



แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม

โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

2568



โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยาเล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา ให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.2562 ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพและเต็มความสามารถ พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา และพัฒนาศักยภาพในการพัฒนา นวัตกรรมทางการศึกษาของครูผู้สอน เพื่อให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพตามบริบทและความเหมาะสมของสถานศึกษา

คณะผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และบุคลากรผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ ให้ความร่วมมือในการจัดทำแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะถูกนำไปใช้เพื่อเป็นกรอบทิศทางในการดำเนินการขับเคลื่อนและพัฒนาคุณภาพการศึกษาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีต่อไป จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	1
ส่วนที่ 2 ข้อมูลสถานศึกษา	5
สภาพทั่วไป	5
แผนที่โรงเรียน	6
ข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา	7
ข้อมูลนักเรียน	8
ข้อมูลอาคารสถานที่	9
ส่วนที่ 3 ทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา	10
ส่วนที่ 4 แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร/นวัตกรรมการเชิงระบบ	14
นวัตกรรมการจัดการบริหาร	18
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	25
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	27
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	33
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	38
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	43
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	50
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	58

ส่วนที่ 1

กรอบแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คือ พื้นที่พิเศษในการจัดการศึกษาที่เอื้อให้คนในพื้นที่และทุกภาคส่วนรวมพลังร่วมจัดการศึกษา เรียนรู้การสร้างและใช้นวัตกรรมศึกษาร่วมกันเพื่อตอบโจทย์ผู้เรียน และคุณภาพ การศึกษาของพื้นที่ที่สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจะเป็นพื้นที่เรียนรู้ ทดลอง นำร่องระบบ กลไก นวัตกรรมการบริหารจัดการ นวัตกรรมการเรียนการสอน และนวัตกรรมเชิงนโยบาย โดยผสมผสานจุดแข็งของการปฏิรูปการศึกษาทั้ง 2 ทิศทาง ทั้งการปฏิรูปจากบนลงล่างและการปฏิรูปจากล่างขึ้นบน

ความเป็นมา วัตถุประสงค์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ประกาศใช้เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2562 ซึ่งเกิดขึ้นจากแนวความคิดหลักสองประการ คือ แนวคิดการสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหา และเพิ่มประสิทธิภาพ โดยการลองผิดลองถูกของผู้ปฏิบัติที่อยู่ในพื้นที่ต่างๆ (Bottom-Up Solution) และ แนวคิดการสร้างพื้นที่ที่มีปัจจัยเอื้อหนุนให้ผู้ปฏิบัติสามารถทำการทดลองเพื่อสร้างนวัตกรรมได้ (Sandbox)

พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีเป้าหมายหลัก 4 ข้อ คือ

- 1) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา รวมทั้งขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่สถานศึกษานำร่องและหน่วยงานทางการศึกษา
- 4) สร้างและพัฒนา กลไกความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษา

ประเด็นสำคัญของพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ถือเป็นโอกาสทองของจังหวัดในการจัดการศึกษาที่ตอบโจทย์ผู้เรียน สถานศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ในพื้นที่ อาทิ

- 1) พื้นที่สามารถเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างอิสระเพื่อเพิ่มคุณภาพผู้เรียน
- 2) สร้างและพัฒนา โครงสร้างการทำงานเอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมเชิงพื้นที่
- 3) ปรับใช้หลักสูตรแกนกลางฯ ได้ไม่ติดตัวชี้วัด
- 4) มีอิสระในการเลือกซื้อสื่อ หนังสือ ตำรา ตามกรอบหลักสูตรของพื้นที่
- 5) ออกแบบการทดสอบเฉพาะพื้นที่ได้ อาจไม่ใช้ O-NET/NT

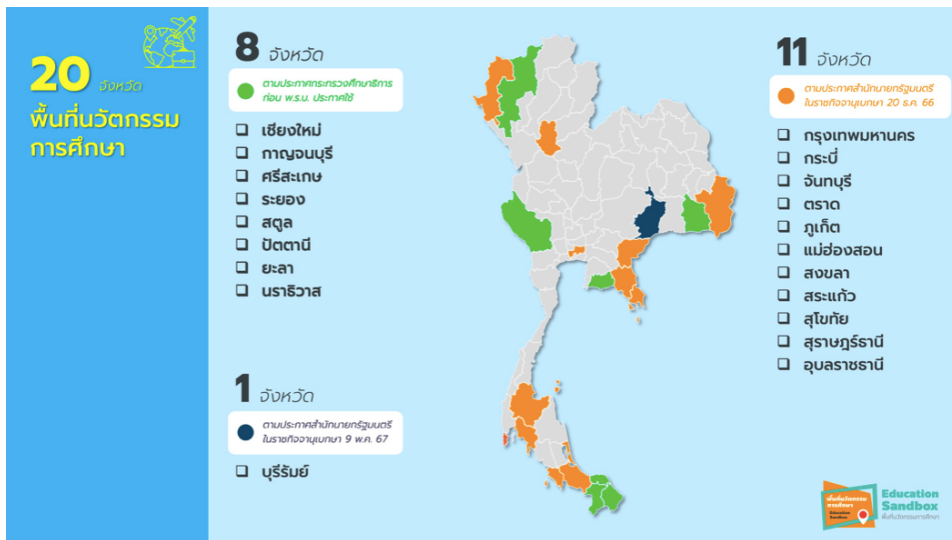
- 6) สถานศึกษาได้งบประมาณเป็นวงเงินรวม (Block Grant)
- 7) สถานศึกษาไม่ต้องส่งคืนเงินบริจาค สามารถใช้จ่ายเงินบริจาคได้ตามแนวทางที่คณะกรรมการขับเคลื่อนกำหนด
- 8) มีช่องทางผลักดันการบริหารงานบุคคลให้เหมาะสมกับพื้นที่
- 9) สามารถ ลด ละ เลิกโครงการที่เพิ่มภาระงานครูและส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยกลไกการทำงานของคณะกรรมการขับเคลื่อน
- 10) สร้างหลักเกณฑ์ในการประกันคุณภาพแนวใหม่ ไม่อิงการประเมินของสำนักงานรับรอง มาตรฐาน และประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.)

สถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ประกาศให้ 6 พื้นที่ 8 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดระยอง ศรีสะเกษ สตูล กาญจนบุรี เชียงใหม่ และจังหวัดชายแดนภาคใต้ (จังหวัดนราธิวาส ปัตตานี และยะลา) เป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ต่อมาได้มีประกาศให้จังหวัดชายแดนภาคใต้แยกจังหวัดแต่ละจังหวัดเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ทำให้ ณ ปัจจุบัน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประกอบด้วย 8 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ กาญจนบุรี ศรีสะเกษ ระยอง สตูล ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 มีเหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ ต้องพัฒนาการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานอันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ มีความใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายได้ มีความรู้เท่าทันโลก และมีทักษะในการประกอบอาชีพตามความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน และให้รัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และ ภาคประชาสังคม ร่วมกันพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพ และลดความเหลื่อมล้ำในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้อย่างแท้จริงสมควรกำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาซึ่งเป็นพื้นที่ปฏิรูปการบริหารและการจัดการการศึกษาขึ้นเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษาอันเป็นการนำร่องในการกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพและลดความเหลื่อมล้ำ รวมทั้งมีการขยายผลนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนและวิธีการปฏิบัติที่ดีไปใช้ในสถานศึกษาอื่น

ต่อมาคณะรัฐมนตรีได้ประกาศกำหนดพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา 11 จังหวัด เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2565 ประกอบด้วย กรุงเทพมหานคร จังหวัดกระบี่ จังหวัดจันทบุรี จังหวัดตราด จังหวัดภูเก็ต จังหวัดแม่ฮ่องสอนจังหวัดสงขลา จังหวัดสระแก้ว จังหวัดสุโขทัย จังหวัดสุราษฎร์ธานี และจังหวัดอุบลราชธานี และต่อมาคณะรัฐมนตรี ได้ประกาศกำหนดจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2567 ส่งผลให้ปัจจุบัน มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา รวมทั้งสิ้น 20 พื้นที่



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

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี ได้ประกาศรับสมัครโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีการศึกษา 2566 โดยให้โรงเรียนที่สนใจส่งใบสมัครพร้อมเอกสารประกอบการพิจารณาคัดเลือกผ่านหน่วยงานต้นสังกัด ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีกำหนด โดยคณะกรรมการฯ ได้อนุมัติสถานศึกษา นำร่องพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี 2566 จำนวน 264 โรงเรียน



ที่มาภาพ : https://www.ubnpeo.go.th/education_sandbox/

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา อำเภอเหล่าเสือโก้ก เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี 2566 จึงได้จัดทำโครงการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีภารกิจหลักในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับคุณภาพของ ผู้เรียน รวมทั้ง ศึกษาพัฒนานวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนตามบริบท หรือตาม แนวทางที่คณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



ที่มาภาพ : https://www.ubnpeo.go.th/education_sandbox/

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้รับการจัดสรรเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา โดยมุ่งให้เกิดการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนด้วยการคิดค้น ทดลอง พัฒนาหรือนำนวัตกรรม การศึกษาและการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและทางราชการ เกิดการพัฒนา สมรรถนะของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถแก้ไข สถานการณ์เฉพาะหน้าได้ อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้จัดทำโครงการนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะผู้เรียนที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้วยรูปแบบวิธีการ เทคนิคต่าง ๆ รวมทั้งจาก ประสบการณ์จริงหรือจากสถานการณ์จำลอง ผ่านการลงมือปฏิบัติ ตลอดจนจัดการเรียนการสอนในเชิงแสดง ความคิดเห็น เพื่อเปิดโลกทัศน์และมุมมองร่วมกันของผู้เรียนและครูให้มากขึ้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของ ผู้เรียนในการปฏิรูปการศึกษาให้ประสบความสำเร็จต่อไป

ส่วนที่ 2

ข้อมูลสถานศึกษา

1. สภาพทั่วไป

ที่ตั้ง

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 ตำบลโพนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

โทรศัพท์ 045-260720 โทรสาร 045-260720

Website : <https://www.chumchonponmuengwittaya.ac.th>

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่บริการทั้งหมด 17 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านโพนเมืองหมู่ที่ 1 หมู่ที่ 13 และหมู่ที่ 15 บ้านรังแร้ง บ้านดอนกลอย บ้านนากลาง บ้านโชคชัย บ้านธรรมละ บ้านหนองมะแซว บ้านหาด บ้านสร้างถ่อ บ้านคำไหล บ้านโนนสว่าง บ้านโนนแคน บ้านทุ่งนกเขียน และบ้านขามน้อย

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา มีเนื้อที่ทั้งหมด 51 ไร่ อาณาเขตติดต่อ ดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับ	องค์การบริหารส่วนตำบลโพนเมือง
ทิศใต้	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับ	ที่ดินของชุมชน

ปัจจุบัน

นายปริญญา จันทโกสิน ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

วุฒิการศึกษาสูงสุด กศ.ม.การศึกษามหาบัณฑิต การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2577

เบอร์โทรศัพท์ 07-1945-7282

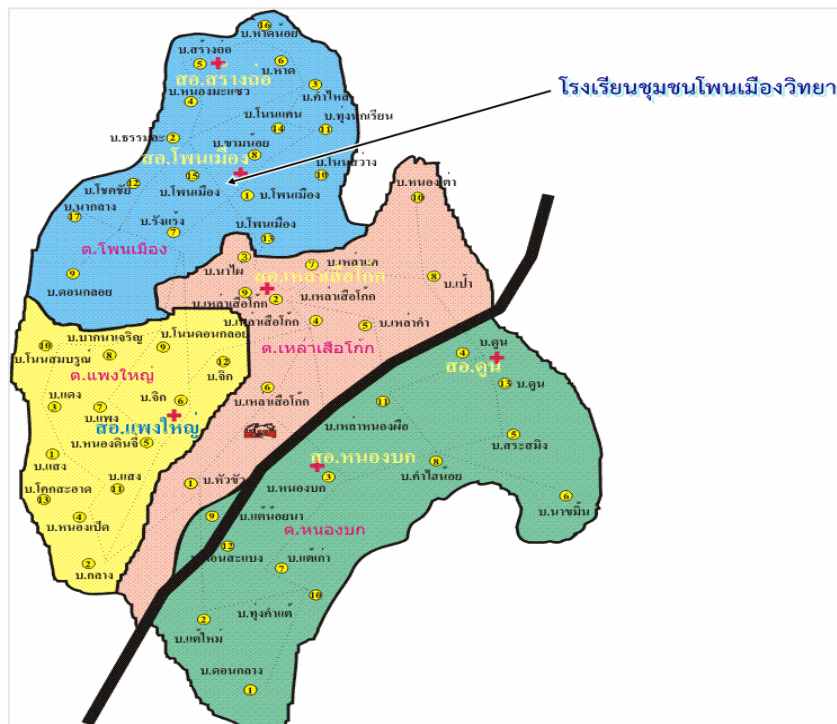
E-mail: Petermouy@gmail.com

2. แผนที่โรงเรียน

1. แสดงเส้นทางการเดินทางจากจังหวัดอุบลราชธานี ถึงบ้านโนนเมือง



2. แผนที่แสดงที่ตั้งโรงเรียนชุมชนโนนเมืองวิทยา ตำบลโนนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



3. ข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

ตารางที่ 1 ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ปีงบประมาณ 2568

ตำแหน่ง	วิทยฐานะ	ระดับ	ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (คน)		
			ชาย	หญิง	รวม
ผู้อำนวยการโรงเรียน	-	คศ.1	0	0	0
	ชำนาญการ	คศ.2	0	0	0
	ชำนาญการพิเศษ	คศ.3	1	0	1
	เชี่ยวชาญ	คศ.4	0	0	0
	เชี่ยวชาญพิเศษ	คศ.5	0	0	0
	รวม	-	1	0	1
รองผู้อำนวยการโรงเรียน	-	คศ.1	0	0	0
	ชำนาญการ	คศ.2	0	0	0
	ชำนาญการพิเศษ	คศ.3	0	0	0
	เชี่ยวชาญ	คศ.4	0	0	0
	เชี่ยวชาญพิเศษ	คศ.5	0	0	0
	รวม	-	0	0	0
ครู	-	คศ.1	1	1	2
	ชำนาญการ	คศ.2	1	5	6
	ชำนาญการพิเศษ	คศ.3	0	6	6
	เชี่ยวชาญ	คศ.4	0	0	0
	เชี่ยวชาญพิเศษ	คศ.5	0	0	0
	รวม	-	2	12	14
ครูผู้ช่วย			0	0	0
ลูกจ้างประจำ			0	0	0
พนักงานราชการ			0	0	0
ลูกจ้างชั่วคราว			3	0	3
	รวมทั้งหมด		6	12	18

4. ข้อมูลนักเรียน

ตารางที่ 2 ข้อมูลนักเรียนย้อนหลัง 3 ปีการศึกษา (ตามบริบทที่โรงเรียนเปิดสอน)

ที่	ระดับชั้น	ปีการศึกษา 2565		ปีการศึกษา 2566		ปีการศึกษา 2567	
		นักเรียน	ห้องเรียน	นักเรียน	ห้องเรียน	นักเรียน	ห้องเรียน
1	อนุบาล 2	10	1	9	1	15	1
2	อนุบาล 3	14	1	14	1	10	1
รวมระดับอนุบาล		24	2	23	2	25	2
3	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	13	1	15	1	13	1
4	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	13	1	13	1	14	1
5	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	12	1	13	1	14	1
6	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	13	1	13	1	13	1
7	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	19	1	10	1	13	1
8	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	11	1	20	1	9	1
รวมระดับประถมศึกษา		81	6	84	6	75	6
9	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	43	2	46	2	35	1
10	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	40	2	38	2	43	2
11	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	32	1	37	2	34	1
รวมระดับมัธยมศึกษา		115	5	121	6	112	4
รวมทั้งหมด		220	13	228	14	212	12

5. ข้อมูลอาคารสถานที่

ตารางที่ 3 ข้อมูลด้านอาคารเรียน อาคารประกอบ ปีงบประมาณ 2568

รายการ	สร้าง ปีพ.ศ.	จำนวน	
		หลัง	ห้อง
1. อาคารเรียน แบบ ป.1 ซ.	2537	1	2
2. อาคารเรียน แบบ สปช.105/29	2534	1	8
3. อาคารเรียน แบบ สปช.102/27	2537	1	3
4. อาคารเรียน แบบ สปช.102/27	2551	1	3
5. อาคารเรียน แบบ สปช.102/27	2553	1	3
6. ส้วมแบบ สปช.701/27	2530	1	4
7. ส้วมแบบ สปช.701/27	2535	1	4
8. ส้วมแบบ สปช.701/27	2541	1	4
9. ส้วมแบบ สปช.701/27	2547	1	4
10. อาคารอเนกประสงค์ แบบ สปช.205/27	2558	1	1
11. อาคารศูนย์การเรียนรู้อาเซียนศึกษา	2558	1	1
12. สนามเด็กเล่นปฐมวัย	2559	1	1
13. ศาลาไม้ทรงไทย	2558	2	2
14. ลานเสาธงโรงเรียน	2558	1	1
15. ลานบุษบกประดิษฐานพระพุทธรูปประจำโรงเรียน	2558	1	1
16. ลานพระบรมราชานุสาวรีย์ รัชกาลที่ 7	2558	1	1

ส่วนที่ 3

ทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้ร่วมกันกำหนดทิศทางการพัฒนาการศึกษา ปีงบประมาณ 2568 จากผลการวิเคราะห์สถานภาพของสถานศึกษา ดังนี้

1. วิสัยทัศน์

ภายในปี 2570 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษา ภายใต้โรงเรียนนำร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

2. พันธกิจ

1. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมความมั่นคง ของสถาบันหลักของชาติและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทางเป็นพระประมุข
2. พัฒนาศักยภาพผู้เรียนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ
3. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ เน้นการมีส่วนร่วม และเสริมสร้างความรับผิดชอบ ต่อคุณภาพการศึกษาและบูรณาการจัดการเรียนการสอน
4. สร้างกลไกการมีส่วนร่วมในการใช้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องให้เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้อย่าง มีคุณภาพ
5. พัฒนาข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกสายงานให้มีมาตรฐาน สามารถสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ บนพื้นฐานความพอเพียง
6. การระดมทรัพยากรและการบริหารงบประมาณอย่างโปร่งใสและคุ้มค่า
7. การนิเทศ ติดตาม ดูแลช่วยเหลือการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี มีความสุข
8. จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)
9. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อสนองนโยบายทุกระดับ

3. เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนมีความรักในสถาบันหลักของชาติและน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
2. ผู้เรียนมีความสามารถในการแข่งขัน ทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ

3. ครู และบุคลากรทางการศึกษามีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เน้นการมีส่วนร่วม และเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษาและบูรณาการจัดการเรียนการสอน

4. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการใช้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องให้เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

5. ครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกสายงานมีการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ที่เป็นปัจจุบัน อย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ผู้เรียน อย่างมีมาตรฐานบนพื้นฐานความพอเพียง

6. โรงเรียนมีการระดมทรัพยากรและการบริหารงบประมาณอย่างโปร่งใสและคุ้มค่า

7. โรงเรียนมีระบบนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา มีการดูแลช่วยเหลือการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุข

8. โรงเรียนมีการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

9. โรงเรียนมีการส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อสนองนโยบายทุกระดับ

4. อัตลักษณ์

วิชาการดี เน้นวิถีพอเพียง ร้อยเรียงภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. เอกลักษณ์

สะอาด สามัคคี มีวินัย

6. ปรัชญา

“ ปัญญา ธเนน เสยโย ” ปัญญาประเสริฐกว่าทรัพย์

7. คำขวัญ

“ วิชาการเด่น เน้นวินัย ใฝ่คุณธรรม นำเทคโนโลยี ”

8. กลยุทธ์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ปีการศึกษา 2568

กลยุทธ์ที่ 1 เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชากรวัยเรียนทุกคน
ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ประชากรวัยเรียนระดับปฐมวัย และการศึกษาภาคบังคับ ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเสมอภาคจนจบการศึกษาภาคบังคับ

2. เด็กพิการและผู้ด้อยโอกาส ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพ

3. ผู้เรียนที่มีความพิเศษได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเต็มศักยภาพ

4. เด็กกลุ่มเสี่ยงที่ออกจากระบบการศึกษา เด็กตกหล่น และเด็กออกกลางคัน ได้รับการช่วยเหลือให้ได้รับโอกาสทางการศึกษา

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 **ตัวชี้วัดความสำเร็จ**

1. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่สมวัย
2. ผู้เรียนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติ และยึดมั่นการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข และการเป็นพลเมืองที่รู้สิทธิและหน้าที่อย่างมีความรับผิดชอบ
3. ผู้เรียนทุกวัยได้รับการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสอดคล้องกับศักยภาพให้เป็นผู้ที่มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
4. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ทนต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี มีสมรรถนะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพ รวมทั้งการมีจิตวิญญาณของความเป็นครู และสามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. โรงเรียน จัดการศึกษาเพื่อเป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Gold: SDGs) ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
6. โรงเรียน จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีระบบการวัดและประเมินผล เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for Learning) ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ยืดหยุ่น ตอบสนองต่อความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล (Personalized Learning)

กลยุทธ์ที่ 3 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาในสถานศึกษา **ตัวชี้วัดความสำเร็จ**

1. โรงเรียนมีการนำระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการ และการให้บริการทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ
2. โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการที่ได้มาตรฐาน
3. โรงเรียนมีระบบการจัดสรรทรัพยากร ด้านงบประมาณที่มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล โปร่งใสตรวจสอบได้
4. โรงเรียนมีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน
5. โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาที่ได้รับการพัฒนาประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 4 สร้างความปลอดภัยของนักเรียนในสถานศึกษาเพื่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการดูแลความปลอดภัยจากภัยคุกคาม 9 รูปแบบ ได้แก่ ภัยยาเสพติด ภัยความรุนแรง ภัยพิบัติต่าง ๆ อุบัติเหตุ โรคอุบัติใหม่ ฝุ่น PA 2.5 การค้ำมนุษย์ การคุกคามในชีวิต และทรัพย์สิน รวมถึงอาชญากรรมไซเบอร์
2. ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการดูแลความปลอดภัยและสามารถปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่ และโรคอุบัติซ้ำ
3. โรงเรียน มีความปลอดภัย และจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. โรงเรียน ได้รับความร่วมมือกับองค์กร หน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยของผู้เรียน

ส่วนที่ 4

แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร/นวัตกรรมการเชิงระบบ

1. ชื่อแผนงาน

แผนงานบริหารวิชาการ

2. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ

นายปริญญา จันทโกสิน ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2568

4. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

วัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ดังนี้

1. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น
2. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
3. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียน

กำหนด

1. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมความมั่นคง ของสถาบันหลักของชาติและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทางเป็นพระประมุข
2. การลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา พัฒนาศักยภาพผู้เรียนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ

3. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ เน้นการมีส่วนร่วม และเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษาและบูรณาการจัดการเรียนการสอน
4. สร้างกลไกการมีส่วนร่วมในการใช้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องให้เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ การพัฒนาบุคลากรศึกษาร่วมกัน
5. พัฒนาข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกสายงานให้มีมาตรฐาน การคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาสามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ บนพื้นฐานความพอเพียง
6. การระดมทรัพยากรและการบริหารงบประมาณอย่างโปร่งใสและคุ้มค่า
7. การนิเทศ ติดตาม ดูแลช่วยเหลือการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี มีความสุข
8. จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)
9. การกระจายอำนาจเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการ โดยส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อสนองนโยบายทุกระดับ

6. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้จัดทำแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตามยุทธศาสตร์ ดังนี้

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

7. ลักษณะโครงการ

โครงการต่อเนื่อง

8. หลักการและเหตุผล

เนื่องจากจังหวัดอุบลราชธานี ได้รับการประกาศเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งที่น่ามาใช้ในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยการจัดการศึกษาให้เหมาะสมสอดคล้องกับสภาพในแต่ละพื้นที่ มีอิสระในด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ สถานศึกษาที่มีความคล่องตัว ตลอดจนการสร้างและพัฒนาการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาในแต่ละพื้นที่ อันจะนำไปสู่การยกระดับการจัดการศึกษาของประเทศ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพต่อไป

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี 2566 ตามประกาศคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ซึ่งต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียน รวมทั้ง ศึกษาค้นคว้าพัฒนานวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนจึงเป็นกลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยในหลักสูตรสถานศึกษาได้กำหนดสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนไว้ 5 สมรรถนะ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และเพิ่มเติมอีก 2 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง และสมรรถนะการคิดขั้นสูง และกำหนดสมรรถนะพื้นฐาน 6 ไว้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ การงานอาชีพ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตระหนักในความสำคัญและจำเป็น ในการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการบริหาร หรือนวัตกรรมเชิงระบบ รวมถึงแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู จึงได้พัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรม ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีทักษะการคิด การทำงาน เป็นพลเมืองดีมีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะ เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพ และผลิตผู้เรียนที่มีคุณภาพ มีคุณประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนได้รวดเร็ว นอกจากนี้ยังเกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาให้กับนักเรียนได้อย่างยั่งยืน

9. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1. เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 3
2. เพื่อให้ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์
อุบลราชธานี
3. เพื่อให้โรงเรียนมีนวัตกรรมที่ช่วยในการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพทางการศึกษาอย่างมี
คุณภาพ

10. เป้าหมายของโครงการ

1. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ให้นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีพัฒนาการสมวัยครบทั้ง 4 ด้าน (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม)
2. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ป.1- ป.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ป.4- ป.6 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวันของผู้เรียน
4. ร้อยละ 85 ของผู้เรียนระดับชั้น ม.1 - ม.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น จัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้น Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวัน และนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้
5. ร้อยละ 100 ของครูมีแผนการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นกระบวนการ (Active Learning) และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ป.1 – ม.3 สูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 3 ต่อปี

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 3 ต่อปี
2. ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์อุบลราชธานี
3. โรงเรียนมีนวัตกรรมที่ช่วยในการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

12. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 69,900 บาท

นวัตกรรมด้านการบริหาร

ชื่อผลงานนวัตกรรม การบริหารจัดการสถานศึกษา ตามรูปแบบ SABYD Model เพื่อติดตามการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งระบบ

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนชุมชนพนมเมืองวิทยา

ที่อยู่โรงเรียน หมู่ที่ 1 บ้านพนมเมือง ตำบลพนมเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัดอุบลราชธานี 34000 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

อีเมลล์: peternouy@gmail.com

เว็บไซต์: <https://www.chumchonponmuengwittaya.ac.th/mainpage>

ประเภทนวัตกรรม ด้านบริหารจัดการ ด้านหลักสูตร ด้านจัดการเรียนรู้
 ด้านสื่อและเทคโนโลยี ด้านวัดและประเมินผล

1. หลักการ/ที่มาความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกันด้วย ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ในปีการศึกษา 2568

ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงกำหนดให้มีรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษา SABYD Model ประกอบด้วย

S : Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการจัดการเรียนรู้

A : Active Learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

B : Brainstorm การระดมความคิด

Y : Your reflection การสะท้อนผล

D : Disseminate การเผยแพร่

เพื่อติดตามการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ การดำเนินการจัดการเรียนการสอน และการบริหารจัดการ ของสถานศึกษา ตลอดจนผลการดำเนินงาน รวมทั้งนำปัญหา และอุปสรรคของโรงเรียน โดยมีผู้บริหารสถานศึกษา ครูกลุ่มบริหารวิชาการ และครูผู้สอนมาร่วมปรึกษาหาแนวทางการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งมีเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน โดยครูทุกคนมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

ทั้งนี้หากผู้เรียนทุกระดับสามารถลงมือปฏิบัติตามกระบวนการของ Active Learning จะส่งผลให้ผู้เรียนอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงตามอัตลักษณ์ วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม การประกอบอาชีพในท้องถิ่น และยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งระบบ

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ ตามกระบวนการ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา
- 2.2 เพื่อส่งเสริมให้ครู และบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถจัดทำแผนการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นกระบวนการ (Active Learning) และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งระบบ

3. เป้าหมายในการดำเนินนวัตกรรม

3.1 เสิ้งปริมาณ

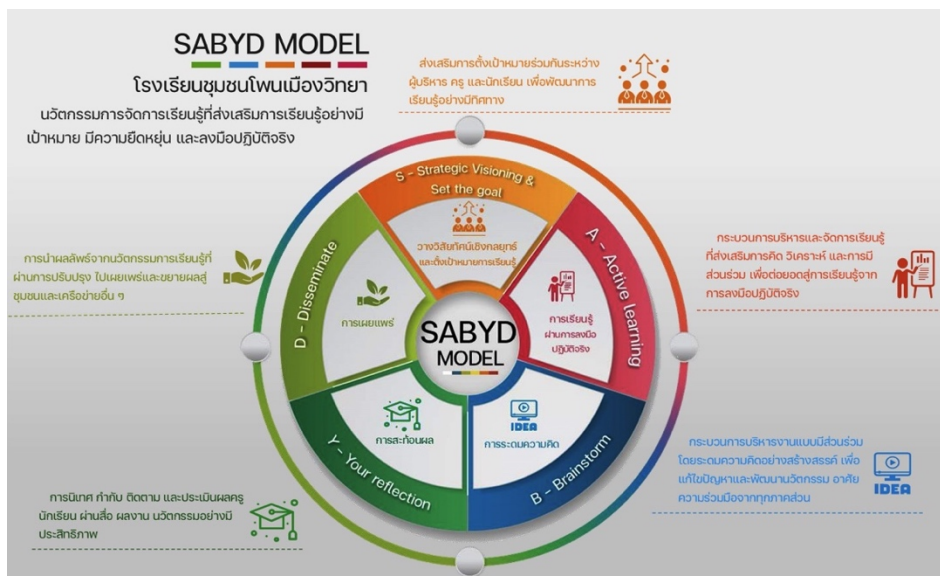
1. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยมีพัฒนาการสมวัยครบทั้ง 4 ด้าน (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม)
2. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้น ป.1- ป.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้น ป.4- ป.6 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวันของผู้เรียน
4. ร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้น ม.1 - ม.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวัน และนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้
5. ร้อยละ 100 ของครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 3

3.2 เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนระดับชั้นปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีพัฒนาการสมวัยครบทั้ง 4 ด้าน (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม)
2. นักเรียนระดับชั้น ป.1- ป.3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียน
4. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้กับวิถีชีวิตประจำวัน และนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้
5. ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนปีการศึกษา 2568 สูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 3

4. กระบวนการดำเนินงาน

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย มีความยืดหยุ่น และลงมือปฏิบัติจริง ตามรูปแบบแนวคิดเบื้องต้น: SABYD Model



แผนภาพ: แสดงรูปแบบการนิเทศภายในสถานศึกษา โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา (SABYD Model)

ตัวอักษร	ความหมาย	แนวทางปฏิบัติในชั้นเรียน
S : Strategic Visioning & Set the goal	วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้	ส่งเสริมการตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้บริหารครูและนักเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีทิศทาง
A : Active Learning	การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	กระบวนการบริหารและจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และการมีส่วนร่วม เพื่อต่อยอดสู่การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
B : Brainstorm	การระดมความคิด	กระบวนการบริหารงานแบบมีส่วนร่วม โดยระดมความคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรม อาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน
Y : Your reflection	การสะท้อนผล	การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลครูนักเรียน ผ่านสื่อ ผลงาน นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ
D : Disseminate	การเผยแพร่	การนำผลลัพธ์จากนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุง ไปเผยแพร่และขยายผลสู่ชุมชนและเครือข่ายอื่น ๆ

5. การวางแผน

การสร้างทีมงาน: จัดตั้งทีมงานนิเทศภายในที่ประกอบด้วยครูผู้มีความเชี่ยวชาญและผู้เชี่ยวชาญในด้าน การเรียนรู้เชิงรุก

การอบรม: จัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับ Active Learning สร้างความเข้าใจ และใช้รูปแบบการบริหาร แบบ SABYD Model แก่ครูทุกคนในโรงเรียน

การกำหนดเป้าหมาย: ตั้งเป้าหมายการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ชัดเจนและวัดผลได้

การออกแบบนวัตกรรม การนิเทศภายในสถานศึกษา ตามรูปแบบ SABYD Model เพื่อติดตามการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งระบบ นำหลักการและแนวคิด วงจรบริหารงานคุณภาพ มาประยุกต์ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่ นักเรียน ครู บุคลากร สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้ สถานศึกษา เครื่องมือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2. กระบวนการ (Process) เป็นการดำเนินงานตามขั้นตอน PDCA ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผน เตรียมการ (Plan)

ขั้นตอนที่ 2 ปฏิบัติการนิเทศแบบกัลยาณมิตร (Do)

ขั้นตอนที่ 3 ติดตาม ตรวจสอบและประเมินผล (Check)

ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงและแก้ไข (Action)

3. ผลผลิต ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนปีการศึกษา 2568

6. การดำเนินการ

- ส่งเสริมการตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้บริหาร ครู และนักเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ อย่างมีทิศทาง

- กระบวนการบริหารและจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และการมีส่วนร่วม เพื่อต่อยอดสู่การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

- กระบวนการบริหารงานแบบมีส่วนร่วมโดยระดมความคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนานวัตกรรม อาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

- การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลครูนักเรียน ผ่านสื่อ ผลงาน นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

- การนำผลลัพธ์จากนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการปรับปรุง ไปเผยแพร่และขยายผลสู่ชุมชน และเครือข่ายอื่น ๆ

- ควบคุมและติดตามการจัดการเรียนการสอนของครูอย่างเป็นระบบ

- ให้คำแนะนำและเสนอแนวทางการพัฒนาการสอน และแนวการจัดทำแผนที่มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

- จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู โดยให้โอกาสครูในการสังเกตการสอนของเพื่อน

- สร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างในการวิจารณ์และพัฒนาการสอนร่วมกัน

- การฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ

- การทำงานเป็นทีม ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เช่น การใช้กลุ่มย่อย การเรียนรู้แบบโครงการ และการอภิปราย

7. การติดตามและประเมินผล

เก็บรวบรวมข้อมูล: ใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เพื่อสำรวจความพึงพอใจและความเข้าใจของครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

วัดผลสัมฤทธิ์: การติดตามการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโดย จากครูผู้สอนผ่านทางแบบทดสอบก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย

การปรับปรุง: ใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลเพื่อนำไปปรับปรุงแนวทางการติดตามการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ ของผู้เรียน

8. สรุปและนำเสนอผล

จัดทำรายงานผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานในรูปแบบที่เข้าใจง่าย พร้อมกราฟและภาพประกอบ นำเสนอผลการดำเนินการ เพื่อสร้างความตระหนักและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาต่อไป การนำ SABYD Model มาประยุกต์ใช้ในการนิเทศภายในสถานศึกษาจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกและยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

9. ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตลอดปีการศึกษา 2568

10. การวัดประเมินผล

1. ครูสามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้แบบนิเทศและติดตามการสอน
2. ประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งระบบ ปีการศึกษา 2568

11. ผลการดำเนินงาน

1. ครูทุกคนมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. ครูทุกคนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งระบบ ปีการศึกษา 2568 เพิ่มขึ้นร้อยละ 3
4. ครูทุกคนสามารถนำนวัตกรรมที่มีนำไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำไปเผยแพร่และขยายผลสู่ชุมชนและเครือข่ายอื่น ๆ

12. ประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น
2. ครูมีนวัตกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ สามารถจัดทำแผนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. โรงเรียนมีนวัตกรรมการบริหารที่ส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
4. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นวัตกรรม นำไปเผยแพร่และขยายผลสู่ชุมชนและเครือข่ายอื่น ๆ ได้

13. ปัจจัยความสำเร็จ

1. ผู้บริหารมีเป้าหมายในการดำเนินงานชัดเจน ส่งเสริมและพัฒนา นำไปสู่การปฏิบัติ มีการนิเทศ ติดตามเป็นระยะ เพื่อสรุปและปรับปรุงแก้ไขตามกระบวนการ
2. ครูมีการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ร่วมแรงร่วมใจกันดำเนินการขับเคลื่อนการดำเนินงาน
3. นักเรียนให้ความร่วมมือ มีส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน
4. สถานศึกษาได้รับความร่วมมือในการระดมความคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนา นวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ได้ดำเนินการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ได้ดำเนินการ PLC กับคณะครูเพื่อร่วมมือกันพัฒนาวิชาชีพของตนเอง ผ่านการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ครูสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการสอนให้ดียิ่งขึ้น โดยการจัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครู จำนวน 6 กลุ่มสาระ เพื่อให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับ SABYD Model ซึ่งเป็นโมเดลการบริหารของโรงเรียน ดังนี้

ที่	กลุ่มสาระ การเรียนรู้	นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ (บาท)
1	ภาษาไทย	การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้นิทาน พื้นบ้านอุบลราชธานี โดยใช้ AI ตาม แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา	10,000
2	คณิตศาสตร์	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชา คณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง “การบอกและเปรียบเทียบ ปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2”	นางสุภาวดี โชติสน	10,000
3	วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	การพัฒนาสมรรถนะทางเทคโนโลยี โดยใช้ SABYD Model หุ่นยนต์จับคู่ แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัด อุบลราชธานี ของผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6	นางสาวปริยาพร สาระ พันธ์	19,900
4	ภาษาต่างประเทศ	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การประกอบอาหารท้องถิ่นของ จังหวัดอุบลราชธานี ร่วมกับรูปแบบ	นางสาววรรณนัช วาระ นุช	10,000

		SABYD Model		
5	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชา สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง ‘การสาน กระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มี อยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไผ่)’ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”	นายประสิทธิ์ แก้วใส	10,000
6	การงานอาชีพ	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชา การงานอาชีพ โดยใช้กระบวนการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง ‘สบู่หอมถิ่นอีสาน สืบสานภูมิ ปัญญาอุบล’ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6”	นางสาวปิยะพร ฉัตรวิไล	10,000
รวม				69,900



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวน้ำทิพย์ สีตะมา

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1/2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ในโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตอย่างกว้างขวาง ระบบการศึกษาก็จำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว การเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยเฉพาะในเนื้อหาวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน จึงควรได้รับการพัฒนาเพื่อให้ตอบโจทย์ทั้งด้านความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่สะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต และค่านิยมของชาวอีสานอย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดนิทานเหล่านี้ในห้องเรียนกลับมักใช้วิธีการแบบเดิมที่เน้นการท่องจำและถ่ายทอดข้อมูลจากครูสู่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนจำนวนมากมองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อและห่างไกลจากความสนใจ ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ด้วย AI ผสานนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มาเป็นฐานทางทฤษฎี ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็น "ผู้สร้างความรู้" ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้คิด ตั้งคำถาม วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าจะรับข้อมูลแบบตรงไปตรงมา นวัตกรรมนี้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ใช้ AI เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้แชทบอทเพื่อสนทนา วิเคราะห์ หรือเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านในรูปแบบใหม่ ๆ นักเรียนสามารถใช้ AI สร้างภาพประกอบตีความเนื้อหา หรือแต่งเรื่องราวต่อยอดจากนิทานเดิม ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นธรรมชาติ ภายในชั้นเรียนยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อน กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้ค้นพบรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง

ผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากนวัตกรรมนี้คือ ผู้เรียนจะเกิดความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยเฉพาะเนื้อหาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของตนเอง อีกทั้งยังได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น และปลูกฝังความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองอย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้วรรณคดีไทยไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเก่าแก่ที่น่าเบื่อ หากแต่สามารถเป็นประตูสู่โลกแห่งจินตนาการ การตั้งคำถาม และการสร้างความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะเมื่อผสมพลังของเทคโนโลยี AI เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่นและแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นวัตกรรม การเรียนรู้รูปแบบนี้จึงไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีเท่านั้น หากยังเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ “สร้าง” วรรณกรรมใหม่ในรูปแบบของตนเอง สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคใหม่อย่างแท้จริง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้ AI ร่วมกับนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี(K)
2. เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) (P)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี และการสร้างสรรค์ของนักเรียน ม.3 (C)
4. เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น (A)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ยึดหลักการของ Constructivism หรือแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง การมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทจริง และการร่วมกันสร้างความรู้ในชุมชนการเรียนรู้ โดยมี AI เป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมและขยายประสบการณ์การเรียนรู้ ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ในบริบทที่มีความหมายต่อตนเอง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. สร้างภาพเล่าเรื่องจาก AI

นักเรียนเรียนรู้การใช้ AI เช่น Text-to-Image (DALL-E หรือโปรแกรมสร้างภาพอื่น ๆ) เพื่อสร้างภาพจากข้อความเล่าเรื่อง ครูชี้แนะวิธีการเลือกฉาก ตัวละคร หรือเหตุการณ์สำคัญจากนิทานพื้นบ้านเพื่อนำมาสร้างเป็นภาพเล่าเรื่อง

2. คัดเลือกนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี ครูรวบรวมนิทานพื้นบ้านของอุบลราชธานี เช่น “ท้าวคันธนาม”, “ผาแต้ม”, “แม่น้ำสองสี”, “พญานาคแห่งลุ่มน้ำโขง” ฯลฯ เน้นเลือกเรื่องที่สะท้อน อัตลักษณ์ท้องถิ่น ทั้งด้าน ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ความเชื่อ และวิถีชีวิต

3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ AI ใช้ แชตบอท ช่วยสนทนา วิเคราะห์ หรือเล่าเรื่องใหม่ในรูปแบบการโต้ตอบ เช่น ให้ AI รับบทเป็นตัวละครในนิทานแล้วพูดคุยกับนักเรียน ใช้ AI ช่วยวาดภาพหรือสร้างสื่อ เช่น ฉากในนิทาน ตัวละคร หรือเหตุการณ์สำคัญนักเรียนตีความภาพและข้อมูลที่ได้จาก AI แล้วนำมาสร้างสรรค์

“เรื่องเล่าใหม่” เช่น ดัดแปลงเนื้อหาเดิมให้สะท้อนปัญหาสังคมในปัจจุบัน สร้างภาคต่อหรือจินตนาการอนาคตของตัวละคร เปลี่ยนฉากของเรื่องให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นหรือชีวิตจริงของนักเรียน

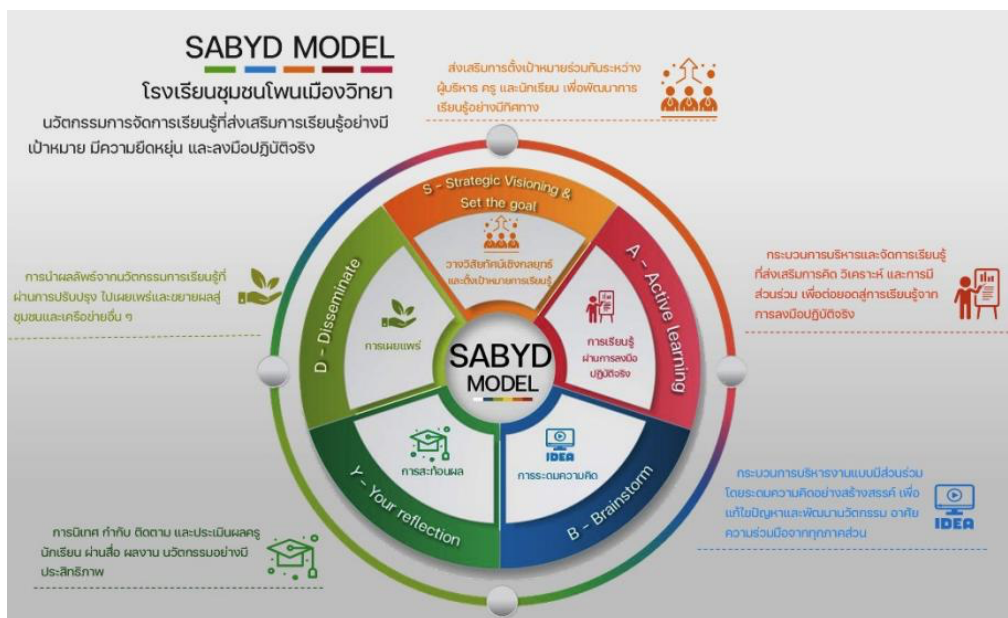
3. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบกลุ่มนักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์เนื้อหา และนำเสนอผลงานที่สร้างขึ้นจากการใช้ AI ครูมีบทบาทเป็น ผู้อำนวยการเรียนรู้ (Facilitator) ไม่ใช่ผู้บรรยาย ถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถาม หาคำตอบ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

4. การประเมินผล ประเมินผ่าน การสะท้อนคิด (Reflective Thinking) ให้นักเรียนเขียนหรือบอกเล่าความเข้าใจใหม่ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรม ใช้ rubric (Rubric) ที่เน้นการประเมินในด้านต่อไปนี้: ความสามารถในการ วิเคราะห์ และตีความเนื้อหา ความสามารถในการ ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างสรรค์เรื่องใหม่ ระดับของความคิดสร้างสรรค์ ในการนำเสนอและตีความ การมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

นวัตกรรมนี้เน้นการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริง สร้างความรู้ด้วยตนเองในบริบทที่มีความหมาย และใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการความสะดวกและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง นักเรียนจึงไม่เพียงได้รับความรู้จากนิทานพื้นบ้านเท่านั้น แต่ยังได้ฝึกทักษะการคิดขั้นสูงที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวทางการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



S – Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้

เป้าหมาย: การจัดการเรียนรู้มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้เรียนรู้ที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยี AI อย่างเหมาะสม เพื่อเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างมีความหมาย โดยเน้นบทบาทของนักเรียนในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวจากท้องถิ่นเข้าสู่ บริบทสังคมร่วมสมัยได้อย่างมีคุณค่า

A – Active learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

เป้าหมาย: การจัดการเรียนรู้ในแนวทาง Active Learning มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยให้นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีด้วยการใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือสำคัญ กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การใช้ AI ในการสร้างภาพประกอบจากข้อความ (Text-to-Image) เพื่อให้เห็นภาพฉากหรือตัวละครจากนิทานอย่างชัดเจน นักเรียนยังได้ใช้ Chatbot เช่น ChatGPT เพื่อสนทนาในบทบาทของตัวละคร ช่วยในการวิเคราะห์เนื้อหาและเข้าใจเจตนาารมณ์ของเรื่องเล่าได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

B – Brainstorm การระดมความคิด

เป้าหมาย: นักเรียนจะได้ร่วมกันคิดวิเคราะห์และวางแผนในกลุ่มก่อนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน โดยเริ่มจากการเลือกนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีที่สนใจ ติความประเด็นสำคัญ และกำหนดแนวทางในการใช้ AI ให้เหมาะสมและสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ นักเรียนจะใช้เครื่องมือช่วยคิด เช่น Mind Mapping หรือแผนภาพการวิเคราะห์นิทาน เพื่อจัดระบบความคิดอย่างมีเหตุผล ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้นและชี้แนะผ่านคำถามปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถาม สืบค้น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันซึ่งส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

Y – Your reflection การสะท้อนผล

เป้าหมาย: นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการเขียนบันทึก (Reflective Journal) หรือบันทึกเสียง/ วิดีโอสะท้อนความรู้ที่ได้รับ ทักษะที่ได้ฝึก และความรู้สึกที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ ครูใช้แบบประเมินสะท้อนคิด และ rubrics ในการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนา

D – Disseminate การเผยแพร่

เป้าหมาย: หลังจากนักเรียนได้พัฒนาผลงานที่สร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI แล้ว นักเรียนจะได้นำเสนอผลงานต่อเพื่อนร่วมชั้น กลุ่มอื่น หรือผู้ปกครอง เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกทักษะการสื่อสาร นอกจากนี้ นักเรียนยังมีโอกาสเผยแพร่ผลงานในรูปแบบดิจิทัลผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียน เพจ Facebook, YouTube หรือการสร้าง QR Code สำหรับแสดงผลงานในงาน

นิทรรศการ ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้สื่อสารความคิดสร้างสรรค์สู่สาธารณะในการนำเสนอ นักเรียนจะอธิบายแนวคิดเบื้องหลังการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบการใช้ AI เพื่อสื่อสารเรื่องราวอย่างมีจุดมุ่งหมาย ครูสามารถใช้ผลงานของนักเรียนเหล่านี้เป็นต้นแบบหรือฐานข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ในรุ่นต่อไป ทำให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและเกิดประโยชน์ในระดับโรงเรียนและชุมชนต่อไปในอนาคต

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีเป้าหมายในการส่งเสริมให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นผู้เรียนรู้ที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งนี้คาดว่าจะเกิดผลที่เป็นรูปธรรมในหลายด้าน ดังนี้

-ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์และตีความเนื้อหา

นักเรียนจะสามารถวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานพื้นบ้าน สื่อความหมาย สัญลักษณ์ และคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น โดยผ่านกระบวนการตั้งคำถาม การอภิปราย และการตีความร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิดเชิงเปรียบเทียบ การคิดเชิงเหตุผล และการคิดวิพากษ์

-ด้านความคิดสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ

นักเรียนสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างภาพประกอบ บทสนทนา และเนื้อหาดิจิทัลเพื่อเล่าเรื่องนิทานในรูปแบบใหม่ โดยมีอิสระในการออกแบบ เช่น การเปลี่ยนตอนจบ ดัดแปลงบริบทให้ร่วมสมัย หรือแต่งเรื่องภาคต่อ การผลิตผลงานในรูปแบบสื่อ เช่น นิทานภาพ ดิจิทัลการ์ตูน หรือพ็อดแคสต์ จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการออกแบบ การจัดลำดับความคิด และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

-ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความหมาย

นักเรียนจะได้ฝึกฝนการใช้เทคโนโลยี AI อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ เช่น การใช้เครื่องมือสร้างภาพ (Text-to-Image), การใช้แชทบอทเพื่อจำลองบทสนทนาในบทบาทตัวละคร หรือการตัดต่อเสียงและภาพประกอบนิทานในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและสร้างคุณค่า

-ด้านคุณค่าทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่น

นักเรียนจะเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง ผ่านการเรียนรู้จากนิทานพื้นบ้านที่สะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต และค่านิยมของท้องถิ่นอุบลราชธานี อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาิทานเข้ากับปัญหาหรือสถานการณ์ในสังคมร่วมสมัย อันเป็นการพัฒนาความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ให้สอดคล้องกับชีวิตจริง

-ด้านการเรียนรู้ร่วมกันและการแลกเปลี่ยนในชุมชนการเรียนรู้

นักเรียนจะมีโอกาสนำเสนอผลงานต่อเพื่อนร่วมชั้น ผู้ปกครอง หรือชุมชนผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบกิจกรรมในโรงเรียนและการเผยแพร่ผลงานในสื่อดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียน เพจ Facebook หรือ YouTube ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การนำเสนออย่างมีจุดมุ่งหมาย และการมีส่วนร่วมในสังคมการเรียนรู้

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 10,000 บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้ AI ร่วมกับนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี (K)	การทดสอบความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน	แบบทดสอบ	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 70% ของคะแนนเต็ม
2. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) (P)	การประเมินการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินที่ใช้สังเกตขั้นตอนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ
3. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี และการสร้างสรรค์ของนักเรียน ม.3 (C)	การสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ในกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็น หลังเรียน การประเมินชิ้นงาน จากเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์	แบบประเมินเจตคติ	มีระดับเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป และแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อกิจกรรม
4. ปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น (A)	แบบสอบถาม	แบบสอบถาม ความพึงพอใจ	ผลการประเมิน ความพึงพอใจ



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสุภาวดี โชติสน

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1/2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เนื่องจากวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มักถูกมองว่าเป็นวิชาที่ยาก มีแนวคิดและสูตรที่ซับซ้อน ต้องทำความเข้าใจในหลายขั้นตอน ครูผู้สอนมีวิธีการสอนไม่น่าสนใจ หรือสร้างบรรยากาศไม่เป็นมิตรกับผู้เรียน การพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ พัฒนาให้สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงาน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ พัฒนาให้สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและบริบทของท้องถิ่น กิจกรรมการเรียนรู้บางส่วนยังจำกัดอยู่ในห้องเรียนและเน้นเนื้อหาทางทฤษฎีเป็นหลัก ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจและความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงภายใต้บริบทของชุมชนและสภาพแวดล้อมใกล้ตัว โดยเฉพาะการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และเสริมสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

นวัตกรรม “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” จึงได้ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดดังกล่าว โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำน้ำยาล้างจาน และการบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน ในปริมาตรที่แตกต่างกัน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการบอกและเปรียบเทียบปริมาตร และการตวง(K)
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ (A)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 11 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” ดังต่อไปนี้

การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน

มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และ แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่ บ่งบอกถึงการมี สมรรถนะสำคัญใน ศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ตามระดับช่วงวัยความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด ขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้อง อ่าน เขียนตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันกับผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการ สร้างความรู้ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบ ของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมิน ค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

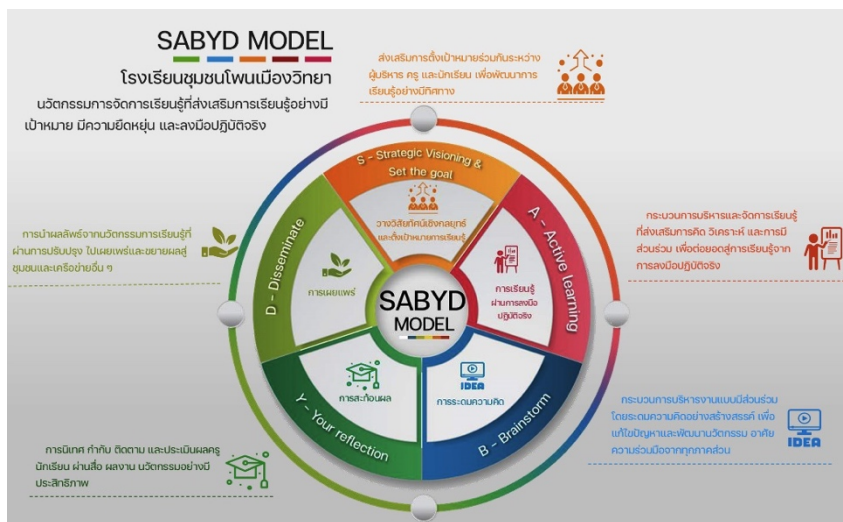
10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. ครูเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ในการทำน้ำยาล้างจาน
2. ครูให้นักเรียนดู วีดีโอ การทำน้ำยาล้างจาน
3. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และช่วยกันทำน้ำยาล้างจาน
4. ครูแจกถ้วยตวง และขวดใส่น้ำยาล้างจาน (แต่ละกลุ่มขวดมีปริมาตรที่ต่างกัน)
5. ให้นักเรียนออกมาบอกปริมาตร ของน้ำยาล้างจานของแต่ละกลุ่ม
6. ให้นักเรียนเปรียบเทียบปริมาตร ของน้ำยาล้างจานของแต่ละกลุ่ม
7. ให้นักเรียนกำหนดราคาน้ำยาล้างจาน ให้เหมาะสมกับปริมาตรของน้ำยาล้างจานของแต่ละ กลุ่ม
8. ให้นักเรียนแต่ละคน นำน้ำยาล้างจาน ไปขายในชุมชนของตนเอง

9. นักเรียนแต่ละคนสรุปจำนวนน้ำยาล้างจาน และจำนวนเงิน ที่ขายได้ในแต่ละวัน แล้วออกมา
นำเสนอหน้าชั้นเรียน
10. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ การเปรียบเทียบปริมาตร

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้สอนได้ออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับรูปแบบ SABYD MODEL โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



S – Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้

เป้าหมาย: จุดประกายการเรียนรู้และตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน เช่น “การบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน”

A – Active learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

เป้าหมาย: นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Learning by Doing) โดยครูผู้สอนจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และแบ่งกลุ่มนักเรียน ตวงน้ำยาล้างจาน ในภาชนะที่มีปริมาตรแตกต่างกัน

B – Brainstorm การระดมความคิด

เป้าหมาย: ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มการบอกและเปรียบเทียบปริมาตร จากการตวงน้ำยาล้างจาน

Y – Your reflection การสะท้อนผล

เป้าหมาย: นักเรียนกำนตราคาน้ำยาล้างจาน และนำไปล้างภาตข้าว ซ้อน หลังรับประทานอาหาร
เที่ยง

D – Disseminate การเผยแพร่

เป้าหมาย: นักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานสู่ชุมชน และเกิดความภาคภูมิใจผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำ สามารถแสดงขั้นตอนการผลิต นำผลงานไปเผยแพร่ในเพจของโรงเรียน หรือโครงการนิทรรศการวิชาการ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “การบอกและเปรียบเทียบปริมาณ จากการตวงน้ำยาล้างจาน” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นั้น คาดว่าจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยนักเรียนจะมีความเข้าใจเกี่ยวกับการบอกและเปรียบเทียบปริมาณ จากการตวงน้ำยาล้างจาน ตลอดจนการกำหนดราคา และนำน้ำยาล้างจานไปขายสามารถคิดราคาและทอนเงินได้

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 10,000 บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการบอกและเปรียบเทียบปริมาณ และการตวง(K)	การทดสอบความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน	แบบฝึกทักษะ	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 70% ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)	การประเมินการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินที่ใช้สังเกตขั้นตอนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ (A)	การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นหลังเรียน	แบบประเมินเจตคติ	มีระดับเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป และแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อวิชาคณิตศาสตร์



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวพิริยาพร สารพันธ์

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาสมรรถนะทางเทคโนโลยี โดยใช้ SABYD Model หุ่นยนต์จับคู่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆ ในจังหวัดอุบลราชธานี ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมใหม่

- วิเคราะห์ผู้เรียน
- ศึกษาหลักสูตร
- Coding
- STEM

5. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะสำคัญที่สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัล ซึ่งรวมถึงทักษะทางเทคโนโลยี การคิดเชิงระบบ (System Thinking) และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การพัฒนาสมรรถนะทางเทคโนโลยีผ่านการประกอบหุ่นยนต์และการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ โดยกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทาง SABYD Model จะช่วยให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ เรียนรู้จากการปฏิบัติ และเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในบริบทจริง

การบูรณาการการพัฒนาหุ่นยนต์ กับการเรียนรู้ในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ผ่านโจทย์ “หุ่นยนต์จับคู่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี” จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจทั้งในด้าน

การออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยี พร้อมทั้งเรียนรู้วัฒนธรรมและสถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเสริมสร้างทั้ง ทักษะวิชาการ และ จิตสำนึกทางวัฒนธรรม

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในหลักการทำงานของหุ่นยนต์
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

8. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. หลักการและแนวคิด

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory)

- เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรง และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- การประกอบหุ่นยนต์ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจด้วยการปฏิบัติจริง เช่น การแก้ปัญหาเชิงระบบ และการสร้างแบบจำลอง

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL)

- การนำเสนอปัญหาภารกิจการท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี เช่น การนำทางหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ กระตุ้นผู้เรียนให้แก้ปัญหา
- ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

- การใช้กระบวนการคิดแบบขั้นตอน เช่น การเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ และการจัดการกับข้อมูลจากเซ็นเซอร์
- พัฒนาทักษะในการจัดการปัญหาเชิงซับซ้อน

กระบวนการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills)

- เน้นทักษะด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรม
- กิจกรรมกลุ่มในการออกแบบและประกอบหุ่นยนต์

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของพียาเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development)

- ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในช่วงพัฒนาการทางปัญญาขั้น **Concrete Operational Stage** การใช้กระบวนการคิดแบบขั้นตอน เช่น การประกอบหุ่นยนต์และการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การวางแผนและออกแบบหุ่นยนต์

กำหนดภารกิจของหุ่นยนต์

หุ่นยนต์จะต้องทำอะไร? เช่น การจับคู่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี

ออกแบบโครงสร้างหุ่นยนต์

หุ่นยนต์อาจมีล้อ, แขนจับ

เลือกวัสดุที่เหมาะสม เช่น พลาสติก น้ำหนักเบา หรือโลหะเพื่อความแข็งแรง

เลือกเซ็นเซอร์และอุปกรณ์

GPS สำหรับนำทาง

เซ็นเซอร์ เพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งกีดขวาง

2. การประกอบหุ่นยนต์

ติดตั้งชิ้นส่วนโครงสร้าง

ประกอบชิ้นส่วนตามแบบที่ออกแบบไว้

เชื่อมต่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ติดตั้งไมโครคอนโทรลเลอร์ เช่น Arduino, Raspberry Pi

เชื่อมต่อมอเตอร์, เซ็นเซอร์, และแหล่งจ่ายไฟ

ตรวจสอบระบบไฟฟ้า

ตรวจสอบการเชื่อมต่อว่าใช้งานได้ดี ไม่มีไฟรั่วหรือขัดข้อง

3. การพัฒนาโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
 - เลือกภาษาการเขียนโปรแกรม
 - C/C++: เหมาะสำหรับ Arduino
 - พัฒนาโปรแกรมควบคุมการทำงาน
 - เขียนโค้ดสำหรับการนำทาง: ใช้ข้อมูลจาก GPS และเซ็นเซอร์
 - ทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด
 - ทดสอบหุ่นยนต์ในสถานการณ์จำลองก่อนนำไปใช้งานจริง
4. การเตรียมโปรแกรมสำหรับภารกิจท่องเที่ยวอุบลราชธานี
 - สร้างเส้นทางการเดินทาง
 - จับคู่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี
 - ใช้โปรแกรมควบคุมให้หุ่นยนต์เดินทางตามเส้นทางที่กำหนด
5. การทดสอบและการนำไปใช้งานจริง
 - ทดสอบในสถานที่จำลอง
 - ให้หุ่นยนต์ปฏิบัติการจับคู่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี
 - ประเมินประสิทธิภาพและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ตัวอักษร	ความหมาย	แนวทางปฏิบัติในชั้นเรียน
S – Strategic Visioning & Set the goal	วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้	ส่งเสริมการตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้บริหาร ครู และนักเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีทิศทาง
A – Active learning	การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	กระบวนการบริหารและจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และการมีส่วนร่วม เพื่อต่อยอดสู่การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
B – Brainstorm	การระดมความคิด	กระบวนการบริหารงานแบบมีส่วนร่วม โดยระดมความคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาวัตกรรม อาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

Y – Your reflection	การสะท้อนผล	การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล ครูนักเรียน ผ่านสื่อ ผลงาน นวัตกรรม อย่างมีประสิทธิภาพ
D – Disseminate	การเผยแพร่	การนำผลลัพธ์จากนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการปรับปรุง ไปเผยแพร่และขยาย ผลสู่ชุมชนและเครือข่ายอื่น ๆ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี ความเข้าใจในหลักการทำงานของหุ่นยนต์
ทักษะการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
2. ผู้เรียนได้รับการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา
การทำงานเป็นทีม
3. ผู้เรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 19,900 บาท

14. การประเมินผล

การสังเกต (Observation)

- ประเมินการทำงานของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอน เช่น การประกอบชิ้นส่วนหุ่นยนต์ การเขียน
โค้ด การปรับปรุงหุ่นยนต์ตามผลการทดสอบ

การตรวจชิ้นงาน (Product Assessment)

- ตรวจสอบคุณภาพของหุ่นยนต์ เช่น ความแข็งแรง ความถูกต้องของการประกอบ
- ตรวจสอบความสามารถของโปรแกรม เช่น การเคลื่อนที่ การนำทาง และการทำงานของ
เซ็นเซอร์

การแสดงผลงาน (Performance Assessment)

- ให้ผู้เรียนสาธิตการทำงานของหุ่นยนต์ในสนามจำลองที่ออกแบบตามสถานที่จริง เช่น จับคู่
แหล่งท่องเที่ยวอำเภอต่างๆในจังหวัดอุบลราชธานี
- ประเมินตามเกณฑ์ เช่น ความถูกต้องของภารกิจ ความคิดสร้างสรรค์ และการปรับตัวต่อ
สถานการณ์



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาววรรณนัช วาระนุช

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การประกอบอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี ร่วมกับรูปแบบ SABYD Model

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากการวิเคราะห์บริบทของผู้เรียนผ่านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะและประสบการณ์เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนต้องการการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เข้าใจง่าย และมีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

ดังนั้น ครูจึงได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ 4 ด้าน คือ การฟัง พูด อ่าน เขียน และคิดค้นนวัตกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และบทสนทนาภาษาอังกฤษจากบริบทในชีวิตประจำวัน ผ่านการเรียนรู้จากอาหารท้องถิ่น ลำดับขั้นตอนในการประกอบอาหารท้องถิ่นเป็นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้รักการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อสร้างสรรค์ และเป็นปลูกฝังความภาคภูมิใจในอาหารท้องถิ่นและวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อยอดในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า นักเรียนยังขาดความมั่นใจ

ในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เนื่องจากขาดบริบทที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษ

จังหวัดอุบลราชธานี ถือเป็นจังหวัดที่มีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่โดดเด่น โดยเฉพาะด้านอาหารพื้นบ้านที่มีความหลากหลาย เช่น กวยจั๊บอุบล ลาบ ส้มตำ แจ่วบอง ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และถ่ายทอดสู่เยาวชน การนำอาหารท้องถิ่นมาเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงเป็นแนวทางที่สามารถสร้างความน่าสนใจและความหมายในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์ ประโยค และบทสนทนาภาษาอังกฤษผ่านการลงมือปฏิบัติจริงจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาหาร ซึ่งจะส่งเสริมทักษะภาษาและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นไปพร้อมกัน

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา และได้พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม ให้บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษกับวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านสติปัญญา ทักษะ ภาษา และความเพลิตเพลิน และสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทที่จับต้องได้จริง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี (K)
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการประกอบอาหารได้เป็นลำดับขั้นตอน (P)
3. เพื่อให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจในอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี (A)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ยึดตามหลักการทางการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. หลักการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการวิชาภาษาอังกฤษเข้ากับบริบทในชีวิตจริง คือ "การประกอบอาหารท้องถิ่น" ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning)

ผู้เรียนจะสามารถจดจำและใช้องค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงที่ตนเองมีความสนใจและเกี่ยวข้อง ซึ่งในที่นี้คือการลงมือประกอบอาหาร และอธิบายขั้นตอนเป็นภาษาอังกฤษ

3. แนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) – John Dewey

แนวคิดของ John Dewey เน้นว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงเมื่อได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งนวัตกรรมนี้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ทำอาหารจริง ๆ และฝึกใช้ภาษาอังกฤษในการอธิบายขั้นตอน ทำให้เกิดทักษะทั้งด้านภาษาและชีวิต

4. แนวคิด Active Learning และ Project-based Learning

นวัตกรรมนี้ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านโครงการ เช่น การทำโปสเตอร์เมนูอาหาร การนำเสนอเป็นคลิปวิดีโอ ฯลฯ ซึ่งช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ และฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง

5. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) – Howard Gardner

การเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้สอดคล้องกับปัญญาหลายด้าน เช่น

- ภาษาศาสตร์ (Linguistic) → การฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ
- มิติภาพและเชิงพื้นที่ (Visual-Spatial) → การสร้างโปสเตอร์ เมนูภาพ
- การเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic) → การลงมือทำอาหาร
- มนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal) → การทำงานกลุ่ม การสื่อสาร

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในนวัตกรรมนี้ ใช้แนวคิด **Active Learning** และ **Context-based Learning** โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง คือ “การประกอบอาหารท้องถิ่น” เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กับการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งมีโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-Up & Motivation)

- ครูเปิดบทเรียนด้วยการฉายคลิปวิดีโออาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
- ชักถามนักเรียนว่าเคยทานอาหารเหล่านี้ไหม? รู้จักเมนูอะไรบ้าง?
- สร้างแรงจูงใจด้วยคำถาม เช่น

“ถ้าเราต้องอธิบายวิธีการประกอบอาหารให้ชาวต่างชาติฟัง เราจะพูดอย่างไร?”

2. ชั้นสร้างความรู้ (Input & Vocabulary Learning)

- ครูแนะนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอาหารท้องถิ่น เช่น
 - ingredients = ส่วนผสม
 - boil = ต้ม
 - grill = ย่าง
 - chili paste = น้ำพริก
 - sticky rice = ข้าวเหนียว
 - grilled chicken = ไก่ย่าง
 - spicy dipping sauce = แจ่ว
 - rice noodles = ขนมจีน
 - fermented fish = ปลาร้า
- ใช้สื่อการสอน เช่น Flashcards, ภาพ, เพลง, เกมคำศัพท์

3. ชั้นฝึกทักษะภาษา (Practice Activities)

- นักเรียนฝึกอ่านและฟังประโยคเกี่ยวกับการทำอาหาร
- จับคู่คำศัพท์กับภาพ / เติมคำในประโยค / เลือกคำที่ถูกต้อง
- ฝึกพูดตามประโยค เช่น:

“First, prepare the ingredients.”

“Then, boil the noodles.”

“Finally, serve with spicy sauce.”

4. ชั้นลงมือปฏิบัติ (Production / Project-based Task)

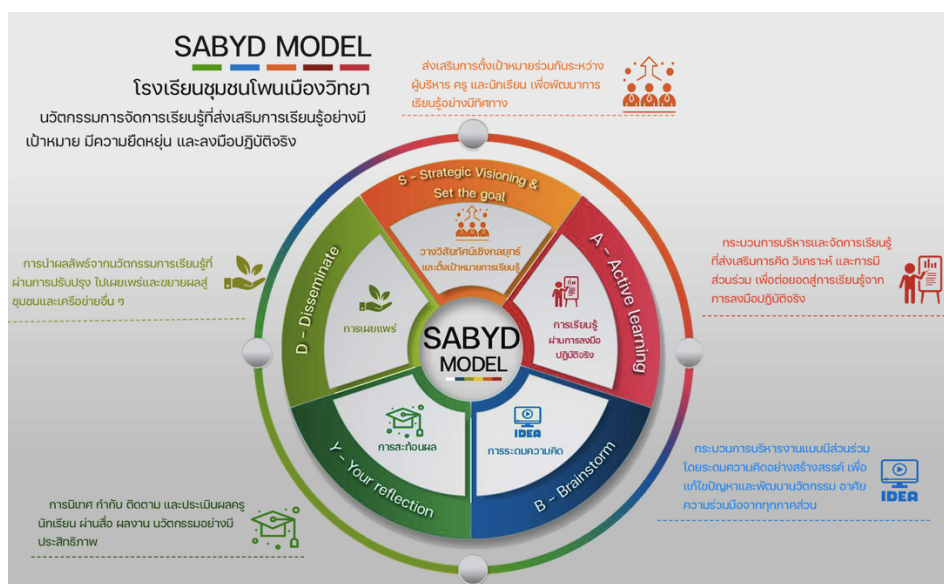
- นักเรียนแบ่งกลุ่มและเลือกเมนูอาหารท้องถิ่นหนึ่งอย่าง (เช่น กวยจั๊บอุบล ส้มตำ)
- วางแผนขั้นตอนการทำอาหาร พร้อมแปลเป็นภาษาอังกฤษ
- ฝึกพูดนำเสนอ/แสดงบทบาทสมมติ
- จัดทำ English Cooking Poster หรือ วิดีโอสาธิตการทำอาหารพร้อมคำบรรยาย

5. ขั้นสรุปและสะท้อนผล (Wrap-up & Reflection)

- ให้นักเรียนแชร์สิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งภาษาอังกฤษและเรื่องราวของอาหารท้องถิ่น
- ครูสรุปคำศัพท์ / โครงสร้างประโยคที่ได้ใช้ในกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Quiz หรือ Mini Presentation

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ผู้สอนใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การประกอบอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี ร่วมกับรูปแบบ SABYD Model” เชื่อมโยงกับ SABYD Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



S – Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้

- การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะสอน
- การประชุม PLC กับครูระดับสายชั้น เพื่อเสริมสร้างเทคนิคการสอน หรือการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ

A – Active learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

- นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)
- การออกแบบแผ่นพับ/โปสเตอร์สองภาษาเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
- การใช้แอปพลิเคชัน หรือเกมต่าง ๆ สำหรับจับคู่คำศัพท์กับภาพประกอบอาหาร
- Workshop การประกอบอาหาร โดยผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษ

B – Brainstorm การระดมความคิด

- นักเรียนช่วยกันศึกษาคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น
- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกเมนูอาหารท้องถิ่นที่สนใจ
- นักเรียนรู้จักวางแผนขั้นตอนการประกอบอาหารร่วมกันอย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม

Y – Your reflection การสะท้อนผล

- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการตอบคำถามและทำกิจกรรม
- นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากกระบวนการประกอบอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีการสรุปภาพรวม ปัญหาที่พบ วิธีการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ
- การจัดทำแบบประเมิน หรือแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

D – Disseminate การเผยแพร่

- นักเรียนทำคลิปสั้น ๆ สาธิตการทำอาหารพร้อมบรรยายภาษาอังกฤษ
- นักเรียนสามารถฝึกพูดภาษาอังกฤษ หรืออธิบายขั้นตอนการประกอบอาหารได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานในเพจของโรงเรียน หรือนิทรรศการวิชาการสู่ชุมชน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
2. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการประกอบอาหารได้เป็นลำดับขั้นตอน อยู่ในระดับดี
3. นักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 10,000 บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) - นักเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี	สอบถาม / ทดสอบ	แบบทดสอบ	ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์
2. ด้านทักษะและกระบวนการ (P) - นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการประกอบอาหารได้เป็นลำดับขั้นตอน	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมิน	ระดับดี ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - นักเรียนมีความภาคภูมิใจในอาหารท้องถิ่นของอุบลราชธานี	สอบถาม / ประเมินความพึงพอใจ	แบบสอบถาม / แบบประเมินความพึงพอใจ	ระดับ มากขึ้นไป ผ่านเกณฑ์



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายประสิทธิ์ แก้วใส

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง ‘การสานกระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไหล)’ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1/2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเป้าหมายสำคัญในการเสริมสร้างทักษะชีวิต การทำงาน และการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การปฏิบัติจริง เพื่อให้ นักเรียนสามารถพึ่งพาตนเองได้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในบางโรงเรียนยังขาดความเชื่อมโยงกับบริบทของผู้เรียนและชุมชน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีความหมาย โดยหลอมรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ห้องเรียน นวัตกรรม “การสานกระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไหล)” จึงถูกคิดค้นขึ้นเพื่อเชื่อมโยง เนื้อหาวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมกับการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นักเรียนจะได้เรียนรู้การทำกระติบข้าวจากวัสดุที่มีในท้องถิ่นของชุมชน เช่น ต้นกก ต้นไหล พร้อมทั้งออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สวยงาม กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร อีกทั้งยังปลูกฝังจิตสำนึกรักถิ่นฐานบ้านเกิด ต่อยอดสู่การสร้างอาชีพในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงาน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ พัฒนาให้สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและบริบทของท้องถิ่น กิจกรรมการเรียนรู้บางส่วนยังจำกัดอยู่ในห้องเรียนและเน้นเนื้อหาทางทฤษฎีเป็นหลัก ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจและความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงภายใต้บริบทของชุมชนและสภาพแวดล้อมใกล้ตัว โดยเฉพาะการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และเสริมสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

นวัตกรรม ‘การสานกระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไผ่)’ ไม่เพียงแต่เป็นภาชนะในการใช้สอยประจำวัน แต่ยังสะท้อนถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสามารถในการนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเป็นสัญลักษณ์ของการดำรงชีวิตที่เรียบง่าย พอเพียง และเคารพในธรรมชาติ อีกทั้งยังเป็นงานฝีมือที่ต้องใช้ความประณีต อดทน และความตั้งใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ควรปลูกฝังในผู้เรียน ดังนั้นรายวิชาสังคมศึกษา

จึงได้นำเอาเรื่องราวของ การทำกระติบข้าว มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของชุมชนตนเอง เห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น อีกทั้งส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และสามารถนำแนวคิดการใช้ชีวิตอย่างพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสานกระติบข้าวจากวัสดุท้องถิ่น (K)
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (A)
4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระติบข้าวให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น (C)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรม "การสานกระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไผ่)" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถประยุกต์ใช้ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้

การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา

ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่ บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญ ใน ศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียนตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันกับผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การตั้งคำถามและการกำหนดปัญหา

วัตถุประสงค์ เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำกระติบข้าว และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อกระตุ้นความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียน

กิจกรรม - ตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด เช่น "กระติบข้าวทำจากอะไร"

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามเหล่านี้

ผลที่คาดหวัง นักเรียนเริ่มเกิดความสนใจและมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการทำกระติบข้าว

2. การสำรวจและค้นคว้าข้อมูล

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุดิบในท้องถิ่นและกระบวนการทำกระติบข้าว

กิจกรรม - ให้นักเรียนทำงานกลุ่มเพื่อสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุดิบในท้องถิ่นที่สามารถนำมาสานกระติบข้าวได้ เช่น ต้นกก ต้นไหล

- นักเรียนค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือ หรือการสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและสามารถเลือกวัตถุดิบที่เหมาะสมสำหรับการทำกระติบข้าว

3. การวางแผนและการออกแบบผลิตภัณฑ์

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนออกแบบกระบวนการทำกระติบข้าว และคิดสร้างสรรค์รูปแบบต่างๆ

กิจกรรม - นักเรียนร่วมกันออกแบบ ลวดลายของกระติบข้าว

- ใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ในชุมชน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถออกแบบกระติบข้าวที่มีเอกลักษณ์และสะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่น

4. การลงมือทำ

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงในการทำกระติบข้าวตามทีออกแบบลวดลายไว้

กิจกรรม - นักเรียนทำกระติบข้าวตามขั้นตอนที่ออกแบบไว้ เช่น การเตรียมวัตถุดิบ การเก็บการตากวัตถุดิบก่อนจะนำมาทำ การขึ้นรูปและลวดลาย

- ครูและนักเรียนทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการกระต๊อบข้าว เช่น การปรับขนาดของกระต๊อบข้าวให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน
ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถทำกระต๊อบข้าวได้ด้วยตนเองและเรียนรู้กระบวนการผลิตที่แท้จริง

5. การประเมินผลและการสะท้อนผล

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนได้ทบทวนการเรียนรู้และประเมินผลการทำงานของตนเอง
กิจกรรม - นักเรียนประเมินกระต๊อบข้าวที่ทำเสร็จแล้ว เช่น ลวดลายสวยงาม ขนาดเหมาะสมกับการนำไปใช้งาน
- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการทำงานและสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม
ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถประเมินผลการทำงานและได้รับข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการทำกระต๊อบข้าวในอนาคต

6. การนำเสนอผลงาน

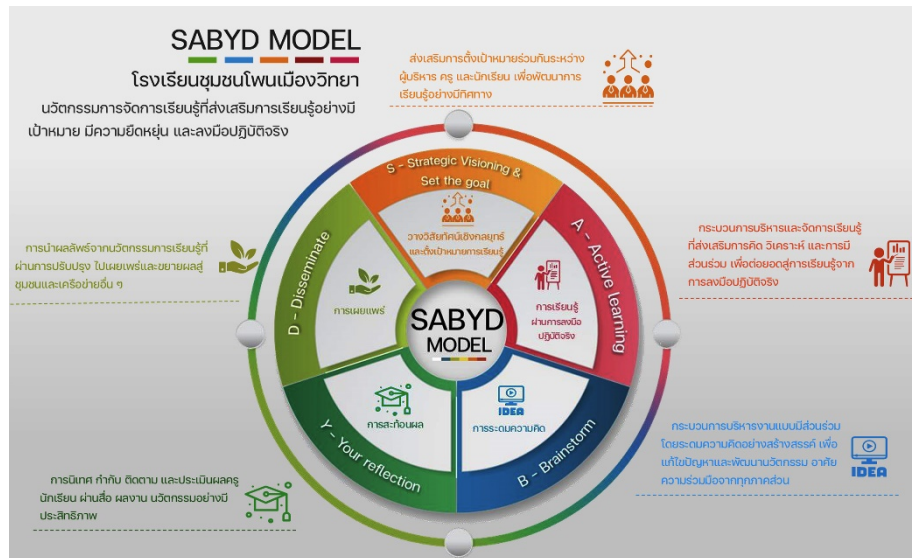
วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการนำเสนอผลงานและเรียนรู้การสื่อสาร
กิจกรรม - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานกระต๊อบข้าวที่ทำให้กับเพื่อนๆ และครู
- พูดถึงวิธีการผลิต การใช้ทรัพยากรในท้องถิ่น และอธิบายถึงคุณสมบัติของกระต๊อบข้าว
ผลที่คาดหวัง นักเรียนได้ฝึกทักษะการนำเสนอและเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสาร

7. การประเมินผลและการติดตามผล

วัตถุประสงค์ เพื่อให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและสามารถติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้
กิจกรรม - ประเมินการทำงานในแต่ละขั้นตอน
- สร้างข้อเสนอแนะและแผนการพัฒนาการทำกระต๊อบข้าวในอนาคต
ผลที่คาดหวัง นักเรียนจะได้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงงานและเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานในครั้งถัดไป

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ "การสานกระติบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไผ่)" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้สอนได้ออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับรูปแบบ SABYD MODEL โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



S – Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้

เป้าหมาย: จุดประกายการเรียนรู้และตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน เช่น “การทำกระติบข้าวที่มีลวดลายและรูปแบบสะท้อนอัตลักษณ์อีสาน” เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและอัตลักษณ์ท้องถิ่น

A – Active learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

เป้าหมาย: นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Learning by Doing) โดยครูผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์และวัสดุและแบ่งกลุ่มนักเรียนพร้อมมอบโจทย์ “จงออกแบบและทำกระติบข้าวที่สะท้อนเอกลักษณ์อีสาน” ส่วนนักเรียนศึกษาวิธีทำกระติบข้าวจากใบความรู้ / สื่อวิดีโอ

B – Brainstorm การระดมความคิด

เป้าหมาย: กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ร่วมวางแผนพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยครูผู้สอนตั้งคำถามกับนักเรียนว่าถ้าอยากให้เห็นจดจำได้เราควรใส่กลิ่นหรือรูปร่างแบบใด เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนระดมความคิดช่วยกันเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มแล้วนำเสนอแนวคิดต่อชั้นเรียน พร้อมรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู

Y – Your reflection การสะท้อนผล

เป้าหมาย: นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้จากกระบวนการทั้งหมดจากการลงมือปฏิบัติในการทำกระดืบข้าว หรือปัญหาที่พบและวิธีการแก้ไข

D – Disseminate การเผยแพร่

เป้าหมาย: นักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานสู่ชุมชน และเกิดความภาคภูมิใจผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำ สามารถแสดงขั้นตอนการผลิต นำผลงานไปเผยแพร่ในเพจของโรงเรียน หรือโครงการนิทรรศการวิชาการ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ "การสานกระดืบข้าวจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่น(ต้นกก/ไหล)" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นั้น คาดว่าจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยนักเรียนจะมีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทำกระดืบข้าว ตั้งแต่การคัดเลือกวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น การผลิต ไปจนถึงการออกแบบลวดลายต่างๆอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้รับทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมของท้องถิ่น ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 10,000 บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำกระดืบข้าวจากวัสดุท้องถิ่น (K)	การทดสอบความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน	แบบทดสอบ	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 70% ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)	การประเมินการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินที่ใช้สังเกตขั้นตอนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (A)	การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นหลังเรียน	แบบประเมินเจตคติ	มีระดับเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป และแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อกิจกรรม
4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลดทอนของกระต๊อบข้าวให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น (C)	การประเมินชิ้นงานจากเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์	แบบประเมินผลงาน	ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวปิยะพร ฉัตรวิไล

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ SABYD MODEL เรื่อง ‘สบู่หอมกลิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล’ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1/2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเป้าหมายสำคัญในการเสริมสร้างทักษะชีวิต การทำงาน และการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การปฏิบัติจริง เพื่อให้นักเรียนสามารถพึ่งพาตนเองได้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในบางโรงเรียนยังขาดความเชื่อมโยงกับบริบทของผู้เรียนและชุมชน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีความหมาย โดยหลอมรวมภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ห้องเรียน นวัตกรรม “สบู่หอมกลิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล” จึงถูกคิดค้นขึ้นเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาการงานอาชีพกับการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นักเรียนจะได้เรียนรู้การผลิตสบู่จากวัตถุดิบท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี เช่น ดอกลำดวน ขมิ้น มะขามเปียก หรือสมุนไพรพื้นบ้านอื่นๆ พร้อมทั้งออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สวยงามและมีเอกลักษณ์ สะท้อน อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร อีกทั้งยังปลูกฝังจิตสำนึกรักถิ่นฐานบ้านเกิด ต่อยอดสู่การสร้างอาชีพในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมี ทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงาน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง และการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ พัฒนาให้สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่าน มา พบว่านักเรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและบริบทของท้องถิ่น กิจกรรม การเรียนรู้บางส่วนยังจำกัดอยู่ในห้องเรียนและเน้นเนื้อหาทางทฤษฎีเป็นหลัก ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจ และความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการ เรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงภายใต้บริบทของชุมชนและสภาพแวดล้อมใกล้ตัว โดยเฉพาะ การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน และเสริมสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

นวัตกรรม “สบู่หอมถิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล” จึงได้ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดดังกล่าว โดย เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำสบู่จากวัตถุดิบธรรมชาติในท้องถิ่นของจังหวัด อุบลราชธานี เช่น ดอกคำฝอย ขมิ้น มะขามเปียก หรือสมุนไพรพื้นบ้านอื่นๆ ซึ่งล้วนเป็นสมุนไพรที่มีอยู่ใน ชุมชน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สบู่ของตนเองที่สะท้อนอัต ลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีผ่านกลิ่น สี และบรรจุภัณฑ์ กระบวนการเรียนรู้เช่นนี้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมทักษะ ด้านการทำงานและความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การทำงานเป็นทีม และจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองที่ดีที่ภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดอีกด้วย

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำสบู่สมุนไพรจากวัตถุดิบท้องถิ่น (K)
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (A)
4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สบู่ให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น (C)

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรม "สบู่หอมถิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถประยุกต์ใช้ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้

การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา

ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่ บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญ ใน ศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียนตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันกับผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. การตั้งคำถามและการกำหนดปัญหา

วัตถุประสงค์ เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำสบู่สมุนไพร และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อกระตุ้นความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียน

กิจกรรม - ตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิด เช่น "สบู่สมุนไพรทำจากอะไร" หรือ "สมุนไพรในท้องถิ่นของเรามีประโยชน์อะไรบ้างในการทำสบู่"

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามเหล่านี้

ผลที่คาดหวัง นักเรียนเริ่มเกิดความสนใจและมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการทำสบู่สมุนไพร

2. การสำรวจและค้นคว้าข้อมูล

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสบู่สมุนไพรในท้องถิ่นและกระบวนการทำสบู่

กิจกรรม - ให้นักเรียนทำงานกลุ่มเพื่อสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับสบู่สมุนไพรในท้องถิ่นที่สามารถนำมาผลิตสบู่ได้ เช่น ขมิ้นชัน ไพล หรือดอกมะลิ

- นักเรียนค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือ หรือการสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและสามารถเลือกสบู่สมุนไพรที่เหมาะสมสำหรับการทำสบู่

3. การวางแผนและการออกแบบผลิตภัณฑ์

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนออกแบบกระบวนการทำสบู่ และคิดสร้างสรรค์รูปแบบและกลิ่นของสบู่

กิจกรรม - นักเรียนร่วมกันออกแบบ กลิ่น สี และบรรจุภัณฑ์

- ใช้สบู่สมุนไพรที่ได้จากการค้นคว้าในการคิดค้นส่วนผสมของสบู่

ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถออกแบบสบู่ที่มีเอกลักษณ์และสะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่น

4. การลงมือทำ

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงในการทำสบู่ตามทีออกแบบไว้

กิจกรรม - นักเรียนทำสบู่สมุนไพรตามขั้นตอนที่ออกแบบไว้ เช่น การเตรียมสบู่สมุนไพร การผสมวัตถุดิบ การขึ้นรูปสบู่

- ครูและนักเรียนทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำสบู่ เช่น การปรับอัตราส่วนวัตถุดิบ

ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถผลิตสบู่สมุนไพรได้ด้วยตนเองและเรียนรู้กระบวนการผลิตที่แท้จริง

5. การประเมินผลและการสะท้อนผล

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนได้ทบทวนการเรียนรู้และประเมินผลการทำงานของตนเอง

กิจกรรม - นักเรียนประเมินสบูที่ทำเสร็จแล้ว เช่น ความหอม ความนุ่ม หรือรูปลักษณ์

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการทำงานและสิ่งที่เรียนรู้จาก

กิจกรรม

ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถประเมินผลการทำงานและได้รับข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการทำสบู่ในอนาคต

6. การนำเสนอผลงาน

วัตถุประสงค์ ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการนำเสนอผลงานและเรียนรู้การสื่อสาร

กิจกรรม - นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานสบู่ที่ทำให้กับเพื่อนๆ และครู

- พูดถึงวิธีการผลิต การใช้สมุนไพรในท้องถิ่น และอธิบายถึงคุณสมบัติของสบู่

ผลที่คาดหวัง นักเรียนได้ฝึกทักษะการนำเสนอและเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสาร

7. การประเมินผลและการติดตามผล

วัตถุประสงค์ เพื่อให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและสามารถติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้

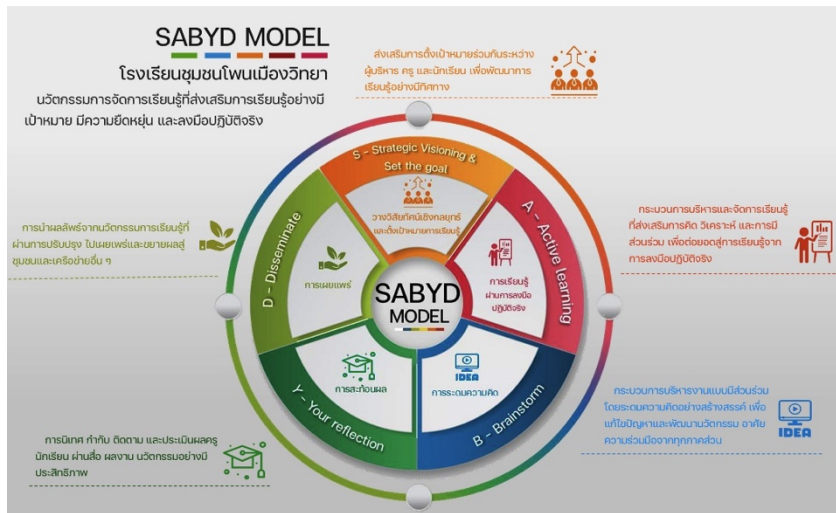
กิจกรรม - ประเมินการทำงานในแต่ละขั้นตอน

- สร้างข้อเสนอแนะและแผนการพัฒนาการทำสบู่ในอนาคต

ผลที่คาดหวัง นักเรียนจะได้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงงานและเตรียมพร้อมสำหรับการทำงานในครั้งถัดไป

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “สบู่หอมถิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้สอนได้ออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับรูปแบบ SABYD MODEL โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



S – Strategic Visioning & Set the goal วางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้

เป้าหมาย: จุดประกายการเรียนรู้และตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน เช่น “สร้างสุขที่มีกลิ่นและรูปแบบสะท้อนอัตลักษณ์อีสาน” เชื่อมโยงเนื้อหาหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและอัตลักษณ์ท้องถิ่น

A – Active learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

เป้าหมาย: นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Learning by Doing) โดยครูผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์และวัสดุและแบ่งกลุ่มนักเรียนพร้อมมอบโจทย์ “จงออกแบบและผลิตสบู่หอมที่สะท้อนเอกลักษณ์ถิ่นอีสาน” ส่วนนักเรียนศึกษาวิธีทำสบู่จากใบความรู้ / สื่อวิดีโอ

B – Brainstorm การระดมความคิด

เป้าหมาย: กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ร่วมวางแผนพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยครูผู้สอนตั้งคำถามกับนักเรียนว่าถ้าอยากให้นักจดจำได้เราควรใส่กลิ่นหรือรูปร่างแบบใด เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนระดมความคิดช่วยกันเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดภายในกลุ่มแล้วนำเสนอแนวคิดต่อชั้นเรียน พร้อมรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู

Y – Your reflection การสะท้อนผล

เป้าหมาย: นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้จากกระบวนการทั้งหมดจากการลงมือปฏิบัติในการทำสบู่ หรือปัญหาที่พบและวิธีการแก้ไข

D – Disseminate การเผยแพร่

เป้าหมาย: นักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานสู่ชุมชน และเกิดความภาคภูมิใจผลิตภัณฑ์ที่ได้ทำ สามารถแสดงขั้นตอนการผลิต นำผลงานไปเผยแพร่ในเพจของโรงเรียน หรือโครงการนิทรรศการวิชาการ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ “สบู่หอมถิ่นอีสาน สืบสานภูมิปัญญาอุบล” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นั้น คาดว่าจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยนักเรียนจะมีความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการผลิตสบู่สมุนไพร ตั้งแต่การคัดเลือกวัตถุดิบธรรมชาติในท้องถิ่น การผลิต ไปจนถึงการออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้รับทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 10,000 บาท

14. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำสบู่สมุนไพรจากวัตถุดิบท้องถิ่น (K)	การทดสอบความรู้ก่อนเรียน-หลังเรียน	แบบทดสอบ	ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 70% ของคะแนนเต็ม
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติจริง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (P)	การประเมินการทำงานกลุ่ม	แบบประเมินที่ใช้สังเกตขั้นตอนการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	การทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (A)	การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นหลังเรียน	แบบประเมินเจตคติ	มีระดับเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป และแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อกิจกรรม
4. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สบู่ให้มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น (C)	การประเมินชิ้นงานจากเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์	แบบประเมินผลงาน	ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์



โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ