
3	การสร้างรูปแบบการ บริหารจัดการตนเอง	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (3) (4) มาตรา 28, 30 (มาตรา 33)	3.1 ทบทวนการบริหารสถานศึกษาที่ผ่านมา จุดเด่น จุดด้อย จุดที่ควรพัฒนา สามารถรองรับการเกิดนวัตกรรมการศึกษา ได้เพียงใด	16 พ.ค. 68
			3.2 การออกแบบโครงสร้างการบริหารที่รองรับการเกิดนวัตกรรม/ ปรับ-ยุบ-รวม บทบาทภารกิจที่เกินจำเป็น และบูรณาการเชื่อมโยงเสริมพลังการเปลี่ยนแปลง	16 พ.ค. 68
			3.3 ออกแบบกระบวนการบริหารงบประมาณ และจัดทำแผนปฏิบัติการใช้ งบประมาณประจำปีที่สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมของครู (มาตรา 28, 30)	16 พ.ค. 68

แผนงานที่	กิจกรรมหลัก	ข้อกำหนด	กิจกรรมรอง	วัน เดือน ปี
			3.4 ตั้งคณะทำงาน ทบทวน การนำเข้านโยบายของส่วนราชการที่เป็นภาระเกินจำเป็น เพื่อนำเข้าสู่แผนพัฒนานวัตกรรม ก่อนเสนอขอความเห็นชอบ คณะกรรมการขับเคลื่อนฯ ของจังหวัด (มาตรา 33)	19 พ.ค. 68
4	การวางแผนพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาที่รองรับมาตรฐานการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๑	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) มาตรา 18 (3) มาตรา 20 (5) (7) (8) (10) มาตรา 37, 38	4.1 มีกิจกรรมการประชุมสร้างการรับรู้และตระหนักในสถานศึกษานำร่อง มีเจตคติที่ดี กล้าที่จะเปลี่ยนแปลง	พ.ค. 68
			4.2 มีการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	พ.ค. 68
			4.3 มีการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สำหรับครูในสถานศึกษา นำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	พ.ค. 68
			4.4 มีการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพครูด้านการวัดผลประเมินผลผู้เรียน	พ.ค. 68
			4.5 มีการนิเทศ ติดตาม และเสริมพลังครู และบุคลากรทางการศึกษาในการสร้างความรู้ความเข้าใจในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้	มิ.ย. 68
5	การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) มาตรา 20 (3) (4) (5) (6) (7) มาตรา 25 (มาตรา 35)	5.1 ประชุมครู/ ทบทวน หลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ที่มีอยู่ ว่าสอดคล้องกับเป้าหมายนวัตกรรมตามแผนพัฒนานวัตกรรม เพียงใด	พ.ค. - ส.ค. 68
			5.2 ร่วมกัน กำหนดเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ใหม่ เพื่อยกร่างกรอบแนวคิดของหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของจังหวัดและบริบทของโรงเรียน	พ.ค. 68
			5.3 วางแผน พัฒนาระบบการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ/เชิงรุก และจัดทำคู่มือการนำกรอบหลักสูตรไปใช้ในหลักสูตรสถานศึกษา (มาตรา 3)	พ.ค. 68
			5.4 ทบทวน วางแผน การผลิต การจัดหา การจัดซื้อ การนำสื่อ ตำรา แบบเรียน มาใช้อย่างอิสระ ให้สอดคล้องกับมาตรา 25 (มาตรา 35)	พ.ค. 68
			5.5 วางแผนการวัดผลประเมินผลฐานสมรรถนะ และการเทียบโอน รวมทั้งจัดทำระเบียบว่าด้วยการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (มาตรา 25)	พ.ค. 68

แผนงานที่	กิจกรรมหลัก	ข้อกฎหมาย	กิจกรรมรอง	วัน เดือน ปี
			5.6 นำหลักสูตร และระเบียบการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ ขอความเห็นชอบต่อคณะกรรมการสถานศึกษา และนำเสนอต่อคณะกรรมการขับเคลื่อนฯ ของจังหวัด (มาตรา 25)	พ.ค. 68
			5.7 มีการนิเทศ ติดตาม สนับสนุน การพัฒนาหลักสูตรของสถานศึกษาที่สอดคล้องกับกรอบหลักสูตรจังหวัด	ก.ย. 68
6	การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) (3) (4), มาตรา 20 (7) (9) (มาตรา 34)	6.1 การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายในที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย - มีกิจกรรมเสริมสร้างแรงบันดาลใจ - มีการนำไปบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระ	ตลอดปีการศึกษา
			6.2 การใช้ประโยชน์แหล่งเรียนรู้นอก - มีแผนการนำแหล่งเรียนรู้นอกมาใช้ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ให้เกิดนวัตกรรม - มีกิจกรรม/กระบวนการที่ให้ผู้เรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้และสรุปความรู้ด้วยตนเอง	ตลอดปีการศึกษา
			6.3 เทคโนโลยีทางการศึกษา - วางแผน จัดทำ จัดทำ นำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการ และการจัดการเรียนรู้	ตลอดปีการศึกษา
			6.4 หน่วยงาน/สถานประกอบการ - สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานในพื้นที่ เพื่อสนับสนุนการพัฒนา นวัตกรรม / - ให้นักเรียนมาเรียนรู้ / ฝึกปฏิบัติงาน (มาตรา 34)	ตลอดปีการศึกษา
			6.5 บุคคล/ผู้ปกครอง/ภูมิปัญญาชาวบ้าน - จัดระบบสารสนเทศภูมิปัญญาท้องถิ่น - นำองค์ความรู้มาปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร - สร้างกระบวนการเรียนรู้บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น (มาตรา 34)	ตลอดปีการศึกษา

แผนงานที่	กิจกรรมหลัก	ข้อกฎหมาย	กิจกรรมรอง	วัน เดือน ปี
7	การพัฒนาระบบข้อมูลนวัตกรรมการศึกษา	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) มาตรา 15 (6)	7.1 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการนำเข้าสู่ข้อมูลตามมาตรฐานของการจัดทำฐานข้อมูลของสถานศึกษา	พ.ค. 68
			7.2 ติดตามช่วยเหลือการรวบรวมฐานข้อมูลตามมาตรฐานที่คณะกรรมการนโยบายกำหนด	พ.ค. 68
			7.3 มีการนำเข้าสู่ข้อมูลในระบบฐานข้อมูลพื้นที่นวัตกรรม (ระบบจากส่วนกลาง)	พ.ค. 68 ถึง เม.ย. 69
			7.4 มีการใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูลเพื่อจัดทำยุทธศาสตร์การศึกษาของสถานศึกษาและการพัฒนาสถานศึกษา	พ.ค. 68 ถึง เม.ย. 69
8	การรายงานความก้าวหน้าและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	พ.ร.บ.พื้นที่ฯ 62 มาตรา 5 (1) (2) (3) (4), มาตรา 15 (4) (10), มาตรา 20 (10) (12) มาตรา 36, 37, 40	8.1 แต่งตั้งคณะทำงาน จัดทำรายงานผลการดำเนินงานตามมาตรา ๕	เม.ย. 69
			8.2 สถานศึกษาส่งแบบรายงานผลการดำเนินงานตามมาตรา ๕ แห่ง พ.ร.บ.พื้นที่นวัตกรรม พศ. ๒๕๖๒ (รายปี)	พ.ค. 69
			8.3 เตรียมการรองรับการประเมินผลโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรม ตามกำหนด (3 ปี) (มาตรา 40)	ตามกำหนดการของหน่วยงานต้นสังกัด

มาตรา 5 พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

- (1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- (3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และ
- (4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

มาตรา 15 คณะกรรมการนโยบายมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

- (1) กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ระดับประเทศในการดำเนินการส่งเสริมให้มีพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา
- (2) ให้คำแนะนำแก่คณะรัฐมนตรีในการประกาศกำหนดให้จังหวัดใดเป็นพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา รวมทั้งประกาศยุบเลิกพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (3) กำหนดนโยบาย และกำกับดูแลการดำเนินงานของคณะกรรมการขับเคลื่อน เพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ในการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตาม

มาตรา 5

- (4) กำหนดหลักเกณฑ์การประเมินผลการดำเนินงานและการบริหารจัดการในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา
- (5) กำหนดแนวทางให้คณะกรรมการขับเคลื่อนปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานของหน่วยงาน ทางการศึกษาหรือสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม

การศึกษา

- (6) กำหนดมาตรฐานข้อมูลและมาตรฐานการแลกเปลี่ยนข้อมูลการจัดการศึกษาของพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง
- (7) เสนอแนะต่อรัฐมนตรีให้มี การ นวนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ไปใช้ในการจัดการศึกษาของสถานศึกษาชั้น

พื้นฐานของรัฐและของเอกชน

(8) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย กฎ ระเบียบ ประกาศ หรือ คำสั่งที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาตาม กฎหมายว่าด้วยระเบียบบริหารราชการ กระทรวงศึกษาธิการ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยนำผลสัมฤทธิ์ในการดำเนินงานของพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา มาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขดังกล่าว

- (9) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีในการตราพระราชกฤษฎีกายกยอเวลาใช้บังคับพระราชบัญญัตินี้
- (10) กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษาของ สถานศึกษานำร่อง
- (11) ออกระเบียบเกี่ยวกับการปฏิบัติงานทั่วไปเกี่ยวกับการบริหารจัดการ การปฏิบัติงาน การเงิน สิทธิประโยชน์ และการประเมินผล ภายใน

สถานศึกษานำร่อง

- (12) แต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อ ท การแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการนโยบาย มอบหมาย
 - (13) ออกระเบียบหรือประกาศเพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้
 - (14) หน้าที่และอำนาจอื่นใดตามที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และ อำนาจของคณะกรรมการนโยบาย
-

มาตรา 20 เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา ๕ ให้คณะกรรมการขับเคลื่อนมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

- (1) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (2) ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและ เอกชน ดำเนินการร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน ตาม (1)
- (3) ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อการสอน จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาบุคลากร จัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่น ที่จำเป็นสำหรับพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (4) นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติ ไปปรับใช้กับการจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (5) ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา นำร่องอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพใน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (6) จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา
- (7) ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียน การสอนที่มีคุณภาพและเกิดการพัฒนานวัตกรรม การศึกษา
- (8) เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ในการเป็นสถานศึกษานำร่องหรือในการนำนวัตกรรม การศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา
- (9) เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษา ไปใช้
- (10) จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง
- (11) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อน มอบหมาย
- (12) รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อ คณะกรรมการนโยบาย
- (13) หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของ คณะกรรมการขับเคลื่อน
- (14) ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

กฎหมายรอง ที่เกี่ยวข้อง

6. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง แนวปฏิบัติเกี่ยว กับการเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบวุฒิการศึกษาของ ผู้เรียนระหว่าง สถานศึกษานำร่องและสถานศึกษาอื่น พ.ศ. 2564
7. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนในสถานศึกษานำร่อง พ.ศ. 2564
12. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง นโยบายการยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนในสถานศึกษานำร่อง
8. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ และวิธีการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษาของสถานศึกษา นำร่อง พ.ศ. 2564
10. ระเบียบคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาว่าด้วยการรับและการใช้ จ่ายเงินหรือทรัพย์สินที่มีผู้บริจาคเพื่อการศึกษาให้แก่ สถานศึกษานำร่อง พ.ศ. 2564
13. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ และวิธีการจัดสรรเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2566
11. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินผลการดำเนินงานและการบริหารจัดการในพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษา พ.ศ. 2564
14. ประกาศคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง มาตรฐานข้อมูล และมาตรฐานการแลกเปลี่ยนข้อมูลการจัดการศึกษาของพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา และสถานศึกษานำร่อง พ.ศ. 2566



แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารหรือนวัตกรรมเชิงระบบ

1. ชื่อโรงเรียน โรงเรียนบ้านท่าเมือง

ชื่อ-สกุล ผอ.ร.ร. นายวุฒินันท์ แสงทอง เบอร์โทร 098-6140248 E-mail tm0002562@gmail.com

จำนวนครูผู้สอน 11 คน (รวมผู้บริหาร) แยกเป็น ข้าราชการครู 10 คน

อัตราจ้างเงินงบประมาณราชการ.....คน อัตราจ้างเงินโรงเรียน.....คน

จำนวนบุคลากรอื่น 2 คน แยกเป็น ชุกรการ 1. คน ลูกจ้างประจำ.....คน ลูกจ้างชั่วคราว 1 คน

จำนวนนักเรียน อนุบาล 27 คน ระดับประถมศึกษา 91 คน

รวมจำนวนทั้งสิ้น 118 คน

2. ชื่อแผนงาน การพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับการศึกษาโรงเรียนบ้านท่าเมืองด้วยการเชื่อมโยงเทคโนโลยี ชุมชน และการเรียนรู้

3. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ

นายวุฒินันท์ แสงทอง

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2568

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

วัตถุประสงค์

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด
ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
ยุทธศาสตร์
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ : โครงการใหม่

9. หลักการและเหตุผล

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในส่วนที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทของพื้นที่ ท้องถิ่นส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัยในพื้นที่ โดยบูรณาการการให้บริการการศึกษาของสถานศึกษาระดับต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริมพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ภูมิสังคม อาชีพที่สนองตอบการพัฒนาเอกลักษณ์เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความต้องการของชุมชน และภูมิภาค ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความรัก ความภูมิใจในชุมชน และพื้นที่สืบสานศิลปวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยมที่ดีงาม ส่งเสริมการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้านในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยกำหนดให้มีการส่งเสริมการจัดการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพชีวิต สำหรับผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อการบริหารจัดการระดับสถานศึกษา หน่วยงานส่วนภูมิภาค และหน่วยงานส่วนกลาง และยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การพัฒนาการเรียนรู้ออกไปสู่วิถีชีวิต การสร้างตัวตนให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับ

นานาชาติ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม หัวข้อการลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเป็นธรรมในทุกมิติ ในส่วนของการสร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษา โดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ได้กำหนดให้ด้านการศึกษาเน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การ

สนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด และด้านการปรับสมดุล และพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ในส่วนของกฎหมายมีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ และมีจำเป็น ทันสมัย มีความเป็นสากล มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการพัฒนา การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่นำไปสู่ความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ เอื้อต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดวิเคราะห์และ ค้นหาคำความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่รับฟังและท่องจำ แต่เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองขึ้น หรือแม้กระทั่งจากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การ เปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการปรับตัวและคิดเชิงวิเคราะห์กลายเป็นทักษะที่สำคัญยิ่ง

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองจึงมีการพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยี ร่วมกับชุมชน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านท่าเหมือง

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

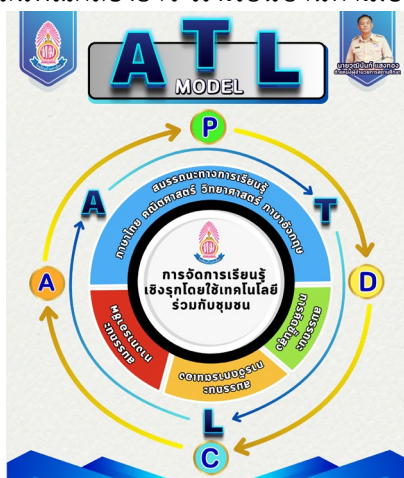
- 1) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 2) เพื่อทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
- 3) เพื่อประเมินผลสมรรถนะหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน ได้แก่
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูง
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ
 - เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการอาชีพ

11. กลุ่มเป้าหมาย

ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเหมือง ปีการศึกษา 2568

12. นวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรม ATL Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน
 “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเหมือง”



ATL Model (การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับชุมชน)

A = Active Learning การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

T = Technology การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

L = Local วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

รูปภาพกิจกรรม



อัตลักษณ์สถานศึกษา

“สถานศึกษาพอเพียง เคียงคู่วัฒนธรรม งามล้ำภูมิปัญญาท้องถิ่น”

อัตลักษณ์อุบลราชธานี สู่อัตลักษณ์สถานศึกษา บูรณาการหลักสูตร 7 สารการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านท่าเมือง



13. ประเภทของนวัตกรรม

ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลลัพธ์ด้านผู้เรียน

- 1) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 2) เพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้
- 3) การเรียนรู้แบบ Active Learning
- 4) พัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)
- 5) เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. ผลลัพธ์ด้านครู

- 1) เพิ่มทักษะด้านการจัดการเรียนการสอน
- 2) เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้
- 3) สร้างสรรค์สื่อการสอนที่เหมาะสม

3. ผลลัพธ์ด้านชุมชน

- 1) การแก้ไขปัญหาในชุมชน
- 2) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการศึกษา
- 3) สร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

4. ผลลัพธ์ด้านระบบการศึกษา

- 1) เกิดนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่ๆ
- 2) พัฒนาหลักสูตรที่ยืดหยุ่นและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น
- 3) ยกระดับการศึกษาไทยให้สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัล

15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	จำนวน 44,100 บาท
วัสดุ/อุปกรณ์	จำนวน 30100 บาท
วิทยากร	จำนวน 7000 บาท
กลุ่มวัสดุฝึก 7 กลุ่มสาระ	จำนวน 7000 บาท

16. นวัตกรรมครู



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม อัตลักษณ์สถานศึกษา : 1.ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 2.ประเพณีและความเชื่อ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอนุกุล เอี่ยมสำอาง ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ความเป็นมาของดนตรีอีสานกับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 13 สัปดาห์ (16 พฤษภาคม 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ในกิจกรรมการเรียนรู้

4.4 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่า การปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

7.2 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่นเกี่ยวข้องกันอย่างไรอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกัน ในกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์ สำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสำรวจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับ ประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น และการเชื่อมโยงกับศาสนาและวัฒนธรรม

2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ลายพิน การใช้เครื่องดนตรีอีสาน

4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้ชุมชนและผู้ปกครองเห็น

9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

10.1 ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่นมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่วังดนตรีพื้นบ้านของชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการเล่นดนตรีพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือเล่นดนตรีพื้นบ้านด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งซึ่งจากการปฏิบัติจริง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงดนตรีพื้นบ้านหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

10.2 การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนวิธีการเล่นดนตรีพื้นบ้านในชั้นเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์และความสำคัญของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

11.1 เซึ่งปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสานกับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

11.2 เซึ่งคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับพระพุทธศาสนาสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

12. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

13. การประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนมีสมรรถนะการจัดการตนเองได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นายอนุกุล เอี่ยมสำอาง)

ตำแหน่ง ครู



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
อัตลักษณ์สถานศึกษา : 1.ภูมิปัญญาท้องถิ่น 2.การประกอบอาชีพ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายวัชรินทร์ สาระไทย ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การสร้างสร้งงานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model เรื่อง สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินม กลองยาว รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 20 สัปดาห์ (16 พฤษภาคม 2568 – 30 กันยายน 2568)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การคิดค้นนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยผสมผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในบริบทการเรียนการสอน โดยมีแนวทางการคิดค้นดังนี้

1. การศึกษาความต้องการและบริบทวิเคราะห์บริบทของผู้เรียนในชุมชน เช่น ลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสนใจของผู้เรียน และเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ ศึกษาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน

2. . การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ ATL Model ประกอบด้วย 3 แนวทางหลัก

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแท้จริง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ฝึกฝนทักษะดนตรีพื้นบ้าน เช่น การเล่นพินม การตีจังหวะกลองยาว การวางแผนจัดวงดนตรี และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน และการสื่อสาร ได้แก่ ฝึกเล่นพินมและกลองยาวจากครูหรือปราชญ์ท้องถิ่น แบ่งกลุ่มจัดวงดนตรีและซ้อมการแสดง วางแผนการแสดงร่วมกันและสะท้อนผลหลังการเรียนรู้

การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ (Technology)

ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เช่น การสืบค้นข้อมูลดนตรีพื้นบ้านผ่านอินเทอร์เน็ต การดูคลิปวิดีโอการแสดงวงกลองยาว/พินม การบันทึกคลิปวิดีโอการฝึกซ้อม หรือสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อจัดแสดงผลงาน **ได้แก่** ค้นคว้าความรู้จาก YouTube หรือแอปการเรียนรู้ดนตรี บันทึกวิดีโอการฝึกซ้อมและตัดต่อคลิปนำเสนอ ใช้เทคโนโลยีสร้างโปสเตอร์ QR Code เชิญชมงานแสดง

การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom)

นำความรู้จากท้องถิ่น เช่น ศิลปะดนตรีอีสาน วงกลองยาว การเล่นพินม และประวัติความเป็นมาของดนตรีพื้นบ้านมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชุมชนตนเอง **ได้แก่** เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนการเล่นพินมหรือกลองยาว ศึกษาบทเพลงพื้นบ้านและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอีสาน จัดแสดงวงดนตรีในงานชุมชนหรืองานโรงเรียน

3. การออกแบบกระบวนการสร้างนวัตกรรม

- 1.การวางเป้าหมาย กำหนดเป้าหมายของการสร้างนวัตกรรมที่ชัดเจน เช่น การพัฒนาทักษะอาชีพ การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือการสร้างคุณค่าเพิ่มให้ผลงาน
- 2.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ สร้างหน่วยการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน เช่น การศึกษาภูมิปัญญา การออกแบบและพัฒนาผลงาน การประเมินผล
- 3.การนำเทคโนโลยีมาใช้ ผสมผสานเทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น ซอฟต์แวร์ออกแบบ การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล หรือการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในกระบวนการสร้างสรรค์
4. การเชื่อมโยงอาชีพ พัฒนาผลงานที่สามารถนำไปต่อยอดเชิงอาชีพได้ เช่น การแสดงรีโนเวท

4. การประเมินและพัฒนานวัตกรรม

- 1.ใช้เครื่องมือประเมิน เช่น แบบสอบถาม สังเกตพฤติกรรม หรือผลสำเร็จของชิ้นงาน เพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จของนวัตกรรม
- 2.ปรับปรุงนวัตกรรมโดยอาศัยข้อมูลย้อนกลับจากผู้เรียน ครู และชุมชน
3. สร้างแนวทางการต่อยอด เช่น การเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล หรือการส่งเสริมให้นำไปใช้ในกิจกรรมชุมชน

5. การสร้างแรงบันดาลใจและการส่งเสริม

1. กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การแข่งขัน การจัดนิทรรศการผลงาน หรือการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์
2. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน ผู้ปกครอง และองค์กรภายนอก เพื่อสนับสนุนการพัฒนา นวัตกรรม

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเหมองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ประเพณีและความเชื่อ" และ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "คณะกลองยาวอีสาน" ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับดนตรีพื้นบ้าน การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การสร้างสรรค์งานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้แก่นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาการงานอาชีพ กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การสร้างสรรค์งานอาชีพ ด้วยวิถีเทคโนโลยีและภูมิปัญญา โดยใช้ ATL model เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว” จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับอาชีพสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน เสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

7.3 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงานและการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นกับอาชีพ
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. หลักการทางการศึกษา

1. การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาจริง สร้างสถานการณ์ที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสำรวจความรู้ พัฒนาทักษะ และสร้างผลงาน

2. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) ผสมผสานความรู้จากหลายศาสตร์ เช่น เทคโนโลยี งานอาชีพ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

3. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความรู้ที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในอนาคต

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียน

1. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้

2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่สะท้อนตัวตนและวัฒนธรรม

3. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) เชื่อมโยงความรู้และทักษะจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ศิลปะพื้นบ้าน ให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

3. ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ผู้เรียนสร้างความรู้และความเข้าใจด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ที่หลากหลาย เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการค้นพบด้วยตัวเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb กระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยเน้น 4 ขั้นตอน:

1. การมีประสบการณ์ตรง (Concrete Experience)
2. การสะท้อนคิด (Reflective Observation)
3. การวิเคราะห์และสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization)
4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation)

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Gardner ยอมรับว่าผู้เรียนมีความฉลาดหลากหลายด้าน เช่น ความฉลาดทางศิลปะ (Artistic Intelligence) และความฉลาดทางการปฏิบัติ (Kinesthetic Intelligence) ใช้กิจกรรมหลากหลายเพื่อรองรับศักยภาพที่แตกต่างของผู้เรียน

4. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาหรือสถานการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา

5. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Theory) สนับสนุนการทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมและการแบ่งปันความรู้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. หลักการและแนวคิด การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก พัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ATL Model จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ในปัจจุบัน ด้วยการบูรณาการ 3 องค์ประกอบ คือ A (Active Learning), T (Technology), L (Local Wisdom) ในหน่วย “สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว” แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสกับดนตรีพื้นบ้านอีสาน ฝึกฝนจริง รู้จักใช้เทคโนโลยี และเชื่อมโยงคุณค่าทางวัฒนธรรมกับชีวิตจริง

2. วัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียนรู้

- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจพิณและกลองยาวในบริบทท้องถิ่น
- เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะดนตรีพื้นบ้านในระดับเบื้องต้น
- เพื่อฝึกให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าและนำเสนอ
- เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวัฒนธรรมของตนเอง

3. กระบวนการเรียนรู้ตาม ATL Model

Active Learning: นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม ตั้งแต่การชมวิดีโอ แบ่งกลุ่มค้นคว้า ฝึกเล่นเครื่องดนตรี ออกแบบการแสดง ไปจนถึงการจัดนิทรรศการ

Technology: นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลดนตรีพื้นบ้าน บันทึกการฝึกซ้อม ตัดต่อวิดีโอ และออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น QR Code หรือโปสเตอร์

Local Wisdom: นักเรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ปรชาญท้องถิ่น ครูพินบ้าน หรือผู้เฒ่าผู้แก่ที่มีความรู้เรื่องดนตรีอีสาน

4. ลำดับขั้นการเรียนรู้

- ชมวิดีโอวงกลองยาว/พิน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
- ศึกษาประวัติความเป็นมาและบทบาทของดนตรีพินบ้าน
- ฝึกเล่นพิน/กลองยาวในกลุ่มย่อย
- ออกแบบวงดนตรีและฝึกซ้อมร่วมกัน
- สร้างสื่อเทคโนโลยีและจัดนิทรรศการนำเสนอผลงาน

5. การวัดและประเมินผล

- แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม
- การประเมินทักษะดนตรีเบื้องต้น
- การประเมินผลงานสื่อ/การนำเสนอ
- การสะท้อนความรู้สึและความภาคภูมิใจของนักเรียน

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียนมีทักษะเบื้องต้นในการเล่นเครื่องดนตรีพินบ้าน
- นักเรียนสามารถวางแผนและทำงานร่วมกันได้
- นักเรียนรู้จักใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาผลงาน
- นักเรียนภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเองและเห็นคุณค่าในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพ เรื่อง “สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว” โดยใช้แนวคิด ATL Model ซึ่งประกอบด้วย Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก), Technology (การใช้เทคโนโลยี) และ Local Wisdom (ภูมิปัญญาท้องถิ่น) ได้มีการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัย แต่ยังคงยึดโยงกับบริบทของท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรง ทั้งนี้โครงสร้างและองค์ประกอบของสื่อดังกล่าวถูกออกแบบให้เอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และครอบคลุมแนวคิดทั้งสามประการของ ATL

สื่อการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่

- 1) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น ใบงาน แผ่นพับ และโปสเตอร์แสดงขั้นตอนการเล่นพินและกลองยาว
- 2) สื่อดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอสาธิตการฝึกเล่นเครื่องดนตรีพินบ้าน และสไลด์นำเสนอแบบโต้ตอบได้
- 3) สื่อจากชุมชน เช่น การใช้ปรชาญชาวบ้านเป็นแหล่งเรียนรู้ และการนำเครื่องดนตรีพินบ้านจริงมา

ประกอบกิจกรรมในชั้นเรียน

องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้เริ่มจาก หน้าปก ที่ระบุชื่อกิจกรรม แนวคิด ATL และภาพประกอบที่สะท้อนอัตลักษณ์ของดนตรีพินบ้าน จากนั้นเป็นส่วนของ เนื้อหาหลัก ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับวงกลองยาวและพิน ความสำคัญทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตลอดจนแผนผังโครงสร้างวงดนตรี ทั้งยังมีคลิปวิดีโอ ประกอบการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพจริงของการฝึกซ้อมและการแสดง รวมถึงคลิปตัวอย่างการบรรเลงจากปรชาญชุมชนที่มีความเชี่ยวชาญ

นอกจากนี้ ยังมี ใบงานและแบบฝึกหัด ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้วางแผนการทำงานร่วมกัน ฝึกคิดวิเคราะห์ และสร้างผลงานด้วยตนเอง เช่น แบบฝึกวางโครงสร้างวงดนตรี และการฝึกวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสมาชิกในวง รวมไปถึง แบบประเมินผล ที่ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะการปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยี และทัศนคติที่มีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนการออกแบบ QR Code หรือลิงก์ออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองหรือชั้นเรียนได้

จุดเด่นของสื่อวัตกรรมการนี้ คือ การผสมผสานกิจกรรมเชิงปฏิบัติจริงเข้ากับสื่อเทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย โดยไม่ละทิ้งบริบทของชุมชนท้องถิ่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตน และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการดำรงชีวิตหรือประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างสร้างสรรค์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เสิ่งปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถส่งผลงาน "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

12.2 เสิ่งคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสาน
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

14. การประเมินผล

14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานสืบเสาะศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว ของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานสืบเสาะศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานสืบเสาะศิลป์ ถิ่นพินกลองยาวได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม

ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นายวัชรินทร์ สาระไทย)

ตำแหน่ง ครู



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
อัตลักษณ์สถานศึกษา : ภาษาและวัฒนธรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวทัศนีย์วรรณ พิมพาลัย ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง โดยใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ภาษาและวัฒนธรรมของคนตรีอีสานในท้องถิ่น รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 13 สัปดาห์ (16 พฤษภาคม 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.2 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "ภาษาและวัฒนธรรมของคนตรีอีสานในท้องถิ่น" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่นในกิจกรรมการเรียนรู้

4.5 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการใช้ภาษาที่ถูกต้อง มีความเหมาะสม

โรงเรียนบ้านท่าเมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น ในด้านภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่า การปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้ นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาภาษาไทยกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสำเร็จ อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

7.4 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ

9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น “ภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่นเกี่ยวข้องกันอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำ และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม ในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์ สำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสำรวจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับ ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และ ขั้นตอนการดำเนินการ

3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ลายพิน การใช้เครื่องดนตรีอีสาน

4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้เห็นชุมชนและผู้ปกครองเห็น

9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภาษา วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

10.1 ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาภาษาไทยเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่วังดนตรีพื้นบ้านของชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการเล่นดนตรีพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือเล่นดนตรีพื้นบ้านด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงดนตรีพื้นบ้านหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

10.2 การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนวิธีการเล่นดนตรีพื้นบ้านในชั้นเรียน การศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

11.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน สามารถเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสำเร็จ อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

11.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

12. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

13. การประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของดนตรีอีสานในท้องถิ่น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนมีสมรรถนะทางการเรียนรู้ภาษาไทย และสมรรถนะการจัดการตนเองได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม

ขอรับรองข้อมูล.....^๖
ทัศนัยอรุณ.....(ลงชื่อ)

(นางสาวทัศนีย์วรรณ พิมพาลัย)

ตำแหน่ง ครู



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

อัตลักษณ์สถานศึกษา : 1. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น 2. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอานุภาพ บุญจันทร์เขย ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะด้านการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) เรื่อง ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 ภาคเรียน (16 พฤษภาคม 2568 – 10 ตุลาคม 2568)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.3 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ โดยเน้นทักษะด้านการคิดคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ในกิจกรรมการเรียนรู้

4.6 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมการจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และประเพณีความเชื่อในท้องถิ่นซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี" ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับศาสนาพุทธผ่านการประดับตกแต่งวัดและโบราณสถานในพื้นที่

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่า การปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และวิถีชีวิตสภาพแวดล้อม และนำความรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 80 มี พัฒนาการทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้

2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 19 คน สามารถส่งผลโครงการงาน "ดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี" ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม 1 ชิ้นงานต่อ 1 กลุ่มได้

3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คนได้

7.5 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงานและการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในพระพุทธศาสนา

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรีเกี่ยวข้องกันอย่างไรอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำ และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกัน ในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งซึ่งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

3. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์ สำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การสำรวจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี และการเชื่อมโยงกับทักษะด้านแก้ปัญหาคำถาม

2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน ฝายหิน การใช้เครื่องดนตรีอีสาน

4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการดำเนินงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้เห็นชุมชนและผู้ปกครองเห็น

9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การแสดงวงกลองยาว การแสดงพิน ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์กับบริบทชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านการคำนวณ โดยใช้ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาศักยภาพด้านการคำนวณ พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจด้านการสร้างผลิตภัณฑ์ในชุมชน และประเพณีในท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

10.1 ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรีมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร?” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับวิถีชีวิตและท้องถิ่นและเสียงดนตรี

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงานสถานที่วังดนตรีพื้นบ้านของชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการเล่นดนตรีพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน และการลงมือเล่นดนตรีพื้นบ้านด้วยตนเอง กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น การแสดงดนตรีพื้นบ้านหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวของนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

10.2 การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนวิธีการเล่นดนตรีพื้นบ้านในชั้นเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์และความสำคัญของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

11.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการคำนวณได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน สามารถเข้าใจความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม 1 ชิ้นงานต่อคนได้

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 100 คน

11.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความใจความ เป็นมาของดนตรีอีสาน กับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมสำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคนได้
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

12. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

13. การประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของดนตรีอีสาน กับ ประเพณีความเชื่อในท้องถิ่น	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการ อภิปราย
นักเรียนมีสมรรถนะการคำนวณ	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้ คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกต พฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การ สังเกตพฤติกรรม

ขอรับรองข้อมูล..........(ลงชื่อ)

(นายอานุกาภ บัญจันทร์เชย)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม 2. ประชาณฺ์/ภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวรัชนี พลสวัสดิ์ ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) เรื่อง “สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 4 สัปดาห์ (2 มกราคม 2569 – 30 มกราคม 2569)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.1 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)

- สำรวจความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้แบบสืบเสาะที่ผสมผสานเทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งร่วม สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว ของชุมชน มาประยุกต์ใช้ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สืบเสาะศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง”

- กิจกรรมนี้สะท้อนถึงวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม และการสืบสานศิลปวัฒนธรรม ของคนในชุมชนบ้านท่าเมือง โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิทยาศาสตร์ เรื่องเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว และการนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการนำตนเองในการเรียนรู้เรื่องเสียงและการเกิดเสียง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- กิจกรรมนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งผสมผสานการเรียนรู้เรื่องเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว และการนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการนำตนเองในการเรียนรู้เรื่องเสียงและการเกิดเสียง

4.4 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผนการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน

- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญในวงกลองยาวของในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมสมรรถนะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว และการนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการนำตนเองในการเรียนรู้เรื่องเสียงและการเกิดเสียง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และทักษะทางวิทยาศาสตร์
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ "วิทยาศาสตร์กับวิถีท้องถิ่น" ซึ่งเน้นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นและการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น โดยสามารถนำความรู้ทั้งสองส่วนมาผสมผสานกันเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและส่งเสริมความยั่งยืนได้

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่น คือเป็น "สถานศึกษาพอเพียง เคียงคู่วัฒนธรรม งามล้ำภูมิปัญญาท้องถิ่น" และมีความมั่งคั่งในวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม สามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชน คือ "วงกลองยาว ของชุมชนท่าเหมือง" ซึ่งเป็นวงกลองยาว ที่สืบทอดมาซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชน

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นตามหนังสือเรียนมากกว่าการลงมือปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริงในท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานของตนเอง จากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น

การนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านกระบวนการสืบค้นและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง โดยเน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปผลด้วยตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจลึกซึ้งและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์กับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต และสิ่งแวดล้อมรวมไปถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้นี้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

- 1) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- 2) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถเรียนรู้เสียงจากเครื่องดนตรีในวงกลองยาว ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ได้
- 3) เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถจัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมไม่น้อยกว่า 100 คนได้

7.6 เชิงคุณภาพ

- 1) เพื่อให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากกิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการ สังเกต ทดลอง และตั้งคำถาม
- 3) เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าเสริมสร้างความภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมในบริบทของชุมชน ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

9.1 หลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปความรู้ด้วยตัวเอง โดยใช้เทคโนโลยีช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกต้องขึ้นจะเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการศึกษาและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เช่น “กระบวนการสร้างลวดลายของหิน และงานปูนปั้นมีความแตกต่างกันในแง่ของแรงงานและเวลาอย่างไร?” นักเรียนจะต้องสำรวจ ศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการลงมือทำและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

1) ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์งานปูนปั้นจากการสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

2) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในวัตกรรมการนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การออกแบบงานปูนปั้น การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงานในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

3) แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของวัตกรรมการนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วม อย่างกระตือรือร้น ในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

9.3 กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบสืบเสาะหาความรู้ มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

- 1) การเรียนรู้จากคำถาม: การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เริ่มต้นจากคำถามหรือปัญหาที่นักเรียนต้องการหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไข ผ่านการตั้งคำถามที่ท้าทายและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
- 2) การสำรวจและค้นหาคำตอบ: นักเรียนจะได้มีโอกาสสำรวจข้อมูล แหล่งความรู้ และใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการหาคำตอบให้กับคำถามที่ตั้งขึ้น
- 3) การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการ: เน้นการพัฒนากระบวนการคิดและวิธีการค้นคว้า เช่น การตั้งสมมติฐาน การทดลอง และการสรุปผลมากกว่าการให้คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว
- 4) การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน: การเรียนรู้แบบนี้ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกัน ในการค้นหาคำตอบ สร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานเป็นทีม
- 5) การพัฒนาทักษะการคิดวิจารณ์: การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแยกแยะข้อมูลได้ดีขึ้น
- 6) การเรียนรู้ที่มีความหมาย: เน้นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและสามารถนำไปใช้ได้จริง ในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วได้
- 7) บทบาทของครูเป็นผู้แนะนำ: ครูมีบทบาทในการกระตุ้นและแนะนำกระบวนการสืบค้นข้อมูล แต่ไม่ใช่การให้คำตอบตรง ๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

9.4 การประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) กับบริบทท้องถิ่น

การนำการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเหมอง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น จากกิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินacolงยาว โรงเรียนบ้านท่าเหมอง” และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทของชุมชนช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายเห็นคุณค่าของทรัพยากรในชุมชนและส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนในระยะยาว

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของวัตกรรมการนี้ “พัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินacolงยาว โรงเรียนบ้านท่าเหมอง” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียน

ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “เสียงเกิดขึ้นได้อย่างไร” “เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ มีลักษณะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์เข้ากับสภาพแวดล้อมในชุมชน นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการเกิดเสียง

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4-5 คน สมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่ในการสืบเสาะหาความรู้ตามประเด็นคำถาม ดังนี้ การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน นักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

กิจกรรมนี้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ซึ่งผสมผสานการสำรวจเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ มีลักษณะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร การตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการเกิดเสียง เสียงสูง-เสียงต่ำ และเปรียบเทียบกระบวนการเสียงจากเครื่องดนตรีวงกลองยาวชนิดต่างๆ มีลักษณะเหมือนหรือต่างกันอย่างไร การศึกษาดูงานวงกลองยาวในชุมชน การเรียนรู้เทคนิคการเล่นเครื่องดนตรี เช่น กลองยาว พิณ จากปราชญ์ชาวบ้าน และการทดลองเล่นเครื่องดนตรี และสร้างสรรค์ชิ้นงานเทียบเคียงเสียงด้วยตนเอง สร้างแบบจำลองการเกิดเสียง/เทียบเสียงสูง-เสียงต่ำอย่างง่าย กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งที่ยั่งยืนจากการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน แบบจำลองการเกิดเสียง/เทียบเสียงสูง-เสียงต่ำอย่างง่าย หรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวของนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนลายเสียงพิณในชั้นเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์และความสำคัญของงานปูนปั้นในวิถีชีวิต และสิ่งแวดล้อม และการสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมและประเพณีในกระบวนการเรียนรู้

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง จากกิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาในชุมชน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการทำงานปูนปั้นได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยง กับวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม และปราชญ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

สื่อ/อุปกรณ์

- เครื่องดนตรีพื้นบ้าน (พิณ/กลองยาว หรือคลิปีตีโอ)
 - https://www.youtube.com/watch?v=m6NWWZ_NyFg&list=PL4bp4aXMAvYERHBRHs3JvxqHTryMyoF8f&index=1
 - <https://www.youtube.com/watch?v=WWSRCI1RW10&list=PL4bp4aXMAvYERHBRHs3JvxqHTryMyoF8f&index=5>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=1s1ZzBSP5r0&t=431s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=4bZdcZMM6Ko>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ZmHpdTxZwPw>
- อุปกรณ์ทดลอง เช่น เชือก, แก้วน้ำ, น้ำ, หนัวยาง, แก้วพลาสติก

11.2 การเชื่อมโยงวิทยาศาสตร์ ป.5 เรื่อง “เสียงและการได้ยิน” เข้ากับ “วงกลองยาว”

ประเด็น	เชื่อมโยงกับ “วงกลองยาว”
การเกิดเสียง	เสียงกลองยาวเกิดจาก การสั่นของผิวกลอง เมื่อถูกตี เสียงที่ได้มีลักษณะดังและทุ้ม
ตัวกลางของเสียง	เสียงจากกลองยาวเดินทางผ่าน อากาศ (หรือผ่านไม้/พื้นห้อง เมื่อวางกลองลงพื้น)
ความดัง-ความเบา	การตีแรง-เบา ส่งผลให้เสียงเปลี่ยนไป นักเรียนสามารถทดลองตีแล้วสังเกต
การได้ยินเสียง	ผู้เล่นและผู้ฟังได้ยินเสียงผ่านหู ซึ่งแปลงการสั่นสะเทือนเป็นสัญญาณประสาท

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนให้นักเรียนจะทำให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคจากผู้ที่มีความรู้จริง
- ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติโดยการให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านดนตรี และทักษะการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เสิ้งปริมาณ

- 1) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
- 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถเรียนรู้เสียงจากเครื่องดนตรีวงกลองยาว ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพิณกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” ได้
- 3) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 14 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถจัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมไม่น้อยกว่า 100 คนได้

12.3 เชิงคุณภาพ

- 1) ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นจาก กิจกรรม “สืบเสียงศิลป์ ถิ่นพินกลองยาว โรงเรียนบ้านท่าเมือง” สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) นักเรียนได้ฝึกการ สังเกต ทดลอง และตั้งคำถาม
- 3) นักเรียนเห็นคุณค่าเสริมสร้างความภูมิใจใน ภูมิปัญญาท้องถิ่น

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

14. การประเมินผล

14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

- 1) ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
- 2) ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
- 3) จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

14.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

- 1) การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
- 2) การวิเคราะห์ความเข้าใจเรื่องเสียง เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ
- 3) การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

14.3 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

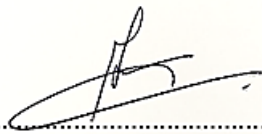
- 1) ใบกิจกรรมทดลอง
- 2) สังเกตพฤติกรรม
- 3) แบบประเมินกลุ่ม
- 4) แบบทดสอบสั้น

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

เครื่องมือ	จุดประสงค์ที่วัด	วิธีใช้	เกณฑ์การให้คะแนน
ใบงานกิจกรรมทดลอง	ความเข้าใจเรื่องการเกิดเสียง และตัวกลางของเสียง	นักเรียนกรอกข้อมูลจากการทดลอง (เครื่องดนตรี/ฟังเสียง/ทดสอบตัวกลาง)	เข้าใจเนื้อหา 3 คะแนน วิเคราะห์ผลได้ 2 คะแนน ตอบคำถามครบ 2 คะแนน
แบบสังเกตพฤติกรรม	การมีส่วนร่วม ความร่วมมือ การตั้งคำถาม	ครูสังเกตนักเรียนขณะทำกิจกรรม กลุ่ม/ทดลอง	มีส่วนร่วมตลอดเวลา - 3 สื่อสารดี - 2 ร่วมมือในกลุ่ม - 2
แบบประเมินชิ้นงาน (กลุ่ม)	การสื่อความคิดวิเคราะห์ ผลการทดลอง	ให้กลุ่มนักเรียนเขียน/นำเสนอผลที่ได้จากการทดลองหรือเปรียบเทียบ เสียงเครื่องดนตรี	ถูกต้อง - 3 ความคิดสร้างสรรค์ - 2 เชื่อมโยงท้องถิ่น - 2
แบบทดสอบสั้น	วัดความเข้าใจพื้นฐาน หลังเรียน	แบบปรนัย/เขียนสั้น ๆ	ตอบถูกทุกข้อ - ผ่าน ผิดเกิน 2 ข้อ - ทบทวนเพิ่มเติม

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)

ระดับคะแนน	เกณฑ์
3 (ดีมาก)	เข้าใจหลักการ ทดลองได้ถูกต้อง อธิบายได้ชัด
2 (พอใช้)	เข้าใจพื้นฐาน แต่ยังไม่อธิบายไม่ครบถ้วน
1 (ต้องปรับปรุง)	มีข้อผิดพลาดในการทดลองหรือไม่เข้าใจหลักการ

ขอรับรองข้อมูล..........(ลงชื่อ)
(นางสาวรัชนี พลสวัสดิ์)
ตำแหน่ง ครู



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

อัตลักษณ์สถานศึกษา : 1.วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม 2.วัฒนธรรมประเพณี

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางขวัญใจ พลสวัสดิ์ ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) เรื่อง วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 ภาคเรียน (16 พฤษภาคม 2568 – 10 ตุลาคม 2568)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.5 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาสภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเน้น ทักษะการสื่อสาร (Communication): การสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้ Role Play (กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสวมบทบาทสมมติ และเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง "วัฒนธรรมและประเพณีในชุมชน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับอาชีพ และวิถีชีวิตในกิจกรรมการเรียนรู้

4.7 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญประชาชนชาวบ้านหรือผู้เชี่ยวชาญด้านพินและวงกลองยาวในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรมจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ**"การเรียนรู้โดยการเล่น"** (Play-based Learning) เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยไม่ใช่แค่การรับข้อมูลจากครูหรือแหล่งเรียนรู้ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาการและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ในชีวิตจริงได้ การใช้กิจกรรม Role Play และเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประโยชน์หลายประการ เช่น กระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์

Role Play สามารถใช้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และยังสามารถฝึกทักษะด้านภาษาได้ เช่น การสนทนา การออกเสียง การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ขณะเดียวกัน เกมสามารถใช้ในการฝึกทักษะทางความคิด การเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่ว และยังทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ

โรงเรียนบ้านท่าเมืองอยู่ในชุมชนที่มีวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพที่เป็นเอกลักษณ์ มีวัฒนธรรมที่ทำสืบต่อกันมาคือการตีพินและวงกลองยาวอีสาน และนักเรียนยังขาดความรู้ในเรื่องนี้ และการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และเห็นคุณค่าในวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในท้องถิ่น

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ**"การเรียนรู้โดยการเล่น"** (Play-based Learning) เรื่อง **"วิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น"** จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหา และความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในวิถีชีวิตได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

7.7 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่ตลอดไป
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นแลแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ "การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้กิจกรรม Role Play และเกม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

1. หลักการของ Active Learning

- Active Learning หรือการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตัวเองผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการคิด การอภิปราย การทดลอง และการปฏิบัติจริง โดยไม่เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่ผู้เรียนรับข้อมูลเพียงอย่างเดียวจากครู

- หลักการสำคัญ ได้แก่ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้, การกระตุ้นความสนใจและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครู, การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการสร้างความรู้ผ่านการทดลองและกิจกรรม

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism): เป็นทฤษฎีที่เน้นว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้ขึ้นมาเองโดยการทำกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้เชิงลึก เช่น การอภิปรายหรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner's Theory): เน้นการให้ผู้เรียนค้นพบและเข้าใจข้อมูลจากการสำรวจและทดลองด้วยตนเอง โดยการสอนจะใช้วิธีการค้นพบและกระตุ้นการเรียนรู้จากประสบการณ์

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮาวเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner's Multiple Intelligences): เป็นทฤษฎีที่เสนอว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถหลายด้าน เช่น ความสามารถทางภาษา, ความสามารถทางคณิตศาสตร์, ความสามารถทางดนตรี ฯลฯ ดังนั้นการใช้ Role Play และเกมในการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายด้านพร้อมกัน

3. การใช้กิจกรรม Role Play ในกระบวนการเรียนการสอน
 - ฝึกการพูดและฟังภาษาอังกฤษ ในบริบทที่มีความหมาย
 - พัฒนาความมั่นใจในการสื่อสาร
 - เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)
 - กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม
4. การใช้เกมในกระบวนการเรียนการสอน
 - เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม
 - เกมที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนสามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ เช่น เกมการทายคำศัพท์, เกมการสร้างประโยค, หรือเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูด
 - การเล่นเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน
5. ประโยชน์ของการใช้ Active Learning ร่วมกับกิจกรรม Role play และเกม
 1. พัฒนาทักษะการสื่อสาร (Communication Skills)
 - นักเรียนได้ พูด ฟัง และโต้ตอบจริง ในสถานการณ์จำลอง
 - ช่วยฝึกการออกเสียง ประโยคสนทนา และภาษากายที่ใช้จริง
 2. กระตุ้นการคิดและความเข้าใจ (Critical Thinking & Comprehension)
 - เด็กต้องคิดว่าจะพูดอะไร ตอบอย่างไร และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
 - ไม่ใช่แค่จำ แต่เข้าใจวิธีใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ
3. มีเป้าหมายและแรงจูงใจในการเรียน (Motivation)
 - เด็กสนุก ไม่เบื่อ ชอบเรียนมากขึ้น
 - เกมและ Role Play ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องใกล้ตัวและน่าตื่นเต้น
4. เสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration)
 - ต้องสื่อสารและร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อให้งานสำเร็จ
 - ฝึกความมีน้ำใจ การฟัง และการรอคิวพูด
5. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
 - นักเรียนมีโอกาสคิดบทพูด แต่งเรื่อง แต่งชุด หรือออกแบบเกมเอง
 - ช่วยให้เด็กแสดงออกอย่างมั่นใจ
6. ส่งผลต่อพัฒนาการระยะยาว (Long-term Learning)
 - เมื่อเด็ก “ลงมือทำ” จะจดจำได้นานกว่าการนั่งฟังเฉย ๆ
 - ส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติในชีวิตประจำวัน
7. สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร (Positive Learning Environment)
 - เด็กไม่กลัวผิด ไม่เครียด กล้าลองพูดมากขึ้น
 - เสริมความสัมพันธ์ที่ดีในชั้นเรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยกระบวนการ"การเรียนรู้โดยการเล่น" (Play-based Learning) โดยใช้ Role Play และเกม มีเป้าหมายสำคัญคือ

1. ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารจริง ให้นักเรียน กล้าใช้ภาษา ผ่านสถานการณ์จำลอง (Role Play) และเกม ใช้ภาษาในบริบทที่มีความหมายและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน

2. สร้างทัศนคติที่ดีและความมั่นใจในการใช้ภาษาผ่านการเล่นและการแสดงบทบาท เด็กจะรู้สึก ไม่กลัวผิด กล้าพูด กล้าลอง และ มีความสุขกับการใช้ภาษา

3. พัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน (ฟัง พูด อ่าน เขียน) โดยเฉพาะการ ฟังและพูด ซึ่งเป็นทักษะการสื่อสารหลัก ใช้เกมและบทบาทสมมติเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

4. เสริมสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน ผ่านเกมและกิจกรรมกลุ่ม เด็กจะได้ฝึก การสื่อสารกับเพื่อน การแบ่งหน้าที่ การช่วยเหลือกัน

5. สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) เด็กเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง ไม่ใช่แค่การนั่งฟัง การเล่นเกมช่วยกระตุ้น ความสนใจและสมาธิ

6. พัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา โดยเฉพาะใน Role Play ที่ต้อง คิดบทพูดหรือแสดงบทบาทในสถานการณ์ต่างๆ

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบนี้จึงเน้นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ทั้งการฟัง พูด และการทำงานร่วมกันในบรรยากาศที่เป็นกันเองและสนุกสนาน

ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. การเลือก Role Play และเกมที่เหมาะสม
3. การออกแบบกิจกรรม
4. การกำหนดระยะเวลาและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
5. การกระตุ้นการมีส่วนร่วม
6. การประเมินผลการเรียนรู้
7. การสรุปและข้อเสนอแนะ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

11.1. โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้

โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้จะประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพภายใต้แนวทาง Active Learning โดยใช้ Role Play และเกม เช่น:

- **บทเรียน (Lesson Plan):** แผนการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ชัดเจน ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น การออกเสียงคำ การสนทนาเบื้องต้น การฟังและการพูด
- **บทบาทสมมติ (Role Play) :** มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านการปฏิบัติจริง ฝึกสื่อสารอย่างมั่นใจ และเรียนรู้อย่างสนุกและสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย
- **เกม (Games):** การใช้เกมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร เช่น เกมการจับคู่คำศัพท์ การเล่นเกมบทบาทสมมติ หรือการทายคำ (Word guessing games) ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและมีการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น
- **เทคโนโลยีการสนับสนุน:** ใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน Role Play และเกม
- **กิจกรรมกลุ่ม (Group Activities):** การจัดกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนต้องร่วมมือกันในการทำภารกิจต่าง ๆ เช่น การสนทนาภาษาอังกฤษ หรือการเล่นเกมที่ต้องการการสื่อสารระหว่างกลุ่ม

11.2 องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้

องค์ประกอบสำคัญของสื่อการเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้ประกอบด้วย:

- **เนื้อหาการเรียนรู้ (Learning Content):** เนื้อหาที่สอดคล้องกับสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่สำคัญ และการฝึกฝนการฟัง การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ

- **บทบาทสมมติ (Role Play):** บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติต้องมีความชัดเจน มีการกระตุ้นการมีส่วนร่วม และเน้นการปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ
- **เกม (Games):** เกมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการใช้ภาษาในบริบทที่ไม่เป็นทางการ เช่น เกมการจับคู่ คำศัพท์ หรือการทำกิจกรรมที่ต้องพูดสื่อสารร่วมกับเพื่อน ๆ ซึ่งกระตุ้นการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ
- **เครื่องมือ/วัสดุช่วยสอน (Teaching Aids):** เครื่องมือช่วยสอนที่ใช้ประกอบกับเพลงและเกม เช่น สไลด์โชว์ คำถามสำหรับเกม หรือการใช้สื่อวิดีโอที่ประกอบกับเพลง
- **การประเมินผล (Assessment):** การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การทดสอบผ่านเกม การให้คะแนนจากการร้องเพลง หรือการประเมินการสื่อสารในการทำกิจกรรมกลุ่ม

11.3 กระบวนการจัดการเรียนการสอน (Teaching Process)

การสอนจะใช้กระบวนการ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ เช่น:

- **เริ่มต้นบทเรียน (Introduction):** สอนคำศัพท์และสำนวนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ใช้เพลงและเกม
- **กิจกรรมหลัก (Main Activities):** ใช้เพลงในการฝึกการฟังและการออกเสียง จากนั้นผู้เรียนสามารถเล่นเกมเพื่อทบทวนคำศัพท์และประโยค
- **การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion):** กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและพูดคุยในกลุ่มเพื่อฝึกฝนการสื่อสาร
- **การประเมินผล (Assessment):** ประเมินความเข้าใจผ่านการเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษ

11.4 การเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

- เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น เช่น การตีกลอง การตีกลองยาวในงานงานบวช งานแต่งงาน
- นำเสนอเรื่องราวโดยให้นักเรียนได้ ฝึกพูดภาษาอังกฤษในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่นสร้างความเข้าใจและภาคภูมิใจใน “การแห่กลองยาว” ซึ่งเป็นหนึ่งในประเพณีสำคัญของชุมชน ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกอย่างมั่นใจ
- จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณี เช่น การนำนักเรียนรวมแห่กลองยาวในงานประเพณีในชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน มากกว่าร้อยละ 70 สามารถพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสาร (Communication) ได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนได้สำเร็จ

12.4 เชิงคุณภาพ

11. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง

12. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "ประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชน" ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการรักษาภูมิปัญญาให้คงอยู่

13. เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

14. การประเมินผล

14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

14.4 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

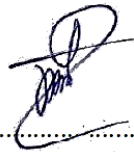
1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

14.5 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย
นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยคำศัพท์ต่างๆได้	แบบสังเกต, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในประเพณีวัฒนธรรม และการประกอบอาชีพในชุมชน	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกตพฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกตพฤติกรรม



ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นางขวัญใจ พลสวัสดิ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านท่าเมือง



แผนพัฒนานวัตกรรมของครูโรงเรียนบ้านท่าเมือง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี : 1.ภูมิปัญญาท้องถิ่น 2.วัฒนธรรมท้องถิ่น
3. การประกอบอาชีพ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางเพชรศรี สายเนตร

ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รู้จักเครื่องดนตรีท้องถิ่น (อีสาน) ในวงกลองยาว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าเมือง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 8 สัปดาห์ (1 มกราคม 2569 – 28 กุมภาพันธ์ 2569)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.6 วิเคราะห์บริบทปัญหาและความต้องการ

- ศึกษาความแตกต่างของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาษาวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ ของแต่ละท้องถิ่น เพื่อพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียน
- สำรวจความต้องการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ปกครองและครูในโรงเรียนบ้านท่าเมือง

4.2 ระบุแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้
- เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับ ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ท้องถิ่น

4.3 บูรณาการเนื้อหาและบริบทท้องถิ่น

- เลือกเรื่องที่จะศึกษาและเรียนรู้เรื่อง เครื่องดนตรีท้องถิ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญต่อชุมชน
- สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในกิจกรรมการเรียนรู้

4.8 พัฒนาแนวทางการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้

- ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงาน
- พัฒนาสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับความสามารถของผู้เรียน

4.5 ทดลองและปรับปรุงนวัตกรรม

- ทดลองใช้นวัตกรรมในกลุ่มเป้าหมายย่อย (นักเรียนบางส่วน) และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และความคิดเห็น
- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการใช้งานจริง

4.6 ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม

- เชิญปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้มีความรู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นภาษาและวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองและชุมชนในกิจกรรมการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4.7 การกำหนดเกณฑ์การประเมินผล

- ออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม การจัดการตนเอง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการทำงานร่วมกัน
- ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสะท้อนความคิด และการสอบถามความคิดเห็นของปราชญ์ชาวบ้านที่ให้ความรู้

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองในทุกมิติ ทั้งด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาศิลปะ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนบ้านท่าเหมืองมีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้าน "ภูมิปัญญาท้องถิ่น" และ "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ หนึ่งในภูมิปัญญาที่มีคุณค่าในชุมชนคือ "ภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ควรอนุรักษ์ การตีต๊อ" ที่จะสะท้อนภูมิปัญญา วัฒนธรรมของชุมชน โดยมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังพบปัญหา เช่น การขาดแรงจูงใจของผู้เรียน การเรียนที่เน้นท่องจำมากกว่าการปฏิบัติจริง และการขาดการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทในชีวิตจริง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ผู้เรียนสามารถจัดการตนเองมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การนำแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning : PBL) มาประยุกต์ใช้ จะช่วยให้ นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การวางแผน การทำงานร่วมกัน ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและนำเสนอผลงาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาศิลปะกับบริบทของชุมชนอย่างมีความหมาย

ด้วยเหตุนี้ การจัดทำนวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการในพื้นที่ พร้อมทั้งสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เชิงปริมาณ

1. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมนี้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน จำแนกความแตกต่างเครื่องดนตรีท้องถิ่น เครื่องดนตรีไทย ที่แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับวัฒนธรรมอย่างน้อย 1 วัฒนธรรมต่อคนได้
3. เพื่อให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คนได้

7.8 เชิงคุณภาพ

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "เครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน" ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในประเพณีและวัฒนธรรมในชุมชน
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ได้

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าเมือง ปีการศึกษา 2568 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน" มีพื้นฐานมาจาก รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมหรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและบริบทของชุมชน ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

9.1 หลักการสำคัญของ PBL

PBL มีหลักการสำคัญคือการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่ท้าทายและน่าสนใจ (Driving Question) ซึ่งในนวัตกรรมนี้โจทย์ที่ถูกตั้งขึ้นจะเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาและวัฒนธรรม เช่น “ความแตกต่างของเครื่องดนตรีไทยกับเครื่องดนตรีท้องถิ่นอย่างไร ” นักเรียนจะต้องศึกษา และค้นคว้าหาคำตอบผ่านการสอบถาม สืบค้นข้อมูล และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูออกแบบไว้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมในกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ครู และชุมชน

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ PBL

นวัตกรรมนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ทดลอง และสะท้อนความคิด ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ใน PBL สอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การตีพิมพ์ จากการสำรวจข้อมูล เรียนรู้วิธีการ และพัฒนาผลงานด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง เช่น การศึกษาเครื่องดนตรีท้องถิ่น และการลงพื้นที่ในชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียน เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร พร้อมทั้งสะท้อนผล การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้

3. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นหัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม วางแผน ลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้เชิงรุกช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและเกิดผลสัมฤทธิ์สูง

4. ทฤษฎีการสร้างความรู้เชิงสังคม (Social Constructivism)

การทำงานร่วมกันในกลุ่มเป็นองค์ประกอบสำคัญของ PBL ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน

9.3 กระบวนการเรียนรู้ใน PBL

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ PBL มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

ผู้เรียนจะได้รับโจทย์หรือคำถามที่กระตุ้นความสนใจ เช่น การใช้เครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสานที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

2. วางแผนโครงการ

นักเรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ เช่น การกำหนดหัวข้อที่ต้องศึกษา แหล่งข้อมูลที่ต้องสำรวจ และขั้นตอนการดำเนินการ

3. ลงมือปฏิบัติจริง

ผู้เรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง เช่น การสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน การเรียนรู้การใช้เครื่องดนตรีท้องถิ่นของชุมชน

4. สะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาที่พบระหว่างการทำงาน และวิธีการแก้ปัญหา กระบวนการสะท้อนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองชัดเจนยิ่งขึ้น

5. นำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น บัตรภาพเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน และบทเรียนที่ได้รับ จะถูกนำเสนอในรูปแบบกิจกรรมหรือการจัดนิทรรศการ เพื่อแสดงให้เห็นชุมชนและผู้ปกครองเห็น

9.4 การประยุกต์ใช้ PBL กับบริบทท้องถิ่น

การนำ PBL มาใช้ในบริบทของโรงเรียนบ้านท่าเมือง ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการ แต่ยังสามารถซึมซับความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การบอกประเภทของเครื่องดนตรีท้องถิ่นที่ถูกต้อง มีความเหมาะสม สะท้อนถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน” มีเป้าหมายสำคัญคือการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการตนเอง พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณีความเชื่อในพระพุทธศาสนา กระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. เริ่มต้นด้วยคำถามที่ท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือโจทย์ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น “ความแตกต่างความหมายของระหว่างเครื่องดนตรีท้องถิ่น กับเครื่องดนตรีไทยอย่างไร” คำถามนี้ถูกออกแบบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาศิลปะดนตรีเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนจะได้รับโจทย์เพื่อค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เครื่องดนตรีท้องถิ่น

2. การวางแผนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันวางแผนโครงงานโดยแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม เช่น การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา การวางแผนเก็บข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม และการจัดทำแผนผลงาน กลุ่มนักเรียนจะทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายภายใต้การแนะนำและอำนวยความสะดวกของครู

3. การปฏิบัติจริงและการลงมือทำ

นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การลงพื้นที่สอบถามปราชญ์ชาวบ้าน เรียนรู้การใช้เครื่องดนตรี ท้องถิ่น กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งจากการปฏิบัติจริง

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้

หลังจากปฏิบัติจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายในกลุ่ม การนำเสนอความคิด และการเขียนบันทึกการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึง จุดแข็ง จุดอ่อน และการพัฒนาของตนเอง

5. การนำเสนอผลงาน

ผลงานของนักเรียน เช่น รูปภาพเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน ที่นักเรียนสามารถบอกได้ถูกต้องหรือการจัดแสดงนิทรรศการ จะถูกนำเสนอให้ผู้ปกครอง ครู และชุมชนรับชม กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในตัวของนักเรียน และเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับบริบทท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญา ภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เครื่องดนตรีท้องถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่น สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการศึกษาภูมิปัญญาภาษา และวัฒนธรรม สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

11.1 โครงสร้างสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สำหรับนวัตกรรมนี้ ควรมีโครงสร้างที่ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

1. สื่อนำเสนอภาพและวิดีโอ

- วิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านโดยจัดทำวิดีโอสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านภาษาและวัฒนธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฟังเรื่องราวและประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความรู้ความสามารถ

2. สื่อสิ่งพิมพ์

- รูปภาพเครื่องดนตรี ท้องถิ่นอีสาน

3. สื่อที่ใช้ในการปฏิบัติจริง

- เครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน

11.2 การเชื่อมโยงกับภาษา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

- นำเสนอเรื่องราวความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน เครื่องดนตรีที่ใช้ในวงกลองยาว เช่น พิณ กลองยาว

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน มากกว่าร้อยละ 80 สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการตนเองได้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้วัตรกรรมนี้
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน สามารถส่งผลงาน รูปภาพเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน ที่แสดงถึงความเข้าใจในการใช้เครื่องดนตรีท้องถิ่น ที่บอกถึงความ สำเร็จอย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อคน
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 19 คน จัดการนำเสนอผลงานหรือกิจกรรมสรุปผลการเรียนรู้อย่างน้อย 1 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรับชมมากกว่า 50 คน

12.5 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ การดำเนินงาน และการประเมินผล การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและเห็นการพัฒนาตนเอง
2. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ "เครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสานที่ใช้ในวงกลองยาว" พร้อมทั้งเห็นคุณค่าในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง
3. นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถสื่อสารความคิดเห็นและแก้ไขปัญหา ระหว่างการเรียนรู้ได้

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าวัสดุฝึก 1,000 บาท

14. การประเมินผล

14.1 การประเมินผลเชิงปริมาณ

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากคะแนนสอบ คะแนนกิจกรรม และผลงานนักเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และความเข้าใจในเนื้อหา
3. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยการวัดจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม

14.6 การประเมินผลเชิงคุณภาพ

1. การสังเกตพฤติกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้ เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถาม การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และความสนใจในกิจกรรม
2. การวิเคราะห์ผลงาน โดยวิเคราะห์ผลงานจากการบอกรูปร่างเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสานที่ถูกต้องของนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจในเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ

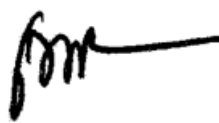
3. การวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อดูการพัฒนาความคิดและทักษะของนักเรียน

14.7 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. แบบสอบถาม
2. แบบประเมินผลงาน
3. สังเกตพฤติกรรม

14.4 ตัวชี้วัดและเครื่องมือประเมินผล

ตัวชี้วัด	เครื่องมือประเมินผล
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสาน ในวงกลองยาว	แบบทดสอบหลังเรียน, การสังเกตการอภิปราย การตอบคำถาม
นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานรูปภาพเครื่องดนตรีท้องถิ่นอีสานในวงกลองยาวได้	แบบประเมินผลงาน, เกณฑ์การให้คะแนน
นักเรียนมีความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม ของตนเอง	แบบสอบถามความคิดเห็น, การสังเกต พฤติกรรม
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม, การสังเกต พฤติกรรม



ขอรับรองข้อมูล.....(ลงชื่อ)

(นางเพชรศรี สายเนตร)

ตำแหน่ง ครู



โรงเรียนบ้านท่าเมือง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ