



# แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ปีงบประมาณ พ.ศ.2568

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม จังหวัดอุบลราชธานี



## โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ



แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
ระดับสถานศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)  
อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) อำเภอเชิงใน จังหวัดอุบลราชธานี โดยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ผ่านการใช้นวัตกรรม "LEARN Model" ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ Leading Change (การนำการเปลี่ยนแปลง), Engaging in Active Learning (การจัดการเรียนรู้เชิงรุก), Action Research (การทำวิจัยในชั้นเรียน), Running ICT (การบูรณาการเทคโนโลยี), และ Nurturing Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวก)

แผนขับเคลื่อนนี้จัดทำขึ้นโดยยึดแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 และคุณลักษณะที่เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา นอกจากนี้ ยังเน้นการพัฒนาศักยภาพครู บุคลากรทางการศึกษา และระบบบริหารจัดการสถานศึกษา ซึ่งเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) มุ่งหวังว่าแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาฉบับนี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ สร้างห้องเรียนคุณภาพที่ยั่งยืน ตลอดจนพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็น พร้อมก้าวสู่การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม และสร้างความภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน ที่ได้ร่วมมือสนับสนุนในการจัดทำแผนฉบับนี้ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ.....	๑
ข้อมูลทั่วไป .....	๑
ประวัติความเป็นมา .....	๑
ตราสัญลักษณ์โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา).....	๓
วิสัยทัศน์ของสถานศึกษา.....	๓
พันธกิจของสถานศึกษา .....	๓
เป้าประสงค์ของสถานศึกษา .....	๓
คำขวัญ.....	๔
อัตลักษณ์ .....	๔
จุดเน้นของสถานศึกษา.....	๔
เอกลักษณ์สถานศึกษา.....	๕
แผนผังศูนย์เรียนรวมฯ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา).....	๕
ข้อมูลบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชจารย์.....	๖
โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา.....	๘
จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา 2568 (ข้อมูล ณ วันที่ 16 พฤษภาคม 2568).....	๙
ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา .....	๑๐
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2567.....	๑๐
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2567.....	๑๐
ผลการทดสอบทางการศึกษาของผู้เรียน .....	๑๑
ผลการประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา (ปีการศึกษา 2567) .....	๑๕
ส่วนที่ 2 นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา .....	๑๙
1. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) .....	๑๙
2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับปรับปรุงแก้ไข) .....	๒๑

3. นโยบายคณะรัฐมนตรี ด้านการศึกษา .....	๒๕
4 . นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ .....	๒๖
5. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560 - 2579).....	๒๗
6. แผนปฏิบัติราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570).....	๓๐
7. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี .....	๓๑
8. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) .....	๓๓
9. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 .....	๓๕
10. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี .....	๔๓

### ส่วนที่ 3 แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ..๔๖

1. ข้อมูลสถานศึกษา .....	๔๖
2. ชื่อแผนงาน.....	๔๖
3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา.....	๔๖
4. วันดำเนินการแผนงาน .....	๔๖
5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๔๖
6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนดได้แก่.....	๔๗
7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่.....	๔๙
8. ลักษณะโครงการ.....	๔๙
9. หลักการและเหตุผล .....	๕๐
10. วัตถุประสงค์.....	๕๑
11. เป้าหมาย.....	๕๑
12. ประเภทของนวัตกรรม.....	๕๑
13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ .....	๕๒
14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	๕๒

15. ระยะเวลาการใช้งบประมาณ ..... ๕๒
16. การประเมินผลโครงการ ..... ๕๓
17. งบหน้ารายละเอียดแผนงาน/นวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)..... ๕๓
- นวัตกรรมด้านการบริหาร นวัตกรรมพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model..... ๕๗
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสร้งนวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ..... ๗๖
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 2 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเขียนได้ โดยกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL ..... ๘๘
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ..... ๙๘
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 4 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ..... ๑๐๗
- 6) หลักการที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม..... ๑๑๐**
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 5 การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ..... ๑๑๗
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 6 4จ. 3ส. 4ท. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน ..... ๑๒๘
- นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 7 การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้

ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 .....	๑๓๕
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 8 นวัตกรรมการเรียนรู้ "CODE QUEST MODEL" พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการออกแบบขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ (Smart Candle Parade).....	๑๔๖
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 9 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ร่วมกับ กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ชั้น (Inquiry-Based Learning 5E) ผ่านหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยาง น้อย (พรหมพิทยา).....	๑๕๒
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 10 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วย กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ของครูผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “นักวิทย์น้อยหลอมรวมทำ งามล้ำเทียนพรรษา” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) .....	๑๖๓
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 11 การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาจากสื่อ Power Point เพื่อกระตุ้นความเข้าใจการเรียนรู้ในราย วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติเมือง อุบลราชธานี เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหม พิทยา) จังหวัดอุบลราชธานี.....	๑๗๔
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 12 นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" โดย ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลาย ลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย .....	๑๘๓
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 13 แสงเทียนแห่งปัญญา: การพัฒนาทักษะการ อ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วย DEEPER MODEL .....	๑๙๑
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 14 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “สบู่สมุนไพร พื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL .....	๑๙๙
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ 15 “Step Up English!” – Enhancing English Communication through Active Learning for Grade 3 Students at Ban Yang Noi (Prompittaya) School. ....	๒๐๗

ส่วนที่ 4 การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ .....๒๑๓

## ส่วนที่ 1

## ส่วนนำ



## ข้อมูลทั่วไป

ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ตั้งอยู่เลขที่ 206 หมู่ 1 บ้านยางน้อย ถนนแจ้งสนิท ตำบลก่อเอ้ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีพื้นที่จำนวน 25 ไร่

## ประวัติความเป็นมา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้อนุมัติโครงการพัฒนาต้นแบบโรงเรียนคุณธรรมนำวิชาการเฉลิมพระเกียรติเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพโรงเรียนขนาดเล็กที่มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 60 คนลงมา ในตำบลก่อเอ้ และตำบลหัวดอน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี โดยวิธีการเคลื่อนย้ายครูและนักเรียนจากโรงเรียนขนาดเล็ก มาเรียนรวมกันที่โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) และพัฒนาเป็นต้นแบบโรงเรียนคุณธรรมนำวิชาการเฉลิมพระเกียรติของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 (ในความอุปถัมภ์ของ เจ้าประคุณสมเด็จพระมหาธีราจารย์ กรรมการมหาเถรสมาคม เจ้าอาวาสวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร) ตั้งแต่ ปีการศึกษา 2555 จนถึงปัจจุบัน ดังนี้

ปีการศึกษา 2555 - 2557 มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน 11 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านพับ โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โสภาสพิทยาการ) โรงเรียนบ้านท่าวาริ โรงเรียนบ้านนามน โรงเรียนบ้านท่าลาด โรงเรียนบ้านแหมม โรงเรียนบ้านวังอ้อ โรงเรียนบ้านเอ้ และโรงเรียนบ้านวังถ้ำ

ปีการศึกษา 2558 - 2561 ศูนย์เรียนรวมโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีโรงเรียนมาเรียนรวม 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านพับ โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่ (โอบาสพิทยาการ) และโรงเรียนบ้านท่าวาริ

ปีการศึกษา 2561 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดตั้งให้โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) เป็นโรงเรียนประชารัฐประจำพิกนอน เพื่อเป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียนยากจนด้อยโอกาส และผู้ปกครองมีรายได้น้อย โดยจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเปิดรับนักเรียน 2 ประเภท คือ ประเภทนักเรียนไป-กลับ และประเภทนักเรียนประจำพิกนอน และ ในขณะเดียวกันก็ยังคงรูปแบบการจัดการศูนย์เรียนรวมควบคู่กันไปด้วย

ปีการศึกษา 2562 มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน 4 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านก่อ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) และโรงเรียนบ้านท่าวาริ และเปลี่ยนชื่อศูนย์เรียนรวมเป็นศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์

ปีการศึกษา 2564 มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) และ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) โดยโรงเรียนบ้านท่าวาริได้ยุบเลิกสถานศึกษารวมกับโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เมื่อวันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2564 และโรงเรียนบ้านก่อ ได้ควบรวมสถานศึกษาเข้ากับโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2564

ปีการศึกษา 2565 มีโรงเรียนมาเรียนรวมจำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) และ โรงเรียนบ้านบ้านามน โดยมาเรียนรวมเมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 และในปีการศึกษา 2567 มีโรงเรียนบ้านเอ้ มาเรียนรวมเพิ่มด้วยตั้งแต่วันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 เป็นต้นมา

ปัจจุบันปีการศึกษา 2568 ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ โดยมีนายปรัชญา ฤชา เป็นประธานศูนย์เรียนรวมฯ เปิดทำการเรียนการสอนจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) เป็นโรงเรียนหลัก มีสถานศึกษามาเรียนรวมจำนวน 3 แห่ง คือ โรงเรียนบ้านโนนใหญ่(โอบาสพิทยาการ) โรงเรียนบ้านนามน และโรงเรียนบ้านเอ้ มีท่านเจ้าประคุณสมเด็จพระมหาธีราจารย์ กรรมการมหาเถรสมาคม เจ้าอาวาสวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารเป็นองค์อุปถัมภ์

## ตราสัญลักษณ์โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)



### วิสัยทัศน์ของสถานศึกษา

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

### พันธกิจของสถานศึกษา

1. พัฒนาศักยภาพผู้เรียน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้
2. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ให้ผู้เรียนทุกคนได้รับบริการทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม พร้อมส่งเสริมการเข้าถึงนวัตกรรมการเรียนรู้ในทุกระดับ
3. จัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยส่งเสริมคุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม
4. ส่งเสริมการจัดการศึกษาที่สนับสนุนคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืน โดยบูรณาการการเรียนรู้ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้พร้อมมืออาชีพ พร้อมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการแบบบูรณาการ เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนการศึกษา

### เป้าประสงค์ของสถานศึกษา

1. ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 มีสุขภาวะที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง

และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองที่ดี พร้อมทั้งมีสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

2. ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมพัฒนาทักษะที่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่และชุมชน เพื่อก้าวสู่มาตรฐานระดับสากล

3. ผู้เรียนทุกคนมีความสำนึกรักและเทิดทูนสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

4. ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรม และน้อมนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

5. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรม มีจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพ พร้อมพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษา ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในชุมชน

### คำขวัญ

คุณธรรม นำวิชาการ

### อัตลักษณ์

มารยาทดี ศาสนพิถีไถ่น เน้นคุณธรรม นำวิถีอุบล ดำรงตนตามศาสตร์พระราชา

### จุดเน้นของสถานศึกษา

1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล

2. พัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพ มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา และทักษะในศตวรรษที่ 21

3. พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และทิศทางการพัฒนาประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอน

4. สร้างโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ พร้อมก้าวสู่สากลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และนวัตกรรมการเรียนรู้

5. พัฒนาผู้เรียนให้มีความสำนึกรักต่อสถาบันหลักของชาติ และค่านิยมพื้นฐาน 12 ประการ ของคนไทย โดยผสมผสานกับความรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อม
6. จัดระบบรักษาความปลอดภัยของสถานศึกษา โดยการมีส่วนร่วมจากครู ผู้ปกครอง และ เครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เกิดความปลอดภัยอย่างมีประสิทธิภาพ
7. ปลูกฝังผู้เรียนให้มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อ การพัฒนาที่ยั่งยืน และการดำเนินชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบ
8. พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง โดยการบริหารการจัดการศึกษาที่มี ประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในทุกด้านของการจัด การศึกษา

### เอกลักษณ์สถานศึกษา

ต้นแบบศูนย์เรียนรวมที่เน้นคุณธรรมนำวิชาการ บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น และน้อมนำ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

### แผนผังศูนย์เรียนรวมฯ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)



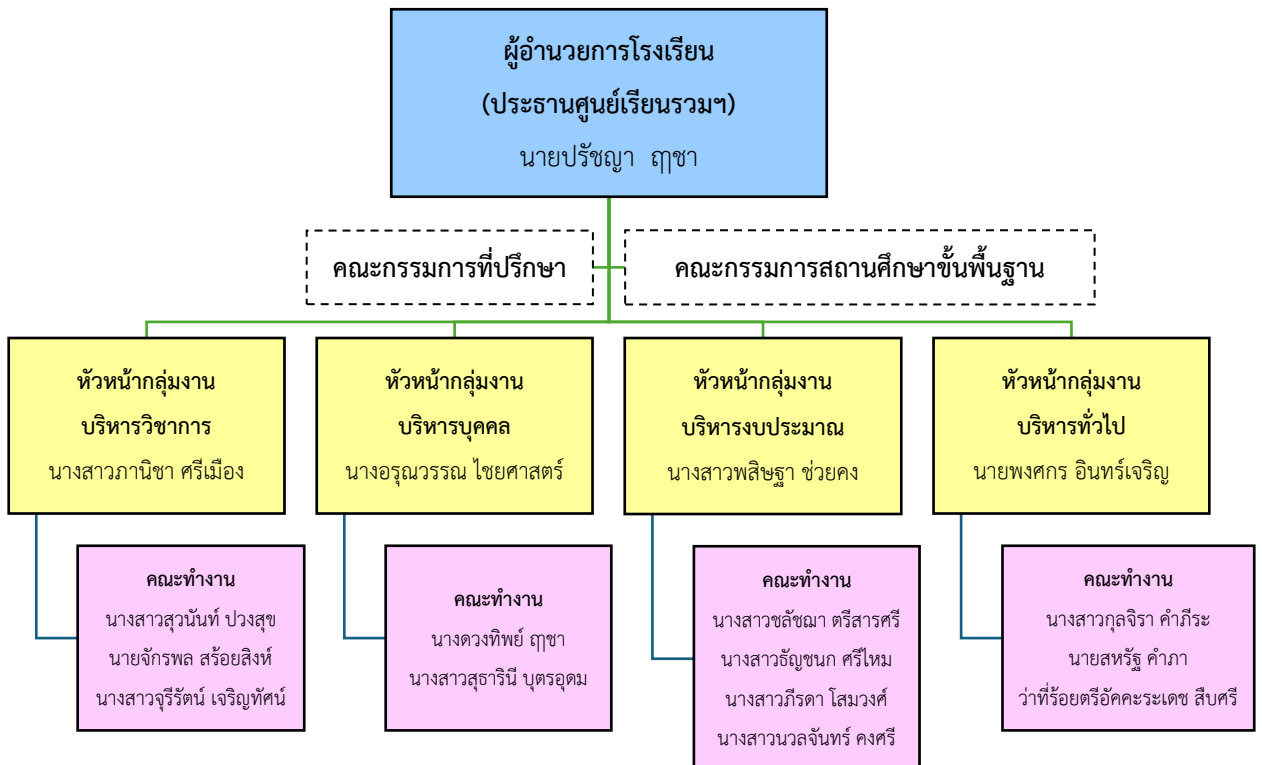
- |   |                    |                |
|---|--------------------|----------------|
| 1. อาคารเรียนแบบ สปช. 105/29 พิเศษ (2 ชั้น 10 ห้องเรียน)          | 6. อาคารพักนอนหญิง | 11. สวนเกษตร   |
| 2. อาคารเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระบรมราชินีนาถ (3 ชั้น 8 ห้องเรียน) | 7. สนามเด็กเล่น    | 12. พระพุทธรูป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

**ข้อมูลบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์**

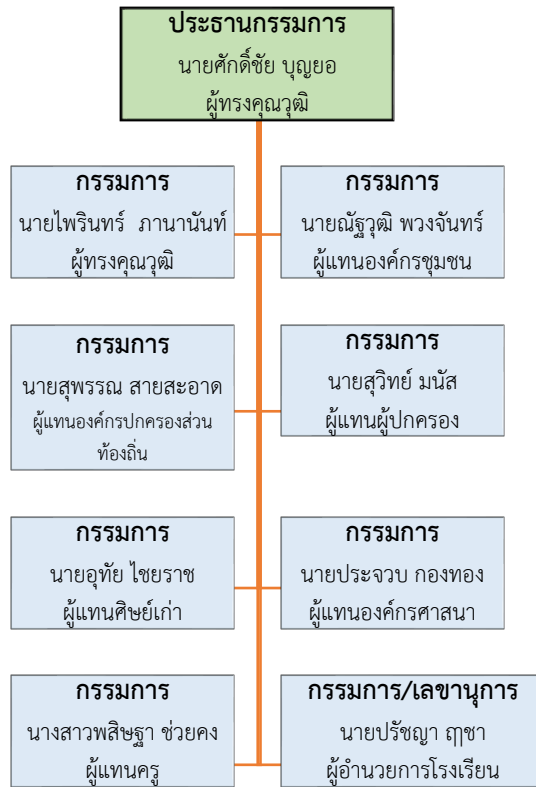
จำนวนบุคลากรศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ มีทั้งสิ้น 18 คน

โรงเรียน	ผอ.รร.	ข้าราชการ ครู	ลูกจ้างชั่วคราว			รวม ทั้งหมด
			ครู อัตรา จ้าง	นักการ ภาร โรง	เจ้าหน้าที่ ธุรการ	
บ้านยางน้อย(พรหม พิทยา)	1	12	3	2	1	17
บ้านโนนใหญ่(โสภาส พิทยาคาร)	-	-	-	-	-	0
บ้านนมน	-	-	-	-	1	1
บ้านเอ้	-	-	-	-	-	0
<b>รวม</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>20</b>

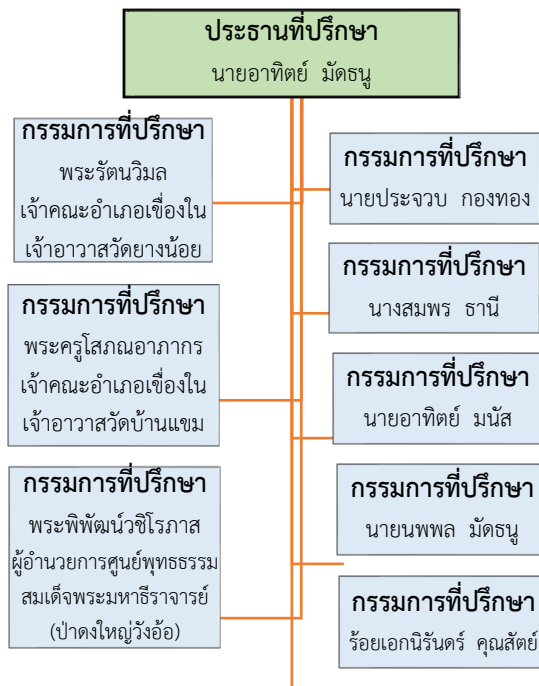
**แผนผังโครงสร้างการบริหารงาน**



### แผนผังคณะกรรมการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน



### แผนผังคณะกรรมการที่ปรึกษา





กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับชั้น								
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	ม.1	ม.2	ม.3
3. ชุมนุม	40	40	40	40	40	40	40	40	40
4. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	10*	10*	10*	10*	10*	10*	15*	15*	15*
รวมเวลาเรียน (กิจกรรมพัฒนาฯ)	120	120	120	120	120	120	120	120	120
<b>รวมเวลาเรียนทั้งหมด</b>	<b>1,040 ชั่วโมง/ปี</b>						<b>1,200 ชั่วโมง/ปี</b>		

- หมายเหตุ**
- 1) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ผนวกในกิจกรรมลูกเสือ/เนตรนารี
  - 2) รายวิชาหน้าที่พลเมืองและรายวิชาด้านทุจริตศึกษา บูรณาการกับการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

**จำนวนนักเรียน ปีการศึกษา 2568 (ข้อมูล ณ วันที่ 16 พฤษภาคม 2568)**

โรงเรียน	บ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)			บ้านโนนใหญ่ (โอกาสพิทยา คาร)			บ้านนายน			บ้านเอ้			รวม ทั้งหมด
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	
ชั้น													
ป.1	4	2	6	-	-	-	-	-	-	2	1	3	9
ป.2	10	6	16	5	4	9	-	-	-	2	2	4	29
ป.3	9	6	15	5	1	6	-	-	-	-	-	-	21
ป.4	4	7	11	4	5	9	-	-	-	-	-	-	20
ป.5	5	1	6	-	-	-	-	-	-	2	1	3	9
ป.6	5	12	17	2	2	4	-	1	1	1	-	1	23
ม.1	19	15	34	-	-	-	-	-	-	-	-	-	34
ม.2	15	9	24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	24
ม.3	11	5	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16
<b>รวม</b>	<b>82</b>	<b>63</b>	<b>145</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>185</b>

**ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา**

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2567**

**ตาราง** แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน รายวิชาพื้นฐาน ระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2567

รายวิชา ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษา และพลศึกษา	ศิลปะ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ
ป.1	81.07	79.68	81.57	80.18	76.79	83.00	84.36	83.64	80.00
ป.2	85.69	83.19	86.55	84.28	89.31	81.44	86.56	86.66	83.50
ป.3	82.91	74.59	83.45	78.14	83.41	78.00	87.41	84.59	77.82
ป.4	77.58	79.00	75.00	72.67	72.92	81.00	76.42	77.00	78.33
ป.5	74.44	73.34	77.13	80.81	81.63	80.63	76.50	79.88	73.44
ป.6	80.67	72.17	78.56	73.25	79.17	84.08	66.29	80.58	75.29
<b>เฉลี่ย</b>	<b>80.39</b>	<b>77.00</b>	<b>80.38</b>	<b>78.22</b>	<b>80.54</b>	<b>81.36</b>	<b>79.59</b>	<b>82.06</b>	<b>78.06</b>
<b>ร้อยละเฉลี่ยรวม 79.73</b>									

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2567**

**ตาราง** แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน รายวิชาพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2567

รายวิชา ชั้น	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	สุขศึกษา พลศึกษา	ศิลปะ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ
ม.1	74.71	64.96	73.78	74.71	71.17	76.67	78.71	61.50	80.63
ม.2	73.19	64.06	74.00	68.88	66.19	71.19	78.44	74.00	84.38
ม.3	63.97	69.57	69.70	72.73	67.77	77.50	78.63	73.10	80.07
<b>เฉลี่ย</b>	<b>70.62</b>	<b>66.20</b>	<b>72.49</b>	<b>72.11</b>	<b>68.38</b>	<b>75.12</b>	<b>78.59</b>	<b>69.53</b>	<b>81.69</b>
<b>ร้อยละเฉลี่ยรวม 71.30</b>									

### ผลการทดสอบทางการศึกษาของผู้เรียน

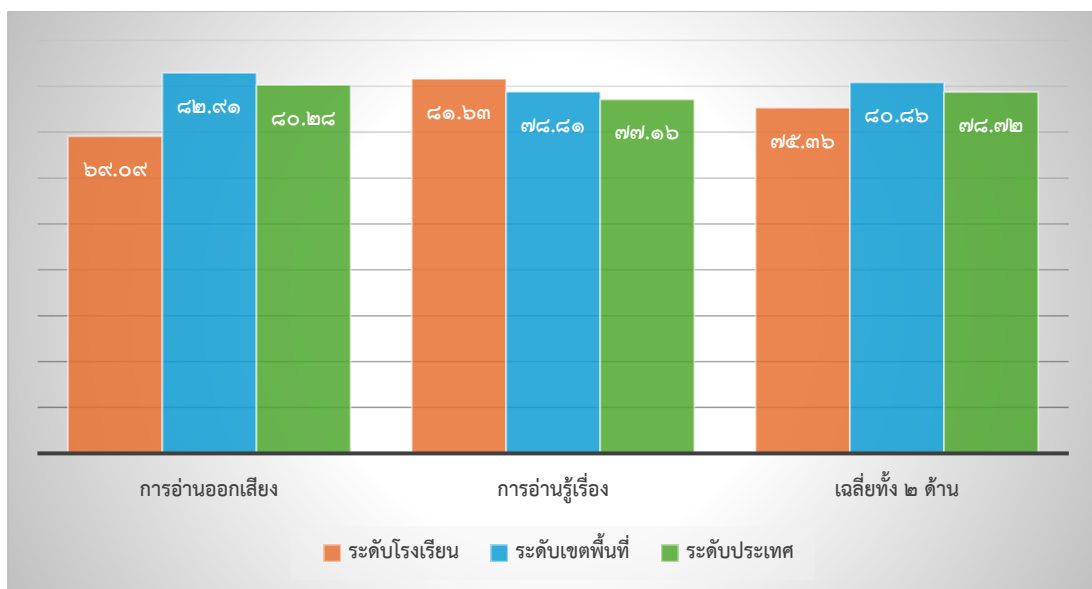
ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ปีการศึกษา 2567

ตาราง แสดงผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา 2567

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
การอ่านออกเสียง	69.09	82.91	80.28
การอ่านรู้เรื่อง	81.63	78.81	77.16
เฉลี่ยทั้ง 2 ด้าน	75.36	80.86	78.72

แผนภูมิแท่งผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567



จากผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test: RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในด้าน การอ่านออกเสียง กว่าค่าเฉลี่ยของ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และ ระดับประเทศ อย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาผล การอ่านรู้เรื่อง พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าทั้ง ระดับเขตพื้นที่ และ ระดับประเทศ

เมื่อรวม คะแนนเฉลี่ยทั้งสองด้าน นักเรียนในระดับโรงเรียนมีคะแนนรวมเฉลี่ยที่ต่ำกว่า ค่าเฉลี่ยของ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และ ระดับประเทศ

สะท้อนให้เห็นว่า แม้นักเรียนจะมี จุดแข็งด้านการอ่านรู้เรื่อง แต่ยังมี จุดที่ควรพัฒนาในด้านการอ่านออกเสียง ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเป็นระบบ เพื่อยกระดับ ผลสัมฤทธิ์โดยรวมของผู้เรียน

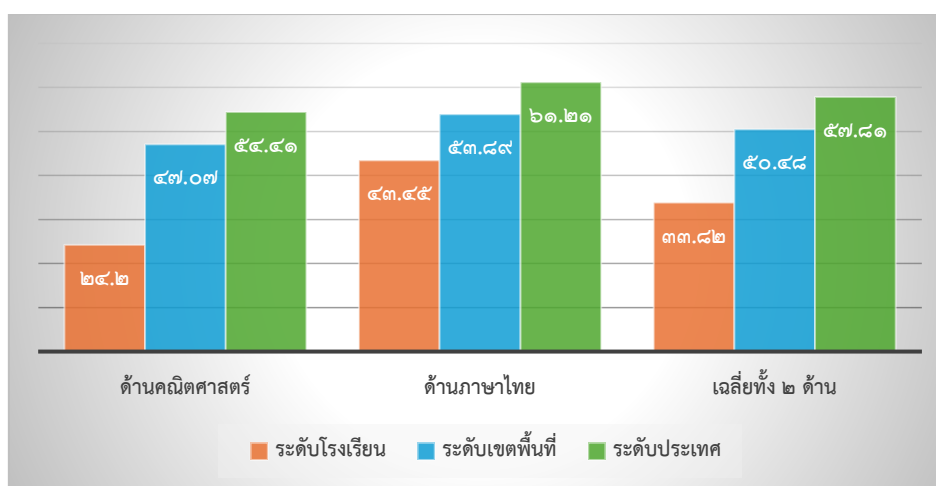
## ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT) ปีการศึกษา 2567

**ตาราง** แสดงผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ปีการศึกษา 2567

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
ด้านคณิตศาสตร์	24.20	47.07	54.41
ด้านภาษาไทย	43.45	53.89	61.21
เฉลี่ยทั้ง 2 ด้าน	33.82	50.48	57.81

แผนภูมิแท่งผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567



จากผลการประเมินความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในแต่ละด้านต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของระดับเขตพื้นที่ การศึกษาและระดับประเทศ

นักเรียนระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในด้าน **คณิตศาสตร์** อยู่ที่ 24.20 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ **ระดับเขตพื้นที่** และ **ระดับประเทศ** อย่างมีนัยสำคัญ ส่วนผลในด้าน **ภาษาไทย** มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 43.45 ซึ่งแม้จะสูงกว่าด้านคณิตศาสตร์ แต่ยังคงต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ **ระดับเขตพื้นที่** และ **ระดับประเทศ** เช่นกัน

เมื่อพิจารณา **คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งสองด้าน** พบว่า นักเรียนในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 33.82 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ **ระดับเขตพื้นที่การศึกษา** และ **ระดับประเทศ** อย่างต่อเนื่อง

ข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้าน **คณิตศาสตร์และภาษาไทย** ของนักเรียนอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะด้านคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นจุดอ่อนที่ต้องการการเสริมสร้างอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้สามารถแข่งขันและเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพในระดับที่สูงขึ้น

## ผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ปีการศึกษา 2567

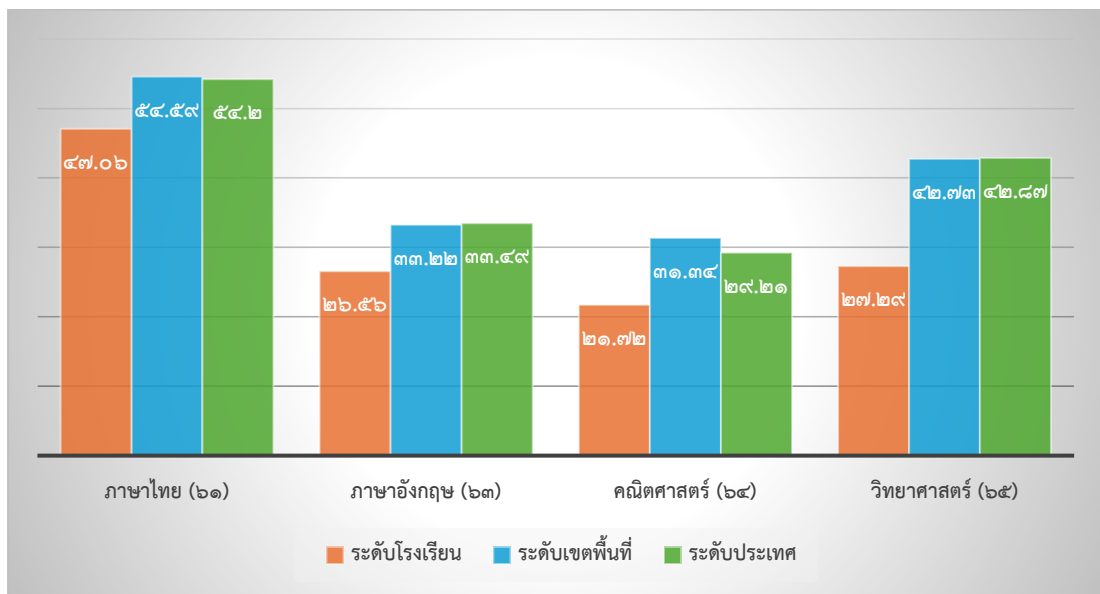
● ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
ภาษาไทย (61)	47.06	54.59	54.20
ภาษาอังกฤษ (63)	26.56	33.22	33.49
คณิตศาสตร์ (64)	21.72	31.34	29.21
วิทยาศาสตร์ (65)	27.29	42.73	42.87

แผนภูมิแท่งแสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567



จากผลการทดสอบ O-NET ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในทุกกลุ่มสาระต่ำกว่าระดับเขตพื้นที่และระดับประเทศ

รายวิชา **ภาษาไทย** มีคะแนนเฉลี่ย 47.06 ใกล้เคียงค่าเฉลี่ยระดับประเทศ ส่วนรายวิชา **ภาษาอังกฤษ** และ **วิทยาศาสตร์** มีคะแนนเฉลี่ย 26.56 และ 27.29 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยทั้งระดับเขตและประเทศอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในรายวิชา **คณิตศาสตร์** ที่มีคะแนนเฉลี่ยเพียง 21.72 นับเป็นจุดที่ควรได้รับการพัฒนาเป็นพิเศษ

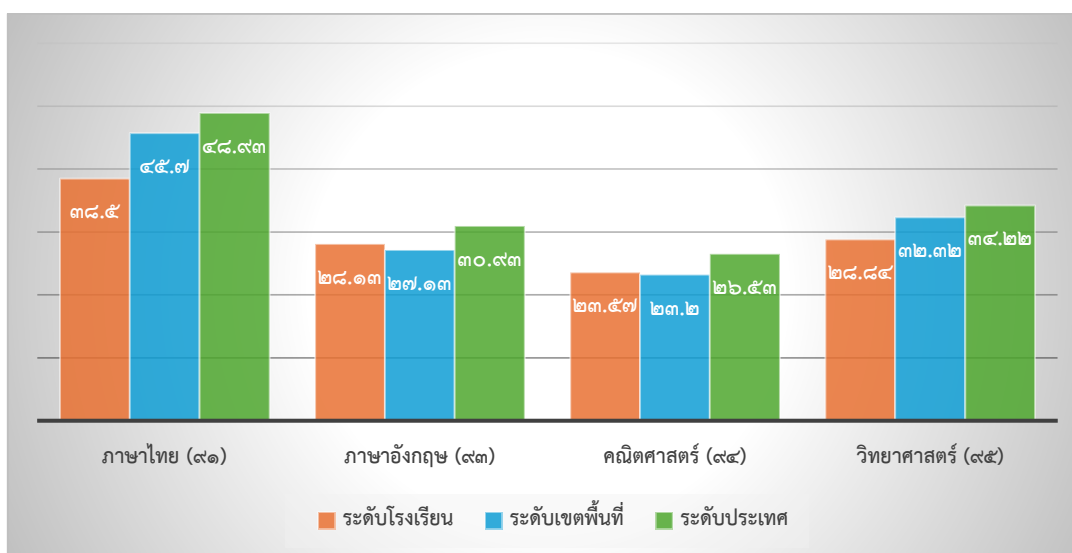
ชี้ อนุมัติงบกลางสะท้อนถึงความจำเป็นในการส่งเสริมความรู้และทักษะในกลุ่มสาระหลัก โดยเน้นการวางแผนจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตรงจุด เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้สูงขึ้นอย่างยั่งยืน

● **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

ตาราง แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายวิชา	ระดับโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
ภาษาไทย (91)	38.50	45.70	48.93
ภาษาอังกฤษ (93)	28.13	27.13	30.93
คณิตศาสตร์ (94)	23.57	23.20	26.53
วิทยาศาสตร์ (95)	28.84	32.32	34.22

แผนภูมิแท่งแสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567



จากผลการทดสอบ O-NET ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนระดับโรงเรียนมีผลการทดสอบโดยรวมใกล้เคียงกับระดับเขตพื้นที่การศึกษา แต่ยังคงต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศในทุกกลุ่มสาระ

ในรายวิชา **ภาษาไทย** นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 38.50 ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับเขตและประเทศอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่รายวิชา **ภาษาอังกฤษ** มีคะแนนเฉลี่ย 28.13 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของเขตพื้นที่เล็กน้อย แต่ยังคงต่ำกว่าระดับประเทศ

สำหรับรายวิชา **คณิตศาสตร์** และ **วิทยาศาสตร์** มีคะแนนเฉลี่ย 23.57 และ 28.84 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยระดับเขต แต่ยังคงต่ำกว่าระดับประเทศเล็กน้อย ผลการประเมินสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกกลุ่มสาระอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในด้านภาษาไทยและวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

## ผลการประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา (ปีการศึกษา 2567)

มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระดับคุณภาพ
มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน	ดีเลิศ
มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ	ดีเลิศ
มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	ดีเลิศ
<b>ผลการประเมินคุณภาพมาตรฐานการศึกษาโดยรวม</b>	<b>ดีเลิศ</b>

จากผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา ปีการศึกษา 2567 สรุปลงอยู่ในระดับ **ดีเลิศ** ด้วยระบบการบริหารจัดการของโรงเรียนที่มีคุณภาพ ส่งผลให้โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)พัฒนาคุณภาพการศึกษาประสบผลสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ในแต่ละมาตรฐานโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) การจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างหลากหลาย สอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษาและสภาพของชุมชน และท้องถิ่น ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีความประพฤติด้านคุณธรรมจริยธรรมค่านิยม แลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สถานศึกษากำหนดปรากฏอย่างชัดเจน สถานศึกษามีการวางแผนออกแบบกิจกรรมและดำเนินงานตามแผนที่เกิดจากการมีส่วนร่วม ใช้ผลการประเมินและการดำเนินงานที่ผ่านมาเป็นฐานในการพัฒนา ตรวจสอบผลการดำเนินงานและการปรับปรุงแก้ไขงานให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ครูจัดกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้สื่อเทคโนโลยีในการสอน ติดตามตรวจสอบและช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหารายบุคคล โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)ดำเนินงานตามระบบการประกันคุณภาพภายในอย่างเป็นขั้นตอนจนเกิดคุณภาพ ประสิทธิภาพและประสิทธิผล ให้ความสำคัญกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเพื่อเกิดความร่วมมือในการวางระบบและการดำเนินงาน

## มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

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

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

## มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ

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

ผู้เรียนโดยใช้กระบวนการและการบริหาร จัดการสถานศึกษา ครอบคลุมภารกิจทั้ง 4 ด้าน สนับสนุนครูอย่างเต็มที่ในด้านการอบรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวิชาชีพ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาถ่ายทอดให้กับเพื่อนครูและนำมาจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้อย่างเต็มความสามารถ ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในด้านพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ มีการตรวจสอบสภาพแวดล้อมที่เป็นวัตถุ เช่น บริเวณโรงเรียน อาคารเรียน อาคารประกอบ ห้องเรียน ห้องประกอบครุภัณฑ์ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เอื้อต่อการใช้งาน และเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งในการจัดการชั้นเรียน โรงเรียนได้ดำเนินการภายใต้ “ห้องเรียนคุณภาพ” เพื่อส่งเสริมการจัดบรรยายการเรียนการสอนในห้องเรียน มีการจัดให้มีแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามระดับสายชั้น ภายใต้โครงการ “การพัฒนาคุณภาพการศึกษาเชิงพื้นที่บูรณาการแหล่งเรียนรู้เป็นห้องเรียนมีชีวิต Active Learning” ซึ่งกิจกรรมและโครงการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์มากยิ่งขึ้น มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้ Google form , Google sheet และแอปพลิเคชันต่าง ๆ อีกทั้งมีการพัฒนาห้องปฏิบัติการต่าง ๆ ที่พร้อมสำหรับการจัดการเรียนการสอน และมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตครอบคลุมทั่วบริเวณโรงเรียน โรงเรียนใช้สื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งกลุ่มไลน์ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของสถานศึกษาในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลหรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ให้กับผู้ปกครองนักเรียน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับทราบอย่างต่อเนื่อง

### มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

โรงเรียนจัดโครงการพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ โดยมีกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติ พร้อมทั้งสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อเสริมสร้างวินัยให้นักเรียนมีจิตสาธารณะ และปลูกฝังให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความคิดรวบยอด และทักษะด้านต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีการใช้สื่อการเรียนรู้อะเนาะหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมีเดีย สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนโดยการจัดซื้อและติดตั้ง Smart TV ขนาด 55 นิ้ว ให้กับห้องเรียนและห้องปฏิบัติการครบทุกห้อง เพื่ออำนวยความสะดวกเรื่องสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ให้นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลได้อย่างหลากหลาย มีการเสริมสร้างวินัย สร้างคุณธรรมให้นักเรียนมีจิตสาธารณะ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม ครูมีการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และมีการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีที่หลากหลาย

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

### แนวทางการพัฒนาในอนาคต

1. พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนและท้องถิ่น ตรงตามความต้องการของผู้เรียน เป็นหลักสูตรที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นสร้างนวัตกรรมได้
2. พัฒนานวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการให้เป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เร่งปรับปรุงอาคาร สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนให้น่าอยู่ สะอาด ร่มรื่น บรรยายกาศภายในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการให้เป็นห้องเรียนที่มีคุณภาพ เพื่อให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัยในการใช้ห้องเรียน โดยบุคลากรทุกฝ่ายต้องช่วยกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง
4. ส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และส่งเสริมการทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อสร้างนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมผู้เรียน

## ส่วนที่ 2

### นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

การจัดทำแผนขับเคลื่อนการศึกษา เพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ได้พิจารณาความสอดคล้องของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ แผนปฏิบัติราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570) แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### 1. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 65 กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่างๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน ก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมาย โดยมีวิสัยทัศน์ เป้าหมาย การพัฒนาประเทศ และยุทธศาสตร์ ดังนี้

**วิสัยทัศน์ประเทศ** “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ ที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

**เป้าหมายการพัฒนาประเทศ** “ประเทศไทยมีความมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน”

การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์

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

**2. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน** มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่

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

(2) “ปรับปรุงปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานของประเทศในมิติต่างๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและดิจิทัล และการปรับ สภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต

(3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคมนวัตกรรม รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปรุงปัจจุบัน พร้อมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทย สามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน ในเวทีโลก ควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดีรวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลาง และลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศ ได้ในคราวเดียวกัน

**3. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์** มีเป้าหมายการพัฒนา ที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกและรับผิดชอบต่อสังคมและ ผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการ เรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

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

**5. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม** มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และความเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อย่างบูรณาการ ใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งในการกำหนดกลยุทธ์และแผนงาน และการให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้เข้ามามี ส่วนร่วมในแบบทางตรงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยเป็นการดำเนินการบนพื้นฐานการเติบโตร่วมกันไม่ว่าจะเป็นทางเศรษฐกิจสิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต โดยให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลทั้ง 3 ด้าน อันจะ นำไปสู่ความยั่งยืนเพื่อคนรุ่นต่อไปอย่างแท้จริง

## 2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับปรับปรุงแก้ไข)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนระดับที่ 2 (Ways) ที่มีความสำคัญในการถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่างๆ ให้มีความสอดคล้องไปในทิศทาง เดียวกัน แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีจำนวนรวม 23 ฉบับ โดยประเด็นที่กระทรวงศึกษาธิการเป็น เจ้าภาพหลักในการขับเคลื่อนแผนแม่บทฯ และสนับสนุน ได้แก่

**แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้** เป้าหมายระดับประเด็น

1) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาที่เพิ่มขึ้น

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ เป็นกลไกเพื่อให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้ง การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องควบคู่กับการส่งเสริมการ พัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ รวมถึงการสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษ ให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ กำหนดแผนย่อยไว้ 2 แผนย่อย ดังนี้

1) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้วยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษา ที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ พัฒนาระบบการเรียนรู้

ของผู้เรียน ทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 พัฒนาระบบการ เรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือ

2) การตระหนักถึง**พหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย** ด้วยการพัฒนาและส่งเสริมพหุปัญญา ผ่านครอบครัว ระบบสถานศึกษา สภาพแวดล้อม รวมทั้งสื่อ โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการ กลไกการคัดกรอง และการส่งต่อเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมสนับสนุน ครอบครัว ในการเสริมสร้างความสามารถพิเศษตามความถนัดและศักยภาพ ทั้งด้านกีฬา ภาษาและ วรรณกรรม สุนทรีย์

**แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต** เป้าหมายระดับประเด็น

คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และ คุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป็นกลไกส่งเสริมให้ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็ง มีจิตสำนึก ความเป็นไทยเด็กเกิดอย่างมีคุณภาพ มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการด้าน สุขภาพ และสวัสดิการทางสังคม รวมทั้งเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น มีทักษะที่สอดคล้องกับทักษะใน ศตวรรษที่ 21 สามารถเติบโตเป็นแรงงานที่มีศักยภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน เพิ่มขึ้น ตลอดจนมีกลไก ดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ เพื่อ มุ่งเน้นให้ประชากรไทยสามารถ เกิดและเติบโตอย่างสมวัย มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักยภาพร่วมยกระดับการ พัฒนาประเทศให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต กำหนดแผน ย่อยไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

1) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้าง**ศักยภาพมนุษย์** การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้ เป็น ทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็ม ศักยภาพซึ่ง จำเป็นต้องมีการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็น ระบบ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และการมีระบบและกลไกรองรับ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มี ประสิทธิภาพ

2) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการ**ตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย** โดยจัดให้มีการเตรียมความพร้อม ให้แก่พ่อแม่ ก่อนการตั้งครรภ์ พร้อมทั้งส่งเสริมอนามัยแม่และเด็กตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ ส่งเสริมและ สนับสนุนให้โรงพยาบาล ทุกระดับดำเนินงานตามมาตรฐานงานอนามัยแม่และเด็กสู่มาตรฐานโรงพยาบาล และบริการสุขภาพ ส่งเสริม และสนับสนุนการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ และสารอาหารที่จำเป็นต่อสมองเด็ก การกระตุ้นพัฒนาการสมอง และ การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมวัยทุกด้าน

**3) การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น** จัดให้มีการพัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะ ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล และ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจ จัดให้มีการพัฒนา ทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน จัดให้มี การเรียนรู้ทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศและทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงาน ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพและอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่าง ระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านความฉลาดทางเชาวน์ปัญญาและ ความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น รวมทั้งสร้างควมอยากรู้ อยากเห็นและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

**4) การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน** ด้วยการยกระดับศักยภาพทักษะและสมรรถนะ ของคนในช่วงวัยทำงานให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคลและความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและผลิตภาพเพิ่มขึ้นให้กับประเทศ เสริมสร้างควมอยากรู้และยกระดับ ตนเอง สร้างวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ และความรู้ความเข้าใจและทักษะทางการเงิน เพื่อเสริมสร้าง ความมั่นคงและหลักประกันของตนเองและครอบครัว ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความรู้แรงงานฝีมือ ให้เป็นผู้ประกอบการใหม่ และสามารถพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ และสร้างเสริม คุณภาพชีวิตที่ดีให้กับวัยทำงานผ่านระบบการคุ้มครองทางสังคม และการส่งเสริมการออม

**5) การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ** โดยส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทาง เศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ ส่งเสริมและพัฒนา ระบบการ ออมเพื่อสร้างหลักประกันความมั่นคงในชีวิตหลังเกษียณ และหลักประกันทางสังคม ที่สอดคล้องกับควม จำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และส่งเสริมสนับสนุนระบบการส่งเสริมสุขภาพดูแลผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัด สภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

**แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 23 การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม** เป้าหมายระดับประเด็น

1) ความสามารถในการแข่งขันด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และด้านโครงสร้างพื้นฐานทาง วิทยาศาสตร์ของประเทศเพิ่มสูงขึ้น

2) มูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนานวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้น

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป็นกลไกสำคัญที่มีส่วนช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจและสังคมบนฐานความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรม สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริง และตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

ทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐ รวมทั้งการ วิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมให้มีมาตรฐาน และความเป็นสากล ประเด็นที่ 23 การวิจัย และพัฒนานวัตกรรม กำหนดแผนย่อยไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

**1) ด้านเศรษฐกิจ** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริง และ ตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก การยกระดับผลิตภาพในอุตสาหกรรมและบริการ แห่ง อนาคต โดยส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีบทบาทนำ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายร่วมกับภาคการศึกษา การ พัฒนา ทักษะ กำลังคน และบุคลากรทางการวิจัย ตลอดจนการพัฒนามาตรฐาน คุณภาพ และการบริการ วิเคราะห์ ทดสอบที่เป็นที่ยอมรับ ตามข้อตกลงระหว่างประเทศเพื่อให้สามารถรองรับความจำเป็นของ อุตสาหกรรมและ บริการของไทยในการส่งมอบ สินค้าและบริการที่มีคุณภาพและความปลอดภัยตาม มาตรฐานระหว่างประเทศ

**2) ด้านสังคม** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพ ชีวิต ของประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมของประชาชนไทย ให้สามารถอยู่ ร่วมกันในสังคม ได้อย่างมีคุณภาพ การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม และการส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อ สังคม ตลอดจนเพิ่ม ประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐให้เข้ากับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและ สังคมในยุคดิจิทัล

**3) ด้านสิ่งแวดล้อม** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และ พัฒนา ความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางชีวภาพของทรัพยากรทางบก ทางน้ำและทางทะเล ให้มี ความ สมดุล ตามระบบนิเวศ รวมทั้งการจัดการมลพิษ การจัดการก๊าซเรือนกระจก การจัดการทรัพยากร สิน ทางปัญญา ที่เหมาะสม กับการพัฒนาเศรษฐกิจสีเขียว และการส่งเสริมพลังงานหมุนเวียน

**4) ด้านองค์ความรู้พื้นฐาน** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนาอย่างเข้มข้นที่สร้างองค์ความรู้พื้นฐาน ให้สามารถต่อยอดไปสู่ นวัตกรรมทางเศรษฐกิจหรือสังคม รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมให้ภาคอุตสาหกรรม สามารถนำไปใช้ประโยชน์โดยตรง และการสร้างเครือข่ายองค์ความรู้และความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อ สนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นผู้นำในระดับนานาชาติ

**5) ด้านปัจจัยสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม** มุ่งเน้นการพัฒนาปัจจัยสนับสนุน อาทิ โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ทำงานเป็นระบบ เดียวกันและ มีความเป็นสากล ระบบบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม การพัฒนา มาตรการจูงใจและปรับปรุงกฎระเบียบ เพื่อกระตุ้นการลงทุนวิจัยและนวัตกรรมของ ภาคเอกชนการเพิ่มจำนวน และพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการวิจัย รวมทั้งการพัฒนามาตรฐาน ระบบ คุณภาพการวิเคราะห์ทดสอบ และโรงงานต้นแบบ ตลอดจนการสนับสนุนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จาก โครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศ นวัตกรรม

### 3. นโยบายคณะกรรมการด้านการศึกษา

คำแถลงนโยบายของคณะกรรมการ นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2566 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กำหนดแนวทางดำเนินการนโยบาย ด้านการศึกษา ไว้ในกรอบนโยบายในการบริหารและพัฒนาประเทศ ระยะกลางและระยะยาว เพื่อเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน สรุปได้ดังนี้

1. ปฏิรูปการศึกษา และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการอ่าน เสริมสร้างศักยภาพ ของผู้เรียนตามความถนัด เพื่อสร้างอนาคต สร้างรายได้
2. มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศไทย และการ ปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม
3. กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสม ต่อผู้เรียนแต่ละวัย และใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่
4. จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน
5. ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และ การวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
6. ส่งเสริมคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนว เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำ ด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน
7. ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพ ให้มีรายได้ จากวิชาที่เรียน โอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการ ทำงาน
8. แก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทาง เศรษฐกิจ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายด้านการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับหน้าที่ของรัฐและแนวนโยบายแห่งรัฐของรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย หมวด 5 มาตรา 54 และยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์ ได้แก่ 1) การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝัง ค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ 2) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต 3) ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และ 4) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

#### 4. นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้มอบนโยบาย “**เรียนดี มีความสุข**” ภายใต้แนวทางการทำงาน “**จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน**” เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งการเรียนการสอนจำเป็นต้องเริ่มจากความสุขทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เมื่อมีความสุขจะส่งผลให้การเรียนดีขึ้น เมื่อการเรียนดีขึ้นจะส่งผลกลับไปทำให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายแบ่งเป็น 2 เรื่องหลัก คือ นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน และนโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ

**นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน :** ลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา 4 ด้าน

**1. ปรับวิธีการประเมินวิทยฐานะครูและบุคลากรทางการศึกษา** ลดขั้นตอนมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ด้วยการปรับระบบการประเมินวิทยฐานะที่เน้นตามสภาพจริง ลดการทำเอกสาร-ขั้นตอนการประเมิน ไม่ซับซ้อนและเป็นธรรม

**2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาคืนถิ่น** สามารถโยกย้ายกลับภูมิลำเนาด้วยความโปร่งใส ไม่มีการซื้อขายนตำแหน่ง พร้อมสำรวจครูขาดแคลนในแต่ละพื้นที่ตามภูมิลำเนาเดิม

**3. แก้ไขปัญหาหนี้สินครูและบุคลากรทางการศึกษา** ด้วยการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการวางแผนการใช้เงินและการเก็บออมเงิน น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีพ รวมทั้งเร่งช่วยเหลือกลุ่มลูกหนี้ NPL โดยเร่งด่วน

**4. จัดหาอุปกรณ์การสอนและสวัสดิการ 1 ครู 1 Tablet** ด้วยการสนับสนุน จัดหาอุปกรณ์ในการช่วยจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเชื่อมโยงระบบออนไลน์รองรับการใช้งานให้เพียงพอ กับจำนวนครูผู้สอน

**นโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ :** ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง 6 ด้าน

**1. เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime เรียนฟรี มีงานทำ** “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา 1 นักเรียน 1 Tablet ด้วยการส่งเสริมบทบาทภาคเอกชน (สถานประกอบการ) ให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุน และจัดการศึกษา โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมในระหว่างการเรียนหรือฝึกอาชีพ นำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ แห่งชาติมาผสมผสานการเรียนการสอนแบบเดิมในห้องเรียนกับการเรียนการสอนออนไลน์ (Hybrid Education) ผู้เรียนจะมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และขยาย การเรียนรู้ไปถึงประชาชนทุกช่วงวัยทั่วประเทศให้มีโอกาสทางการศึกษา เข้าถึงเนื้อหาสาระที่มีคุณภาพ ตลอดจนพัฒนาการศึกษาผ่านระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank System) เพื่อเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนและประชาชนได้เรียนและทำงานไปในเวลาเดียวกัน

**2. อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ** ด้วยการจัดให้มีการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพต้นแบบอย่างน้อย 1 โรงเรียนในแต่ละอำเภอหรือเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อนำร่องการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพ สนับสนุน

โครงสร้าง พื้นฐาน สื่อ อุปกรณ์ และงบประมาณในการปรับปรุงสภาพแวดล้อม อีกทั้งจัดสรรงบประมาณอย่างต่อเนื่อง ทุกปีงบประมาณ

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

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

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

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

## 5. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560 - 2579)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการ การศึกษา ของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตาม ศักยภาพ สามารถ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อน ภายใต้วิสัยทัศน์ “คนไทย ทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่าง เป็นสุข สอดคล้องกับหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่

21” โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา 4 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ 2) เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับทบทบัญญัติ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ 3) เพื่อการ พัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม รู้รักสามัคคีและร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การ พัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ 4) เพื่อนำประเทศไทยก้าวหน้าข้ามกับดัก ประเทศที่มีรายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง

แผนการศึกษาแห่งชาติ วางเป้าหมายไว้ 2 ด้าน คือ

1. เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะและทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. เป้าหมายของการจัดการศึกษา 5 ประการ ได้แก่ 1) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และมีมาตรฐานอย่างทั่วถึง 2) ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับการบริการการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานอย่างเท่าเทียม 3) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถเต็มศักยภาพ 4) ระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและ บรรลุเป้าหมาย 5) ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่พลวัตและบริบท ที่เปลี่ยนแปลง

**ยุทธศาสตร์การพัฒนาการศึกษา ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์หลักที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ดังนี้**

**ยุทธศาสตร์ที่ 1 : การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีเป้าหมาย**

1) คนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติและยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์เป็นประมุข

2) คนทุกช่วงวัยในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจ จังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษได้รับการศึกษา และเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

3) คนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษา การดูแลป้องกันจากภัยคุกคามในชีวิตรูปแบบใหม่

**ยุทธศาสตร์ที่ 2 : การผลิตและการพัฒนากำลังคนการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมาย**

1) กำลังคนที่ทักษะที่สำคัญ จำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน และ พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

2) สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษามีผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเป็นเลิศเฉพาะด้าน

3) การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

**ยุทธศาสตร์ที่ 3 : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้** มีเป้าหมาย

1) ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ 21

2) คนทุกช่วงวัย มีทักษะ ความรู้ความสามารถและสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ

3) สถานศึกษาทุกระดับการศึกษาสามารถจัดกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน

4) แหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพและมาตรฐานและประชาชน สามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

5) ระบบและกลไกการวัด การติดตามและประเมินผลมีประสิทธิภาพ

6) ระบบการผลิตครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้มาตรฐานระดับสากล

7) ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐาน

**ยุทธศาสตร์ที่ 4 : การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา** มีเป้าหมาย

1) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

2) การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาสำหรับทุกช่วงวัย 3) ระบบข้อมูลรายบุคคลและสารสนเทศทางการศึกษาที่ครอบคลุม ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการศึกษา การติดตามประเมิน และรายงานผล

**ยุทธศาสตร์ที่ 5 : การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม** มีเป้าหมาย

1) คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อมมีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

2) หลักสูตร แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรมและการนำแนวความคิดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

3) การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

**ยุทธศาสตร์ที่ 6 : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารการจัดการการศึกษา** มีเป้าหมาย

1) โครงสร้าง บทบาทและระบบการบริหารจัดการการศึกษามีความคล่องตัวชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้

- 2) ระบบการบริหารจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา
- 3) ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของประชาชนและพื้นที่
- 4) กฎหมายและรูปแบบการบริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษารองรับลักษณะที่แตกต่างกันของผู้เรียน สถานศึกษาและความต้องการกำลังแรงงานของประเทศ
- 5) ระบบบริหารงานบุคคลของครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษามีความเป็นธรรม สร้างขวัญ กำลังใจและส่งเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

## 6. แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570)

แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570) เป็นแผนที่ใช้เป็นกรอบแนวทางและเป้าหมายการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานหรือแผนงาน/โครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องหรือเป็นบทบาทหรือภารกิจของ ศธ. เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ของประเทศไทยตามยุทธศาสตร์ชาติ คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

**วิสัยทัศน์** “ภายในปี 2570 ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่จำเป็น พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต และปรับตัวสอดคล้องกับวิถีชีวิตโลกยุคใหม่”

### พันธกิจ

1. พัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน
2. สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
3. ผลิต พัฒนา และสร้างเสริมศักยภาพกำลังคนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และความต้องการของประเทศ
4. ส่งเสริม สนับสนุนการสร้างผลงานวิจัย องค์กรความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทางการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
5. พัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

### ประเด็นยุทธศาสตร์

- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศ
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน
  - ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
- ประเด็น

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 การจัดการศึกษาเพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

### เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจ ปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องและเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้ตามสถานการณ์
2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพตามความต้องการ ของตลาดแรงงานและสนับสนุนการพัฒนาประเทศ
3. ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานของชาติ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ตามมาตรฐานวิชาชีพและได้รับการ ส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี
5. มีผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อพัฒนาการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
6. ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย มีหลักประกันในการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอด ชีวิตอย่างทั่วถึง เสมอภาค และเหมาะสม
7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีความตระหนักในการดำเนินชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
8. ระบบบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และทันสมัย

## 7. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี

แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี ฉบับทบทวน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มุ่งเน้นการสร้างโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาให้ได้รับการศึกษาตลอดชีวิตอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ การจัดการศึกษาให้มีความเท่าเทียมกัน และยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาผู้เรียนให้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่สำคัญและจำเป็นในโลกยุคใหม่ รวมถึงการส่งเสริมความสามารถตามความถนัด ตลอดจนตอบสนองความต้องการพัฒนาของพื้นที่ ภายใต้กรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาจังหวัด อุบลราชธานี

### วิสัยทัศน์

ศูนย์กลางการศึกษานุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง จัดการศึกษาแบบบูรณาการ ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และสืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

### พันธกิจ

1. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐและเอกชนจัดการศึกษาแบบบูรณาการอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยการน้อมนำศาสตร์พระราชาและพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
2. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องและรองรับ กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่
3. ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของคนให้สามารถพัฒนาศักยภาพได้อย่างต่อเนื่อง
4. เสริมสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพ เสมอภาค และเท่าเทียม
5. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาจัดกระบวนการเรียนการสอน สร้างความรู้ความเข้าใจ ให้ผู้เรียน มีความตระหนักในการดำรงชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพ การศึกษา และบูรณาการการศึกษาเชิงพื้นที่
7. ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมหล่อหลอมกับวิถีชีวิต

### ประเด็นยุทธศาสตร์

1. เสริมสร้างการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ
2. เสริมสร้างพัฒนากำลังคน การวิจัย และคิดค้นนวัตกรรมการศึกษา เพื่อสร้างขีดความสามารถใน การแข่งขัน
3. พัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ
4. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
5. ส่งเสริมและจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. พัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อสืบสานศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นและประเทศชาติ

### เป้าประสงค์รวม

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจ ปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้อง และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้
2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพ ตามความต้องการ ของตลาดแรงงานในพื้นที่

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ และได้รับการส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี
4. ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล มีสมรรถนะและทักษะการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่
5. หน่วยงานทางการศึกษามีกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และกิจกรรมส่งเสริมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. หน่วยงานทางการศึกษามีระบบบริหารและการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการบูรณาการเชื่อมโยง และตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตามหลักธรรมาภิบาล

## 8. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

เป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) หรือเป้าหมายพัฒนาของโลก “The Global Goals” เป็นความพยายามที่จะขจัดความยากจน ความไม่เท่าเทียม และสิ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาวะอากาศ ในขณะที่จะไม่ทิ้งให้มีผู้ใดอยู่ข้างหลัง โดยได้กำหนดเป้าหมาย หลัก 17 เป้าหมาย ประกอบด้วย

- 1) ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกที่
- 2) ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการ และส่งเสริมเกษตรกรรม ที่ยั่งยืน
- 3) สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย
- 4) สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุน โอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 5) บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศ และเพิ่มบทบาทของสตรีและเด็กหญิงทุกคน
- 6) สร้างหลักประกันเรื่องน้ำและการสุขาภิบาล ให้มีการจัดการอย่างยั่งยืนและมีสภาพพร้อมใช้สำหรับทุกคน
- 7) สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่สามารถซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน
- 8) ส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และมีผลิตภาพ และการมีงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน
- 9) สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม
- 10) ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ

- 11) ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ มีความครอบคลุม ปลอดภัย ยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงและยั่งยืน
- 12) สร้างหลักประกันให้มีแบบแผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน
- 13) ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น
- 14) อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
- 15) ปกป้อง ปันฟู และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน ต่อสู้กับการ กลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ
- 16) ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม และ สร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ
- 17) เสริมความแข็งแกร่งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการ พัฒนาที่ยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการได้รับมอบหมายให้เป็นหน่วยงานรับผิดชอบและประสานงานหลักการขับเคลื่อน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน “เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่า ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ซึ่งภายใต้เป้าหมายนี้ มีเป้าหมายย่อย 10 เป้าหมาย ได้แก่

- 4.1 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ภายในปี พ.ศ. 2573
- 4.2 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษา ระดับก่อนประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษา ระดับประถมศึกษา ภายในปี พ.ศ. 2573
- 4.3 สร้างหลักประกันให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึงมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพ ในราคาที่สามารถจ่ายได้ ภายในปี พ.ศ. 2573
- 4.4 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางด้านเทคนิค และ อาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. 2573
- 4.5 ขจัดความเหลื่อมล้ำทางเพศด้านการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึง ผู้พิการ ชนพื้นเมือง และเด็ก เข้าถึงการศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม ภายในปี พ.ศ. 2573

4.6 สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออก เขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.7 สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมไปถึงการศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาค ระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก และ ความชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายใน ปี พ.ศ. 2573

4.8 สร้างและยกระดับสถานศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์การศึกษาที่อ่อนไหวต่อเด็กผู้พิการและเพศภาวะ และจัดให้มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ปลอดภัยปราศจากความรุนแรง ครอบคลุม และมีประสิทธิผลสำหรับทุกคน

4.9 เพิ่มจำนวนทุนการศึกษาทั่วโลกที่ให้แก่ประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะประเทศพัฒนาน้อยที่สุด รัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก และประเทศในทวีปแอฟริกา เพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา รวมถึง การฝึกอาชีพ และโปรแกรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านเทคนิค วิศวกรรม และวิทยาศาสตร์ ในประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนาอื่น ๆ ภายในปี พ.ศ. 2563

4.10 เพิ่มจำนวนครูที่มีคุณวุฒิ รวมถึงการดำเนินการผ่านความร่วมมือระหว่างประเทศในการฝึกอบรมครู ในประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศพัฒนาน้อยที่สุด และรัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก ภายในปี พ.ศ. 2573

## 9. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

ในอดีตที่ผ่านมา การจัดการศึกษาของประเทศไทยต้องประสบกับสภาพปัญหาหลายประการ อันจะเห็นได้จากผลการศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนในมิติต่าง ๆ โดยคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูป การศึกษา พบปัญหาสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ยังไม่มีการบูรณาการการทำงาน ระหว่างองค์กรที่ทำหน้าที่ในด้านหลักสูตร สื่อการสอน การทดสอบและการประเมินผล การบริหาร บุคลากรครู การเงิน และการบริหาร จัดการ 2) ยังขาดกลไกและกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Policy implementation) และ 3) นวัตกรรม การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะโรงเรียน บางแห่ง ไม่ได้ขยายผลทั้งระบบการศึกษา จากสภาพปัญหา ดังกล่าวข้างต้น ได้นำมาสู่การเสนอและการตราพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ขึ้น

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ปฏิรูปการบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่องในการ กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการ

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

1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

**การบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา** ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้ในแต่ละพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จำนวน ไม่เกิน 21 คน ประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธานกรรมการ และกรรมการอื่นซึ่งอย่างน้อยต้อง ประกอบด้วย กรรมการโดยตำแหน่งจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้แทนสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่ นวัตกรรม การศึกษา ผู้แทนสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาครู ผู้แทนองค์กร เอกชนและ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ศึกษาธิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ โดย **คณะกรรมการขับเคลื่อน**มีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

1) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

2) ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและ เอกชน ดำเนินการร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน

3) ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อ การสอน จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาบุคลากร จัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่นที่จ ำเป็นสำหรับ พัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

4) นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติไปปรับใช้ กับ การจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5) ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา นำร่อง อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพใน พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6) จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการ ศึกษา

7) ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียนการสอน ที่มีคุณภาพและเกิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

8) เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการเป็น สถานศึกษานำร่องหรือในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา

9) เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ 10) จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

11) แต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนมอบหมาย

12) รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อคณะกรรมการนโยบาย

13) หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการขับเคลื่อน

14) ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

### **สถานศึกษานำร่อง**

การเป็นสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการดังต่อไปนี้

1) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ความเห็นชอบ จากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

2) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นสังกัด

3) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานของเอกชน ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา และกลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชนในสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหรือสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดแล้วแต่กรณี ซึ่งเมื่อได้ดำเนินการแล้ว ให้ขออนุมัติต่อคณะกรรมการขับเคลื่อน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 เป็นโอกาสทองของโรงเรียนนำร่องและจังหวัด ในการจัดการศึกษาที่ตอบโจทย์พื้นที่ ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

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

- สามารถเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างอิสระ เพื่อเพิ่มคุณภาพผู้เรียน
- มีอิสระในการเลือกซื้อหนังสือตำรา ตามกรอบหลักสูตรของพื้นที่
- ลด ละ เลิกโครงการที่เพิ่มภาระงานครู และส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- สร้างหลักเกณฑ์ประกันคุณภาพแนวใหม่ อาจไม่อิงการประเมินของ สมศ.
- มีช่องทางผลักดันการบริหารงานบุคคล ให้เหมาะสมกับพื้นที่

**โอกาสของจังหวัด**

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

**ตอบโจทย์พื้นที่**

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

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใน 5 มิติ ที่ปรากฏชัด ได้แก่

- 1) การขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในเรื่อง การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
  - 2) การศึกษา ผู้เรียนได้รับการพัฒนาครบสมบูรณ์ในทุกด้านทั้งทางด้านทัศนคติ ทักษะ และความรู้
  - 3) เศรษฐกิจเกิดการเตรียมความพร้อมของคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะและคุณลักษณะทางอาชีพที่จำเป็น ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละจังหวัด
  - 4) สังคม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษาและลดช่องว่างของโอกาสทางการศึกษาทางสังคม
  - 5) การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา
- ทั้งนี้ ความสำเร็จทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือ ร่วมใจ และความตั้งใจอย่างแรงกล้า ของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ที่จะมาร่วมคิด ร่วมออกแบบและจัดการศึกษาเชิงพื้นที่อย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กเยาวชน คนในพื้นที่ได้รับโอกาสทางการศึกษา มีคุณภาพการเรียนรู้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ และจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

## การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

จังหวัดอุบลราชธานี เข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การกำหนดพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประกาศ ณ วันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมามีได้ดำเนินกิจกรรมขับเคลื่อนสำคัญ ดังนี้

1. การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) จังหวัดอุบลราชธานี
2. การประชุมสร้างการรับรู้ “แนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ประจำปี 2566
3. การประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยในระยะ เริ่มต้นของการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คณะกรรมการขับเคลื่อนได้มอบนโยบายให้สถานศึกษา นำร่องที่มีความพร้อมได้ดำเนินการปรับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้สอดคล้องกับ บริบทของสถานศึกษา ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งคิดค้นพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของสถานศึกษา

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

1. ศักยภาพและฐานทุนของจังหวัดอุบลราชธานี โดยโจทย์ที่ทุกภาคส่วนต้องออกแบบร่วมกัน คือ เป้าหมายในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก 10 ปีข้างหน้า ผลจากการระดมความคิดเห็นปรากฏดัง แผนภาพ



2. ภาพในฝันของคนในจังหวัดอุบลราชธานี โจทย์ คือ คนรุ่นใหม่ในจังหวัดควรจะมีคุณลักษณะ และความสามารถอย่างไร จึงจะทำให้ภาพอนาคตในการพัฒนาจังหวัดเป็นจริง ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏผังแผนภาพ



3. **โรงเรียนและห้องเรียนในอนาคต** โจทย์ คือ จากที่เราเห็นภาพอนาคตของเมืองและคนรุ่นใหม่ ใน 10 ปีข้างหน้าแล้ว ท่านต้องการเห็นโรงเรียนและห้องเรียนปรับเปลี่ยนอย่างไร ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏผังแผนภาพ



#### 4. เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผลจากการระดมความคิดเห็นในภาพรวม สรุปได้ว่า การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัด อุบลราชธานี มีเป้าหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 5 ด้าน ดังนี้

##### 1) ด้านผู้เรียน

1.1) **ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้** เป็นผู้เรียนที่มีปัญหาที่เฉียบแหลม (Head) มุ่งองค์ความรู้ในศาสตร์ที่สนใจ มุ่งองค์ความรู้ในศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ศาสตร์การทอผ้า กาบบัว ศาสตร์การ แกะสลักเทียนพรรษา ศาสตร์การร้องหมอลำ เป็นต้น ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นนักเรียนรู้ ในยุคศตวรรษที่ 21 คือ ต้อง “Unlearn” คือ การไม่ยึดติดกับสิ่งที่เรารู้มา ต้องปรับตัวให้ทันตลอดเวลา ต้อง “Relearn” คือ เรียนรู้ สถานการณ์ใหม่ ต้องมีทักษะทางเทคโนโลยี เพราะสิ่งที่เรารู้มามันเปลี่ยนไปในบริบทใหม่ ๆ

1.2) **มีภูมิปัญญา** คือ เป็นผู้ที่มีทักษะที่เห็นผล (Hand) มีความสามารถในการสร้างสรรค์ คนนวัตกรรม ซึ่งเป็นโจทย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และมีความสามารถในถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้

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

1.4) **ภูมิฐาน** คือ มีสุขภาพที่แข็งแรง (Health) มีบุคลิกภาพที่ดี มีความที่โดดเด่นกล้า แสดงออก

## 2) ด้านหลักสูตร

2.1) **หลักสูตรจังหวัดอุบลราชธานี** โดยการนำหลักสูตรแกนกลางไปปรับเป็นหลักสูตรจังหวัด ที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่นวัตกรรม และนำไปใช้กับสถานศึกษานำร่อง มีกรอบหลักสูตรของจังหวัด ที่มาจาก การมีส่วนร่วมของ Active Group ต่าง ๆ ในจังหวัด เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับฐานทุน บริบท และแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัด และ เป็นหลักสูตรครอบคลุม สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง 51

2.2) **หลักสูตรของสถานศึกษานำร่อง** เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของ จังหวัดและ บริบทของโรงเรียน

## 3) พัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

3.1) สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Community)

3.2) ครูมีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัด และบริบทท้องถิ่น

3.3) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผล ผู้เรียน ตามสภาพจริง สอดคล้องกับ KPI ที่กำหนด รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

3.4) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนา นวัตกรรม การจัดการ เรียนรู้ ผู้เรียน

3.5) สถานศึกษามีระบบการประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง

## 4) การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

4.1) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น เพื่อให้มีชีวิตอยู่ อย่างมีพลังและมีความหมาย (Purposeful Learning)

4.2) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการ รังสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ (Generative Learning)

4.3) ปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้งมี ความเกื้อกูลและแบ่งปัน (Mindful Learning)

4.4) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อมุ่งการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ (Result-Based Learning)

4.5) มีการสร้าง Platform การเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ

### 5) การสร้างระบบนิเวศการศึกษาที่เอื้อต่อการบริหารจัดการอิสระได้อย่างเต็มที่

5.1) มีสร้างกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐกิจ ภาคประชาสังคม หน่วยงานภาคเอกชน เพื่อให้เกิดพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษา

5.2) มีการประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อมาเป็นวิทยากรและให้ความรู้ในด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา

5.3) มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

## 10. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

### วิสัยทัศน์ (Vision)

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

### พันธกิจ (Mission)

1. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
2. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
3. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
4. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรม ทางการศึกษา
5. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
6. สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และ ภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### เป้าประสงค์

1. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษา นำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา
2. หน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้าง นวัตกรรมการศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น
3. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัด อุบลราชธานี
4. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม

5. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง

6. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

### ยุทธศาสตร์

#### ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- 1.1 ระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด
- 1.2 ระบบบริหารจัดการระดับสถานศึกษานำร่อง
- 1.3 พัฒนารฐานข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- 2.1 ศึกษาการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม
- 2.2 จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
- 2.3 เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรม

- 3.1 ปรับหลักสูตรแกนกลาง ฯ ให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.2 พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.3 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ฯ
- 3.4 ศึกษาแบบการจัดการศึกษาเพื่อวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

- 4.1 พัฒนาครู
- 4.2 พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา
- 4.3 วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่อง

#### ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- 5.1 ศึกษาแนวทางการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- 5.2 นำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น

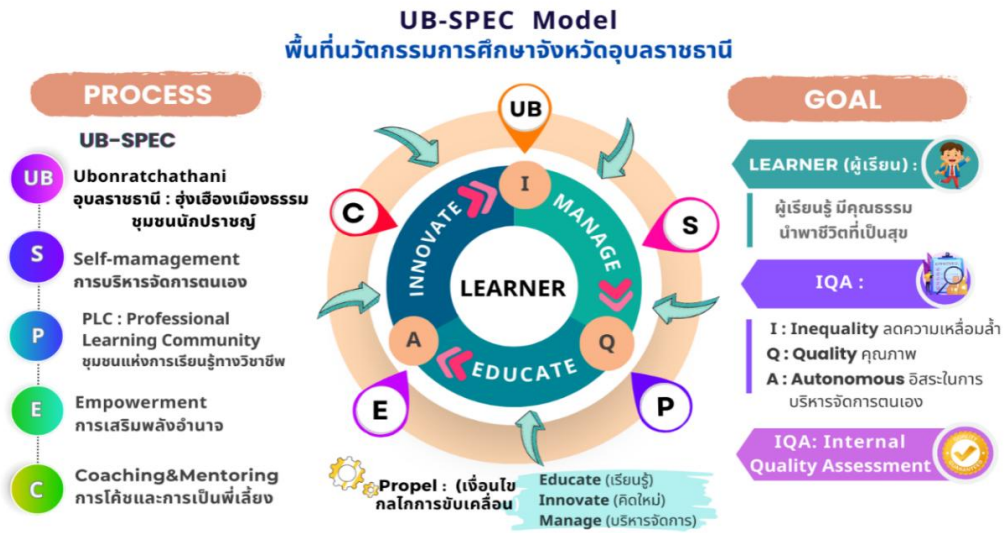
ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- 6.1 พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการ

6.2 ศึกษารูปแบบการบริหารการศึกษาแบบมีส่วนร่วม

6.3 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

โมเดลการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



## ส่วนที่ 3

## แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## 1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ตำบล ก่อเอื้อง อำเภอ เชื่องใน จังหวัด อุบลราชธานี 34150

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

## 2. ชื่อแผนงาน

การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

## 3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา

นายปรัชญา ฤชา

## 4. วันดำเนินการแผนงาน

1 มิถุนายน 2567 ถึง 31 มีนาคม 2568

## 5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ข้อ 1: คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

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

ข้อ 3: กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

- สอดคล้อง: LEARN Model เน้นการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ครูสามารถออกแบบการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนและโรงเรียน

ข้อ 4: สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง

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

## 6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนดได้แก่

### ความสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของสถานศึกษา

#### 1. เป้าประสงค์ข้อ 1

"ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 มีสุขภาพที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองที่ดี พร้อมทั้งมีสมรรถนะด้านนวัตกรรม เพื่อตอบสนองการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้และคิดวิเคราะห์ ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้

#### 2. เป้าประสงค์ข้อ 2

"ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมพัฒนาทักษะที่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่และชุมชน เพื่อก้าวสู่มาตรฐานระดับสากล"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model ช่วยพัฒนาห้องเรียนให้มีคุณภาพเอื้อต่อการเรียนรู้ที่เท่าเทียม พร้อมทั้งออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ เช่น การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่บทเรียน

#### 3. เป้าประสงค์ข้อ 5

"ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรม มีจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพ พร้อมพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษา ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในชุมชน"

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

## ความสอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษา

### 1. จุดเน้นข้อ 1

"พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน เช่น การทำโครงการ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยพัฒนาคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21

### 2. จุดเน้นข้อ 2

"พัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพ มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา และทักษะในศตวรรษที่ 21"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: ครูที่ใช้ LEARN Model จะได้ฝึกฝนการออกแบบการเรียนรู้ การทำวิจัยในชั้นเรียน และการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการสอน

### 3. จุดเน้นข้อ 3

"พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และทิศทางการพัฒนาประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอน"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้เทคโนโลยีเป็นหัวใจสำคัญของ LEARN Model ซึ่งตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

### 4. จุดเน้นข้อ 4

"สร้างโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพ พร้อมก้าวสู่สากลตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และนวัตกรรมการเรียนรู้"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model สร้างห้องเรียนที่เท่าเทียมและมีคุณภาพ โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ผ่านการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

### 5. จุดเน้นข้อ 7

"ปลูกฝังผู้เรียนให้มีจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อม ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน และการดำเนินชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบ"

- สอดคล้องกับ LEARN Model: LEARN Model สามารถบูรณาการการเรียนรู้ที่ส่งเสริมจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อม เช่น การเรียนรู้ผ่านโครงการที่เชื่อมโยงกับการอนุรักษ์ทรัพยากรท้องถิ่น

## 6. จุดเน้นข้อ 8

"พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง โดยการบริหารการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในทุกด้านของการจัดการศึกษา"

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

## 7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2: พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- สอดคล้อง: LEARN Model ช่วยพัฒนาคุณภาพห้องเรียนและกระบวนการเรียนรู้ โดยครูทำวิจัยในชั้นเรียนและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3: พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

- สอดคล้อง: LEARN Model สามารถบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นของอุบลราชธานีเข้ากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4: พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

- สอดคล้อง: LEARN Model เน้นการพัฒนาครูผ่านการทำ Action Research และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ครูมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมและจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองศตวรรษที่ 21.

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5: สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- สอดคล้อง: LEARN Model มุ่งสร้างห้องเรียนที่มีคุณภาพและเอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนทุกคน โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง และมุ่งเน้นความเท่าเทียมในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาที่ดี

## 8. ลักษณะโครงการ



โครงการใหม่



โครงการต่อเนื่อง

## 9. หลักการและเหตุผล

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

โครงการนี้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่มีเป้าหมายในการบริหารจัดการเชิงพื้นที่ เพื่อส่งเสริมสถานศึกษานำร่องตามความต้องการ สร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา ขยายผลนวัตกรรมไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ และจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่และการพัฒนาจังหวัด พัฒนาทักษะนวัตกรรมของผู้บริหาร ครู บุคลากร และผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนในการพัฒนาและติดตามการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรโรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) พุทธศักราช 2567 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ รวมถึงมีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่ความเป็นสากล

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ซึ่งมีแนวทางการปฏิบัติของห้องเรียนคุณภาพ 5 ด้าน ได้แก่ Lead Transformation (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน), Engineer Standards-Based Learning (ออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน), Action Research (การวิจัยในชั้นเรียน - CAR), Revolutionize with ICT (การใช้ ICT เพื่อการสอนและสนับสนุนการสอน) และ Nurture Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน)

## 10. วัตถุประสงค์

1. เพื่อบริหารจัดการและพัฒนาห้องเรียนให้มีบรรยากาศน่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบ เรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอน
2. เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินคุณภาพห้องเรียน
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนผ่านการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เพื่อพัฒนาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเอง

## 11. เป้าหมาย

### เชิงปริมาณ

- 1) โรงเรียนมีห้องเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 ห้อง และห้องปฏิบัติการ จำนวน 4 ห้อง ที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำทนายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ร้อยละของผลการประเมินห้องเรียนคุณภาพตามเกณฑ์การประเมินของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น
- 3) ร้อยละของผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถพัฒนาตนเองจากการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเอง

### เชิงคุณภาพ

- 1) โรงเรียนมีห้องเรียนที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำทนายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น

## 12. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ห้องเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 ห้อง และห้องปฏิบัติการจำนวน 4 ห้อง จะมีบรรยากาศที่น่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัยพร้อมใช้ ซึ่งเอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ
2. นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินคุณภาพห้องเรียนที่พัฒนาขึ้นจะได้รับการนำมาใช้ประเมินห้องเรียนอย่างเป็นระบบ และช่วยให้การประเมินผลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
3. อัตราการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น และผู้เรียนจะสามารถพัฒนาตนเองจากการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนในระดับชั้นของตนเองจะเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนและบรรยากาศในห้องเรียน
5. ผู้เรียนจะสามารถใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต

### 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

56,400 บาท

### 15. ระยะเวลาการใช้งบประมาณ

ปีงบประมาณ 2567	ระยะที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2)		ระยะที่ 2 (ภาคเรียนที่ 1)	
	ไตรมาสที่ 1	ไตรมาสที่ 2	ไตรมาสที่ 3	ไตรมาสที่ 4
	(1 ต.ค. - 31 ธ.ค.)	(1 ม.ค. - 31 มี.ค.)	(1 เม.ย. - 30 มิ.ย.)	(1 ก.ค. - 30 ก.ย.)
	0	0	0	56,400

### 16. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัด ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1	ห้องเรียนตั้งแต่ ป.1 – ม.3 และ ห้องปฏิบัติการ มีความสะอาด เป็น ระเบียบ เรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการ เรียนรู้และเทคโนโลยีทันสมัย	การประเมิน ห้องเรียนคุณภาพ ตามเกณฑ์ที่ กำหนด	แบบประเมิน ห้องเรียนคุณภาพ
2	พัฒนานวัตกรรมเครื่องมือการประเมิน คุณภาพห้องเรียน และนำมาใช้ประเมิน อย่างมีประสิทธิภาพ	การประเมิน คุณภาพของ เครื่องมือ	แบบประเมิน ประสิทธิภาพ เครื่องมือการ ประเมิน
3	นักเรียนมีอัตราการเรียนรู้ด้วยตนเองและ พัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ	การประเมิน พฤติกรรมการ เรียนรู้ด้วยตนเอง	แบบประเมิน พฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
4	ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อห้องเรียนใน ระดับชั้นของตนเองอยู่ในระดับมากขึ้นไป	การสำรวจความ คิดเห็น	แบบสอบถามความ พึงพอใจของผู้เรียน
5	การใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนของ ผู้เรียนมีประสิทธิภาพ	การสังเกต พฤติกรรมใน ห้องเรียน	แบบสังเกตการใช้ แหล่งเรียนรู้

### 17. งบหน้ารายละเอียดแผนงาน/นวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

#### โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
<b>นวัตกรรมการจัดการบริหาร</b>		
นวัตกรรมการพัฒนาการจัดการจัดการชั้นเรียนสู่ ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model	นายปรัชญา ฤ ชา	-
<b>นวัตกรรมการเรียนการสอน</b>		
นวัตกรรมที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps	นายจักรพล สร้อยสิงห์	คณิตศาสตร์

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั้นบัวปั้นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1		
นวัตกรรมที่ 2 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเขียนได้โดยกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL	นางสาวสุนันท์ ปวงสุข	ภาษาไทย
นวัตกรรมที่ 3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)	นางสาวกุลจิรา คำภีระ	ภาษาต่างประเทศ
นวัตกรรมที่ 4 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	นางสาวจุรีรัตน์ เจริญทัศน์	ภาษาต่างประเทศ
นวัตกรรมที่ 5 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	นางสาวชลิชฌา ตรีสารศรี	คณิตศาสตร์
นวัตกรรมที่ 6 จ. 3ส. 4ท. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน	นางดวงทิพย์ ฤชา	ภาษาไทย
นวัตกรรมที่ 7 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลซิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	นางสาวภีรดา โสมวงศ์	ภาษาไทย

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
นวัตกรรมที่ 8 นวัตกรรมการเรียนรู้ "CODE QUEST MODEL" พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการออกแบบขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ (Smart Candle Parade)	นายพงศกร อินทร์เจริญ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ 9 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning 5E) ผ่านหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)	นางสาวภานิชา ศรีเมือง	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ 10 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ของครูสู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “นักวิทย์น้อยหลอมรวมทำ งานล้ำเทียนพรรษา” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)	นางอรุณวรรณ ภูผาลา	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
นวัตกรรมที่ 11 การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาจากสื่อ Power Point เพื่อกระตุ้นความเข้าใจการเรียนรู้ในราย วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติเมืองอุบลราชธานี เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จังหวัดอุบลราชธานี	ว่าที่ร้อยตรีอัคคะ ระเดช สืบศรี	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
นวัตกรรมที่ 12 นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้า กาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย	นางสาวพลิษฐา ช่วยคง	ศิลปะ

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	กลุ่มสาระฯ
นวัตกรรมที่ 13 แสงเทียนแห่งปัญญา: การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วย DEEPER MODEL	นางสาวธัญชนก ศรีใหม่	ภาษาไทย
นวัตกรรมที่ 14 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุมไพรที่บ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL	นายสหรัฐ คำภา	สุขศึกษาและพลศึกษา
นวัตกรรมที่ 15 “Step Up English!” – Enhancing English Communication through Active Learning for Grade 3 Students at Ban Yang Noi (Prompittaya) School.	Ms. Jabosung Nicoline Njeko	ภาษาต่างประเทศ

**นวัตกรรมด้านการบริหาร****นวัตกรรมการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model****1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นายปรัชญา ฤชา

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568 (ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการศึกษาจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการศึกษาใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ( ) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- (✓) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

**6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา**

การบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องตอบโจทย์ทั้งด้านการส่งเสริมคุณภาพผู้เรียน และการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง ซึ่งไม่ใช่เพียงการควบคุมพฤติกรรม

ผู้เรียน แต่คือการ “ออกแบบ” พื้นที่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการร่วมสร้าง เรียนรู้ และพัฒนาอย่างมีความหมาย

ตาม นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เน้นย้ำให้สถานศึกษาทุกแห่งปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และสมรรถนะหลักของผู้เรียน โดยเฉพาะในเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ” “การพัฒนาห้องเรียนคุณภาพ” และ “การพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้” เพื่อมุ่งสู่ คุณภาพของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

นอกจากนี้ สถานศึกษาที่เป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ยังได้รับการสนับสนุนให้ริเริ่มแนวทางใหม่ ๆ ในการบริหารจัดการทั้งด้านการเรียนรู้และการบริหารจัดการภายในห้องเรียน โดยเปิดโอกาสให้ครูมีความคล่องตัวในการออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับบริบทท้องถิ่นและความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจและเพิ่มอิสรภาพทางวิชาชีพแก่ครูและโรงเรียน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการชั้นเรียนโดยใช้แนวคิด LEARN Model ซึ่งมีแนวทางการปฏิบัติของห้องเรียนคุณภาพ 5 ด้าน ได้แก่ Lead Transformation (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน), Engineer Standards-Based Learning (ออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน), Action Research (การวิจัยในชั้นเรียน - CAR), Revolutionize with ICT (การใช้ ICT เพื่อการสอนและสนับสนุนการสอน) และ Nurture Positive Discipline (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน) เพื่อตอบสนองทิศทางการพัฒนาสถานศึกษาหลากหลายวิธีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดสภาพแวดล้อมและพัฒนาคุณภาพห้องเรียนที่น่าสนใจ เป็นวิธีหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน พัฒนาการทางสมองดีขึ้น และทำงานได้คล่องแคล่วกระฉับกระเฉง นอกจากนี้ยังส่งเสริมความรู้เพื่อมุ่งสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Based Society) ซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) และเพิ่มศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ มีการสนับสนุนการวิจัยในชั้นเรียน เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสอน และส่งเสริมวินัยเชิงบวกในการเรียนรู้

LEARN Model มุ่งเน้นให้ครูเป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” มากกว่าผู้สั่งการ และให้นักเรียนเป็น “เจ้าของการเรียนรู้” มากกว่าผู้รับความรู้เพียงฝ่ายเดียว โดยครูจะบริหารชั้นเรียนผ่านกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมทั้งทักษะชีวิต การสื่อสาร การคิดเชิงบวก และความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียน รวมทั้งการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ

การนำนวัตกรรม LEARN Model มาใช้ จึงเป็นแนวทางที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาห้องเรียนให้เป็น ห้องเรียนคุณภาพ ที่ผู้เรียนทุกคนรู้สึกมีคุณค่า มีความปลอดภัย และพร้อมเติบโตไปพร้อมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคม

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการและพัฒนาห้องเรียนให้มีบรรยากาศน่าเรียน สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย พร้อมด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เอื้อต่อกระบวนการเรียนการสอน
- 2) เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมเครื่องมือในการประเมินคุณภาพห้องเรียน
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### 1) เชิงปริมาณ

- 1.1) ข้าราชการและบุคลากร จำนวน 15 คน และนักเรียน จำนวน 184 คน
- 1.2) โรงเรียนมีห้องเรียนคุณภาพ ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 ห้อง และห้องปฏิบัติ จำนวน 3 ห้อง
- 1.3) ร้อยละของผลการประเมินห้องเรียนคุณภาพตามเกณฑ์การประเมินของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้น
- 1.4) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model

### 2) เชิงคุณภาพ

- 2.1) โรงเรียนมีห้องเรียนที่น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และท้าทายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้แหล่งเรียนรู้ภายในห้องเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

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

### 1. หลักการบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management Principles)

การบริหารจัดการชั้นเรียน หมายถึง การวางแผน จัดระเบียบ ควบคุม และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีระเบียบ มีความปลอดภัย ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในการเรียน (Emmer & Evertson, 2016) โดยองค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย

- การกำหนดกฎระเบียบและความคาดหวังร่วมกัน
- การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย
- การจัดการพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- การจัดสภาพแวดล้อมให้ส่งเสริมการเรียนรู้
- การมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างครูกับนักเรียน

## 2. แนวคิดห้องเรียนคุณภาพ (Quality Classroom)

ห้องเรียนคุณภาพ คือ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ที่ดีในห้องเรียน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง (UNESCO, 2005) คุณลักษณะสำคัญของห้องเรียนคุณภาพ ได้แก่

- ผู้เรียนมีความปลอดภัยทั้งทางร่างกายและจิตใจ
- ครูใช้วิธีสอนที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- มีการวัดและประเมินผลที่ชัดเจนและเป็นธรรม
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถแสดงศักยภาพของตน

ได้อย่างเต็มที่

## 3. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

Maslow (1943) เสนอว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ได้แก่ ความต้องการด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความรักและความเป็นเจ้าของ ความเคารพนับถือ และการพัฒนาตนเองสูงสุด (Self-actualization) ซึ่งการจัดการชั้นเรียนที่ดีควรคำนึงถึงการสร้างความปลอดภัย ความไว้วางใจ และบรรยากาศที่สนับสนุนการเติบโตของผู้เรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

## 4. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีนี้เสนอว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเองจากประสบการณ์ การสำรวจ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปฏิบัติจริง (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) ดังนั้น ห้องเรียนคุณภาพจึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ ได้ลงมือทำจริง และมีโอกาสในการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

## 5. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Bandura (1977) ระบุว่า การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม การบริหารจัดการชั้นเรียนจึงควรสร้างแบบอย่างที่ดี ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้เรียน และสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเป็นพื้นฐานของห้องเรียนที่มีคุณภาพ

## 6. แนวคิดวินัยเชิงบวก (Positive Discipline)

วินัยเชิงบวกคือการใช้วิธีการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมของผู้เรียนผ่านความสัมพันธ์ที่ดี การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการเสริมแรงในเชิงบวก (Nelsen, 2006) การบริหารชั้นเรียนโดยใช้แนวคิดนี้จะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ส่งเสริมความรับผิดชอบในตนเอง และสร้างบรรยากาศที่สงบและเอื้อต่อการเรียนรู้

## 7. แนวคิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Learner Participation)

การจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกา ร่วมวางแผนกิจกรรม และร่วมประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของ รับผิดชอบ และพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ การมีส่วนร่วมนี้เป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญของห้องเรียนคุณภาพ

## 8. หลักการของวงจรคุณภาพ PDCA

PDCA Cycle หรือที่รู้จักกันว่า วงจรเดมิง (Deming Cycle) เป็นวงจรการบริหารคุณภาพที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ), และ Act (ปรับปรุง) ซึ่งเป็นแนวทางที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการพัฒนาคุณภาพในทุกระดับขององค์กร รวมถึงวงการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาและบริหารจัดการห้องเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ (Deming, 1986)

PDCA ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการดำเนินการตามแนวคิด PLC และการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้:

- 1) Plan (วางแผน) เป็นขั้นตอนของการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ กลยุทธ์ และกระบวนการดำเนินงาน โดยอิงจากข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหา เพื่อให้การดำเนินงานมีทิศทางชัดเจนและสามารถวัดผลได้
- 2) Do (ปฏิบัติ) นำแผนงานที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง โดยดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผน และจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการประเมินผลในขั้นต่อไป

3) Check (ตรวจสอบ) วิเคราะห์และประเมินผลจากการปฏิบัติงาน เปรียบเทียบกับเป้าหมายที่วางไว้ ตรวจสอบว่าแผนการที่นำไปปฏิบัติมีประสิทธิภาพหรือไม่ มีจุดบกพร่องหรืออุปสรรคใดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

4) Act (ปรับปรุง) นำผลจากการประเมินไปปรับปรุงแผนหรือกระบวนการดำเนินงาน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ต่อเนื่อง และกลับเข้าสู่กระบวนการวางแผนในรอบถัดไป

หลักการของ PDCA สนับสนุนแนวคิดของห้องเรียนคุณภาพโดยเน้นการดำเนินงานที่เป็นระบบ มีการวางแผน ทดลอง ประเมินผล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน ทั้งในระดับครู ผู้เรียน และระบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

### 9. หลักการของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หรือ PLC (Professional Learning Community) เป็นแนวคิดที่มุ่งพัฒนาวิชาชีพครูโดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน โดยมีจุดเน้นที่การปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนผ่านการพัฒนาครูอย่างต่อเนื่องในบริบทของโรงเรียน (DuFour, DuFour, Eaker & Many, 2010)

PLC มีหลักการสำคัญที่ถือเป็นหัวใจของการดำเนินงาน ดังนี้

#### 1) การมุ่งเน้นที่ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (Focus on Learning)

สมาชิกในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหลัก โดยเน้นว่า “ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไร” มากกว่าการสอนของครู

#### 2) การทำงานร่วมกัน (Collaborative Culture)

การทำงานในลักษณะทีมวิชาชีพ โดยครูร่วมมือกันวางแผน แก้ไขปัญหา แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน

#### 3) การเน้นการเรียนรู้ร่วมกันและการสะท้อนผล (Collective Inquiry and Reflective Dialogue)

สมาชิกใน PLC จะตั้งคำถาม ร่วมสืบค้นข้อมูล ทดลองแนวปฏิบัติใหม่ ๆ และสะท้อนผลต่อกัน เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนให้ดียิ่งขึ้น

#### 5) การมุ่งมั่นในการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)

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

#### 6) การใช้ข้อมูลเพื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้ (Results-Oriented)

การดำเนินการของ PLC ต้องอิงจากข้อมูลจริง เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ข้อมูลการสอน หรือผลการประเมิน เพื่อนำมาใช้วางแผน ปรับปรุง และติดตามความก้าวหน้า แนวทางของ PLC มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูเป็นผู้เรียนรู้ร่วมกันในวิชาชีพ ช่วยลดความโดดเดี่ยวในการทำงาน และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในองค์กร ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพห้องเรียนอย่างแท้จริง

## 10. การออกแบบการบริหารจัดการ

**ขั้นตอนที่ 1 Plan (P)** ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

### 1.1 การสร้างทีม (Team)

องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน คือ เมื่อบุคลากรร่วมมือร่วมใจกัน จะทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการดำเนินงาน มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น บรรลุวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่วางไว้ อีกทั้งการทำงานเป็นทีมยังช่วยให้ได้ความคิดริเริ่มใหม่ ๆ จากสมาชิกในทีมที่มีทักษะ ประสบการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งอาจทำให้เกิดการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นด้วย ในการสร้างทีมงานผู้บริหารจะต้องเข้าใจพฤติกรรมของทีมดำเนินงานที่ต้องมาปฏิบัติงานร่วมกัน และทำให้กลุ่มคนเหล่านั้นสามารถเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหา และหาทางออกในการปฏิบัติงานร่วมกัน รวมทั้งการสร้างเครื่องมือ เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้น การดำเนินงานในขั้นตอนต่อไปจะประสบความสำเร็จ ต้องมีการสร้างทีมที่มีความสามัคคี และมีเป้าหมายการดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

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

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

**3) เครือข่ายความร่วมมือ** ประกอบได้ด้วย คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชน และผู้ปกครอง ซึ่งจะเข้ามามีบทบาทร่วมสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนผล เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 1.2 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา (Study)

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ดำเนินการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการทำงานของครู รวมทั้งการจัดบรรยายการในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในสถานศึกษา วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุใด โดยมีปัจจัยใดเข้ามาเกี่ยวข้อง มีแนวโน้มของปัญหาอย่างไร และมีผลกระทบใดที่จะเกิดขึ้น รวมถึงศึกษาผลของการประเมินตนเองของสถานศึกษาตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในปีการศึกษาที่ผ่านมา คือปีการศึกษา 2567 มาเป็นกรอบในการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการชั้นเรียน ด้วยกระบวนการ PLC ของทีมนำ ทีมทำ และครูผู้สอนทุกคน โดยมีผู้บริหารเป็นผู้สร้างความตระหนักและความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญที่ต้องมีการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนโดยการชี้แจงแนวทางและจุดมุ่งหมายของการบริหารจัดการชั้นเรียนและการนิเทศภายในให้ครูผู้สอนทราบ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสนอแนะแนวทางเกี่ยวกับความต้องการว่าควรให้นิเทศอย่างไร แล้วจึงหาข้อตกลงร่วมกันว่าควรจะเป็นอย่างไร เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวางแผนการนิเทศภายในโรงเรียน

### 1.3 วางแผนนิเทศติดตามและสร้างเครื่องมือ (Plan)

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

1) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN

Model

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model		แนวทางการดำเนินงาน	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<b>L</b> (Leading Change in the Classroom)	นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน	ครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษา ดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้านกายภาพให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	ห้องเรียนทุกห้องเรียน ได้รับการประเมินด้านกายภาพมีผลการประเมิน อยู่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป
<b>E</b> (Engaging in Active Learning)	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	ครูร้อยละ 95 จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
<b>A</b> (Action Research in the Classroom)	การทำวิจัยในชั้นเรียน	ครูผู้สอนทำการวิจัยในชั้นเรียน รวมถึงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาวิธีการสอน และปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง	ครูร้อยละ 95 จัดทำวิจัยในชั้นเรียนหรือนวัตกรรม การเรียนรู้อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 เรื่อง/ผลงาน
<b>R</b> (Running ICT to Support Learning and Teaching)	การใช้สื่อ ICT และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน	ครูผู้สอนนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย	ครูร้อยละ 95 นำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้
<b>N</b> (Nurturing Positive Discipline in the Classroom)	การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน	ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตรงกับความ ต้องการและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน	ผู้เรียนร้อยละ 95 ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

## 2) สร้างเครื่องมือสำหรับใช้ดำเนินการนิเทศภายใน

### 2.1) แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบบันทึกการปฏิบัติ และเอกสารการนิเทศภายใน คู่มือการประเมินห้องเรียนคุณภาพของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) ทีมทำร่วมกันร่างแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ แบบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ว่าปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติตามตัวชี้วัด/ประเด็นพิจารณา และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค (Scoring Rubric) ประเมินการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ 3 ด้าน คือ ด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียน ส่วนตอนที่ 2 แบบเขียนบันทึกการนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน

3) วิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบการนิเทศโดยใช้ LEARN Model กับแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ได้ดังนี้

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model	แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ		
	สอดคล้องกับ มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	คะแนน เต็ม
L Leading Change in the Classroom (นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน)	มาตรฐานที่ 1 ด้านกายภาพ	1.1 ความเป็นระเบียบ เรียบร้อยของห้องเรียน  1.2 บรรยากาศของ ห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้  1.3 มีสื่อและเทคโนโลยี ในการจัดการเรียนรู้	40
E - Engaging in Active Learning (การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิง รุก)	มาตรฐานที่ 2 ด้านคุณภาพ ครู	2.1 การบริหารจัดการ ชั้นเรียน	38
A - Action Research in the Classroom (การทำวิจัยในชั้นเรียน)		2.2 การจัดการเรียนการ สอน	
R - Running ICT to Support Learning and Teaching (การใช้สื่อ ICT และเทคโนโลยี		2.3 การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	
	2.4 การปฏิบัติหน้าและ บุคลิกภาพของครู		

รูปแบบการนิเทศ โดยใช้ LEARN Model	แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ		
	สอดคล้องกับ มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	คะแนน เต็ม
เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการ สอน)			
N - Nurturing Positive Discipline in the Classroom (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน)	มาตรฐานที่ 3 ด้านคุณภาพ ผู้เรียน	3.1 บุคลิกภาพของนักเรียน 3.2 การเรียนรู้ของผู้เรียน 3.3 ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	22
<b>รวม</b>			<b>100</b>

ซึ่งมีเกณฑ์พิจารณาระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนน 90 คะแนนขึ้นไป คุณภาพ ระดับ ดีเยี่ยม

คะแนน 80 - 89 คะแนน คุณภาพ ระดับ ดีมาก

คะแนน 70 - 79 คะแนน คุณภาพ ระดับ ดี

คะแนน 60 - 69 คะแนน คุณภาพ ระดับ พอใช้

คะแนนต่ำกว่า 60 คะแนน คุณภาพ ระดับ ปรับปรุง

4) นำร่างแบบแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้บริหารและคณะครู บุคลากรในสถานศึกษา ร่วมกันตรวจสอบแบบแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC

5) ทีมทำปรับปรุงแก้ไขแบบแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพตามคำแนะนำของผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรที่ผ่านกระบวนการ PLC

6) จัดแบบแบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการนิเทศภายในต่อไป

**2.2) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้**

๑) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

๒) ทีมทำร่วมกันร่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ประกอบไปด้วย 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน ได้แก่ เพศ และสถานะ แบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ประจำปีการศึกษา 2568 โดยจะสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน คือด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหาของโครงการ ด้านกิจกรรมและการนำไปใช้ และด้านผลลัพธ์ที่ได้รับจากโครงการ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งอ้างอิงหลักการใช้ของลิเคอร์ท (Likert Scale) (Likert, 1967, pp. 90 – 95) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นกำหนดเกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด. 2545) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อแสดงความคิดเห็น

๓) นำร่างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ที่สร้างขึ้นเสนอต่อทีมนำ จากนั้นทั้งทีมนำและทีมทำร่วมกันตรวจสอบร่างแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ผ่านกระบวนการ PLC

๔) ทีมทำดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำที่ได้จากกระบวนการ PLC

๕) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model ฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

**ขั้นตอนที่ 2 DO** ปฏิบัติตามกระบวนการ “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model” ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนย่อย ดังนี้

### 2.1 ลงมือปฏิบัติและเตรียมความพร้อม (Practice)

เป็นขั้นตอนที่สำคัญของครูผู้สอนและบุคลากรทุกคนจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ LEARN Model โดยมีทีมนำและทีมทำสร้างความรู้ ความเข้าใจ และให้ครูผู้สอนตระหนักถึงการนำ

นวัตกรรม LEARN Model ลงสู่การปฏิบัติจริงในชั้นเรียน เพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ครูผู้สอนเตรียมความพร้อมในด้านกายภาพของห้องเรียน ด้านคุณภาพครูและนักเรียน เพื่อรับการนิเทศติดตาม และประเมินผล ซึ่งมีการดำเนินการ ดังนี้

**L (Leading Change in the Classroom) นำการเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน** โดยมีคุณครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษาดำเนินการจัดทำห้องเรียนด้านกายภาพให้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ตามเกณฑ์การประเมินที่ผู้รับผิดชอบได้ชี้แจงให้รับทราบ

**E (Engaging in Active Learning) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก** โดยครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อตอบสนองความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน จากนั้นครูผู้สอนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามระยะเวลาที่กำหนด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นครูนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อเตรียมใช้รับการนิเทศภายในตามวันเวลาที่กำหนด

**A (Action Research in the Classroom) การทำวิจัยในชั้นเรียน** ครูผู้สอนศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ ความสนใจและความถนัดของผู้เรียน เพื่อพัฒนาวิธีการสอนและปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ด้วยกระบวนการวิจัยในชั้นเรียน รวมถึงการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้

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

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

## 2.2 ตรวจสอบชั้นเรียนและนิเทศติดตาม (Visit)

ในการนิเทศภายในสถานศึกษา โดยใช้ LEARN MODEL แบ่งออกเป็น 3 ระยะ

### ระยะที่ 1 ระยะก่อนการนิเทศ ได้แก่

1) แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ระดับสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567 ตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยผู้รับผิดชอบดำเนินการมีส่วนร่วม ประกอบไปด้วย ผู้บริหาร ตัวแทนชุมชนหรือผู้ปกครอง ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และครูผู้สอนร่วมนิเทศด้วย

2) การสร้างความเข้าใจและการสร้างเจตคติที่ดีต่อการนิเทศภายใน โรงเรียนระหว่างทีมนำ ทีมทำกับครูผู้สอนที่จะรับการนิเทศ พร้อมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ รูปแบบการนิเทศภายใน และชี้แจงเกณฑ์การประเมินให้ผู้รับการประเมินรับทราบ

**ระยะที่ 2 ระยะระหว่างนิเทศ** ได้แก่ การดำเนินกิจกรรมการนิเทศภายใน สถานศึกษา ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2568 ตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด

**ระยะที่ 3 ระยะสิ้นสุดการนิเทศ** เป็นระยะหลังการดำเนินงานการนิเทศภายใน สถานศึกษา โดยผู้นิเทศแต่ละคณะทำการประเมินครูผู้สอนตามตัวชี้วัด ทั้ง 3 ด้าน คือด้านกายภาพ ด้านคุณภาพครู และด้านคุณภาพผู้เรียน รวมทั้งบันทึกผลการนิเทศภายในและตรวจเยี่ยมชั้นเรียน จากนั้นให้ทำการประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำข้อมูลทั้ง 2 ส่วนที่ได้จากการใช้เครื่องมือในการเก็บ รวบรวมข้อมูลไปสรุป อภิปรายผลในลำดับถัดไป

### ขั้นตอนที่ 3 Check

#### **สะท้อนผลหลังการปฏิบัติ (Reflect)**

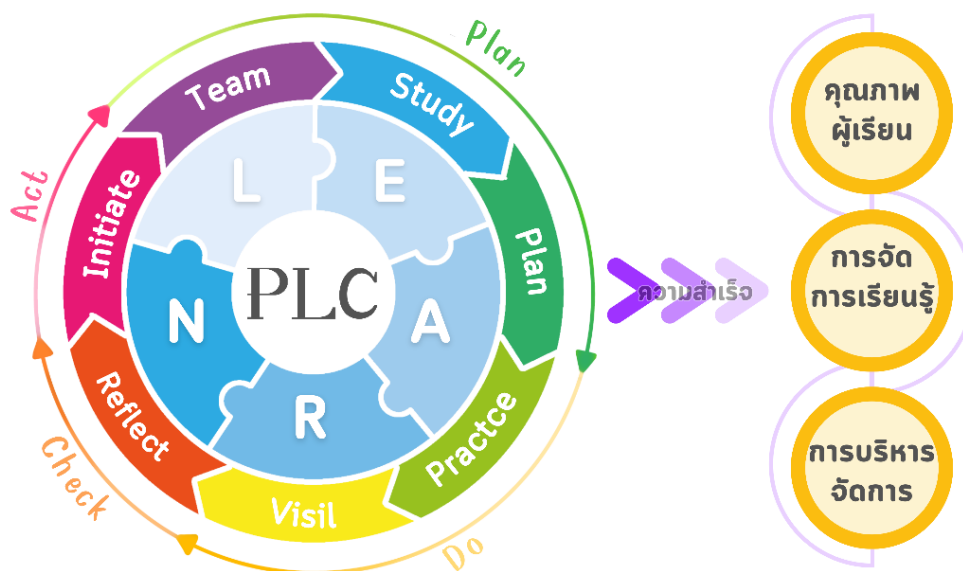
หลังการนิเทศเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ผู้บริหาร ทีมนิเทศและผู้รับการนิเทศร่วมกัน สะท้อนผล การประเมิน เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน การให้คำแนะนำ เพื่อจัดการข้อบกพร่องของครูผู้สอนและผู้เรียน การปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้ง รับฟังความคิดเห็นของผู้รับการนิเทศ เพื่อร่วมการถอดบทเรียนที่ได้รับจากการนิเทศภายในและ ติดตามห้องเรียนคุณภาพ โดยใช้ LEARN Model เพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วยกระบวนการ PLC

### ขั้นตอนที่ 4 Act

#### **ประเมินผลและปรับปรุงนวัตกรรม (Improve)**

การประเมินผลเพื่อการปรับปรุง/พัฒนา โดยนำผลการประเมินผลและข้อเสนอแนะ มาใช้ในการ ปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้วัตกรรมการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model มีความสมบูรณ์และเหมาะสมในการนำไปใช้ในครั้งต่อไป และมีการเผยแพร่ทั้งในโรงเรียน และต่อสาธารณชน

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



L =Leading Change in the Classroom (นํากรเปลี่ยนแปลงสู่ห้องเรียน)  
 E = Engaging in Active Learning (การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก)  
 A = Action Research in the Classroom (การทำวิจัยในชั้นเรียน)  
 R = Running ICT to Support Learning and Teaching (การใช้สื่อ ICT และเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน)  
 N = Nurturing Positive Discipline in the Classroom (การสร้างวินัยเชิงบวกในชั้นเรียน)

การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 เป็นกระบวนการบริหารจัดการศึกษาที่เป็นระบบ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่แข็งแกร่ง และมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนา การวางแผน ดำเนินการ ปฏิบัติ ตรวจสอบและนิเทศติดตาม รวมถึงการนำผลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การนิเทศภายในมีประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นอย่างยั่งยืน โดยมีการดำเนินการตามหลักการของวงจรคุณภาพ (PDCA) มี 4 ขั้นตอน

### 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบนิเทศและติดตามห้องเรียนคุณภาพที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเอง
2	แบบบันทึกกิจกรรม PLC
3	แบบบันทึกการสะท้อนผลหลังการดำเนินการนิเทศและติดตามห้องเรียนคุณภาพ
4	แบบสอบถามความพึงพอใจต่อโครงการ “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model”

### 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) โรงเรียนมีรูปแบบการพัฒนาการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ด้วย LEARN Model ควบคู่กับการดำเนินการตามหลักการของวงจรคุณภาพ (PDCA) เพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพ เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ และสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีได้
- 2) โรงเรียนได้ห้องเรียนคุณภาพ ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 ห้อง และห้องปฏิบัติ จำนวน 3 ห้อง โดยบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี ห้องเรียนน่าอยู่ น่าเรียน มีความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อย มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเทคโนโลยีที่พร้อมใช้ และทำยทายให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และได้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี
- 4) ครูผู้สอนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ และร่วมกันสะท้อนผลในแต่ละชั้นตอน/กิจกรรม ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ดียิ่งขึ้น
- 5) นักเรียนมีคุณภาพในด้านการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมทั้งมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขเนื่องมาจากการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดีของครู

### 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (21,100 บาท)

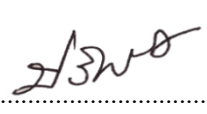
กิจกรรม	ประเภทการใช้จ่าย				รวม (บาท)
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน	
1) กิจกรรมปรับเปลี่ยน/ปรับปรุงห้องเรียนด้านกายภาพ	-	-	11,100	-	11,100
2) กิจกรรมนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ครั้งที่ 1 ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2568	-	-	1,000	-	1,000
3) กิจกรรมจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1 เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ 1	-	3,000	1,000	-	4,000
4) กิจกรรมนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ ครั้งที่ 2 ประจำปีภาคเรียนที่ 2/2568	-	-	1,000	-	1,000

กิจกรรม	ประเภทการใช้จ่าย				รวม (บาท)
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน	
5) กิจกรรมจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครั้งที่ 2 เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานในระยะที่ 2 และสรุปผลการดำเนินงาน และจัดทำรูปแบบรายงานนวัตกรรมทางการศึกษา	-	3,000	1,000	-	4,000
<b>รวมเป็นเงิน</b> สองหมื่นหนึ่งพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน					<b>21,100</b>

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยตามความเหมาะสม\*\*\*

### 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1) สถานศึกษาได้นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน ที่ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินผลการดำเนินการของนวัตกรรม
2) ครูผู้สอนมีผลการประเมินจากนิเทศภายใน และติดตามห้องเรียนคุณภาพ อยู่ในระดับดีมากขึ้นไป	- นิเทศและประเมินห้องเรียน ครู และนักเรียนตามแบบฯ	- แบบนิเทศภายในและติดตามห้องเรียนคุณภาพ
3) ความพึงพอใจต่อโครงการ “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model” อยู่ในระดับดีขึ้นไป	- สอบถามความพึงพอใจต่อโครงการ	- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อโครงการ “การบริหารจัดการชั้นเรียนสู่ห้องเรียนคุณภาพด้วย LEARN Model”

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายปรัชญา ฤชา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (.....) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
- (.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- (.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- อื่นๆ...การบริหารจัดการชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

### 16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง


สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา


(✓) เห็นชอบ  
(.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

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

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ.....  .....ผู้อนุมัติ  
(นายปรัชญา ฤชา)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ลงชื่อ.....  .....ผู้พัฒนานวัตกรรม  
( นายปรัชญา ฤชา )  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 1** การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นายจักรพล สร้อยสิงห์                      ตำแหน่ง : ครู      วิทยฐานะ : ยังไม่มีวิทยฐานะ  
สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกต่อไป พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนมาตรา 24 ระบุว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยายภาค สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสื่ออำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ได้กล่าวไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การศึกษาของไทยในยุคปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบันได้มีนักการศึกษาคิดค้น นวัตกรรมการสอนใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทของนักเรียนไทยมากมายหลายแบบ “การศึกษาชั้นเรียน” (Lesson Study) มีคุณลักษณะที่มีประสิทธิภาพในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของครู เช่น การใช้สื่อของจริงเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย การที่ครูได้สะท้อนเกี่ยวกับการสอนและ

แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การที่ครูได้มีเครือข่ายสนับสนุนทางวิชาการภายในโรงเรียน องค์ประกอบสำคัญของการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) คือ กลุ่มของครูผู้สอนร่วมกันเตรียมแผนการสอนของบทเรียน จากนั้นนำแผนการสอนนั้นไปสอนในชั้นเรียน โดยมีทีม Lesson Study และบุคลากรทางการศึกษาอื่น ๆ เข้าร่วมสังเกตการสอน หลังจากนั้นจะมีการอภิปรายหลังการสอน เพื่อวิเคราะห์บทเรียนนั้น การศึกษาชั้นเรียนจะช่วยให้ครูสนใจกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในบทเรียน ครูร่วมกันพิจารณาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติในการสอน แบ่งปันความคิดและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ พิจารณาการสอนจากมุมมองของนักเรียน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูด้วยกัน (นภาพร, 2554) การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) จึงเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ช่วยให้ครูมีความสุขในการทำงาน และนักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างมีความสุข

การเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps โดยเป็นเทคนิคที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ ซึ่งสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) ได้ออกแบบและกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) ขั้นที่ 2 ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) ขั้นที่ 4 ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating) (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2558: 18) การเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่คิดเป็น ทำเป็น และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาในสังคม การนำกระบวนการนี้ไปใช้ในห้องเรียน จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมได้

จากเหตุผลที่กล่าวมา ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ได้

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 2) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ จนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎี แนวคิด และหลักการที่เกี่ยวข้องหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

### 1) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ควรเน้นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล และสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิดค้น ทดลอง และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการบูรณาการความรู้ทางคณิตศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนประดิษฐ์ดอกบัวซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการออกแบบและคำนวณทางคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาคณิตศาสตร์ในระดับชั้น ม.1 ได้แก่

- รูปเรขาคณิตสองมิติ: นักเรียนใช้ความรู้เกี่ยวกับรูปเรขาคณิต เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ฯลฯ ในการออกแบบกลีบดอกบัว การจัดวางรูปแบบของกลีบ และโครงสร้างโดยรวมของดอกบัว
- การวัดและการประมาณค่า: นักเรียนฝึกการวัดความยาว มุม และขนาดต่าง ๆ อย่างถูกต้อง ตลอดจนฝึกทักษะในการประมาณค่าที่เหมาะสมในการตัดแต่งชิ้นงาน
- การคำนวณพื้นที่และเส้นรอบรูป: ในกระบวนการออกแบบกลีบดอกบัว นักเรียนต้องคำนวณพื้นที่และเส้นรอบรูปของแต่ละชิ้นส่วน เพื่อให้สามารถประดิษฐ์ได้อย่างถูกต้องและลงตัว
- พืชคณิตเบื้องต้น: การใช้ตัวแปร และการตั้งสมการอย่างง่าย เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของกลีบ ความสูงของฐานดอกบัว และส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันในเชิงคณิตศาสตร์
- ความคิดเชิงตรรกะและการให้เหตุผล: นักเรียนใช้การคิดอย่างมีเหตุผลในการตัดสินใจเลือกแบบที่เหมาะสม ปรับเปลี่ยนหรือพัฒนารูปแบบของดอกบัวให้เหมาะสมทั้งในด้านความงามและความถูกต้องทางคณิตศาสตร์

การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย

## 2) หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Dewey (1938) ที่กล่าวว่า “Learning by Doing” หรือการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 3) การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

Lesson Study เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครู โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างครูในลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) ผ่าน 3 ขั้นตอน คือ

1. การวางแผนร่วมกัน (Plan)
2. การสังเกตการสอน (Do)
3. การสะท้อนผลร่วมกัน (See)

แนวทางนี้ส่งเสริมให้ครูสามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

#### 4) กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps

GPAS ย่อมาจาก Goal – Process – Activities – Scaffolding – Success โดยเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งในกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ได้ออกแบบให้นักเรียนตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ ช่วยกันคิดออกแบบ (Process) ลงมือปฏิบัติจริง (Activities) โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ (Scaffolding) จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ประเมินได้ชัดเจน (Success)

#### 5) แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง วิธีการใหม่ เครื่องมือใหม่ หรือกระบวนการใหม่ที่พัฒนาขึ้น เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ โดยกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ถือเป็นนวัตกรรมที่บูรณาการศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่น และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

#### 6) แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการเรียนรู้

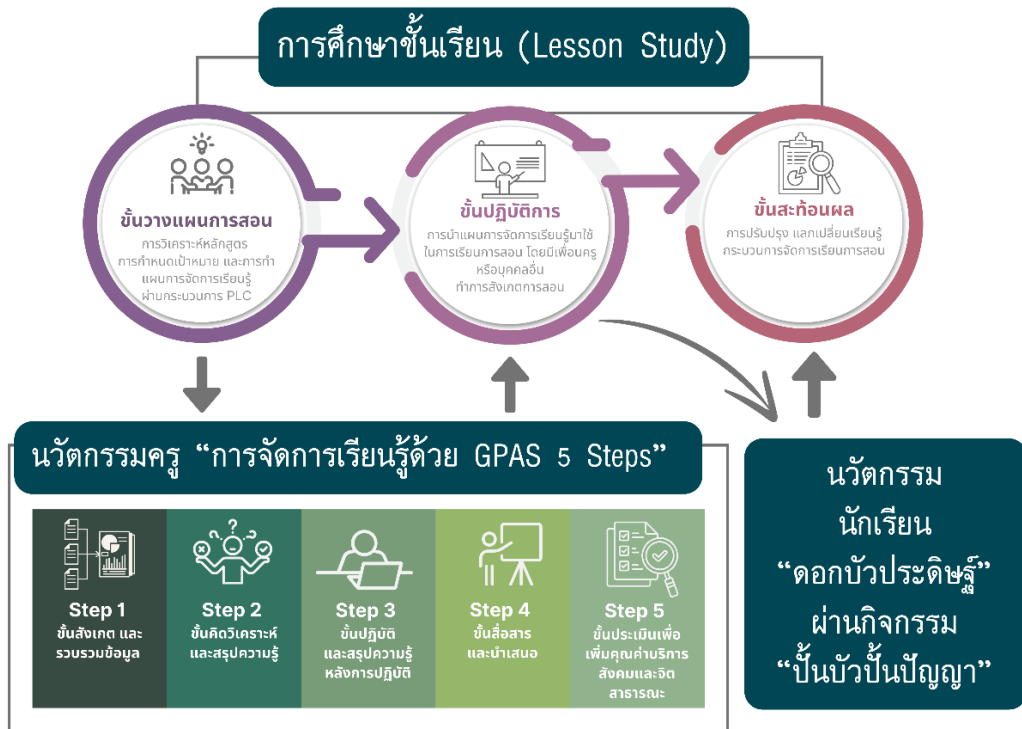
การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น “ดอกบัว” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี มาบูรณาการกับการเรียนรู้ เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของความรู้ในชีวิตจริง ตลอดจนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ P – Plan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูผู้สอนร่วมกับทีมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์นักเรียนเป็นรายบุคคล</li> <li>2. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) พร้อมทั้งกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด ที่สอดคล้องและสามารถใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ในการจัดการเรียนรู้</li> <li>3. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์จุดเน้นของบทเรียน เลือกเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมและเนื้อหาวิชาอื่นที่สามารถนำมาบูรณาการในการสอนได้</li> <li>4. ออกแบบกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา”</li> </ol>

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
2. การดำเนินการสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม D – DO	<p>5. ผู้บริหาร ครูผู้สอนและทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม</p> <p>6. ครูผู้สอนดำเนินการจัดหาสื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</p> <p>7. ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps</p> <p>8. ทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมสังเกตการณ์ชั้นเรียน มุ่งเน้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และความเข้าใจในคณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้น</p>
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	<p>9. ครูผู้สอนและทีมร่วมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้รอบถัดไปเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง</p> <p>10. วัดและประเมินผลจากผลงานที่เป็นนวัตกรรมของนักเรียน</p>
4. การรายงานผลเพื่อการ ปรับปรุงพัฒนา A – Act	11. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



สำหรับโครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในครั้งนี้ ครูผู้สอนได้เลือกใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) มาเป็นกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม โดยมีคณะครูร่วมวางแผนการสอน วิเคราะห์หลักสูตร กำหนดเป้าหมาย/จุดประสงค์การเรียนรู้ และออกแบบบทเรียนที่สอดคล้องกับกระบวนการ GPAS ๓ Steps ผ่านกระบวนการ PLC (ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community) โดยคำนึงว่าเมื่อจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วนักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูและบุคคลอื่น (ทีมร่วมพัฒนานวัตกรรม) ทำการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประเมินความเข้าใจและปรับปรุงการสอน เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนเรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนและคณะผู้ร่วมวางแผนการสอน พร้อมทั้งเพื่อนครูและบุคคลอื่น ร่วมกันสะท้อนผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั้นบัวปั้นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง ทำให้ครูผู้สอนได้พัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพมาก

ยิ่งขึ้น เข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ปั่นบัวปั่นปัญญา”
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบประเมินนวัตกรรมของนักเรียน
4	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู
5	วัสดุ-อุปกรณ์ในการจัดทำดอกบัวประดิษฐ์ (นวัตกรรมนักเรียน)

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรณ์นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ
- 2) นักเรียนสามารถเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วย มีทักษะการคิดขั้นสูงเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมผ่านกิจกรรมได้
- 3) สถานศึกษาได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่าง สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นหรือหัวข้ออื่น ๆ ได้
- 4) ชุมชนท้องถิ่นหรือบุคคลที่สนใจนวัตกรรมที่นักเรียนสร้างขึ้น ได้เรียนรู้ เข้าใจ เข้าถึง และสามารถนำไปต่อยอดสร้างรายได้เสริมหรือเป็นอาชีพได้

#### 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. กระดาษขาวขนาด A4 หน้า 120 แกรม	1 รีม 20 แผ่น	2,550
		2. กระดาษปรู๊ฟ/กระดาษชาร์ต	1 ห่อ	
		3. กระดาษโฟโต้	5 ก่อ่ง	
		4. ดินสอสี	15 ด้าม	
		5. ปากกาเมจิก	5 ชุด	
		6. อุปกรณ์ประดิษฐ์ดอกบัว		
รวมเป็นเงิน.....สองพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน.....				2,550

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยตามความเหมาะสม\*\*\*

#### 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบท ของสถานศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินผลการ ดำเนินการของนวัตกรรม
2) นักเรียนได้นวัตกรรมที่สร้างสรรค์หลังจาก เรียนรู้ผ่านกิจกรรม “ปั้นบัวปั้นปัญญา” ซึ่ง นวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม หลัง	- ตรวจสอบผลงาน นักเรียน	- แบบตรวจสอบ - แบบประเมิน
3) ความพึงพอใจของของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ของครู อยู่ในระดับดีขึ้นไป	- สอบถามความพึง พอใจ	- แบบสอบถามความพึง พอใจ

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายจักรพล สร้อยสิงห์)

ตำแหน่ง ครู/คศ.1

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- (✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (.....) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- (✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (.....) อื่นๆ.....

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

### 16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

(.....) ไม่เห็นชอบ

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติ



(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## นวัตกรรมการเรียนการสอน

## นวัตกรรมที่ 2 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเขียนได้โดยกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

## 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวสุนันท์ ปวงสุข ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ยังไม่มีวิทยฐานะ  
สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

## 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

พัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเขียนได้โดยกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน  
CAKE MODEL

## 3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

## 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## 5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์  
รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความ  
มีความสุขและ ต้องการให้นักเรียน เรียนรู้อย่างมีความสุข กิตติหวดี บุญเชื้อได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้  
อย่างมีความสุข โดยสรุป สาระสำคัญไว้ว่า “การเรียนรู้ที่มีความสุขจะต้องมีแนวคิดพื้นฐานเกิด

จากการสร้างความรักและความศรัทธา ให้กับนักเรียนเพราะศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการได้สัมผัส และสัมพันธ์กับ ของจริงและธรรมชาติ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้างช่วยให้ นักเรียนปรับตัวได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การประยุกต์กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษาในการจัดการ เรียนการสอน”การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์ที่ สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง และกระบวนการประเมินตามสภาพจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ควรจะมีการส่งเสริมหรือพัฒนาเด็ก การเรียนรู้อย่างมีความสุขเป็น รากฐานสำคัญที่ทำให้เด็กคิดเป็น เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) เพื่อมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอน โดยผู้สอนกระตุ้น บรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายใน ห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน โดยกระบวนการจัดการ เรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลง มือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการ สะท้อนความคิดร่วมกัน ในบรรยากาศที่เหมาะสมที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนท่ามกลางบรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลตาม สภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียนรู้
- 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน 27 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

### กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน 27 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



กระบวนการบริหารจัดการการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข)

**C = Challenge** หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน การนำไปใช้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นท้าทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ เดิมของนักเรียน

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

**การนำไปใช้** ผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้ กระบวนการ CAKE MODEL 3 ชั้นตอน ประกอบด้วย

1. **ขั้นนำ/ทบทวนความรู้เดิม** (C = Challenge) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนสร้างบรรยากาศหรือข้อคำถามที่ท้าทาย การใช้เพลง เกม การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

2. **ขั้นสอน** (A = Active learning, K = Knowledge) ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการ ลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปราย และการสะท้อนความคิดร่วมกัน

3. **ขั้นสรุป** (E = Enjoy) มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง จากการทำกิจกรรม

**K = Knowledge** หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

**แนวทางการปฏิบัติ**

ผู้สอนจัดบรรยากาศที่เหมาะสมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อน คลาย ไม่กดดัน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสุขผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งงานกลุ่ม และงานเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง มีความกล้าแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น นำความรู้ที่ได้ ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และเรียนรู้ด้วยความสุข

**การนำไปใช้**

ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งกลุ่มและเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง ผู้เรียนมีความการแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นและเรียนรู้ด้วยความสุข

**E = Enjoy** หมายถึง บรรยากาศแห่งความสนุก

**แนวทางการปฏิบัติ**

ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มี การวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

**การนำไปใช้**

ผู้สอนประเมินจากผลงาน และการทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยการใช้การประเมินผลตามสภาพจริงด้วย เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำผลมาพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพการสอนของครู

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### 1) กระบวนการ PDCA

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาภาษาไทย ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็นความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนา ต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครู และ AAR นักเรียน) 4. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการ จัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) 5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยบันไดทักษะ 5 ขั้นและนำไปจัด กิจกรรมการเรียนรู้
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	6. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรมบันได ทักษะ 5 ขั้น พัฒนาการอ่านออกเขียนได้ สู่การเรียนรู้ มีความสุข จาก ผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำ เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 7. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุง พัฒนา A – Act	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการ จัดการเรียนรู้ต่อไป

## 2) กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
<b>ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม</b>	- กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยคำถามเปิดที่ เกี่ยวข้องกับบทเรียน เพื่อสร้างความอยากรู้ - ใช้กิจกรรมที่เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ เช่น การพูดคุยในกลุ่มเล็กหรือการทบทวนเนื้อหาที่เคยเรียน
<b>ขั้นที่ 2 การเชื่อมโยง (Connect)</b> คือ การเชื่อมโยงความรู้เก่าของนักเรียนกับ เนื้อหาที่จะเรียนใหม่ เพื่อให้นักเรียนเห็น ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง และ เพิ่มความสนใจในการเรียนรู้	- เชื่อมโยงความรู้พื้นฐานที่นักเรียนมีอยู่แล้วกับเนื้อหาที่ จะเรียนผ่านกิจกรรมการตั้งคำถาม เช่น ถามความ คิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้อง กับสังคม ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจ ในการเรียนรู้
<b>ขั้นที่ 3 แนวคิด (Concept)</b> คือ การนำเสนอ และอธิบายเนื้อหาหรือแนวคิดที่สำคัญในวิชา เพื่อช่วยให้นักเรียนสร้างความเข้าใจพื้นฐาน เกี่ยวกับเนื้อหานั้นๆ ผ่านการศึกษาและการ อภิปราย	- นำเสนอเนื้อหาหลักในบทเรียน เช่น การอธิบาย แนวคิดพื้นฐานในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม โดยใช้สื่อการสอนหรือการเรียนรู้แบบ โครงงาน เพื่อให้นักเรียนสร้างความเข้าใจในเนื้อหาหลัก

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
<b>ขั้นที่ 4 การสร้างสรรค์ (Create)</b> คือ การกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม เช่น การทำโครงงาน หรือการแสดงความคิดใหม่ๆ โดยมีโอกาสใช้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น	- จัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนสร้างผลงานหรือโครงการร่วมกัน เช่น การทำโปสเตอร์หรือการสาธิตการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง เพื่อให้มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกัน
<b>ขั้นที่ 5 การตรวจสอบ ประเมินผล (Check)</b> คือ การประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนว่าเขาเข้าใจเนื้อหามากน้อยแค่ไหน และช่วยให้ครูสามารถตรวจสอบและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนตามความต้องการของนักเรียน	- ประเมินผลการเรียนรู้โดยการสอบถามหรือให้ทำการบ้านที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อเช็คความเข้าใจของนักเรียนและพิจารณาการปรับปรุงหรือเสริมสร้างการเรียนรู้เพิ่มเติม

#### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมบันไดทักษะ 5 ขั้น พัฒนาการอ่านออกเขียนได้ สู่การเรียนรู้ที่มีความสุข เป็นการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยที่ฝึกทักษะด้านการอ่านและการเขียนของผู้เรียนโดยเริ่มจากขั้นง่ายไปหายาก มีแนวทางดังต่อไปนี้

**ขั้นที่ 1 นำเรื่องให้สนุก** คือ การสอนโดยครูผู้สอนอาจใช้กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนด้วยเพลง, เกม, นิทาน, หรือ ของจริง ฯลฯ เพื่อสร้างบรรยากาศ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน

**ขั้นที่ 2 แจกลูกสะกดคำ** คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ครูอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำ ผันเสียงวรรณยุกต์นำนักเรียน เพื่อให้เด็กนักเรียนเข้าใจหลักการออกเสียงของพยัญชนะต่าง ๆ และส่งผลต่อการเขียนสะกดคำได้เข้าใจยิ่งขึ้น

**ขั้นที่ 3 อ่านซ้ำ ย้ำทวน** คือ การให้นักเรียนเปล่งเสียงอ่านตาม ทั้งคำเดี่ยวและ คำประสม ประโยคสั้น ๆ โดยใช้หนังสืออ่านเสริม หรือนิทานเพื่อทบทวนหลักการอ่านและสะกดคำได้อย่างถูกต้อง

**ขั้นที่ 4 ฝึกเขียน เรียนอักษร** คือ การให้นักเรียนได้ฝึกคัดลายมือให้สวยงาม และถูกต้องตามรูปแบบตัวอักษรที่กำหนด จากคำที่ฝึกในขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง นอกจากเป็นการฝึกทิศทางการเขียนอักษร ที่ถูกต้องแล้ว ยังช่วยให้เขียนอักษรและสะกดคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

**ขั้นที่ 5 สื่อสารผ่านภาษา** คือ การให้นักเรียนให้ฝึกเขียนคำ เขียนคำตามคำบอก เขียนคัดลายมือ และเขียนกลุ่มคำ ตามแบบฝึกในหนังสือ อ่านได้แล้วฝึกเขียนตามคำบอก และเขียนคัดลายมือตามลำดับที่ละบททีละเดือน จากง่ายไปหายาก จนสามารถนำไปใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

โมเดลนวัตกรรมบันไดทักษะ 5 ชั้น พัฒนาการอ่านออกเขียนได้ สู่การเรียนรู้ดี มีความสุข



## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

จากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การทำแบบฝึกหัด และการเรียนรู้จาก กรณีศึกษา โดยมีครูเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ Transfer of knowledge จากหนังสือให้แก่ นักเรียนโดยค่อย ๆ สอนความรู้ ความจำ และทักษะพื้นฐานทีละอย่าง เพื่อให้มากพอที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และสามารถนำไปแก้ไขปัญหาต่าง ๆ พบว่า นักเรียนยังคงขาดทักษะการคิด ความคิด สร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมในบริบทของการทำงานจริงในห้องเรียน จากปัญหาดังกล่าว หากยังใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมจะไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้น เพื่อรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่ เปลี่ยนแปลงไปและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามเป้าหมายหลักการ พัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงได้พัฒนา รูปแบบการสอนในรูปแบบ Cake Model ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับจัดการเรียนการสอน เกิดกระบวนการวัดผลและประเมินผลที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงรองรับกับ สถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจนสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายหลักของการพัฒนาผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21

14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ เรียนรู้, เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วย นวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้าน การอ่าน การเขียน และ แบบทดสอบในการวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง	1 ชุด	1,800
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

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

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนอ่านออก เขียนได้	การทดสอบ	ข้อสอบ
2) นักเรียนพึงพอใจในการจัดการ เรียนรู้วิชาภาษาไทย	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนที่เพิ่มขึ้น	การทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
2. นักเรียนสามารถใช้ทักษะ การคิดวิเคราะห์ ในเนื้อหาวิชา สังคมศึกษาได้	สังเกตพฤติกรรมและการตอบ คำถามในชั้นเรียน	แบบบันทึกการสังเกตและเชิง พฤติกรรม

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวสุนันท์ ปวงสุข)  
ตำแหน่ง ครู

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

กระจายอำนาจและให้อิสระแก่งานหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

ไม่สอดคล้อง

สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

เห็นชอบ

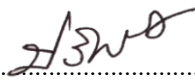
ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก

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

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ.....  .....ผู้อนุมัติ  
(นายปรัชญา ฤชา)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร  
โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree รายวิชาภาษาอังกฤษ  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)**

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวกุลจิรา คำภีระ ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้รูปแบบการ  
สอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน  
บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์  
รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ตั้งอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ของชุมชน เช่น วัดบ้านยางน้อย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี วิทยาเขตบ้านยางน้อย โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบล องค์การบริหารส่วนตำบลก่อเอ้ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนอื่น ๆ และที่สำคัญคือศูนย์ศิลปาชีพอุบลราชธานี บ้านยางน้อย ในพระราชดำริของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ที่ได้สนับสนุนให้คนในชุมชนได้สืบสานการทำกระดาษสา โดยเฉพาอย่างยิ่ง การปลูกหม่อน เลี้ยงไหม และการทอผ้าไหม ซึ่งศูนย์ศิลปาชีพนี้ กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่นักท่องเที่ยวต่างพากันให้ความสนใจในเรื่องการทอผ้าไหม ทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะการสื่อสารถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การฝึกทักษะการ **เขียนเพื่อการสื่อสาร** และ **การพูดเพื่อการสื่อสาร** เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางภาษาที่ต่อเนื่องในระดับสูงขึ้น

การใช้ sequence connectors เช่น first, next, then, after that, finally มีบทบาทสำคัญในการเขียนและการพูดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ได้อย่างมีระบบ ชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยเฉพาะเมื่อผนวกเข้ากับบริบทของบทเรียน Mulberry tree ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่าเรื่อง เล่าขั้นตอน หรือเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับต้นหม่อน การปลูก การใช้ประโยชน์ หรือการแปรรูป เป็นต้น

เมื่อประยุกต์ใช้รูปแบบการสอน 2W3P กับบทเรียน Mulberry Tree นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านบริบทจริงหรือสถานการณ์จำลอง เช่น การเล่าเรื่อง การอธิบายขั้นตอนการปลูกหรือแปรรูปต้นหม่อน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการพูดและการเขียน พร้อมทั้งพัฒนาความมั่นใจในการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ sequence connectors เช่น first, next, then, finally ได้อย่างถูกต้องในการพูดและเขียนเกี่ยวกับเรื่องราวหรือกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับต้นหม่อน (Mulberry tree)

- 2) เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยการแสดงความคิดเห็น ชักถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ผ่านการเรียนรู้แบบ 2W3P
- 3) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ การร่วมมือกันทำงานกลุ่ม และการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สามารถใช้ sequence connectors ได้อย่างถูกต้องในการพูดและเขียน ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 1) วิธีการสอนแบบเปิด (Open Approach) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้น

กระบวนการคิดของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น ได้แก่

- 1.การนำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
- 2.การคิดหาวิธีการแก้ปัญหา
- 3.การแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างผู้เรียน
- 4.การสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน

แนวทางนี้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (facilitator)

2) วิธีการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) คือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม การลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา หรือการสะท้อนคิด โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้แบบเชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

3) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism Theory): ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เสนอว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แทนที่จะเป็นการ

รับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนตีความข้อมูลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีอยู่

**4) ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory):** เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory) เป็นแนวคิดที่อธิบายว่า เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้ สื่อดิจิทัล (Digital Media) และ เทคโนโลยีออนไลน์ (Online Technology) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Digital Learning ในนวัตกรรมการศึกษานี้คือทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism - Piaget, Vygotsky) เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ ของตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Search, YouTube, Kahoot ช่วยให้ ผู้เรียน ค้นคว้าและสำรวจข้อมูล ได้ด้วยตนเอง

**5) วิธีการสอนภาษาอังกฤษแบบ 2W3P (Warm up/Presentation/Practice/Production/Wrap up)**

วิธีการสอนภาษาอังกฤษแบบ 2W3P เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดย ออกแบบกิจกรรมในรูปแบบ 5 ขั้นตอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ และ สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของผู้เรียน ประกอบด้วย:

**Warm up (W)** ขั้นกระตุ้นความสนใจ เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนกับบทเรียนใหม่ เช่น การถามคำถามง่าย ๆ เกมสั้น ๆ หรือการดูภาพ/วิดีโอ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย และกระตุ้นความสนใจ

**Presentation (P)** ขั้นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยครูเป็นผู้นำเสนอคำศัพท์ โครงสร้างประโยค หรือรูปแบบภาษาใหม่ ๆ พร้อมทั้งให้ตัวอย่างและอธิบายบริบทการใช้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ หลักการของบทเรียน

**Practice (P)** ขั้นฝึกฝน โดยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในแบบจำลอง เช่น เติมคำในประโยค จับคู่ หรือฝึกพูดตามรูปแบบประโยคที่เรียนไป เพื่อสร้างความมั่นใจก่อนนำไปใช้จริง

**Production (P)** ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ โดยผู้เรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เช่น การสนทนา บทบาทสมมติ การเขียนเล่าเรื่อง หรือการ นำเสนอ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างแท้จริง

**Wrap up (W)** ขั้นสรุปบทเรียน ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา และอาจมีการสะท้อนคิด หรือประเมินตนเอง เพื่อปิดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งการพูด การอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล 2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็นความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) 4. ดำเนินการจัดทำหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) 5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree และนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	6. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P เรื่อง Mulberry tree พัฒนาการสื่อสาร สู่การเรียนรู้ที่มีความสุข จากผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 7. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



### แผนภาพ นวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ด้วย 2W3P Model

นวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ด้วย 2W3P Model เพื่อพัฒนาการสื่อสาร วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นเริ่มต้นของกิจกรรม โดยเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยกิจกรรมสั้นๆ เพื่อเชื่อมโยงถึงเนื้อหาใหม่ที่จะเรียนหรือทบทวนเนื้อหาเดิมที่เรียนมาแล้ว เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาใหม่ เช่น การถามคำถามง่ายๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา การทบทวนเนื้อหาเดิมที่เรียนมาแล้ว

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นที่ป้อนข้อมูลแก่ผู้เรียนด้วยการสอน ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ ความหมาย การนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค ทำให้ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่นำมาสอน

3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นฝึกฝนให้ใช้ภาษาได้ถูกต้องและเน้นการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว โดยการทำแบบฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน เช่น การทำแบบฝึก คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การฝึกพูดบทสนทนา การฝึกออกเสียง หรือการเขียน

4) ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนมาจากขั้นก่อนหน้า มาใช้ในกิจกรรมเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว และเพื่อให้ผู้เรียนได้นำภาษาอังกฤษมาใช้จริง เช่น การจับคู่สนทนา การออกมาทำกิจกรรมหน้าห้องเรียน การเขียนใบงานลำดับขั้นตอน

5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรม จุดประสงค์เพื่อสรุปสิ่งที่เรียน ทั้งหมดในช่วงเวลานั้น เช่น การทำแบบทดสอบท้ายหน่วยพร้อมเฉลย การให้นักเรียนนำเสนอสิ่งที่เรียนมา

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	บัตรภาพ - บัตรคำ ภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อการสอน CANVA
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	เกมคำศัพท์ ผ่านสื่อการสอน Kahoot
4	แบบทดสอบวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนสามารถใช้ sequence connectors ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ทั้งในการเขียนเรียงความหรือบทความสั้น และในการพูดเล่าเรื่องหรืออธิบายกระบวนการเกี่ยวกับต้นหม่อน (Mulberry tree) ได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนและเข้าใจง่าย
- 2) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น กล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น ถามคำถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง และเป็นมิตรตามรูปแบบ 2W3P
- 3) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ มีความกระตือรือร้นในการเรียน สนุกกับกิจกรรมที่หลากหลาย และเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อ การเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. บัตรภาพ - บัตรคำ ภาษาอังกฤษ 2. ชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3. กระดานไวท์บอร์ด 4. กระดาษชาร์ต 5.ปากกาเมจิก 6. แผ่นเคลือบพลาสติกแข็ง 7. กระดาษสติ๊กเกอร์		1,800
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ	การทดสอบ	แบบทดสอบ
2) ความพึงพอใจในการจัดการ เรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ลงชื่อ.....*กุลจิรา*.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกุลจิรา คำภีระ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- กระจาย **อำนาจและให้อิสระ**แก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหาร และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

(.....) ไม่เห็นชอบ

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... .....ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 4 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวจุรีรัตน์ เจริญทัศน์ ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning Management) ด้วย Flashcard สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

**6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา**

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

อย่างเหมาะสม แนวทางหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการสร้างกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยความหมาย โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ มาเป็นผู้ร่วมสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

Bonwell และ Eison (1991) ได้อธิบายว่า Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ ใช้กระบวนการคิด และสะท้อนความเข้าใจของตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Meyers และ Jones (1993) ที่มองว่าการเรียนรู้เป็นธรรมชาติของมนุษย์ และแต่ละคนมีแนวทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล จึงเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

สำหรับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระดับนานาชาติ พบว่ายังมีความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะทักษะด้านการอ่านออกเสียงและการสื่อสาร ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาภาษาทุกด้าน ทั้งนี้ จากผลการวิเคราะห์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และขาดทักษะในการพูดสื่อสารประโยคง่าย ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จึงมีแนวทางในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ โดยนำแนวคิด Active Learning มาบูรณาการกับนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อ Flashcard ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย ใช้งานสะดวก และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการออกเสียงคำศัพท์ ฝึกพูดในสถานการณ์จำลอง และกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

การจัดกิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะด้านภาษาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความมั่นใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการปลูกฝังนิสัยรักการเรียนรู้ และเป็นรากฐานในการพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง “What’s Your Role?” ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วัตถุประสงค์นี้มุ่งเน้นให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในหัวข้อ “What’s Your Role?” มีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันระหว่างช่วงก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ พร้อมทั้งพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน

2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ

การนำกระบวนการ Active Learning มาปรับใช้ในการสอนจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีคุณภาพและสามารถเพิ่มพูนทักษะการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างยั่งยืน

3) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

การสร้างความสำเร็จที่ดีเกี่ยวกับความสำคัญของภาษาอังกฤษในการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงการใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกสนานและรู้สึกมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ จะช่วยสร้างเจตคติที่ดี และส่งเสริมให้ผู้เรียนมองการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในแง่บวก

#### 4) เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ผ่านการพูดและการแสดงบทบาท จะช่วยเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น การแสดงออกทางความคิดและความคิดเห็นเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

### 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

#### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) จำนวน 9 คน ที่ได้รับการคัดเลือกเพื่อใช้ในโครงการนวัตกรรมพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ซึ่งมีอายุระหว่าง 9-10 ปี โดยจะทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้จากนวัตกรรม เพื่อวัดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการสื่อสาร และความเข้าใจในเนื้อหาเรื่อง What's Your Role?

#### เชิงคุณภาพ

นักเรียนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนจะได้รับการประเมินจากทัศนคติและพฤติกรรมที่แสดงออกในระหว่างการเรียนการสอน เช่น ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ความกระตือรือร้นในการพูด การแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปรายและการตอบคำถาม การวิเคราะห์จากการสังเกตและบทสัมภาษณ์จะช่วยให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

### 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### 1) หลักการ Active Learning

**Active Learning** หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกระทำและคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ทำจริง โดยเน้นให้ผู้เรียนไม่เพียงแค่ฟังหรือรับข้อมูล แต่ยังต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ การพูดคุย การเขียน และการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ตรง

หลักการพื้นฐานของ **Active Learning** คือ

- การเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียน
- ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม และพัฒนาความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น
- การสื่อสารและการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนช่วยเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ

(ตามที่กล่าวไว้ใน Bonwell, 1991 และ Meyers & Jones, 1993)

#### 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ของบราวน์ (Brown's Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ **บราวน์** (Brown, 2007) เน้นการใช้กลยุทธ์การสอนที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง ทฤษฎีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ โดยการใช้สถานการณ์ที่ผู้เรียนสามารถรับรู้และเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง เช่น การสื่อสารระหว่างบุคคลในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน

### 3) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Kolb, 1984) ยืนยันว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์จริง ผ่านกระบวนการสังเคราะห์ วิเคราะห์ และประเมินผลการกระทำของตนเอง โดยการใช้วงจรการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. **Concrete Experience** (ประสบการณ์จริง)
2. **Reflective Observation** (การสังเกตและสะท้อนกลับ)
3. **Abstract Conceptualization** (การสังเคราะห์และสร้างแนวคิดใหม่)
4. **Active Experimentation** (การทดลองหรือการลงมือทำอีกครั้ง)

การเรียนรู้จากประสบการณ์นี้มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษา ซึ่งสามารถเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและให้โอกาสผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ

### 4) ทฤษฎีการเรียนรู้ของปياجेट (Piaget's Theory of Cognitive Development)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ **ปياجेट** (Piaget, 1972) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดเชิงโครงสร้างของเด็ก โดยเขาเชื่อว่าเด็กพัฒนาความเข้าใจของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์ที่พวกเขาได้รับ การเรียนรู้ภาษาจึงควรเป็นการสร้างความเข้าใจที่เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์ในโลกภายนอกกับการสร้างความรู้ภายในตัวเด็กเอง ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรม **Active Learning** ที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีความหมาย

### 5) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา (Bandura's Social Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา (Bandura, 1977) เน้นการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลอื่น การใช้การสื่อสารและการทำกิจกรรมกลุ่มในกระบวนการ **Active Learning** จึงช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและการโต้ตอบกับผู้อื่น ทั้งการฟัง การพูด และการอภิปราย โดยมีการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบของนักเรียนคนอื่น ๆ รวมถึงครูผู้สอน

### 6) หลักการที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

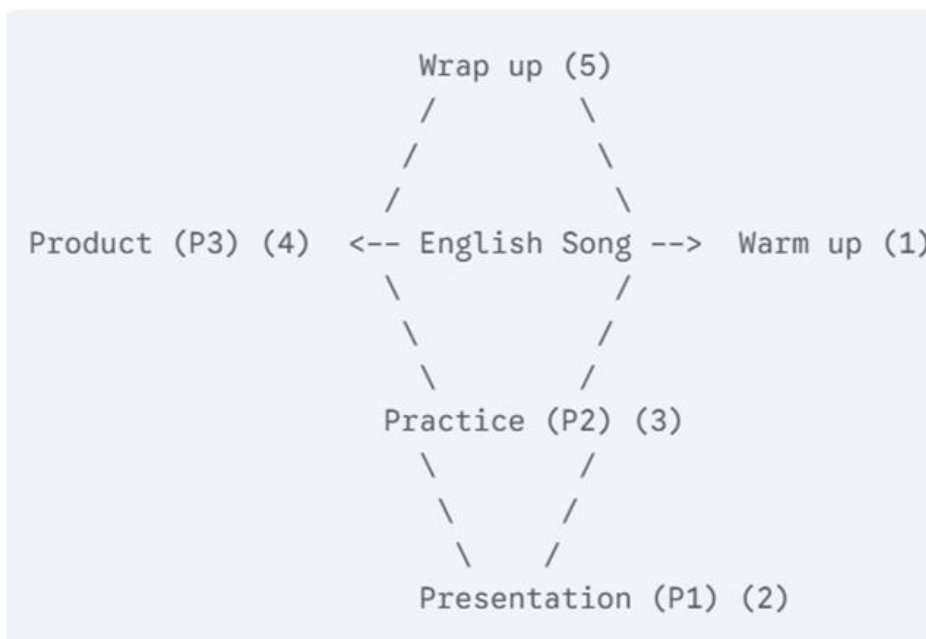
1. **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย
2. **การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning)** โดยให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับการใช้งานจริงในบริบทที่หลากหลาย
3. **การพัฒนาความคิดเชิงโครงสร้าง (Cognitive Development)** เพื่อส่งเสริมการเข้าใจและใช้ภาษาในบริบทที่เป็นธรรมชาติ

#### 4. การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) โดยการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการโต้ตอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

##### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ P – Plan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์ปัญหาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้น ป.4</li> <li>- ประชุมวางแผนร่วมกับครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ</li> <li>- ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ Flashcard แบบบูรณาการ</li> <li>- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ใบงาน และสื่อการสอน</li> </ul>
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม D – DO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Flashcard ในชั้นเรียน</li> <li>- ใช้เทคนิคเกม การพูดโต้ตอบ และกิจกรรมกลุ่มย่อยเพื่อฝึกอ่านออกเสียง</li> <li>- ทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานของผู้เรียน</li> <li>- ผู้เรียนฝึกฝนผ่านการลงมือปฏิบัติจริง</li> </ul>
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินผลหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม การกล้าแสดงออก และการอ่านออกเสียง</li> <li>- ครูสะท้อนผลการสอนและรับฟังข้อเสนอแนะจากนักเรียน</li> </ul>
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับแผนการเรียนรู้จากผลการประเมิน</li> <li>- จัดประชุม PLC แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในกลุ่มสาระ</li> <li>- เผยแพร่ร่นวัตกรรมผ่านสื่อออนไลน์/เอกสารทางวิชาการ</li> <li>- ขยายผลสู่การใช้งานจริงในชั้นเรียนระดับอื่น ๆ</li> </ul>

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



นวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง What's Your Role? (โดยเน้นการใช้ Flashcard และ Active Learning) มีขั้นตอนดังนี้

Warm up (1):

กระตุ้นความสนใจนักเรียนด้วยกิจกรรมที่ใช้ Flashcard เกี่ยวกับอาชีพในจังหวัดอุบลราชธานี (เช่น เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์)

Presentation (P1) (2):

นำเสนอคำศัพท์และโครงสร้างประโยคถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพ โดยใช้ Flashcard ประกอบ (เช่น "What's your job?", "I am a/an...")

Practice (P2) (3):

ฝึกการใช้ภาษาโดยทำกิจกรรมที่ใช้ Flashcard (เช่น จับคู่ Flashcard ประโยคกับภาพ, เขียนถาม-ตอบจาก Flashcard)

Product (P3) (4):

นักเรียนสร้างผลงานโดยใช้ข้อมูลจาก Flashcard (เช่น นำเสนอข้อมูลอาชีพ, เขียนบรรยายอาชีพ)

Wrap up (5):

สรุปบทเรียนและทบทวนคำศัพท์/โครงสร้างประโยค โดยอาจใช้ Flashcard ช่วยในการทบทวน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้น นี้เน้นการบูรณาการ Flashcard ในทุกขั้นตอนการสอน เพื่อช่วยในการจำคำศัพท์, โครงสร้างประโยค, และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน กระบวนการ Active Learning ถูกสอดแทรกผ่านกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือทำ, พูดคุย, และสร้างผลงาน ขั้นตอนต่างๆ มีความต่อเนื่องกัน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ	รายละเอียด
1	บัตรภาพ - บัตรคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ (Flashcard)	- บัตรภาพแสดงอาชีพต่างๆ ในบทเรียน "What's Your Role?" (เช่น teacher, farmer, nurse, chef) - บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ตรงกับภาพอาชีพเหล่านั้น - บัตรประโยคตัวอย่างการใช้คำศัพท์ (เช่น "A farmer grows rice.")
2	เพลงภาษาอังกฤษที่ เกี่ยวข้องกับอาชีพ	- เพลงที่ช่วยในการจดจำคำศัพท์อาชีพ หรือโครงสร้างประโยคที่ ใช้ในการถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพ - (หากไม่มีเพลงเฉพาะ อาจใช้เพลงที่เน้นคำศัพท์ทั่วไป แต่ครู นำมาประยุกต์ใช้)
3	ชุดเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ อาชีพ	- เกมที่ใช้ในการทบทวนคำศัพท์อาชีพ (เช่น เกมจับคู่, เกมทาย คำศัพท์) - เกมที่เน้นการฝึกโครงสร้างประโยคถาม-ตอบ (เช่น เกมบทบาท สมมติ)
4	กระดานไวท์บอร์ด	- ใช้ในการเขียนคำศัพท์ใหม่, โครงสร้างประโยค, หรือสรุป เนื้อหา - ใช้ในการวาดภาพประกอบคำอธิบาย
5	สื่อวิดีโอภาษาอังกฤษ	- วิดีโอสั้นๆ ที่แสดงสถานการณ์การใช้ภาษาในการถาม-ตอบ เกี่ยวกับอาชีพ - วิดีโอที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ที่น่าสนใจ (โดยเฉพาะอาชีพในจังหวัดอุบลราชธานี)

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนสามารถถาม-ตอบเกี่ยวกับอาชีพในจังหวัดอุบลราชธานีได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการพูดถึงอาชีพ
- 3) นักเรียนสามารถสื่อสารและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพได้อย่างมั่นใจ
- 4) นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
- 5) การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพ
- 6) ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
- 7) ผู้เรียนสามารถแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
- 8) นักเรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ และฟังประโยคง่าย ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 9) นักเรียนกล้าพูดสื่อสาร กล้าแสดงออกอย่างมั่นใจต่อการใช้ภาษาอังกฤษ

14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อ การเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. บัตรภาพ - บัตรคำ ภาษาอังกฤษ		1,800
		2. ชุดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ		
		3. กระดานไวท์บอร์ด		
		4. กระดาษชาร์ต		
		5.ปากกาเมจิก		
		6. แผ่นเคลือบพลาสติกแข็ง		
		7. กระดาษสติ๊กเกอร์		
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....			1,800	

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

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1. ครูผู้สอนมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่ พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Flashcard และ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning	- ตรวจสอบแผนการจัดการ เรียนรู้ - ประเมินคุณภาพแผนการ จัดการเรียนรู้	- แบบประเมินแผนการ จัดการเรียนรู้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มี พัฒนาการด้านทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ Flashcard และ Active Learning	- เปรียบเทียบผลการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน - ประเมินทักษะการอ่านออก เสียงของนักเรียน	- แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน - แบบประเมินทักษะการ อ่านออกเสียง
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นการใช้ Flashcard และ Active Learning ในการพัฒนาทักษะ การอ่านออกเสียง	- สอบถามความพึงพอใจของ นักเรียน	- แบบสอบถามความพึง พอใจของนักเรียน

ลงชื่อ.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวจวีรัตน์ เจริญทัศน์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบ พัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก

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

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ..... *ป.ป.ช.* ..... ผู้อนุมัติ  
(นายปรัชญา ฤชา)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 5 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวชลัชฌา ตรีสารศรี ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ยังไม่มีวิทยฐานะ  
สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกต่อไป พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนมาตรา 24 ระบุว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหา สาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยายภาค สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสื่ออำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ได้กล่าวไว้ว่า คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การศึกษาของไทยในยุคปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบันได้มีนักการศึกษาคิดค้น หานวัตกรรมการสอนใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทของนักเรียนไทยมากมายหลายแบบ “การศึกษาขั้นเรียน” (Lesson Study) มีคุณลักษณะที่มีประสิทธิภาพในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของครู เช่น การใช้สื่อของจริงเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย การที่ครูได้สะท้อนเกี่ยวกับการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การที่ครูได้มีเครือข่ายสนับสนุนทางวิชาการภายในโรงเรียน องค์ประกอบสำคัญของการศึกษาขั้นเรียน (Lesson Study) คือ กลุ่มของครูผู้สอนร่วมกันเตรียมแผนการสอนของบทเรียน จากนั้นนำแผนการสอนนั้นไปสอนในชั้นเรียน โดยมีทีม Lesson Study และบุคลากรทางการศึกษาอื่น ๆ เข้าร่วมสังเกตการสอน หลังจากนั้นจะมีการอภิปรายหลังการสอน เพื่อวิเคราะห์บทเรียนนั้น การศึกษาขั้นเรียนจะช่วยให้ครูสนใจกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในบทเรียน ครูร่วมกันพิจารณาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติในการสอน แบ่งปันความคิดและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ พิจารณาการสอนจากมุมมอง

ของนักเรียน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูด้วยกัน (นภาพร, 2554) การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) จึงเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ช่วยให้ครูมีความสุขในการทำงาน และนักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างมีความสุข

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model เป็นการบูรณาการรูปแบบการสอนแบบ BBL การสอนแบบบูรณาการ และการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ มาใช้จัดการสอนโดยนำรูปแบบการสอนแบบ BBL มาใช้ในขั้น I : Introduction (สร้างความสนใจ) เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน นำการสอนแบบบูรณาการ มาใช้ในขั้น C : Content (เนื้อหาที่สอน) และนำการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ มาใช้ในขั้น H : Helpful (ช่วยเหลือ) โดยจับกลุ่มผู้เรียนให้ละความสามารถทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน ให้ผู้เรียนแบ่งปันความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ในเรื่องที่เรียน ขั้น A : Active (ลงมือทำ) โดยผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม จะได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน การทำงานเป็นทีม ร่วมกันรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ และขั้น a : Assessment (ประเมินผล) ผู้เรียนช่วยกันสรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้ และประเมินผลการทำงานกลุ่ม เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และการคำนวณมากยิ่งขึ้น พัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของผู้เรียน และช่วยเสริมทักษะการคิดคำนวณให้คงทน

จากเหตุผลที่กล่าวมา ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 2) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีรราชย์ (ปสฤทธิ์ เขมงกุลโร) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 22 คน

## เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ จนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎี แนวคิด และหลักการที่เกี่ยวข้องหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

### 1) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรเน้นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล และสามารถนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิดค้น ทดลอง และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการบูรณาการความรู้ทางคณิตศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนได้วางแผนการเดินทางไปยังสถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านการออกแบบและการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

- ร้อยละและอัตราส่วน: นักเรียนใช้ความรู้เกี่ยวกับการแก้โจทย์ปัญหาร้อยละ อัตราส่วน และมาตราส่วน ในการคำนวณค่าใช้จ่ายในการเดินทาง รายรับ-รายจ่าย กำไร/ขาดทุน จากการดำเนินกิจกรรม

- ความคิดเชิงตรรกะและการให้เหตุผล: นักเรียนใช้การคิดอย่างมีเหตุผลในการตัดสินใจวางแผนการเดินทางให้มีความเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย

### 2) หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Dewey (1938) ที่กล่าวว่า “Learning by Doing” หรือการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3) การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

Lesson Study เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครู โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างครูในลักษณะของชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) ผ่าน 3 ขั้นตอน คือ

1. การวางแผนร่วมกัน (Plan)
2. การสังเกตการสอน (Do)
3. การสะท้อนผลร่วมกัน (See)

แนวทางนี้ส่งเสริมให้ครูสามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

#### 4) กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model

I CHAa Model ย่อมาจาก 1) ชั้น I : Introduction (เร้าความสนใจ), 2) ชั้น C : Content (เนื้อหาที่สอน), 3) ชั้น H : Helpful (ช่วยเหลือ), 4) ชั้น A : Active (ลงมือทำ) และ 5) ชั้น a : Assessment (ประเมินผล) โดยเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า ซึ่งในกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ได้ออกแบบให้นักเรียนตั้งเป้าหมายการเรียนรู้เป็นทีมช่วยเหลือกัน (Helpful) ช่วยกันคิดออกแบบ ลงมือปฏิบัติจริง (Active) โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ประเมินได้ชัดเจน (Assessment)

#### 5) แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง วิธีการใหม่ เครื่องมือใหม่ หรือกระบวนการใหม่ที่พัฒนาขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ โดยกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ถือเป็นนวัตกรรมที่บูรณาการสังคมศึกษา ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสถานที่สำคัญ วัฒนธรรมท้องถิ่น และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

#### 6) แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการเรียนรู้

การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น สามพันโบก ผาแต้ม แก่งสะพือ วัดหนองป่าพง พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอุบลราชธานี สะพานแขวนแม่น้ำสองสี ลำน้ำโขง-ด่านช่องเม็ก พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และหมู่บ้านทำเทียนบ้านดอนจิก เป็นต้น ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี มาบูรณาการกับการเรียนรู้ เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของความรู้ในชีวิตจริง ตลอดจนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูผู้สอนร่วมกับทีมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์นักเรียนเป็นรายบุคคล</li> <li>2. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) พร้อมทั้งกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัด</li> </ol>

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<p>ที่สอดคล้องและสามารถใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ในการจัดการเรียนรู้</p> <p>3. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์จุดเน้นของบทเรียน เลือกเนื้อหาภาคณิตศาสตร์ที่เหมาะสม และเนื้อหาวิชาอื่นที่สามารถนำมาบูรณาการในการสอนได้</p> <p>4. ออกแบบกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม”</p>
<p>2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO</p>	<p>5. ผู้บริหาร ครูผู้สอน และทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม</p> <p>6. ครูผู้สอนดำเนินการจัดหาสื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้</p> <p>7. ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model</p> <p>8. ทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมสังเกตการณ์ชั้นเรียน มุ่งเน้นพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และความเข้าใจในคณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้น</p>
<p>3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check</p>	<p>9. ครูผู้สอนและทีมร่วมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้รอบถัดไปเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง</p> <p>10. วัดและประเมินผลจากผลงานที่เป็นนวัตกรรมของนักเรียน</p>
<p>4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act</p>	<p>11. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป</p>

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



## การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

**ขั้นวางแผนการสอน**

การวิเคราะห์หลักสูตร  
การกำหนดเป้าหมาย  
และการทำแผนการ  
จัดการเรียนรู้ผ่าน  
กระบวนการ PLC

**ขั้นปฏิบัติการ**

การมีแผนการจัดการ  
การเรียนรู้มาใช้ใน  
การเรียนการสอน  
โดยมีเพื่อนครูหรือ  
บุคคลอื่น ทำการ  
สังเกตการณ์สอน

**ขั้นสะท้อนผล**

การปรับปรุง  
แลกเปลี่ยนเรียนรู้  
กระบวนการจัด  
การเรียนการสอน

นางสาวชัชฌา ตรีสารศรี  
ตำแหน่ง ครู

### นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วย

# I CHAa MODEL

กระบวนการ	บทบาทครูผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	ผลลัพธ์
Introduction : I (เร้าความสนใจ)	จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียน และเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนรู้	ผู้เรียนมีความสนใจ และตั้งใจเรียน
Content : C (เนื้อหาที่สอน)	ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำเสนอเนื้อหาใหม่ให้ผู้เรียน และเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม	ผู้เรียนสามารถตอบคำถาม เข้าใจเนื้อหา	ผู้เรียนเกิดความรู้ใหม่พื้นฐานพร้อมที่จะนำความรู้ไปต่อยอด
Helpful : H (ช่วยเหลือ)	ครูสรุปองค์ความรู้ใหม่ และจับกลุ่มผู้เรียน ให้คณะความสามารถทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน	ผู้เรียนแบ่งปันความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ ในเรื่องที่เรียน	ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
Active : A (ลงมือทำ)	ครูสนับสนุน และให้คำแนะนำผู้เรียน ในการลงมือปฏิบัติกิจกรรม	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม แก้ไขปัญหาและตรวจสอบคำตอบ	ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้
Assessment : a (ประเมินผล)	ครูสรุปผลหลังการเรียนรู้ และประเมินผล การจัดการเรียนรู้	ผู้เรียนได้ช่วยกันสรุปผล หลังการจัดการเรียนรู้	ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สำหรับโครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในครั้งนี้ ครูผู้สอนได้เลือกใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) มาเป็นกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม โดยมีคณะครูร่วมวางแผนการสอน วิเคราะห์หลักสูตร กำหนดเป้าหมาย/จุดประสงค์การเรียนรู้ และออกแบบบทเรียนที่สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model ผ่านกระบวนการ PLC (ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ : Professional Learning Community) โดยค่านึกว่าเมื่อจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วนักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูและบุคคลอื่น (ทีมร่วมพัฒนานวัตกรรม) ทำการสังเกตการณ์เรียนรู้ของ

นักเรียน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประเมินความเข้าใจและปรับปรุงการสอน เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนเรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนและคณะผู้ร่วมวางแผนการสอน พร้อมทั้งเพื่อนครูและบุคคลอื่น ร่วมกันสะท้อนผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการสร้างสรรค่นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง ทำให้ครูผู้สอนได้พัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม”
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบประเมินนวัตกรรมของนักเรียน
4	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ I CHAa Model สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค่นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ
- 2) นักเรียนสามารถเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มี ท ก ษ ะ ก า ร ค ิ ด วิ เ คร า ะ ห์ อ ย ่ า ง เป็ น รั ะ บ บ มีความรู้ และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค่นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมผ่านกิจกรรมได้
- 3) สถานศึกษาได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่าง สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นหรือหัวข้ออื่น ๆ ได้
- 4) ชุมชนท้องถิ่นหรือบุคคลที่สนใจนวัตกรรมที่นักเรียนสร้างขึ้น ได้เรียนรู้ เข้าใจ เข้าถึง และสามารถนำไปต่อยอดสร้างรายได้เสริมหรือเป็นอาชีพได้

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่า ใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจั ดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. กระดาษขาวขนาด A4 หนา 120 แกรม	1 รีม	1,800
		2. กระดาษปรีฟ/กระดาษชาร์ต	20 แผ่น	
		3. กระดาษโฟโต้	2 ท่อ	
		4. ดินสอสี	4 กล่อง	
		5. ปากกาเมจิก	20 ด้าม	
		6. ฟิวเจอร์บอร์ด	8 แผ่น	
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยตามความเหมาะสม\*\*\*\*

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางกา รศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบทของสถาน ศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินผลการ ดำเนินการของนวัตกรรม
2) นักเรียนได้นวัตกรรมที่สร้างสรรค์หลังจาก เรียนรู้ผ่านกิจกรรม “เที่ยวอุบลฯ ไม่หลง ไม่ลืม” ซึ่ง นวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม หลัง	- ตรวจสอบผลงาน นักเรียน	- แบบตรวจสอบ - แบบประเมิน
3) ความพึงพอใจของของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ของครู อยู่ในระดับดีขึ้นไป	- สอบถามความพึง พอใจ	- แบบสอบถามความพึง พอใจ

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวชลัชฌา ตรีสารศรี)

ตำแหน่ง ครู/คศ.1

## 17. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

ไม่สอดคล้อง

สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

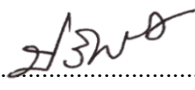
(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

.....  
.....

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

.....  
.....

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

นวัตกรรมที่ 6 4จ. 3ส. 4ท. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางดวงทิพย์ ฤชา

ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการพิเศษ

สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

4จ. 3ส. 4ท. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

**6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา**

ด้วยในปัจจุบันนี้นักเรียนส่วนมากมีแนวโน้มที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เพิ่มขึ้นทุกปีการศึกษามีการเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคเรียนก่อนๆ ทำให้ทราบว่า มีระดับผลสัมฤทธิ์

ต่ำลงตลอด โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวและมีปัญหาดังกล่าวตลอดเรื่อยมาจากปีการศึกษาต่างๆซึ่งมีสาเหตุหลายประการต่างๆเช่น ปัญหาการมองเห็นหรือการได้ยิน เด็กบางคนอาจมีสายตาสั้น สายตาเอียง หรือตาบอดสีทำให้ไม่สามารถอ่านตัวอักษรชัดเจนได้ ปัญหาการได้ยินจะส่งผลต่อการจับเสียงวรรณยุกต์และการออกเสียงทักษะการควบคุมกล้ามเนื้อเล็ก (Fine Motor Skills) การเขียนต้องใช้กล้ามเนื้อเล็กของมือในการจับดินสอเขียนให้เป็นรูปร่างตัวอักษร ถ้าเด็กพัฒนาการกล้ามเนื้อไม่เต็มที่ จะเขียนไม่ชัดภาวะจิตใจและอารมณ์ (Affective Factors) ความกลัวความล้มเหลว ความเครียดในห้องเรียนทำให้เด็กหลีกเลี่ยงการอ่านเขียนสภาพแวดล้อมในครอบครัว ครอบครัวที่ไม่ส่งเสริมการอ่านเขียนไม่มีหนังสือ ไม่มีสนทนาภาษาที่หลากหลาย เด็กจะขาดโอกาสฝึกทักษะ พ่อ แม่ของภาษา ถ้าแม่ไม่ใช้ภาษาไทยทำให้เด็กได้รับ input ภาษาไทยจำกัดครูขาดทักษะทักษะการสอนเดาะตัวหนังสือ (Phonics) หรือไม่มีสื่อที่เหมาะสมหลักสูตรยึดเนื้อหาเยอะ แต่ขาดเวลาฝึกฝนขั้นพื้นฐานชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่อาจมีอัตราการรู้หนังสือต่ำ ไม่มีกิจกรรมการอ่านเขียนนอกห้องเรียนการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เช่น ห้องสมุดเครือข่ายการศึกษาชุมชนจำกัดและประการสำคัญคือนักเรียนติดการสื่อสารด้วยภาษาถิ่น

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและส่งผลต่อผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษา พุทธศักราช 2551 ด้วยเหตุที่นักเรียนโรงเรียนบ้านยางน้อยมีปัญหาดังกล่าวข้าพเจ้าจึงได้คิดนวัตกรรม 4จ. 3ส. 4ท. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน เพื่อให้ นักเรียนได้นำไปพัฒนาในการสื่อสารในชีวิตประจำวันต่อไป

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้นักเรียนเกิดสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานทางด้านภาษาไทย และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและผลประเมินความสามารถด้านการอ่าน RT ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้น รวมถึงมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
- 2) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม 4จ 3ส 4ท เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) สู่การเรียนรู้ มีความสุขทุกคำของภาษาถิ่น ชื่อของกินในท้องถิ่นที่บ้านฉัน

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ร้อยละ 80 อ่านออกเขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่อง อ่านคล่อง เขียนคล่อง ตามมาตรฐานการเรียนรู้
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้น

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีนิสัยในการอ่านและการเขียนที่ยั่งยืน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 1. หลักการพื้นฐานทางภาษาศาสตร์และการรู้หนังสือ

1.1 ทฤษฎีการรับรู้ภาษา (Language Processing) การอ่านและเขียนเป็นกระบวนการระดับสูงของสมองที่ต้องอาศัยการรับรู้เสียง (Phonological Processing) การเข้าใจการสร้างคำ (Morphological awareness) และความสามารถในการเชื่อมโยง เสียงกับสัญลักษณ์

(orthographic mapping) ถ้าเด็กขาดทักษะพื้นฐาน เช่นไม่สามารถแยกเสียงวรรณยุกต์ หรือไม่คุ้นเคยกับรูปแบบตัวอักษรภาษาไทยก็จะทำให้อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้

1.2 พัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development) ตามทฤษฎี PIAGET ในนักเรียนช่วงประถม-มัธยมต้นสมองกำลังพัฒนาไปสู่ช่วงปฏิบัติการเชิงรูปธรรมไปนามธรรมถ้าหากสิ่งเร้าในการเขียนอ่านไม่เหมาะสม เด็กจะไม่ผ่านขั้นตอนนี้ไปได้

1.3 ทฤษฎีการสร้างความหมาย (construction of meaning) การเรียนรู้ภาษาเกิดขึ้น เมื่อผู้เรียนได้ “สร้างความหมาย” ผ่านกิจกรรมที่มีบริบทจริง (Contextualized Learning) ถ้าการเรียนอ่านเขียนขาดบริบทหรือการใช้งานจริงเด็กจะไม่จดจำ

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาภาษาไทย ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล 2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็นความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) 4. ดำเนินการจัดทำหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) 5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 4 จ 3 สท และนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	6. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรม 4 จ 3 ส ท จากผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 7. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และผลประเมินความสามารถด้านการอ่าน RT ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ข้อ1 “4 จ รู้แจ้งการอ่านการเขียน”

เป็นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามจุดเน้น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ให้นักเรียนสามารถ อ่านออก เขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ สามารถรู้และเข้าใจการอ่านอย่างต่อเนื่อง และมีความรู้สึกนึกคิด จินตนาการเกี่ยวกับการเขียน โดยใช้วิธีการ ดังนี้

1. จ แจ้งพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ โดยการสอนนักเรียนให้รู้จักพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ โดยการ ท่องพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ก่อนเริ่มเรียนวิชาภาษาไทย
2. จ แจกลูกสะกดและผันเสียง โดยการฝึกให้นักเรียนอ่านสะกดแจกลูกคำและผันเสียง โดยสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เช่น สื่อมัลติมีเดีย CAI 10 นาที
3. จ จำ อ่าน จำเขียน โดยการให้นักเรียนฝึกอ่านคำพื้นฐานและเขียนตามคำบอกลงในสมุดวันละ 10 คำทุกวันก่อนเรียนวิชาภาษาไทย หากนักเรียนอ่านผิดหรือเขียนผิด ต้องแก้คำผิดให้ถูกต้องโดยการคัดลายมือ และสอนซ่อมเสริมการอ่านการเขียน
4. จดเขียนเรียนประโยค โดยการนำนักเรียนอ่านออกเสียงคำ ประโยคและเรื่องในบทเรียน หรือ นอกบทเรียน นักเรียนฝึกแต่งประโยคจากคำในเรื่องที่อ่าน

### ข้อ2 “3 ส เสริมสร้างทักษะอ่านเขียน”

เป็นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตามจุดเน้นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนหนังสือได้คล่อง โดยใช้วิธีการ ดังนี้

1. ส สะกดคำแม่นยำ โดยการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงสะกดคำและเขียนลงในสมุดก่อนเริ่มเรียนวิชาภาษาไทยทุกวัน
2. ส สลับอ่านสลับเขียน โดยการให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำ ประโยค ข่าว เพลง บทร้อยกรอง บทความหรือเรื่องราวต่างๆจากสื่อทั้งในบทเรียนและนอกบทเรียน แล้วฝึกเขียนคำศัพท์จากเรื่องที่อ่าน ฝึกแต่ง ประโยคฝึกแต่งนิทานและคัดลายมือ เป็นต้น
3. ส สอนเสริมอ่านเขียน โดยการคัดกรองนักเรียนที่ยังขาดทักษะการอ่านการเขียนมาสอนซ่อม เสริมในช่วงเวลาว่าง พักกลางวันและหลังเลิกเรียน

### ข้อ3 “4 ท ทนทานเก่งอ่าน เก่งเขียน”

เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โดยการทบทวนการอ่านและการเขียนด้วยตนเองอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในการอ่านและการเขียนที่ยั่งยืน โดยใช้วิธีการ ดังนี้

1. ท ทดสอบการอ่านเขียนคำพื้นฐาน โดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทดสอบการอ่านและ เขียนคำพื้นฐานก่อนเรียนวิชาภาษาไทยทุกชั่วโมง

2. ท ท่องบทอาขยาน – ทำนองเสนาะ โดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ท่องบทอาขยาน – ทำนอง เสนาะก่อนเรียนวิชาภาษาไทยทุกชั่วโมงและช่วงเวลาพักกลางวันก่อนขึ้นชั้นเรียน
3. ท ทำบันทึกส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน โดยให้นักเรียนบันทึกการอ่านสัปดาห์ละ 2 เรื่อง บันทึก การอ่านนอกเวลาสัปดาห์ละ 3 เรื่อง และบันทึกครอบครัวนักอ่านตามความสนใจของนักเรียนแล้วส่งให้ครูประจำ วิชาภาษาไทยตรวจ
4. ท ทบทวนการอ่านการเขียน โดยให้นักเรียนทบทวนเรื่องการอ่านการเขียนจากบทเรียนแล้วฝึกทักษะการอ่านการเขียนโดยการทำแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดแห่งศตวรรษที่ 21 สู่การประเมินระดับนานาชาติ (Pisa) และแบบฝึกพัฒนาคุณภาพการอ่านรู้เรื่องและสื่อสารได้ตามแนวทางการประเมินนักเรียน นานาชาติ (Pisa)

## 12. อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
4	สื่อมัลติมีเดีย CAI

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนเกิดสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน ทางด้าน ภาษาไทย และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทย และผลประเมินความสามารถด้านการอ่าน RT ของผู้ เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้น รวมถึงมี ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
- 2) ครูได้รับการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายวิธีมากขึ้น
- 3) โรงเรียน ได้รับการพัฒนาตามที่หลักสูตรกำหนด ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 4) ชุมชน ได้รับความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการ เข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ เรียนรู้, เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วย นวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้าน การอ่าน การเขียน และ	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง พลาสติก เคลือบใส แข็ง กระดาษ แม่เหล็ก แม่เหล็กเส้น	1 ชุด	1,800

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
แบบทดสอบในการวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้				
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

\*\*\* ค่าใช้จ่ายแล้วเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม\*\*\*\*

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนอ่านออก เขียนได้	การทดสอบ	ข้อสอบ
2) นักเรียนพึงพอใจในการจัดการ เรียนรู้วิชาภาษาไทย	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางดวงทิพย์ ฤชา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
ของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหาร  
และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับ  
พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ  
สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

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

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 7 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลซิปปา (CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวกิริดา โสมวงศ์

ตำแหน่ง : ครูอัตราจ้าง

สอนระดับ : ชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลซิปปา (CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การเขียนเป็นกระบวนการสื่อสารที่มีความสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบัน ทั้งในการเรียน การทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน การเขียนที่ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมจึงถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามจากสภาพปัจจุบันพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนไม่น้อยมีปัญหาในการเขียนคำไม่ถูกต้อง การเลือกใช้คำไม่เหมาะสม และขาดความสามารถในการสื่อสารผ่านงานเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากพฤติกรรมการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ การสนทนาผ่านแอปพลิเคชันแชทต่างๆ ที่เน้นความรวดเร็วมากกว่าความถูกต้อง ส่งผลให้เกิดการใช้ภาษาอย่างคลาดเคลื่อนในชีวิตประจำวันและซึมซับเข้าสู่รูปแบบการเขียนโดยไม่รู้ตัว

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการนำรูปแบบการสอนตาม โมเดลซิปปา (CIPPA Model) มาประยุกต์ใช้ในหน่วยการเรียนรู้ "ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล" กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ (Construct) ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน การฝึกปฏิบัติจริง (Practice) ผ่านการเขียนในรูปแบบต่างๆ การนำเสนอผลงาน (Presentation) เพื่อเสริมทักษะการสื่อสาร และการประยุกต์ใช้ความรู้ (Application) ในการนำทักษะการเขียนไปใช้ในชีวิตจริง เนื้อหาของหน่วยการเรียนรู้ยังสอดแทรกบริบทของจังหวัดอุบลราชธานี อาทิ งานประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น แหล่งท่องเที่ยว และวิถีชีวิต เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นระบบ ถูกต้อง และมีมารยาทในการสื่อสารผ่านภาษาไทย การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมดังกล่าวจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่คาดว่าจะช่วยยกระดับความสามารถด้านการเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น ส่งเสริมการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพในโลกยุคใหม่

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 4) เพื่อสร้างนวัตกรรมการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอน โมเดลซิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- 5) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

- 6) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์ อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ (ปสฤทธ์ เขมงก์โร) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศูนย์เรียนรวมสมเด็จพระมหาธีราจารย์ (ปสฤทธ์ เขมงก์โร) มีความรู้และมีทักษะการเขียนที่ดีขึ้น ผ่านรูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ( CIPPA Model)

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๑. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

#### ๑.๑. ความหมายของ Active Learning

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

#### ๑.๒. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

### ๒. รูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ( CIPPA Model)

#### 1. ความหมายการสอนตามรูปแบบ CIPPA

รูปแบบการสอนแบบชิปปา หมายถึง กระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ สามารถสร้างความรู้ ค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีบทบาทมากในกิจกรรมการเรียนการสอน และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้

C (Construction) คือ ครูจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง

I (Interaction) คือ ให้นักเรียนทำกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

P (Physical Participation) คือ จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย

P (Process Learning) คือ จัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ เช่น กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการทำงานให้สำเร็จ

A (Application) คือ การจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

## 2. ขั้นตอนการสอนตาม CIPPA model

2.1. ขั้นการทบทวนความรู้เดิม เป็นการสนทนาซักถามถึงกิจกรรมที่เคยเรียนรู้ หรือพื้นที่ความรู้ของ

นักเรียนในเรื่องที่จะดำเนินการสอน

2.2. ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่ หมายถึง ให้นักเรียนได้รู้จักแหล่งที่จะค้นหาความรู้ เช่น แหล่ง

เรียนรู้ในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นห้องสมุด สื่อเอกสาร มุมประสบการณ์ต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น ภูมิปัญญา สถานที่สำคัญในชุมชน เป็นต้น

2.3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เป็น

กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาทำความเข้าใจแล้วใช้กระบวนการคิด ในการประมวลข้อมูลที่รับเข้ามาใหม่กับข้อมูลเดิมทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือสิ่งใหม่

2.4. ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเมื่อได้เรียนรู้แล้ว นำองค์

ความรู้นั้นมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสะท้อนความคิดของตน

2.5. ขั้นการสรุปและการจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนได้ง่าย เป็น กิจกรรมสรุป

ร่วมกัน โดยสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้

2.6. ขั้นการแสดงผลงาน เป็นกิจกรรมเสนอสิ่งที่เรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรม

2.7. ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือเพื่อแก้ปัญหาในสิ่งที่ ต้องการ

คำตอบต่อไป

Active Learning คือ แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับข้อมูลเท่านั้น แต่ต้องลงมือปฏิบัติจริง ทั้งการอ่าน เขียน ตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายร่วมกับผู้อื่น ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยอาศัยความรู้เดิมเป็นพื้นฐาน ส่งผลให้เกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น หน่วยการเรียนรู้ "ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา...บอกเล่าเสน่ห์อุบล" ได้นำแนวคิด Active Learning มาใช้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จริง และประยุกต์ใช้ CIPPA Model เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นระบบ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการเขียนเรื่องเล่า ย่อความ เขียนจดหมาย และรายงานการศึกษาค้นคว้า โดยสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาไทยและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

#### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาภาษาไทย ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล 2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็นความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) 4. ดำเนินการจัดทำหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) 5. จัดทำหน่วยการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล และแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	6. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอน และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 7. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและการมีส่วนร่วม

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบ ใบงาน</li> <li>- วิเคราะห์ผลการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุง</li> <li>- ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู</li> </ul>
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อดี ข้อควรพัฒนา</li> <li>- จัดทำข้อเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับการขยายผลในระดับชั้นอื่นหรือหน่วยงานเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป</li> </ul>

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอนโมเดลซิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยที่ฝึกทักษะด้านการเขียนของผู้เรียน มีแนวทางดังต่อไปนี้

- 1) **ขั้นการทบทวนความรู้เดิม** เป็นการสนทนาซักถามถึงกิจกรรมที่เคยเรียนรู้ หรือพินความรู้ของ

นักเรียนในเรื่องที่จะดำเนินการสอน

- 2) **ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่** หมายถึง ให้นักเรียนได้รู้จักแหล่งที่จะค้นหาความรู้ เช่น แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นห้องสมุด สื่อเอกสาร มุมประสบการณ์ต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น ภูมิปัญญา สถานที่สำคัญในชุมชน เป็นต้น

- 3) **ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม** เป็น

กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาทำความเข้าใจแล้วใช้กระบวนการคิดในการประมวลผลข้อมูลที่รับเข้ามาใหม่กับข้อมูลเดิมทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือสิ่งใหม่

- 4) **ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม** เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเมื่อได้เรียนรู้แล้ว นำองค์ความรู้ที่นำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสะท้อนความคิดของตนเอง
- 5) **ขั้นการสรุปและการจัดระเบียบความรู้** เพื่อให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนได้ง่าย เป็นกิจกรรมสรุปร่วมกัน โดยสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้
- 6) **ขั้นการแสดงผลงาน** เป็นกิจกรรมเสนอสิ่งที่เรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรม
- 7) **ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้** นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือเพื่อแก้ปัญหาในสิ่งที่ต้องการคำตอบต่อไป



## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	หน่วยการเรียนรู้ “ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คัดลายมือ สื่อความงาม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สื่อสารผ่านปลายปากกา 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แผนภาพความคิด พิชิตงานเขียน 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ย่อความ อย่างสร้างสรรค์ 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เขียนจดหมาย เชื่อมสายใยสัมพันธ์ 6) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง บันทึกเรื่องราว ผ่านลายมือ 7) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เรียนรู้ ค้นหา ถ่ายทอดด้วยรายงาน 8) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เขียนสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการ
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
4	แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครู

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยรูปแบบการสอน โมเดลชิปปา ( CIPPA Model) โดยใช้หน่วยการจัดการเรียนรู้ ร้อยเรื่องราวจากปลายปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ
- 2) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น กล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างตาม รูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ( CIPPA Model)
- 3) สถานศึกษาได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่าง สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นหรือหัวข้ออื่น ๆ ได้

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ เรียนรู้, เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วย นวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้าน การเขียนร้อยเรื่องราวจากปลาย ปากกา บอกเล่าเสน่ห์อุบล และ แบบทดสอบในการวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. กระดาษ A4 หนา 80 แกรม 2. กระดาษโปสเตอร์สี 3. กระดาษโฟโต้ 4. ปากกาเมจิก 5. กาวสองหน้าบาง 6. พลาสติกเคลือบบัตรขนาดA4	2 รีม 5 แผ่น 1 ห่อ 20 ด้าม 3 ม้วน 1 ห่อ	1,800
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

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

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบท ของสถานศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินผลการ ดำเนินการของนวัตกรรม
2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น	การทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
3) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตาม รูปแบบการสอนโมเดลซิปปา ( CIPPA Model)	ประเมินจากการเข้าร่วม กิจกรรม และการสร้างผลงาน	
4) ความพึงพอใจของของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้ของครู อยู่ในระดับดีขึ้นไป	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึง พอใจ

ลงชื่อ.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกิริดา โสมวงศ์)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- อื่นๆ.....

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

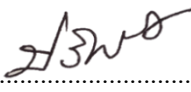
- (....) ไม่สอดคล้อง  
(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (✓) เห็นชอบ  
(....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก.....  
.....  
.....

- (....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....  .....ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## นวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ 8 นวัตกรรมการเรียนรู้ "CODE QUEST MODEL" พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ  
ผ่านการออกแบบขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ (Smart Candle Parade)

## 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นายพงศกร อินทร์เจริญ ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ยังไม่มีวิทยฐานะ  
สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการเรียนรู้ "CODE QUEST MODEL" พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณผ่านการ  
ออกแบบขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ (Smart Candle Parade)

## 3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา  
2568)

## 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## 5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์  
รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณในระดับประถมศึกษาตอนปลาย เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหา และการสื่อสารเชิงตรรกะ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

จังหวัดอุบลราชธานีมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น คือ "ประเพณีแห่เทียนพรรษา" ซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีองค์ประกอบซับซ้อน ทั้งในแง่ของการออกแบบลวดลายเทียน ขบวนแห่ และการจัดระเบียบการเคลื่อนขบวน

นวัตกรรมการเรียนรู้ "CODE QUEST MODEL" พัฒนาขึ้นเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาการคิดเชิงคำนวณกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยให้นักเรียนออกแบบ "ขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ" ในรูปแบบของ Flowchart หรือ Mind Map เพื่อฝึกการวิเคราะห์ การจัดระบบ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน พร้อมทั้งเสริมสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น และเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ
- 2) เพื่อส่งเสริมการวิเคราะห์ การออกแบบ และการแก้ปัญหาโดยใช้แผนผัง
- 3) เพื่อบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น "ประเพณีแห่เทียนพรรษา" กับ การเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ
- 4) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารผ่านกิจกรรมกลุ่ม

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 22 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ แสดงทักษะการคิดเป็นระบบ และสามารถออกแบบขบวนแห่เทียนจำลองได้

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

- 9.1 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)
- 9.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญา Jean Piaget
- 9.3 แนวคิด Active Learning และ 4Cs (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication)
- 9.4 แนวคิด Game-based Learning
- 9.5 การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่การจัดการเรียนรู้

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. ศึกษาปัญหาการเรียนรู้ และความจำเป็นในการเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ 2. วางแผนพัฒนานวัตกรรม "CODE QUEST MODEL" โดยเชื่อมโยงกับประเพณีแห่เทียนพรรษา 3. กำหนดเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	4. จัดทำสื่อการเรียนรู้ เช่น บัตรกิจกรรมการออกแบบขบวนแห่เทียน 5. จัดกิจกรรม: วิเคราะห์องค์ประกอบของขบวนแห่เทียน → ออกแบบ Flowchart ขบวนแห่ → นำเสนอผลงาน 6. ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มและแข่งขันเป็นทีมเพื่อเสริมแรงจูงใจ
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	7. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และการคิดวิเคราะห์ 8. ประเมินผลงาน Flowchart หรือแผนผังด้วยเกณฑ์รูบริก 9. ประเมินการสะท้อนคิดผ่านแบบสะท้อนตนเอง
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุง พัฒนา A – Act	10. วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผล เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน 11. สรุปแนวทางการขยายผลนวัตกรรมไปยังรายวิชาอื่น

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

CODE QUEST MODEL คือกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก 4 ขั้นตอน

ตัวอักษร	คำเต็ม	ความหมาย
C	Challenge	กระตุ้นแรงบันดาลใจด้วยโจทย์ "สร้างขบวนแห่เทียนอัจฉริยะ"
O	Observe	นักเรียนสืบค้น สืบหา และวิเคราะห์โครงสร้างขบวนแห่จริง
D	Design	ออกแบบแผนผัง (Flowchart) การเคลื่อนขบวนแห่เทียนอย่างมีตรรกะ
E	Evaluate	นำเสนอผลงานและสะท้อนคิดร่วมกัน

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	ชุดภาพตัวอย่างขบวนแห่เทียน และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง
2	กระดาษแข็ง สีโปสเตอร์ ปากกามาร์คเกอร์ สำหรับออกแบบ Flowchart
3	ใบงานออกแบบขบวนแห่เทียนพรรษาอัจฉริยะ
4	รางวัลสำหรับทีมที่นำเสนอได้สร้างสรรค์ที่สุด

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

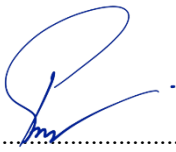
- 13.1 นักเรียนมีความเข้าใจแนวคิดการคิดเชิงคำนวณ
- 13.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และสื่อสารแนวคิดเป็นระบบ
- 13.3 นักเรียนภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น และเห็นความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ยุคใหม่

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
จัดทำสื่อการเรียนรู้ และวัสดุอุปกรณ์	ค่าวัสดุและ อุปกรณ์	1. กระดาษแข็ง 2. สี 3. ปากกาเคมี / ปากกามาร์ค เกอร์ 4. กระดาษ A4 หรือ A3 5. ปากกาลูกลื่น / ดินสอ 6. กรรไกร 7. กาวลาเท็กซ์ / เทปกาวสอง หน้า 8. บัตรกิจกรรม		1,800
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
วิเคราะห์ห้องค์ประกอบขบวนการ แห่งเขียนได้	การอภิปรายกลุ่ม / ใบงาน	แบบสังเกต / ใบงานประเมิน
ออกแบบแผนผังการจัดขบวนการ ได้	ผลงาน Flowchart	รูปrikผลงาน
นำเสนอแนวคิดได้ชัดเจน	การนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอ
สะท้อนคิดการทำงานได้	แบบสะท้อนตนเอง	แบบฟอร์มสะท้อนคิด

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นายพงศกร อินทร์เจริญ)  
ตำแหน่ง ครู

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

## 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- (✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก

.....

.....

.....

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ..... *ป.ชญา* .....ผู้อนุมัติ  
(นายปรัชญา ฤชา)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

### นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ 9 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning 5E) ผ่านหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)

#### 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวภาวิศา ศรีเมือง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning 5E) ผ่านหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)

#### 3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

#### 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

#### 5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนยังมีข้อจำกัดในด้านการตั้งสมมติฐาน การวางแผนการทดลอง การเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ และการสรุปผลอย่างมีเหตุผล ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริงและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Johnson, 2019)

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project-Based Learning: PjBL) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning: 5E) จึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bell, 2010; Bybee et al., 2006) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาจริง วางแผน ลงมือทดลอง และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขณะที่กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5E ช่วยจัดโครงสร้างการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ (Engage) การสำรวจและค้นหา (Explore) การอธิบาย (Explain) การขยายความรู้ (Elaborate) และการประเมินผล (Evaluate) ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ได้รับคัดเลือกเป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่อย่างแท้จริง โดยเปิดโอกาสให้สถานศึกษาออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น สอดรับกับวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ทั้งนี้ จังหวัดอุบลราชธานีมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นด้านวิถีชีวิตสิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะ "การทำนาข้าว" ซึ่งเป็นอาชีพหลักและรากฐานทางวัฒนธรรมของชุมชนในเขตอำเภอโขงเจียม การน้อมนำบริบทของการปลูกข้าวพื้นถิ่นมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ จึงไม่เพียงแต่เสริมสร้างทักษะทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น แต่ยังช่วยปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNESCO, 2017)

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม (ว 23201) เรื่อง “ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย” โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PjBL) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning: 5E) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสื่อสาร การวิเคราะห์ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ผ่านการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น อัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี และภารกิจของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PjBL) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning: 5E)

2) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงานทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน โดยมุ่งเน้นการนำเสนอผลการทดลองและการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทชีวิตจริง

3) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผ่านการบูรณาการเนื้อหาวิทยาศาสตร์กับการเรียนรู้เกี่ยวกับการปลูกข้าวพื้นถิ่นในพื้นที่บ้านยางน้อย จังหวัดอุบลราชธานี

4) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี และสอดคล้องกับเป้าหมายการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 16 คน ซึ่งทั้งหมดได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning: 5E) ในหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย"

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน ซึ่งมีลักษณะความหลากหลายด้านความสามารถทางวิทยาศาสตร์และทักษะการสื่อสาร โดยข้อมูลเชิงคุณภาพจะได้รับการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้ การสัมภาษณ์กลุ่ม และการสะท้อนผลการเรียนรู้ในกิจกรรมโครงการ เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสื่อสาร และการตระหนักรู้ในคุณค่าของอัตลักษณ์ท้องถิ่น

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง “ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย” ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และการเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่ชีวิตจริง โดยอิงจากแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่สำคัญดังต่อไปนี้

### 1. แนวคิดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning: PjBL)

Project-Based Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการดำเนินโครงการจริง ผู้เรียนต้องกำหนดปัญหา วางแผน ลงมือปฏิบัติ เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอผลงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Bell, 2010) นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบโครงการยังสอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เรียนจากประสบการณ์ตรง (Piaget, 1973) จึงทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง

## 2. แนวคิดการเรียนรู้โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (Inquiry-Based Learning: 5E Model)

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5E เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Engage) การสำรวจและค้นหา (Explore) การอธิบาย (Explain) การขยายความรู้ (Elaborate) และการประเมินผล (Evaluate) (Bybee et al., 2006) แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวทางการสอนวิทยาศาสตร์เชิงกระบวนการ (Science Process Skills) ซึ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการตั้งสมมติฐาน ทดลอง และสรุปผลเชิงตรรกะ

## 3. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างกระตือรือร้นในการคิด วิเคราะห์ ถาม ตอบ ลงมือปฏิบัติจริง และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง (Bonwell & Eison, 1991) แนวทางนี้ได้พัฒนาเพิ่มเติมในยุคปัจจุบัน เช่น Problem-Based Inquiry และ Collaborative Active Learning ซึ่งเน้นการให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม แก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง และเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนแนวคิดกับเพื่อน (Hmelo-Silver, 2004)

## 4. แนวคิดเรื่องการบูรณาการบริบทท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้ (Local Context Integration)

การนำบริบทท้องถิ่นมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับชีวิตจริง เสริมสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNESCO, 2017) การบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ยังสอดคล้องกับแนวคิด Context-Based Science Education (Gilbert, 2006) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง

## 5. แนวคิดพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา (Education Innovation Area Concept)

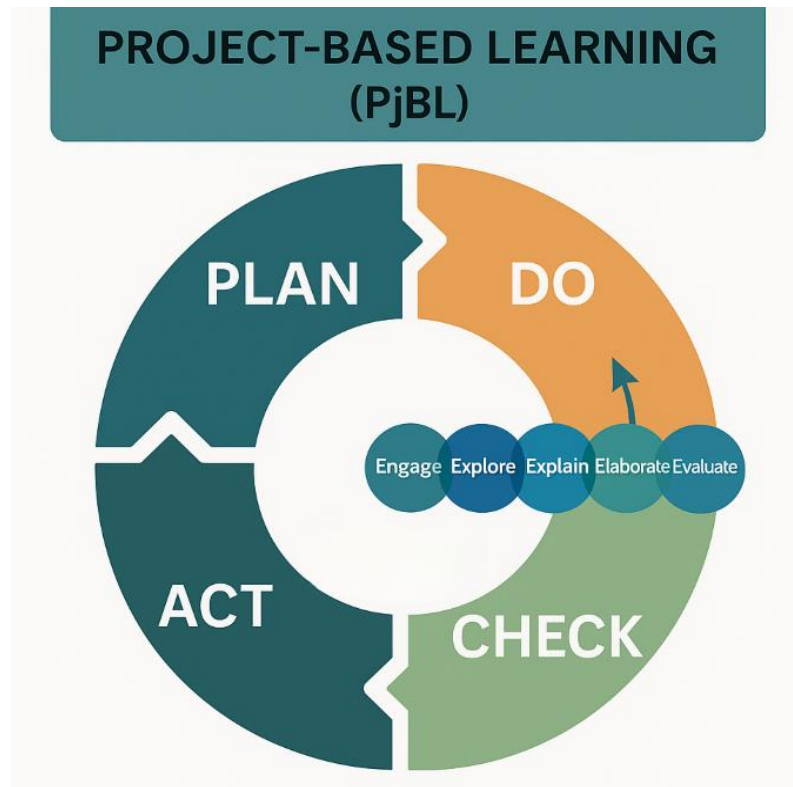
แนวคิดพื้นที่นวัตกรรมศึกษาเน้นการให้อิสระแก่สถานศึกษาในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง โดยส่งเสริมการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างแท้จริง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ในฐานะสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมจังหวัดอุบลราชธานี จึงมีภารกิจสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและยกระดับศักยภาพผู้เรียนควบคู่กัน

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในนวัตกรรม "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" ใช้แนวทาง วงจรการพัฒนาคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ร่วมกับกระบวนการ Inquiry-Based Learning (5E) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การประยุกต์ใช้จริง ดังนี้

ขั้นตอน	กิจกรรม / แนวทางการดำเนินงาน
<p><b>P – Plan</b> (การวางแผนการดำเนินงาน)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ม.3</li> <li>- ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PjBL) และกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5E</li> <li>- ประชุมร่วมกับคณะครูในโรงเรียน (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบหน่วยการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม</li> <li>- วางแผนหน่วยการเรียนรู้ "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" กำหนดกรอบกิจกรรม ระยะเวลาดำเนินการ วิธีการประเมิน และเครื่องมือการวัดผล</li> </ul>
<p><b>D – Do</b> (การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการ Inquiry-Based Learning (5E):                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engage: กระตุ้นความสนใจด้วยการตั้งคำถามเกี่ยวกับข้าวพื้นถิ่นของอุบลราชธานี</li> <li>• Explore: นักเรียนค้นคว้าเกี่ยวกับพันธุ์ข้าวปัจจัยที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโต</li> <li>• Explain: อธิบายแนวคิด สมมติฐาน และแผนการทดลองการปลูกข้าว</li> <li>• Elaborate: ดำเนินการทดลองปลูกข้าวโดยควบคุมตัวแปร เช่น ชนิดของดิน การให้น้ำ</li> <li>• Evaluate: ประเมินผลการทดลอง นำเสนอข้อมูลและสะท้อนผลการเรียนรู้</li> </ul> </li> <li>- ดำเนินการบันทึกข้อมูลการทดลองเป็นรายสัปดาห์</li> </ul>
<p><b>C – Check</b> (การตรวจสอบประเมินผล)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยเครื่องมือวัด เช่น แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้, แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์, แบบประเมินการนำเสนอผลงาน และแบบสอบถามความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น</li> <li>- นิเทศ ติดตามผลการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ (รูปแบบ PLC ในโรงเรียน)</li> <li>- วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการดำเนินโครงงานปลูกข้าว</li> </ul>
<p><b>A – Act</b> (การรายงานผลและการปรับปรุงพัฒนา)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สรุปผลการดำเนินนวัตกรรม ทั้งผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน และจุดแข็ง-ข้อควรพัฒนาของกระบวนการจัดการเรียนรู้</li> <li>- สะท้อนผลการดำเนินงานในระดับโรงเรียน และเสนอแนวทางการปรับปรุงนวัตกรรมเพื่อการขยายผลต่อไป</li> <li>- วางแผนการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมในปีการศึกษาถัดไป เช่น การเชื่อมโยงกับโครงงานด้านสิ่งแวดล้อมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ</li> </ul>

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



แผนภาพแสดงการบูรณาการการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning: PjBL) กับวงจรการพัฒนาคุณภาพ PDCA และกระบวนการเรียนรู้ 5E

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพิ่มเติม เรื่อง "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" พัฒนาขึ้นโดยใช้กรอบแนวคิด Project-Based Learning (PjBL) ร่วมกับวงจรพัฒนาคุณภาพ PDCA และกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินนวัตกรรมดังนี้

### ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์ปัญหาและวางแผน (Plan)

วิเคราะห์สภาพปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน จากนั้นวางแผนการพัฒนานวัตกรรมโดยใช้แนวทาง PjBL ผสานกับกระบวนการ 5E ผ่านการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ภายในโรงเรียน กำหนดหัวข้อโครงงาน "ปลูกข้าว ปลูกปัญญา วิถีบ้านยางน้อย" และออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น

### ขั้นตอนที่ 2: ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรม (Plan-Do)

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ โดยจัดวางกิจกรรมตามกระบวนการ 5E ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Engage) การสำรวจ (Explore) การอธิบาย (Explain) การขยายความรู้ (Elaborate) และการประเมินผล (Evaluate) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

### ขั้นตอนที่ 3: ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Do)

นำแผนหน่วยการเรียนรู้ไปใช้จริงในชั้นเรียน ให้นักเรียนดำเนินโครงการปลูกข้าว โดยเริ่มจากการตั้งสมมติฐาน ออกแบบการทดลอง ปลูกข้าว ทดลองควบคุมตัวแปรต่าง ๆ เช่น ชนิดของดิน น้ำ แสงสว่าง และเก็บข้อมูลการเจริญเติบโต พร้อมจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

#### ขั้นตอนที่ 4: ติดตามและประเมินผลระหว่างกระบวนการ (Check)

ครูผู้สอนและเพื่อนครูในวง PLC ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ระหว่างดำเนินกิจกรรม บันทึกข้อมูลพัฒนาการของนักเรียนตามเครื่องมือที่ออกแบบไว้ เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินการสื่อสาร และแบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

#### ขั้นตอนที่ 5: สรุปผลและสะท้อนการเรียนรู้ (Check-Act)

หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูผู้สอนและทีม PLC ประชุมร่วมกันเพื่อวิเคราะห์ผลการดำเนินนวัตกรรม สะท้อนผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดี ข้อควรปรับปรุง และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

#### ขั้นตอนที่ 6: พัฒนาต่อยอดนวัตกรรม (Act)

สรุปข้อค้นพบเพื่อนำไปวางแผนปรับปรุงหน่วยการเรียนรู้ในปีถัดไป เช่น การพัฒนาเครื่องมือการเก็บข้อมูลให้ละเอียดขึ้น การเพิ่มความหลากหลายของตัวแปรในการทดลอง และการขยายการบูรณาการองค์ความรู้ท้องถิ่นอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

### 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	กลุ่มสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ	รายละเอียด
1	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สไลด์ PowerPoint เรื่องพันธุ์ข้าวพื้นถิ่นและวงจรชีวิตข้าว</li> <li>- วิดีทัศน์เกี่ยวกับการปลูกข้าวและวิถีเกษตรกรท้องถิ่น</li> <li>- อินโฟกราฟิกสรุปแนวคิด 5E และ PDCA</li> <li>- คู่มือโครงการปลูกข้าวพื้นถิ่นสำหรับนักเรียน</li> </ul>
2	อุปกรณ์และวัสดุการทดลอง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมล็ดพันธุ์ข้าวพื้นถิ่น (เช่น ข้าวหอมมะลิ 105)</li> <li>- ดินปลูกชนิดต่าง ๆ (ดินร่วน ดินเหนียว ดินทราย)</li> <li>- กระจกหรือภาชนะปลูก</li> <li>- อุปกรณ์ให้น้ำ เช่น บัวรดน้ำ หรือขวดเจาะรู</li> <li>- ไม้บรรทัด, สายวัด, ป้ายบันทึกข้อมูลแปลงทดลอง</li> </ul>
3	แบบฝึกทักษะ/กิจกรรมเสริม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบบันทึกการทดลองการปลูกข้าว</li> <li>- แบบบันทึกการเก็บข้อมูลเชิงเวลา</li> </ul>
4	เครื่องมือวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์</li> <li>- แบบประเมินการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน</li> <li>- แบบสอบถามความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น</li> <li>- แบบสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection Form)</li> </ul>

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

กลุ่มเป้าหมาย	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
นักเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ได้แก่ การตั้งสมมติฐาน การทดลอง การเก็บข้อมูล และการสรุปผลอย่างมีเหตุผล</li> <li>- มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง</li> <li>- มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการนำเสนอข้อมูล</li> <li>- ตระหนักและภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเอง</li> <li>- มีจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตอย่างยั่งยืน</li> </ul>
ครูผู้สอน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสามารถในการออกแบบและจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Project-Based Learning (PjBL)</li> <li>- พัฒนาทักษะการวางแผนการสอน การใช้กระบวนการ 5E และการบูรณาการบริบทท้องถิ่นในชั้นเรียน</li> <li>- เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนครู</li> </ul>
โรงเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น รองรับแนวทางพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา</li> <li>- มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน</li> <li>- ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเชื่อมโยงกับชุมชนอย่างใกล้ชิด</li> </ul>
ชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน</li> <li>- เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความรู้พื้นถิ่น</li> <li>-</li> <li>- มีโอกาสร่วมมือกับสถานศึกษาในการพัฒนาโครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชุมชน</li> </ul>

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
1) การจัดหา จัดทำวัสดุอุปกรณ์ สำหรับการทดลองปลูกข้าว และสื่อประกอบการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมล็ดพันธุ์</li> <li>- ดินปลูก</li> <li>- ภาชนะปลูก</li> <li>- อุปกรณ์ให้น้ำ</li> <li>- อุปกรณ์วัดผล</li> <li>- ใบงาน</li> </ul>	1 ชุด	1,500
2) การจัดทำสื่อการเรียนรู้โดยครู เช่น ใบงาน คู่มือโครงการ	ค่าวัสดุ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้</li> </ul>	1 ชุด	600

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
		- สื่อ PowerPoint สรุปรูป แนวคิดโครงการ		
3) การสนับสนุนการจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกและวัสดุตกแต่งผลงานโดยนักเรียน	ค่าวัสดุ	- กระดาษโปสเตอร์ - ป้ายสรุป - วัสดุตกแต่งนิทรรศการ	1 ชุด	450
รวมเป็นเงิน.....สองพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน.....				2,550

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

### 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์จากการดำเนินโครงการได้	การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรมโครงการ	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม
2. นักเรียนสามารถสื่อสารและนำเสนอผลการเรียนรู้จากโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ	การนำเสนอผลงานโครงการหน้าชั้นเรียน	ผลงานการนำเสนอและการประเมินจากการสังเกตการนำเสนอผลงาน
3. นักเรียนมีความตระหนักและภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น	การเขียนสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) หลังสิ้นสุดกิจกรรมโครงการ	แบบสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection Form)
4. ครูสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานได้	การสรุปผลการจัดการเรียนรู้และการสะท้อนผลผ่านกระบวนการ PLC	แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้และรายงานผลการประชุม PLC

ลงชื่อ..........พัฒนานวัตกรรม

( นางสาวภาณีชา ศรีเมือง )

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

### 16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

### สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

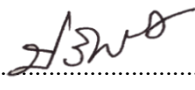
(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก

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

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

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

ลงชื่อ.....  .....ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

นวัตกรรมที่ 10 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ของครูผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “นักวิทย์น้อยหลอมรวมทำ งามล้ำเทียนพรรษา” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา)

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางอรุณวรรณ ภูผาลา ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ :ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ของครูผู้สร้างนวัตกรรมของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “นักวิทย์น้อยหลอมรวมทำ งามล้ำเทียนพรรษา” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน(Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมของนักเรียนผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการบูรณาการกระบวนการคิดขั้นสูงเพื่อยกระดับ คุณภาพผู้เรียน

ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “วัสดุและสมบัติของ วัสดุ” ซึ่งมักถูกนำเสนอในลักษณะท่องจำหรือทดลองเชิงทฤษฎี ทำให้นักเรียนขาดความเชื่อมโยงกับ ชีวิตจริง ขาดความตื่นตัวในการเรียนรู้ และไม่สามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในบริบทของตนเองได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูง เชิงระบบ GPAS 5 Steps (Goal – Process – Activity – Sharing – Assessment) ผสมผสานกับ การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) โดยมีบริบทท้องถิ่นคือ “เทศกาลเทียนพรรษา” ของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นแกนกลาง ของการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้มุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติจริง วิเคราะห์สมบัติของวัสดุที่ใช้ทำเทียน ทดลองออกแบบและสร้าง "เทียนรักษ์โลก" พร้อมทั้งสามารถ นำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างภาคภูมิใจ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะทาง วิทยาศาสตร์ และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างแท้จริง

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS 5 Steps) ที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น
- 2) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น การสังเกต ทดลอง วิเคราะห์ และ สื่อสารผลลัพธ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง

- 3) เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องสมบัติของวัสดุกับการใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานจริง เช่น การออกแบบ “เทียนรักษ์โลก”
- 4) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลายผ่านกิจกรรม Game-based Learning
- 5) เพื่อกระตุ้นความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานีผ่านการเรียนรู้แบบบูรณาการกับประเพณี “แห่เทียนพรรษา”

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) จำนวนผู้เรียน: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน
- 2) โรงเรียน: โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา), จังหวัดอุบลราชธานี
- 3) ช่วงเวลา: ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
- 4) ระยะเวลาในการดำเนินการ: 6 ชั่วโมง (3 คาบเรียน × 2 ชั่วโมง)

### กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

จากเหตุผลที่กล่าวมา ทำให้ครูผู้สอนมีแนวคิดที่จะสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ร่วมกับกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิด เรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมผ่านกิจกรรม “ปั่นบัวปั่นปัญญา” ได้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

- เป็นนักเรียนที่มีความสนใจในวิทยาศาสตร์และการทดลอง
- เป็นนักเรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในทีม
- เป็นนักเรียนที่มีความสนใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะในเทศกาลเทียนพรรษาและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ด้วยวัสดุที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

### ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- 1) นักเรียนสามารถเข้าใจสมบัติของวัสดุและเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ
- 2) นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และทดลองทำตามขั้นตอนวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง
- 3) นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมและการนำเสนอผลงานผ่านการแสดงโชว์ที่สนุกสนาน

- 4) นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### 1) หลักการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- การเรียนรู้เชิงรุกมุ่งเน้นให้นักเรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าความรู้และลงมือทำจริงผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความคิดและการปฏิบัติ การใช้ GPAS 5 Steps ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในทีม
- การบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกกับกิจกรรมที่สนุกสนานและน่าสนใจ (เช่น การสร้างเทียนพรรษา) จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่เป็นมิตรและมีประสิทธิภาพ

### 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ของพาวโลว์ (Constructivism)

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของพาวโลว์เน้นการสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ที่นักเรียนมีอยู่ในปัจจุบัน โดยนักเรียนสามารถสร้างความเข้าใจใหม่จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการลงมือทำจริง
- การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Hands-on Learning เช่น การหล่อเทียนและการเลือกวัสดุที่เหมาะสมในกระบวนการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างความรู้ที่เรียนกับชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3) ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning)

- David Kolb นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนหลัก ๆ เช่น การสะท้อนประสบการณ์ (Concrete Experience), การสังเคราะห์ (Reflective Observation), การสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization), และการทดสอบการกระทำ (Active Experimentation)
- การให้โอกาสนักเรียนได้ทดลองหล่อเทียนด้วยตัวเองและสะท้อนผลการทดลอง จะทำให้นักเรียนเข้าใจสมบัติของวัสดุและการเลือกใช้วัสดุในการสร้างสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

### 4) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการคิดเชิงระบบ (Systems Thinking)

- การใช้ กระบวนการคิดเชิงระบบ จะช่วยให้นักเรียนมองภาพรวมของปัญหาหรือโครงการ และเข้าใจว่าแต่ละส่วนประกอบเชื่อมโยงกันอย่างไร การเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps ทำให้นักเรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบในแต่ละขั้นตอน เช่น การตั้งเป้าหมาย (Goal), การวางแผนกระบวนการ (Process), การทำกิจกรรม (Activity), การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Sharing), และการประเมินผล (Assessment)
- การใช้ แนวคิดเชิงระบบ ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้วิธีการมองปัญหาและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างมีประสิทธิภาพในกรอบที่สามารถปรับใช้ได้กับหลายสถานการณ์

**5) ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการเล่น (Play-based Learning)**

- การใช้ เกมและกิจกรรม ในการเรียนรู้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและสนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนและช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทดลองหรือการทำสิ่งใหม่ ๆ
- การนำกิจกรรมที่มีลักษณะเป็น Game-based Learning เช่น การใช้การ์ดคำศัพท์หรือเกมจับคู่วัสดุเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ จะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างสนุกสนาน

**6) ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทางของ Bloom (Bloom's Taxonomy)**

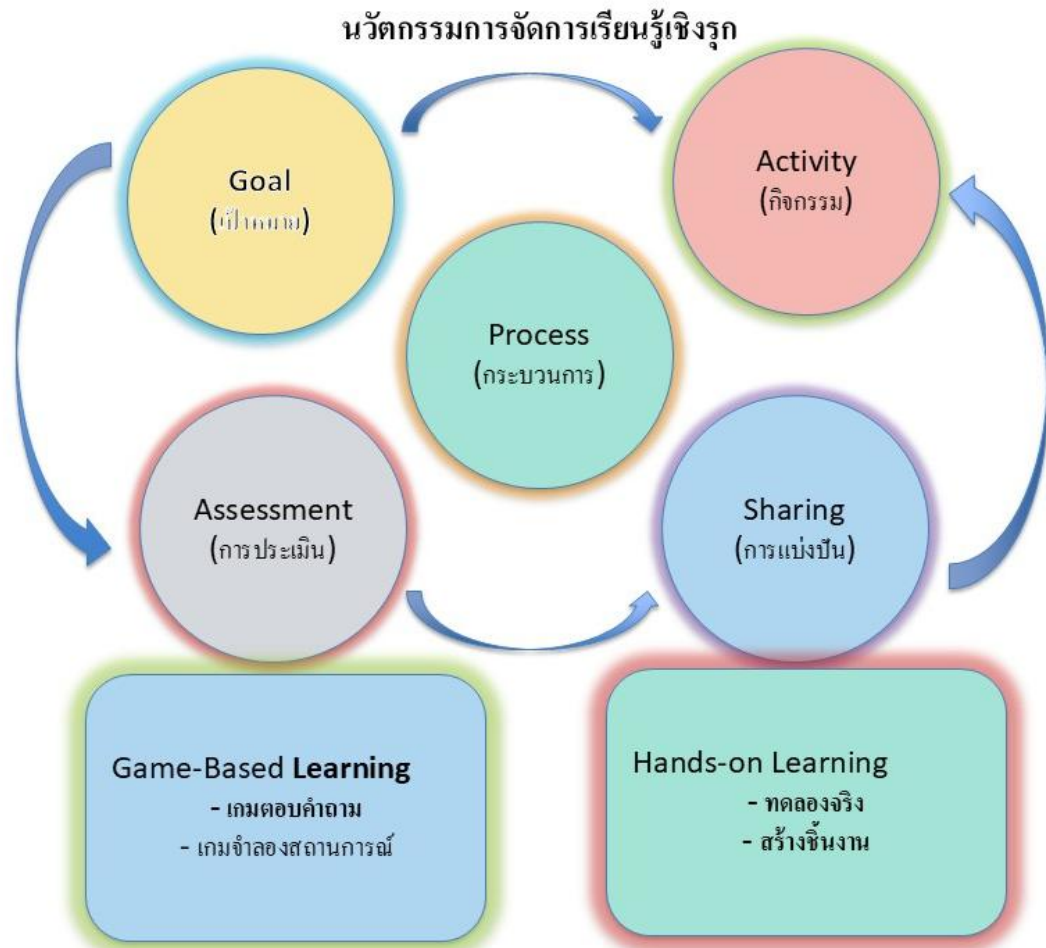
- ทฤษฎี Bloom's Taxonomy มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในระดับต่าง ๆ เช่น ความรู้ (Knowledge), การทำความเข้าใจ (Comprehension), การประยุกต์ใช้ (Application), การวิเคราะห์ (Analysis), การประเมิน (Evaluation), และการสร้างสรรค์ (Creation)
- การใช้ GPAS 5 Steps จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูงสุด โดยเริ่มจากการเข้าใจวัสดุ (Knowledge) ไปจนถึงการสร้างเขียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creation) พร้อมทั้งการประเมินผลงานร่วมกันในกระบวนการสุดท้าย

**10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้**

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
<b>1. Goal – การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้</b>	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูอธิบายวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยเน้นให้นักเรียนเข้าใจสมบัติของวัสดุที่ใช้ในการทำเทียนพรรษา</li> <li>- ระบุทักษะที่ต้องการให้นักเรียนพัฒนา เช่น การคิดวิเคราะห์ การทดลอง การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงาน</li> <li>- ให้คำถามเปิดเพื่อกระตุ้นความสนใจในกิจกรรม เช่น “วัสดุอะไรบ้างที่สามารถนำมาทำเทียนได้?” หรือ “สมบัติของวัสดุเหล่านี้เป็นอย่างไร?”</li> </ul>
<b>2. Process – การวางแผนกระบวนการเรียนรู้</b>	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน: <ul style="list-style-type: none"> <li>- แนะนำกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ GPAS โดยใช้กราฟหรือแผนภาพเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของกิจกรรม</li> <li>- ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนและอธิบายหน้าที่ในแต่ละกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน</li> </ul>

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แจกใบงานหรือการ์ดคำศัพท์ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ในการเชื่อมโยงคำศัพท์และกิจกรรมการเรียนรู้</li> </ul>
<p><b>3. Activity – การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้</b></p>	<p>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน:</p> <p><b>กิจกรรมที่ 1: ชื่อกิจกรรม: จุดประกายความรู้ “รู้จักเทียนพรรษา”</b></p> <p>รายละเอียด:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เริ่มต้นด้วยการชมวิดีโอเกี่ยวกับเทศกาลเทียนพรรษา</li> <li>- นักเรียนเล่นเกม “จับคู่คำศัพท์กับภาพ” เพื่อลองทบทวนวัสดุที่ใช้ในการทำเทียนพรรษา</li> <li>- อภิปรายกลุ่มเรื่องวัสดุที่ใช้และสมบัติของวัสดุต่าง ๆ เช่น ขี้ผึ้ง สบู่ แวกซ์</li> </ul> <p><b>กิจกรรมที่ 2: ชื่อกิจกรรม: นักวิทย์หล่อเทียน</b></p> <p>รายละเอียด:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนทดลองหลอมวัสดุ เช่น ขี้ผึ้ง และทำการเทลงพิมพ์</li> <li>- นักเรียนสังเกตการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ และบันทึกผลในใบงาน</li> <li>- เปรียบเทียบสมบัติของวัสดุที่เลือกใช้ในการทำเทียน</li> </ul> <p><b>กิจกรรมที่ 3: ชื่อกิจกรรม: คิด-สร้าง-โชว์ “เทียนรักษ์โลก”</b></p> <p>รายละเอียด:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนร่วมกันระดมสมองออกแบบ "เทียนรักษ์โลก" โดยเลือกวัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม</li> <li>- นักเรียนออกแบบโปสเตอร์เทียนรักษ์โลกและนำเสนอผลงานในรูปแบบ Show &amp; Tell</li> <li>- ครูให้คำแนะนำและให้ฟีดแบคต่อผลงาน</li> </ul>
<p><b>4. Assessment – การประเมินผลการเรียนรู้</b></p>	<p>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ Rubric ในการประเมินผลงานของนักเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น ความเข้าใจในเนื้อหาวิทยาศาสตร์ การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการนำเสนอ</li> <li>- การประเมินตนเองและการประเมินจากเพื่อนร่วมกลุ่ม</li> <li>- การสะท้อนคิดของนักเรียนเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้</li> </ul>

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



แผนภาพแสดงการบูรณาการนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบผสมผสาน  
GPAS 5 Steps + Game-Based + Hands-on

### 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “นักวิทย์น้อยหลอมรวมทำ งานล้ำเทียนพรรษา” รายวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบประเมินนวัตกรรมของนักเรียน
4	วัสดุ-อุปกรณ์ในการทำ “เทียนรักษัลโลก”

### 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### 1) ผลด้านการเรียนรู้

- นักเรียนมีความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับสมบัติของวัสดุ: นักเรียนสามารถอธิบายสมบัติและการใช้งานของวัสดุต่าง ๆ ในการทำเทียนพรรษาได้ โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่ได้เรียนรู้
- นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง: การทดลองหลอมวัสดุและการสร้างเทียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเลือกวัสดุที่เหมาะสมตามคุณสมบัติที่ต้องการ
- นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และทดลองได้: นักเรียนพัฒนาทักษะในการตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ ทดลอง และสังเกตผลลัพธ์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

#### 2) ผลด้านทักษะ

- ทักษะการทำงานเป็นทีม: นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม โดยแบ่งหน้าที่และรับผิดชอบในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน
- ทักษะการสื่อสารและนำเสนอ: นักเรียนพัฒนาทักษะในการนำเสนอผลงานของตนเอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ผ่านการอภิปรายและการแสดงผลงาน
- ทักษะการคิดสร้างสรรค์: นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์ "เทียนรักษ์โลก" ด้วยการใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความคิดริเริ่มและนวัตกรรม

#### 3) ผลด้านทัศนคติ

- การเสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น: นักเรียนมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับเทศกาลเทียนพรรษาและการนำความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลนี้
- ทัศนคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์: การเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมายช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ โดยไม่รู้สีกว่ามันเป็นเรื่องยากหรือไกลตัว

#### 4) ผลด้านการพัฒนาทักษะการประเมินผล

- การพัฒนาทักษะการประเมินตนเองและการประเมินจากเพื่อน: นักเรียนได้รับโอกาสในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการสะท้อนคิดและการพัฒนาตนเอง

14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้, เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ	1 ชุด	2,550
รวมเป็นเงิน.....สองพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน.....				2,550

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

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินผลการดำเนินการของนวัตกรรม
2) นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องสมบัติของวัสดุกับการใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน “เทียนรักโลก”	- ตรวจสอบผลงานนักเรียน	- แบบตรวจสอบ - แบบประเมิน

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางอรุณวรรณ ภูผาลา)

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการ

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

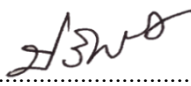
(.....) ไม่เห็นชอบ

เนื่องจาก.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... .....ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

**นวัตกรรมที่ 11 การพัฒนานวัตกรรมเกมการศึกษาจากสื่อ Power Point เพื่อกระตุ้นความเข้าใจ การเรียนรู้ในราย วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติเมืองอุบลราชธานี เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จังหวัดอุบลราชธานี**

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : ว่าที่ร้อยตรี อัคระระเดช สืบศรี

ตำแหน่ง : ครูอัตราจ้าง

สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนานวัตกรรมเกมการศึกษาจากสื่อ Power Point เพื่อกระตุ้นความเข้าใจการเรียนรู้ ในราย วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติเมืองอุบลราชธานี เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จังหวัดอุบลราชธานี

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริหารทางการศึกษา

( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนา

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

วิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาหนึ่งที่เน้นด้านทักษะกระบวนการ ซึ่งครูผู้สอนมักเน้นการท่องจำ และการสอนแบบบรรยาย การทำแบบฝึกหัด เป็นผลทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยที่ยังไม่มีความสนใจในวิชาประวัติศาสตร์เท่าไร จึงทำให้ผู้เรียนในช่วงวัยดังกล่าว เกิดความรู้สึกไม่สนใจเรียนวิชาประวัติศาสตร์

หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กล่าวว่าในการเรียนวิชาสังคมศึกษาและวิชาประวัติศาสตร์ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในแนวคิดและสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ในอดีต และอนาคตจนสามารถปรับใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 130-135) ซึ่งทำให้เห็นว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์มีความสำคัญในวิชาสังคมศึกษาและวิชาประวัติศาสตร์เป็นอย่างมาก ความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถสำคัญที่ผู้เรียนควรได้รับการเรียนการสอน ซึ่งในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์นั้นมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกันเป็นความสัมพันธ์มากมายอันสลับซับซ้อน ทั้งความสัมพันธ์ของผู้คนกับสังคม ความสัมพันธ์ในมิติการเมือง และความสัมพันธ์ในมิติเวลาที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจอันนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์อย่างมากมาย นอกจากนี้ วัชรรา เล่าเรียนดีและคณะ (2560: 30-32) ยังกล่าวว่า การคิดวิเคราะห์คือความสามารถในการแยกย่อยแนวคิดและองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้เป็นส่วนที่แยกย่อยเพื่อเชื่อมโยงโต้แย้งไตร่ตรองและพิจารณา อย่างมีคุณภาพแต่ทว่ากระบวนการคิด โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนไทยมี ปัญหาอย่างมาก โดยจากผลการประเมินของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) พบว่า ด้านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของเด็กอยู่แค่ระดับพอใช้เป็นส่วนใหญ่ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการเรียนรู้อยู่ของเด็กในปัจจุบันที่ยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์เป็นอย่างมาก อันเป็นผลมาจากการ เรียนรู้แบบท่องจำ

### แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

จากปัญหาที่เกิดขึ้น การพัฒนาวิธีการสอนของครูผู้สอนเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่ครูควรปรับวิธีการ สอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เสริมสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ย่อมทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ เกิดทักษะและความรู้สึกที่ดี ไม่เบื่อหน่ายกับ การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ตลอดจนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาดังกล่าว และที่สำคัญการสอนที่ดีควรต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งผู้สอนต้องระลึกรู้เสมอว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ครูผู้สอน จะต้องเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความแตกต่างของแต่ละบุคคล การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน จึงเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เนื่องจากทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดช่วยให้พัฒนาการทางด้านร่างกายและการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การเล่นเกมจึงเป็นการช่วยส่งเสริม และพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้อะไรและความคิด รอบคอบที่เป็นพื้นฐานของความเข้าใจและความคิดด้านเหตุผลอย่างเป็นระบบ และในปัจจุบันโลกและสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อ ประกอบการสอนจึงเป็นเรื่องง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น ดังนั้น ผู้เสนอผลงาน จึงมีความตั้งใจ ที่จะนำเสนอผลงานนวัตกรรมที่มีชื่อว่า “การบูรณาการนวัตกรรม

สื่อ Power Point กับ เกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นความเข้าใจวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องประวัติเมืองอุบลราชธานี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ขึ้น

#### 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์สูงขึ้น
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด วิเคราะห์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- 3) เพื่อกระตุ้นความเข้าใจในวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้นกลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

#### 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

##### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน

##### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) มีร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น

#### 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

##### การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

ออกแบบผลงานโดยศึกษาและวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามความถนัดและความสนใจของนักเรียน จัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย และจัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะแก่การเรียนรู้

##### การดำเนินงานตามกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้นวัตกรรมสื่อ Power Point กับเกมการศึกษาเพื่อกระตุ้น ความเข้าใจวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดดังนี้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

##### วิธีการสอนแบบเปิด

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการคิดของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 4 ชั้น ได้แก่

- 1) การนำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
- 2) การคิดหาวิธีการแก้ปัญหา
- 3) การแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างผู้เรียน
- 4) การสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน

แนวทางนี้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

### วิธีการสอนแบบเชิงรุก

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม การลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา หรือการสะท้อนคิด โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้แบบเชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

### ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วมทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เสนอว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แทนที่จะเป็นการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนตีความข้อมูลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีอยู่

### ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล

เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลเป็นแนวคิดที่อธิบายว่า เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้ สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีออนไลน์ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ ในนวัตกรรมการศึกษาคือทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ ของตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล เช่น Power Point , Google , YouTubeช่วยให้ผู้เรียน ค้นคว้าและสำรวจข้อมูล ได้ด้วยตนเอง

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดการเรียนการสอน และเก็บข้อมูลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของปีการศึกษาที่ผ่านมา 2. ศึกษาวิเคราะห์นักเรียนรายบุคคล 3. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (รายวิชาประวัติศาสตร์) 4. วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ 5. กำหนดสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม D – DO	6. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) 7. จัดทำสื่อ/นวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน 8. นำสื่อ/นวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	9. วัดและประเมินผลจากการประเมินชิ้นงานและการตอบคำถาม 10. วัดและประเมินผลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
4. การรายงานผลเพื่อ การปรับปรุงพัฒนา A – Act	11. วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

หลังจากนักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยการใช้นวัตกรรมสื่อ Multimedia กับ เกมการศึกษาแล้วทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ในการตอบคำถาม มีความสนุกสนาน ให้ความสนใจใน รายวิชาประวัติศาสตร์ มากขึ้น สามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์การประเมินและมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้สูงขึ้น

### การใช้ทรัพยากร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้นวัตกรรมสื่อ Power Point กับ เกม การศึกษา เพื่อกระตุ้นความเข้าใจวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติเมืองอุบลราชธานี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้นโดยอ้างอิงเนื้อหาจากหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ของโรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สื่อ Multimedia ที่นำมาใช้ง่ายไม่ซับซ้อน แต่ น่าสนใจและสนุกสนานด้วยการแปลง power point ให้เปลี่ยนเป็นเกม สามารถดัดแปลงกับวิชา อื่นได้มากมาย สนุก ท้าทาย และไม่สิ้นเปลืองทรัพยากร

### ผลการดำเนินการ

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามจุดประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนตั้งไว้ คือ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น
- 2) นักเรียนมีความสามารถในการคิดและวิเคราะห์ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น
- 3) นักเรียนมีความชอบ และสนุกกับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น

### ผลสัมฤทธิ์ของงาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน ได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้ นวัตกรรมสื่อ Power Point กับ เกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นความเข้าใจวิชา ประวัติศาสตร์ ของมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น

### ประโยชน์ที่ได้รับ

#### ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

- 1) ครูมีสื่อ/นวัตกรรม/วิธีการ/กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย มากขึ้น

- 2) ครูมีความมั่นใจและมีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน
- 3) ครูได้รับการยอมรับและศรัทธาจากนักเรียนและผู้ปกครอง

#### ประโยชน์ต่อนักเรียน

- 1) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น
- 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
- 3) นักเรียนรู้จักคิดและวิเคราะห์เกี่ยวกับการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

### 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบฝึกหัด กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
4	บัตรภาพ - บัตรคำ ประวัติเมืองอุบลราชธานี ผ่านสื่อการสอน Power Point กับเกมการศึกษา
5	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
6	ผ่านสื่อการสอน Power Point กับเกมการศึกษา
7	แบบทดสอบวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

### 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามจุดประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนตั้งไว้ คือ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น
- 2) นักเรียนมีความสามารถในการคิดและวิเคราะห์ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น
- 3) นักเรียนมีความชอบ และสนุกกับการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น

#### ผลสัมฤทธิ์ของงาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน ได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียน โดยใช้ นวัตกรรมสื่อ Power Point กับเกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นความเข้าใจวิชาประวัติศาสตร์ ของมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

##### ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

- 1) ครูมีสื่อ/นวัตกรรม/วิธีการ/กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายมากขึ้น
- 2) ครูมีความมั่นใจและมีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน
- 3) ครูได้รับการยอมรับและศรัทธาจากนักเรียนและผู้ปกครอง

##### ประโยชน์ต่อนักเรียน

- 4) นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น
- 5) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
- 6) นักเรียนรู้จักคิดและวิเคราะห์เกี่ยวกับการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น


14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่า ใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อ การเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. บัตรภาพ - บัตรคำ เกม ประวัติเมือง อุบลราชธานี	1 ชุด	1,800
		2. ชุดเกมประวัติเมืองอุบลราชธานี	1 ชุด	
		3. กระดาษชาร์ต	10 แผ่น	
		4. ปากกาเมจิก	12 ด้าม	
		5. กระดาษสติ๊กเกอร์	1 ท่อ	
		6. แผ่นเคลือบพลาสติกแข็ง	1 ท่อ	
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

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

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์	การทดสอบ	แบบทดสอบ
2) ความพึงพอใจในการจัดการ เรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ว่าที่ร้อยตรี..........ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(อัคคะระเดช สีปศรี)  
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- (✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย **อำนาจและให้อิสระ**แก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- (.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหาร และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง
- (✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (✓) เห็นชอบ
- (.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

.....

.....  
.....  
(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ..... *ป.ช.น.* .....ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

**นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน**

นวัตกรรมที่ 12 นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

**1. ผู้จัดทำนวัตกรรม**

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวพลิชฐา ช่วยคง ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

**3. ระยะเวลาดำเนินการ**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

**4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**5. ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04

นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และขาดความเข้าใจในคุณค่าของวิชาศิลปะ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา

ปัจจุบัน การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคต จึงจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ท้าทาย และเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัวของผู้เรียน

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพบว่า นักเรียนยังขาดความเข้าใจและความภาคภูมิใจในศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่อุตสาหกรรมร่วมสมัย" เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานผ่านภารกิจศิลปะ โดยนำลวดลาย “ผ้ากาบบัว” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี มาถอดรหัสและประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายร่วมสมัยบนกระเป๋าผ้า พร้อมนำเสนอด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการสะท้อนคิดร่วมกับเพื่อน เพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน

การนำนวัตกรรมดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ คาดว่าจะสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาศิลปะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมต่อไป

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะจากลายผ้ากาบบัวได้อย่างเข้าใจ
- 2) เพื่อให้เรียนออกแบบลวดลายร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากลายผ้าท้องถิ่น
- 3) เพื่อส่งเสริมการสื่อสารแนวคิดด้วยเทคโนโลยีและการสะท้อนคิดอย่างสร้างสรรค์

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ศิลปะมากขึ้น แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำเสนอแนวคิดผ่านผลงานได้อย่างชัดเจน

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### • ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างความรู้และความเข้าใจขึ้นด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีการตั้งคำถาม ทดลอง และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของตนเอง ที่ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสิ่งรอบตัว ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และสร้างความหมายของงานศิลปะผ่านการสะท้อนคิดส่วนบุคคลและกลุ่ม

### • ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jean Piaget (พัฒนาการทางความคิด)

**Jean Piaget** นักจิตวิทยาชาวสวิส เสนอว่า การเรียนรู้ของมนุษย์แบ่งออกเป็น 4 ระยะตามพัฒนาการทางปัญญา โดยเฉพาะในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น (ช่วง Concrete Operational ถึง Formal Operational) ผู้เรียนเริ่มมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นเหตุผล คิดเชิงนามธรรม และสามารถจินตนาการสิ่งที่ไม่เคยพบมาก่อน ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดเชิงสัญลักษณ์ (symbolic thinking) เช่น การแปลงเสียงหรือวัฏธรรมาชาติให้เป็นผลงานศิลปะ หรือการถอดรหัสแนวคิดในเกม จะช่วยพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### • แนวคิด Active Learning และ 4Cs (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication)

**Active Learning** คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านการคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และลงมือทำจริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเงียบหรือรับสารเพียงฝ่ายเดียว แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่เรียกว่า “4Cs” ได้แก่

**Critical Thinking** (การคิดอย่างมีวิจารณญาณ): ผ่านการวิเคราะห์เบาะแสในเกม

**Creativity** (ความคิดสร้างสรรค์): ผ่านการออกแบบและสร้างผลงานศิลปะ

**Collaboration** (การทำงานร่วมกัน): ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการอภิปราย

**Communication** (การสื่อสาร): ผ่านการนำเสนอแนวคิดด้วยเทคโนโลยี Flip / Padlet

นวัตกรรม Art Mystery จึงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะ 4 ด้านนี้ในทุกกระบวนการเรียนรู้

### • แนวคิด Game-based Learning และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแรงจูงใจ

**Game-based Learning** คือแนวทางการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้ลักษณะของเกม เช่น การภารกิจ การแข่งขัน คะแนน หรือปริศนา มาเป็นองค์ประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ให้เกิดการเรียนรู้โดยสมัครใจ

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (รูปแบบ P-D-C-A)

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ด้านศิลปะของนักเรียน และ ความจำเป็นในการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	2. วางแผนพัฒนานวัตกรรม "ARTS MODEL" เรื่อง “ลายลับผ้า กาบบัว” โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) 3. กำหนดวัตถุประสงค์ รายวิชาศิลปะ และเนื้อหากิจกรรมที่เชื่อมโยงกับลวดลายผ้ากาบบัว
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	4. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและ พัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรมPLCครูและ AARนักเรียน) 5. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการ จัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) 6. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด ประกอบด้วย กิจกรรม: 1) การสร้างแรงบันดาลใจ (ชมคลิปผ้ากาบบัว) 2) การวิเคราะห์ลวดลายผ้ากาบบัว 3) การแข่งขันออกแบบลวดลายร่วมสมัย 4) การเพ้นท์ลวดลายบนกระเป๋าคาด 5) การนำเสนอผลงานด้วย Flip และการสะท้อนคิดผ่าน Padlet
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	7.นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอน และให้คำแนะนำ เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 8. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและการมีส่วนร่วม ประเมินผลงานนักเรียนด้วยแบบรูปริกและการนำเสนอผ่านสื่อ เทคโนโลยี - ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้ แบบทดสอบ ใบงาน และรูปริกผลงานศิลปะ - ประเมินทักษะการสื่อสารและการสะท้อนคิดผ่าน เทคโนโลยี - วิเคราะห์ผลการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุง
4. การรายงานผลเพื่อการ ปรับปรุงพัฒนา A – Act	9. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับ ใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป - นำผลการประเมินมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อดี ข้อควร พัฒนา

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	- จัดทำข้อเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับการขยายผลในระดับชั้นอื่นหรือหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

"ARTS MODEL คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะเชิงรุก ที่เริ่มต้นจากการกระตุ้น (Activate) ผ่านการสืบค้น (Research) ต่อด้วยการคิดสร้างสรรค์ (Think) และจบด้วยการนำเสนอผลงานอย่างภาคภูมิใจ (Showcase) เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง"



ตัวอักษร	คำเต็ม	ความหมาย
A	Activate	เริ่มต้นด้วยการกระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ผ่านเกมศิลป์ ภารกิจลึกลับ หรือการตั้งคำถามปลายเปิด ให้นักเรียนตื่นตัว พร้อมเผชิญความท้าทายทางศิลปะ
R	Research	ผู้เรียนสืบค้น สืบหาข้อมูล วิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งเรียนรู้จริง เช่น ผ้ากาบบัว งานเทียนพรรษา
T	Think	นักเรียนคิดวิเคราะห์ ตีความข้อมูล สรุปแนวคิดหลัก แล้วนำมาพัฒนาเป็นแนวทางสร้างสรรค์งานศิลป์ที่สะท้อนความเข้าใจตนเอง

ตัวอักษร	คำเต็ม	ความหมาย
S	Showcase	นักเรียนสร้างและนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์อย่างภาคภูมิใจ ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น Flip, Padlet, นิทรรศการออนไลน์ หรือการอธิบายผลงานหน้าชั้นเรียน

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบฝึกหัด กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม (งานออกแบบลายผ้า)
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม (ตัวอย่างภาพถ่ายผ้าทาบัว)
3	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (ใบงานออกแบบลายผ้า)
4	ภาพถ่ายลายผ้าทาบัว / ตัวอย่างผ้าจริง
5	สีเมจิก / สีอะคริลิก / กระจ่างผ้าดิบ
6	ใบงานออกแบบลายผ้า
7	คลิปวิดีโอผ้าทาบัว (จาก YouTube หรือท้องถิ่น)

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและเกิดความภาคภูมิใจ
- 2) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความคิดและรากเหง้าทางวัฒนธรรม
- 3) นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความร่วมมือ และการใช้เทคโนโลยี

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำกิจกรรม	ค่าวัสดุ	1. กระจ่างผ้าดิบสำหรับแฟนท์	35 ใบ	2,550
		2. สีเมจิก/สีอะคริลิก	5 ชุด	
		3. กระดาษขาว A4 สำหรับจัดทำใบงาน	1 รีม	
รวมเป็นเงิน.....สองพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน.....				2,550

\*\*\* ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยตามความเหมาะสม\*\*\*

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
วิเคราะห์ลายผ้าท้องถิ่นได้	การอภิปรายกลุ่ม / ใบงาน	แบบสังเกต / ใบงานประเมิน
ออกแบบลายร่วมสมัยได้	ประเมินชิ้นงานจริง	รูปrikผลงานศิลปะ
ถ่ายทอดแนวคิดผ่านเทคโนโลยี	ตรวจคลิปใน Flip	แบบประเมินการนำเสนอ
สะท้อนคิดได้อย่างสร้างสรรค์	ประเมินคำอธิบาย / Padlet	แบบสะท้อนตนเอง

ลงชื่อ.....*น. วิ. อ. ก.*.....ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวพิสิษฐา ช่วยคง)  
ตำแหน่ง ครู

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- กระจาย **อำนาจและให้อิสระ**แก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- อื่นๆ.....

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

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

### 16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

- ไม่สอดคล้อง
- สอดคล้อง

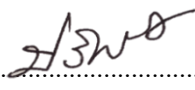
สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (✓) เห็นชอบ  
(.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

.....  
.....

- (.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

.....  
.....

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ 13 แสงเทียนแห่งปัญญา: การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วย DEEPER MODEL

## 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวธัญชนก ศรีไหม ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ชำนาญการ  
สอนระดับ : ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

## 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

แสงเทียนแห่งปัญญา: การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 3 ด้วย DEEPER MODEL

## 3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

## 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## 5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์  
รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกยุคดิจิทัล ความสามารถในการอ่านจับ  
ใจความสำคัญกลายเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน  
กลุ่มสาระวิชาภาษาไทยที่เป็นรากฐานของการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์

พฤติกรรมผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) พบว่านักเรียนยังขาดทักษะในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ไม่สามารถจับใจความ วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา และประเมินสารได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้แบบ องค์กรวม เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “DEEPER MODEL” มาพัฒนาและปรับใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและคิด วิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ กำหนดบริบท ดึงสาระสำคัญ วิเคราะห์ โครงสร้าง คาดเดาและตีความ ประเมินสาร และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้าง ทักษะทางภาษา เจตคติที่ดีต่อการอ่าน และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้

นวัตกรรมนี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในจังหวัด อุบลราชธานี ซึ่งเป็นดินแดนแห่งวัฒนธรรมอันงดงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประเพณีแห่เทียนพรรษา ที่ ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญระดับชาติ การผสมผสานความรู้ด้านภาษาไทยเข้ากับการเรียนรู้ จากท้องถิ่น เช่น การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก การวิเคราะห์บทความเกี่ยวกับประเพณีแห่เทียน การ ตีความเจตนาและคุณค่าทางวรรณศิลป์จากคำบรรยายขบวนเทียน หรือการเชื่อมโยงสารจากงาน ประเพณีเข้ากับชีวิตจริงของผู้เรียน ช่วยทำให้การเรียนรู้ภาษาไทยมีความหมาย มีชีวิตชีวา และใกล้ชิด กับวิถีชุมชนมากยิ่งขึ้น ดังนั้น “DEEPER MODEL” จึงไม่ใช่เพียงเครื่องมือทางการศึกษา แต่ยังเป็น สะพานเชื่อมโยงผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของภาษา วัฒนธรรม และการเรียนรู้ในบริบทท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง โดยการบูรณาการทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนที่ชัดเจน ช่วยให้อ่านและจับใจความสำคัญได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ให้เข้ากับบริบทของโรงเรียนบ้านยางน้อย ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและวิถี ชีวิต

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และเรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “DEEPER MODEL” จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยให้กับผู้เรียนให้สามารถพัฒนาองค์ความรู้ คิด วิเคราะห์ได้อย่างมีวิจารณญาณ และเชื่อมโยงความรู้กับโลกของความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมต่อไป

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 8) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดทำ นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านกระบวนการ เรียนรู้ตามขั้นตอนของ DEEPER MODEL
- 9) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนของ DEEPER MODEL
- 10) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ภาษาไทยโดยบูรณาการบริบทท้องถิ่นเข้าสู่ บทเรียน ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน มีความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์เนื้อหา หรือประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถอธิบายสาระสำคัญ หรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลได้ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน มีความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์เนื้อหา หรือประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถอธิบายสาระสำคัญ หรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลได้ คิดเป็นร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยเฉพาะในภูมิภาคที่มีรากวัฒนธรรมเข้มแข็งอย่างจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งประเพณีแห่งเทียนพรรษาเป็นสัญลักษณ์แห่งปัญญา ความสามัคคี และความศรัทธาในพระพุทธศาสนา แนวคิดเหล่านี้จึงสามารถนำมาประยุกต์เป็นหลักการสำคัญในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการอ่านจับใจความอย่างลึกซึ้ง

นวัตกรรม “DEEPER MODEL” พัฒนาขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดของการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Constructivism ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง กระบวนการเรียนรู้จึงออกแบบให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสะท้อนความคิดอย่างเป็นระบบ เช่นเดียวกับการที่ช่างฝีมือในงานแห่งเทียนพรรษาต้องอาศัยทั้งความรู้ ทักษะ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเทียนพรรษาอันวิจิตรงดงาม ซึ่งมีได้เกิดจากการลอกเลียนแบบ แต่จากการตีความ ถ่ายทอด และเชื่อมโยงคุณค่าทางวัฒนธรรมกับจินตนาการของตนเอง ภายใต้กรอบแนวคิด Bloom’s Taxonomy และ การคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Skills) นวัตกรรมนี้ออกแบบเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ 6 ชั้น ได้แก่ กำหนดบริบท (D), ตั้งสาระสำคัญ (E), วิเคราะห์โครงสร้าง (E), คาดเดาและตีความ (P), ประเมินสาร (E) และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (R) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดอย่างเป็นลำดับขั้นจากความเข้าใจพื้นฐานไปสู่การสร้างสรรคความรู้ใหม่ เช่นเดียวกับขบวนเทียนที่ต้องผ่านกระบวนการวางแผน แกะสลัก รายละเอียด และจัดองค์ประกอบอย่างมีระบบจึงจะได้ผลงานที่มีคุณค่า

นอกจากนี้ ยังอิงตามแนวทางของ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และ แผนการปฏิรูปการศึกษาของประเทศไทย ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็น “คนดี คนเก่ง มีคุณภาพ” พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยนวัตกรรมนี้ได้สะท้อนการยกระดับคุณภาพผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านทักษะการคิด เจตคติต่อภาษาไทย และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทของชุมชน ดังที่ประเพณีแห่งเทียนพรรษาไม่เพียงเป็นงานวัฒนธรรมเพื่อการเฉลิมฉลอง แต่ยังเป็นเวทีการเรียนรู้ร่วมกันของคนในชุมชน การสืบทอดภูมิปัญญา และการพัฒนาเยาวชนให้มีจิตสำนึกรักถิ่นฐาน การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ

DEEPER MODEL จึงเป็นกลไกสำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้จากห้องเรียนสู่ชุมชน เสริมสร้างรากฐานทางปัญญาเหมือนแสงเทียนที่ส่องสว่างทางการศึกษาและจิตวิญญาณของผู้เรียน

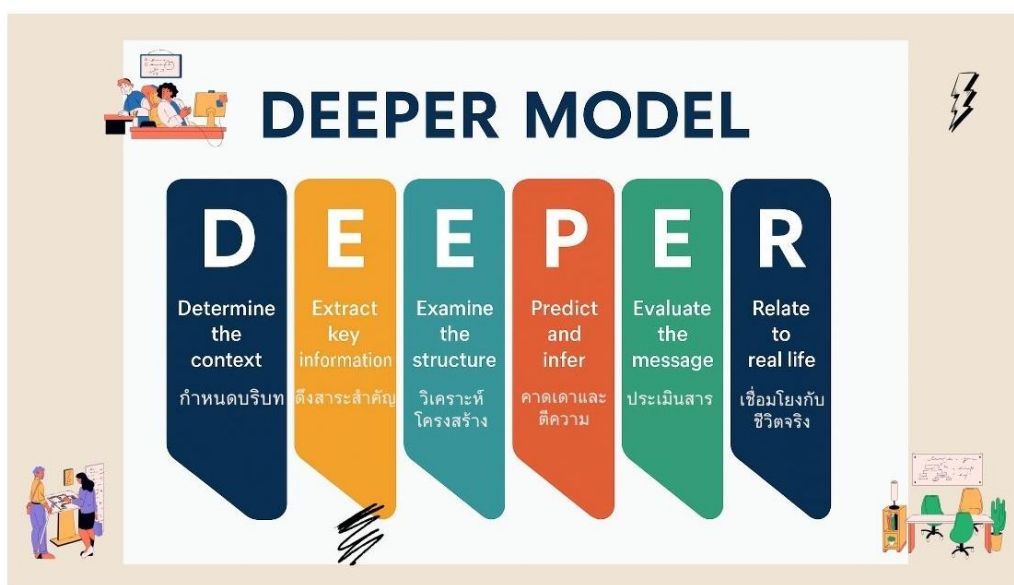
### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภาษาไทย ในเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 2. จัดประชุมวางแผนร่วมกันระหว่างครูบุคลากรและผู้ปกครองเพื่อกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ 3. วางแผนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม D – DO	4. ดำเนินการจัดทำสื่อหรือเอกสารนวัตกรรมการเรียนรู้ 5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้โดยใช้ DEEPER MODEL เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน <ul style="list-style-type: none"> <li>• D – Determine the context (กำหนดบริบท): ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์พื้นฐานของเรื่องที่อ่าน เช่น สถานที่ เวลา ตัวละคร และเหตุการณ์ เพื่อให้เข้าใจภาพรวม</li> <li>• E – Extract key information (ดึงสาระสำคัญ): พัฒนาทักษะการจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ประเด็นหลักจากเนื้อหา</li> <li>• E – Examine the structure (วิเคราะห์โครงสร้าง): ช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ของแนวคิด โครงเรื่อง และกลวิธีในการเขียน</li> <li>• P – Predict and infer (คาดเดาและตีความ): ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์จากหลักฐาน การตั้งสมมติฐาน และการตีความเชิงเหตุผล</li> <li>• E – Evaluate the message (ประเมินสาร): ฝึกให้ผู้เรียนประเมินเจตนา อคติ แง่คิด และความเหมาะสมของเนื้อหาที่อ่าน</li> <li>• R – Relate to real life (เชื่อมโยงกับชีวิตจริง): ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ และสร้างมุมมองใหม่ ๆ</li> </ul> 6. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและผู้เรียน เช่น PLC และ AAR
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	7. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรม “การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วย DEEPER MODEL” จากผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุง	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
พัฒนา A – Act	

### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วย DEEPER



- 1) อ่าน เช่น สถานที่ เวลา ตัวละคร และเหตุการณ์ เพื่อให้เข้าใจภาพรวม
  - 2) E – Extract key information (ดึงสาระสำคัญ): พัฒนาทักษะการจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ประเด็นหลักจากเนื้อหา
  - 3) E – Examine the structure (วิเคราะห์โครงสร้าง): ช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ของแนวคิด โครงเรื่อง และกลวิธีในการเขียน
  - 4) P – Predict and infer (คาดเดาและตีความ): ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์จากหลักฐาน การตั้งสมมติฐาน และการตีความเชิงเหตุผล
  - 5) E – Evaluate the message (ประเมินสาร): ฝึกให้ผู้เรียนประเมินเจตนา อคติ แง่คิด และความเหมาะสมของเนื้อหาที่อ่าน
  - 6) R – Relate to real life (เชื่อมโยงกับชีวิตจริง): ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ใน ชีวิตจริง ตั้งคำถามเชิงสร้างสรรค์ และสร้างมุมมองใหม่ ๆ
- DEEPER MODEL ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในนวัตกรรมนี้เพื่อช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เข้าใจเนื้อหาในวิชาภาษาไทยได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม โดยแต่ละขั้นตอนของ DEEPER MODEL จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และมีการพัฒนาทั้งด้านความคิด ความเข้าใจ และการลงมือปฏิบัติจริง

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
2	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3	อุปกรณ์ในการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก(นวัตกรรมนักเรียน)
4	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านจับใจความสำคัญอย่างชัดเจน โดยสามารถสกัดสาระสำคัญ วิเคราะห์เนื้อหา และอธิบายความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาอย่างมีความหมายและใกล้ชิดกับบริบทท้องถิ่น

13.2 นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบตามขั้นตอนของ DEEPER MODEL โดยสามารถดำเนินกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 6 ขั้นตอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การกำหนดบริบท ดึงสาระสำคัญ วิเคราะห์โครงสร้าง คาดเดาและตีความ ประเมินสาร และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ทั้งนี้ช่วยพัฒนาแนวคิดเชิงวิเคราะห์และการสื่อสารทางภาษาไทยอย่างมีลำดับขั้น

13.3 นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเห็นคุณค่าของภาษาไทยในฐานะเครื่องมือในการเข้าใจวัฒนธรรม

13.4


## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการ เรียนรู้, เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วย นวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้าน การอ่าน การเขียน และ แบบทดสอบในการวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4	1 ห่อ	1,800
		2. กระดาษ A4	2 รีม	
		3. แผ่นเคลือบ	1 ห่อ	
		4. กาว	1 กระปุก	
		5. กรรไกร	5 ด้าม	
		6. สีไม้	2 กล่อง	
		7. ปากกาเมจิก	12 ด้าม	
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

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

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถใช้ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญและคิดวิเคราะห์ได้	การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	ใบงาน,แบบฝึกทักษะ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2) นักเรียนได้นวัตกรรมที่สร้างสรรค์หลังจากเรียนรู้โดยการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก ซึ่งนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม	ตรวจสอบผลงานนักเรียน	แบบประเมิน
3) นักเรียนพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวธัญชนก ศรีใหม่)  
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- (.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหาร และจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง
- (✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (✓) เห็นชอบ
- (.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก


.....

.....

- (.....) ไม่เห็นชอบ
- เนื่องจาก

.....

.....

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

นวัตกรรมที่ 14 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุนไพรพื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL

## 1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นายสหรัฐ คำภา ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ : ยังไม่มีวิทยฐานะ  
สอนระดับ : ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

## 2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุนไพรพื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL

## 3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

## 4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## 5. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ( ) 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## 6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จริง เกิดทักษะในการคิด วิเคราะห์ เชื่อม

โยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ได้มีความรู้รอบด้าน สามารถนำสิ่งรอบตัวมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับทักษะที่ความจำเป็นในการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมความเป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี

คุณครูประจำวิชาเลยสังเกตเห็นความสำคัญของ “สุขบัญญัติแห่งชาติ” เป็นแนวทางการปฏิบัติ ตนหรือการดูแลสุขภาพพื้นฐาน เพื่อสร้างเสริมสุขภาพและลดความเสี่ยงจากโรคภัยไข้เจ็บ รวมทั้ง อันตรายต่อสุขภาพที่อาจเกิดขึ้น นำไปสู่การมีสุขภาพดีซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำกิจกรรมและ ดำเนินชีวิตประจำวัน ปลูกฝังและสร้างเสริมพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องตั้งแต่เยาว์วัย และทุกช่วงชีวิต ด้วยการปฏิบัติตนอย่างสม่ำเสมอจนเป็นสุขนิสัย สุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ

สุขบัญญัติแห่งชาติในข้อที่ 1. ดูแลรักษาร่างกาย และของใช้ให้สะอาด ทำได้โดย อาบน้ำทุก วัน อย่างน้อยวันละ 1 ครั้ง ถ่ายอุจจาระเป็นเวลาทุกวัน ใส่เสื้อผ้าสะอาดไม่จับขึ้น คุณครูจึงอยากให้นักเรียนมีร่างกายที่สะอาดเลยจัดทำนวัตกรรมทำสบู่สมุนไพรเพื่อให้เด็กได้บูรณาการในการผลิต สบู่จากสมุนไพรที่มีในท้องถิ่นได้รู้จักพืชและสมุนไพรในท้องถิ่น รู้วิธีการผลิตและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันเพื่อร่างกายที่สะอาดและสุขภาพที่ดี

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง การจัดทำสบู่สมุนไพรพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL

7.2 เพื่อให้ นักเรียน เรียนรู้วิธีการนำวัตถุดิบจากธรรมชาติรอบตัวที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ให้เกิด ประโยชน์

7.3 เพื่อดูแลรักษาร่างกายให้สะอาดตามเป็นแนวทางการปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ

## 8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 25 คน

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ทุกคน รู้วิธีการผลิตสบู่ สบู่สมุนไพรพื้นบ้าน รู้จักสมุนไพรในท้องถิ่น และรู้วิธีการดูแลรักษาร่างกายตนเองให้สะอาด

## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

สบู่ คือ ผลิตภัณฑ์ทำความสะอาดร่างกาย ผิวพรรณ มือและหน้า โดยสบู่ออกมาจากกรดเกลือ ของไขมันที่เกิดจากปฏิกิริยา saponification หรือก็คือปฏิกิริยาระหว่างไขมันหรือน้ำมันกับ สารละลายด่าง ก่อนจะกลายมาเป็นสบู่ สำหรับสบู่ในปัจจุบันนี้มีอยู่หลายแบบ เริ่มจากสบู่ก้อนขุ่น ซึ่งหลายคนคุ้นเคยกันดี เพราะใช้กันอยู่ทั่วไป ต่อมาคือสบู่ก้อนใส เป็นสบู่ที่มีส่วนผสมตามสัดส่วน ของกลีเซอริน ให้ฟองน้อยกว่าสบู่ก้อนขุ่น แต่จะใสสารเติมแต่งชนิดต่างๆลงไป ส่วนสบู่อีกหนึ่งแบบก็

คือสบู่เหลว เป็นสบู่ที่ใช้สารตั้งต้นจากเกร็ดสบู่เหมือนกับสบู่ก้อนขุ่น แต่จะใช้ต่างเข้มข้น โฟแทสเซียมไฮดรอกไซด์ แทนโซเดียมไฮดรอกไซด์ เพื่อให้เนื้อสบู่อ่อนตัวเป็นของเหลว สบู่แต่ละชนิด แม้จะมีประโยชน์ในการทำมาสะอาดผิวกาย ทำให้ผิวกายสะอาด แต่ถ้าหากว่าไม่สามารถเลือกใช้สบู่ที่เหมาะสมกับผิวได้ มีการเลือกใช้สบู่ที่มีส่วนผสมของสารเคมีหรือใช้สบู่ที่มีค่าความสมดุลเป็นต่างจากโซเดียมและโพแทสเซียมสูงเกินไป อาจทำให้ผิวหนังเกิดการระคายเคือง แห้งลอกเป็นขุย เกิดรอยแตก และผลร้ายที่สุดของสบู่เหล่านี้ก็คือการเป็นต้นตอของการเกิดโรคผิวหนัง

“สุขบัญญัติแห่งชาติ” เป็นแนวทางการปฏิบัติตนหรือการดูแลสุขภาพพื้นฐาน เพื่อสร้างเสริมสุขภาพและลดความเสี่ยงจากโรคร้ายไข้เจ็บ รวมทั้งอันตรายต่อสุขภาพที่อาจเกิดขึ้น นำไปสู่การมีสุขภาพดีซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำกิจกรรมและดำเนินชีวิตประจำวัน โดยรัฐบาลได้มีการอนุมัติให้การปฏิบัติตนตามสุขบัญญัติเป็นนโยบายสำคัญ เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2539 โดยมีเป้าหมายให้คนไทยทุกคนได้รับการปลูกฝังและสร้างเสริมพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องตั้งแต่เยาว์วัย และทุกช่วงชีวิต ด้วยการปฏิบัติตนอย่างสม่ำเสมอจนเป็นสุขนิสัย สุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ ประกอบด้วย

1. ดูแลรักษาร่างกาย และของใช้ให้สะอาด ทำได้โดย
  - อาบน้ำทุกวัน อย่างน้อยวันละ 1 ครั้ง
  - ถ่ายอุจจาระเป็นเวลาทุกวัน
  - ใส่เสื้อผ้าสะอาดไม่จับขึ้น
2. รักษาฟันให้แข็งแรง และแปรงฟันทุกวันอย่างถูกต้อง โดยการ
  - แปรงฟันทุกวันอย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง เช้าและก่อนนอน
  - หลีกเลี่ยงการทานลูกอม ลูกกวาด
  - ตรวจสุขภาพช่องปากและฟันอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง
3. ล้างมือให้สะอาด ก่อนทานอาหารและหลังขับถ่าย
  - โดยล้างมือด้วยสบู่ทุกครั้ง ก่อนและหลังการเตรียมปรุงและรับประทานอาหาร รวมทั้งหลังการขับถ่าย
4. กินอาหาร สุก สะอาด ปราศจากสารอันตราย และหลีกเลี่ยงอาหารรสจัด สีสูดฉาด โดยการ
  - เลือกซื้ออาหารสด สะอาด ปลอดภัย
  - รับประทานอาหารปรุงสุกใหม่
  - ใช้ช้อนกลางในการรับประทานอาหารร่วมกัน
  - หลีกเลี่ยงทานอาหารสุกๆ ดิบๆ
5. งดบุหรี่ สุรา สารเสพติด การพนัน และการสำส่อนทางเพศ
  - โดยส่งเสริมธรรมเนียมรักษานวลสงวนตัว และมีคูครองเมื่อถึงวัยอันควร
6. สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวให้อบอุ่น ทำได้โดย
  - จัดทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว
  - เผื่อแผ่หัวใจให้กันและกัน
7. ป้องกันอุบัติเหตุด้วยการไม่ประมาท ทำได้โดย
  - ระวังระวังป้องกันภัย ที่อาจเกิดขึ้นภายในบ้าน เช่น เต้าแก๊ส ไฟฟ้า ของมีคม

- ระวังป้องกันอุบัติเหตุในที่สาธารณะ ปฏิบัติตามกฎหมายจราจร หรือในบริเวณก่อสร้าง
- 8. ออกกำลังกายสม่ำเสมอ และตรวจสุขภาพประจำปีทุกปี โดยการ
  - ออกกำลังกายอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ครั้ง ๆ ละไม่น้อยกว่า 30 นาที
  - ตรวจสุขภาพประจำปี อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
- 9. ทำจิตใจให้ร่าเริง แจ่มใสอยู่เสมอ โดยการ
  - พักผ่อนนอนหลับให้เพียงพอ
  - จัดสภาพแวดล้อมภายในบ้านและที่ทำงานให้น่าอยู่
- 10. มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และร่วมสร้างสรรค์สังคม เช่น
  - หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ก่อให้เกิดมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อม เช่น โฟม พลาสติก
  - กำจัดขยะภายในบ้าน
  - มีและใช้ส้วมที่ถูกสุขลักษณะ
  - ใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด เป็นต้น

แนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL มีกระบวนการอยู่ 4 ขั้นตอน ดังนี้

**Mindfulness** การฝึกสติ คือการจดจ่ออยู่กับปัจจุบัน โฟกัสอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวเรา และสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเรา รู้ว่าตัวเองรู้สึกอย่างไร เพื่อให้มีสมาธิและพร้อมปฏิบัติในแบบฝึกต่อไป

**Active Learning** การปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยการเปลี่ยนจากผู้เรียน ที่เป็นผู้รับสารด้วยการฟังเพียงอย่างเดียว กลายมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ตั้งแต่การพูด อ่าน เขียน รวมถึงการคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม พร้อมทั้งลงมือปฏิบัติจริง

**Network Learning** การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ การทำงานร่วมกัน

**Useful** การนำไปใช้ประโยชน์ การนำไปดูแลรักษาความสะอาดร่างกาย

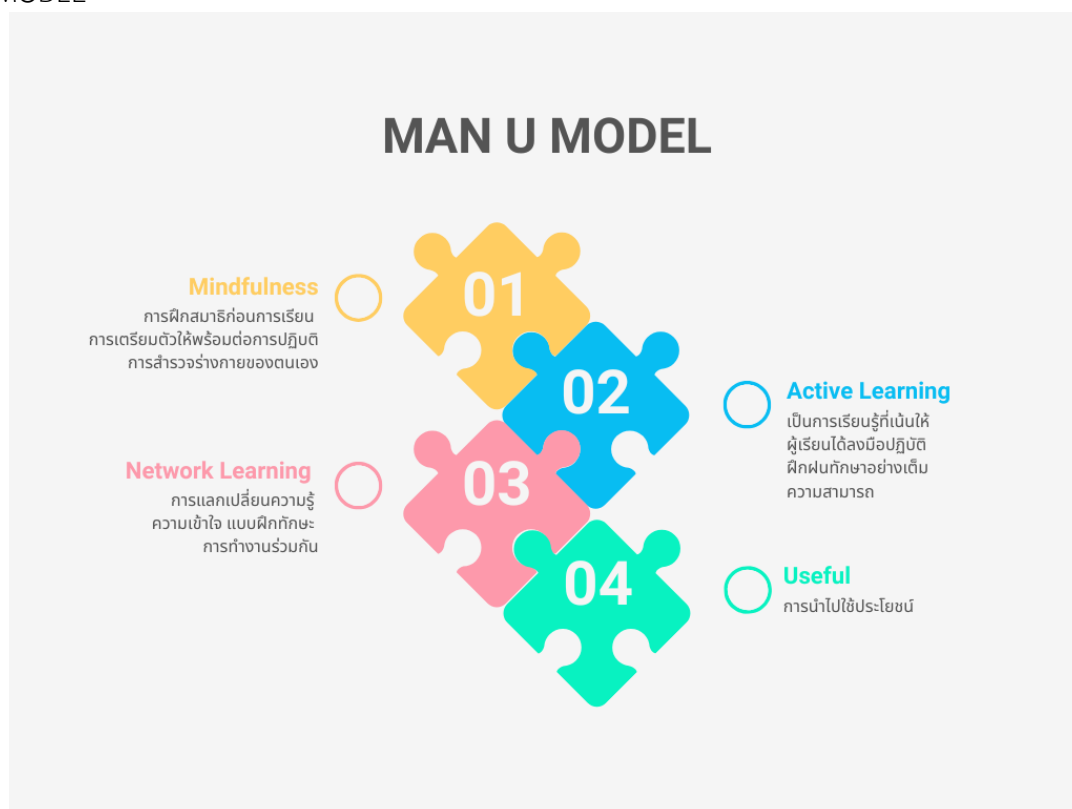
#### 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ทั้งการเรียนทฤษฎีและการปฏิบัติจริง ความเข้าใจ ความรู้ทางสมุนไพรรักษาโรค ความสะอาดของร่างกาย ความสามัคคี เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล 2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียน ให้ความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครู และ AARนักเรียน) 4. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำแบบฝึกและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุนไพร่พื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	6. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุนไพร่พื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL ผู้การเรียนรู้มีความสุข จากผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 7. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา และการตรวจสอบสุขภาพ
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	8. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

#### 11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

กรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ “สบู่มุนไพร่พื้นบ้าน” รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามแนวปฏิบัติสุขบัญญัติแห่งชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MAN U MODEL



**Mindfulness** การฝึกสติ คือการจดจ่ออยู่กับปัจจุบัน โฟกัสอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวเรา และสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเรา รู้ว่าตัวเองรู้สึกอย่างไร เพื่อให้มีสมาธิและพร้อมปฏิบัติในแบบฝึกต่อไป

**Active Learning** การปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยการเปลี่ยนจากผู้เรียน ที่เป็นผู้รับสารด้วยการฟังเพียงอย่างเดียว กลายมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ตั้งแต่การพูด อ่าน เขียน รวมถึงการคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม พร้อมทั้งลงมือปฏิบัติจริง

**Network Learning** การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ การทำงานร่วมกัน

**Useful** การนำไปใช้ประโยชน์ การนำไปดูแลรักษาความสะอาดร่างกาย

## 12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	วัสดุอุปกรณ์ในการผลิตสบู่
2	สมุนไพรพื้นบ้าน
3	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
4	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

## 13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 13.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลิตสบู่ด้วยสมุนไพรพื้นบ้านได้ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้  
MAN U MODEL
- 13.2 นักเรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาในท้องถิ่น
- 13.3 นักเรียนดูแลรักษาสุขภาพของตนเองได้

## 14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


กิจกรรม	หมวดค่า ใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อ การเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. แม่พิมพ์ในการทำสบู่	5 ชุด	1,800
		2. กลิเซอริน หรือ เกล็ดสบู่	3 ถัง	
		3. อุปกรณ์การทำสบู่	1 ชุด	
		4. สื่อการจัดการเรียนรู้	2 ชุด	
รวมเป็นเงิน.....หนึ่งพันแปดร้อยบาทถ้วน.....				1,800

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

## 15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนสามารถทำสบู่ได้ และเห็น คุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น	การสังเกต	แบบการสังเกต

2) นักเรียนสามารถดูแลสุขภาพของตนเองได้	การตรวจสุขภาพ	แบบตรวจสุขภาพ
3) นักเรียนพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

ลงชื่อ..........ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นายสหรัฐ คำภา)  
ตำแหน่ง ครู

## 16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

### 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### 16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

### 16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

.....

.....

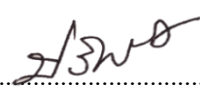
.....

(.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

### นวัตกรรมที่ 15 “Step Up English!” – Enhancing English Communication through Active Learning for Grade 3 Students at Ban Yang Noi (Prompittaya) School.

#### 1. Innovation Developer

**Name:** Ms. Jabosung Nicoline Njeko

**Grade Level:** Grade 3

#### 2. Title of the Learning Innovation

“Step Up English!” – Enhancing English Communication through Active Learning for Grade 3 Students at Ban Yang Noi (Prompittaya) School.

#### 3. Duration of Implementation

16th May, 2025 – 30th September, 2025. (Semester 1, Academic Year 2025)

#### 4. Approach to Innovation Development

Approach 1: Exploring existing teaching and learning innovations from various

sources and adapting or improving them for further development.

Approach 2: Creating a new teaching and learning innovation.

#### 5. Types of Innovation

( ) 01 Innovation in Educational Systems and Management Models

( ) 02 Innovation in Curriculum Development

(✓) 03 Innovation in Teaching and Learning

( ) 04 Innovation in Educational Media and Technology, including Print Media, Electronic Media, and Various Learning Resources

( ) 05 Innovation in Classroom Management

( ) 06 Innovation in Educational Administration and Services

( ) 07 Innovation in Assessment and Evaluation

( ) 08 Innovation in Professional Development, Work Performance Enhancement, and Organizational Development

## 6. Rationale and Background

In today's globalized society, English communication skills are vital for students to succeed academically and socially. Ban Yang Noi (Prompittaya) School recognizes the need to foster English proficiency from an early age, particularly among primary students who are at a critical stage for language acquisition.

The "Step Up English!" innovation aims to address common challenges in English language learning by integrating active learning strategies that encourage real-world communication. By using games, group activities, storytelling, and technology, the innovation seeks to make English learning fun, interactive, and effective for Grade 3 students. Through consistent practice in listening, speaking, reading, and writing, students will build confidence, enhance vocabulary usage, and develop communication strategies that they can use inside and outside the classroom.

## 7. Objectives of the Innovation

- 1) To develop students' basic English communication skills through active, hands-on learning activities.
- 2) To foster student engagement and motivation by creating a dynamic, interactive English learning environment.
- 3) To build students' confidence in using English for real-life communication through games, role-playing, and storytelling.

## 8. Target Group / Population / Sample

### Quantitative Aspect

- The target group consists of 25 Grade 3 students from Ban Yang Noi (Prompittaya) School in the academic year 2025.

### Qualitative Aspect

- Grade 3 students from Ban Yang Noi (Prompittaya) School will demonstrate improved confidence and ability in English speaking, listening, reading, and writing through active learning techniques.

## 9. Principles, Concepts, and Theoretical Foundations Underpinning the Innovation

### 1) Active Learning

Active learning emphasizes student participation in the learning process through meaningful activities that involve discussion, practice, and reflection.

It supports language acquisition by encouraging students to use English in natural, engaging contexts.

## 2) Constructivist Learning Theory

Constructivism views learning as an active, constructive process where learners build new knowledge based on their experiences and prior understanding. By engaging in real-world tasks, students meaningfully integrate new language skills into their existing knowledge frameworks.

## 3) Communicative Language Teaching (CLT)

CLT focuses on enabling students to communicate effectively and meaningfully in English. It promotes fluency over accuracy and encourages interaction, negotiation of meaning, and authentic language use in a variety of situations.

## 4) Digital Learning Theory

By integrating digital resources like educational videos, games, and online practice platforms (such as Kahoot and Quizlet), students are given modern, accessible tools to enhance their English language practice both individually and collaboratively.

## 5) The "Step Up" Model for English Language Development

This model follows a five-phase learning structure:

- **Step 1: Warm-Up** – Energizing activities to activate background knowledge and spark interest.
- **Step 2: Introduction** – Presenting key language points with examples and visuals.
- **Step 3: Practice** – Guided activities to practice new vocabulary, phrases, and patterns.
- **Step 4: Production** – Students create their own conversations, short presentations, or stories.
- **Step 5: Reflection** – Reviewing learning outcomes, self-assessment, and sharing insights to consolidate skills.

## 10. Learning Process Design

Process/Step	Summary of Activities/Implementation Guidelines
1. Preparation and Planning (P – Plan)	Study the problem, analyze learners' needs, set learning objectives, design learning activities, and prepare materials and tools.

Process/Step	Summary of Activities/Implementation Guidelines
2. Innovation Development (D – Do)	Create and implement the innovation, conduct learning activities, and integrate media and tools in the classroom.
3. Evaluation and Assessment (C – Check)	Measure learning outcomes and satisfaction using evaluation tools and analyze the results.
4. Reporting and Improvement (A – Act)	Present the results, reflect on the outcomes, and use feedback to adjust and develop further.

### 11. Structure and Components of the Innovation

- English vocabulary learning activities integrating visual flashcards, digital media, interactive games (e.g., Kahoot), and assessments.
- The innovation is based on active learning and game-based learning principles to increase student engagement and language retention.

### 12. Media – Equipment / Tools

No.	Media/Equipment Name and Details
1	Flashcards – English vocabulary cards created using Canva educational media
2	Teaching materials and documents that support the innovation-based learning activities
3	Vocabulary games using Kahoot as an interactive digital tool
4	Learning assessment tools – quizzes and evaluation forms

### 13. Expected Outcomes

- 13.1 Improved English vocabulary retention among primary students.
- 13.2 Increased student motivation and engagement in English classes.
- 13.3 Enhanced ability to integrate digital tools and game-based learning in classrooms.
- 13.4 Teachers are empowered with innovative teaching strategies.

**14. General Subsidy Budget for Educational Innovation Development**

Activity	Expense Category	Expenses		
		Item	Quantity	Amount (THB)
Procurement of learning materials	Materials	1. English flashcards	-	1,800
		2. English vocabulary game set		
		3. Whiteboard		
		4. Chart paper		
		5. Marker pens		
		6. Plastic laminating sheets		
		7. Sticker paper		
Total as money.....Baht One Thousand Eight Hundred Only.....				1,800

**15. Evaluation**

Success Indicator	Evaluation Method	Tool Used
1) Students' English learning achievement	Testing	Achievement test
2) Satisfaction with English learning activities	Satisfaction survey	Satisfaction questionnaire

Signature.....Innovator

(Ms. Jabosung Nicoline Njeko)

Principal of Ban Yang Noi (Prompittaya) School

**16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา**

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- (.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (.....) อื่นๆ.....

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง
- (✓) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (✓) เห็นชอบ
- (.....) ให้ปรับปรุง  
เนื่องจาก

.....

- (.....) ไม่เห็นชอบ  
เนื่องจาก

.....

ลงชื่อ..... ..... ผู้อนุมัติ

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

## ส่วนที่ 4

### การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ

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

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) จึงได้กำหนดทิศทางการพัฒนาและกระบวนการนำแผนสู่การปฏิบัติ ดังนี้

#### 1. การกระจายอำนาจการบริหารจัดการและสร้างเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา

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

#### 2. การมีส่วนร่วมบริหารจัดการของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) บริหารจัดการโดยเน้นบทบาทสำคัญของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการร่วมวางแผน กำกับ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และชุมชนได้อย่างแท้จริง

#### 3. การให้ความร่วมมือร่วมใจของบุคลากรในสถานศึกษา

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

#### 4. การเสริมสร้างความเข้มแข็งให้สถานศึกษา

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

#### 5. การกำกับติดตาม ควบคุม และประเมินผลการปฏิบัติงาน

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



# โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ