

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘



โรงเรียนบ้านปากน้ำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านปากน้ำ ฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน ตามภาระกิจของโรงเรียนให้มีความสอดคล้อง เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ ค่านิยม พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ และแนวทางในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี แผนแม่บทภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายรัฐบาลด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการและนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัด อุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี นอกจากนี้ยังคำนึงถึงภารกิจหลัก ที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ แก้ไข เพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๔๕ ที่มุ่งเน้นสาระสำคัญของคุณภาพและความเสมอภาคทางการศึกษาของชาติ เป็นไปเพื่อพัฒนาคุณภาพคนไทยและสังคมไทยอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านปากน้ำ ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการดำเนินงานในครั้งนี้ หวังอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่กำหนดไว้ อันจะทำให้คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนเจริญก้าวหน้า ต่อไป

โรงเรียนบ้านปากน้ำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๑
๑. ข้อมูลสถานศึกษา.....	๑
๒. ชื่อแผนงาน.....	๑
๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ.....	๑
๔. ระยะเวลาดำเนินการ.....	๑
๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา.....	๑
๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด.....	๑
๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด...	๑
๘. ลักษณะโครงการ.....	๒
๙. หลักการและเหตุผล.....	๒
๑๐. วัตถุประสงค์.....	๓
๑๑. เป้าหมาย.....	๓
๑๒. นวัตกรรมการบริหาร.....	๓
๑๓. ประเภทของนวัตกรรม.....	๕
๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	๕
๑๕. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	๖
๑๖. นวัตกรรมของครู.....	๖
๑๗. การประเมินผลโครงการ.....	๗
แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้.....	๘

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านปากน้ำ ตำบลกุดลาด อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อแผนงาน : PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ : นายประเสริฐ วงศ์เสนา ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปากน้ำ

๔. ระยะเวลาดำเนินการ : ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๕. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒

วัตถุประสงค์

๑. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

๒. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

๓. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๔. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด ได้แก่

๑. ปฏิรูปการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๒. พัฒนาคูณากร ให้มีความพร้อม ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษา

๓. ส่งเสริมและสนับสนุน ให้ชุมชน มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

๗. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ทิศทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๘. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง

๙. หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ มาตรา ๒๓ กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมในแต่ละระดับการศึกษาและใน มาตรา ๒๔(๔) ได้กำหนดไว้ว่า “ การจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา” สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๔๗ : ๑๐) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ที่มีความหมายหลากหลายและสัมพันธ์กันเป็นองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้แจ้งรู้จริงในสิ่งที่ศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ เช่นเดียวกับ ทิศนา แคมณี (๒๕๖๒ : ๑๔๗) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่าหมายถึง การนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

นวัตกรรม การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Problem-based Learning มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ชื่อแตกต่างกันออกไป เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้จากปัญหา และการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก และมีผู้ให้ความหมาย สรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดย ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เป็นการค้นคว้าด้วยตนเองโดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามกลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจ และการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก อีกทั้งยังสามารถบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วย ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเอง

การสอนแบบบูรณาการ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ต่างๆ ของรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ มาใช้ในชีวิตจริงได้ สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Management) หมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาสาระของศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สามารถนำความรู้ ทักษะและ เจตคติไปสร้างงาน แก้ปัญหาและใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง

โรงเรียนบ้านปากน้ำ เป็นโรงเรียนขนาดกลาง เปิดสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา คือ “โรงเรียนบ้านปากน้ำมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ และได้มาตรฐาน เรียนดี มีคุณธรรม สร้างสรรค์นวัตกรรม น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดำรงตนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข” อีกทั้ง เนื่องจากโรงเรียนเป็นโรงเรียนของชุมชน และชุมชนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมของชุมชนจึงมีความสำคัญ จึงได้นำประวัติศาสตร์

ท้องถิ่นเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา และโรงเรียนบ้านปากน้ำ เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหาโดยสามารถบูรณาการทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ต้องการที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งวิทยาการที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาโดยที่ไม่ได้มีการศึกษาหรือเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน เพื่อนำมาแก้ปัญหา ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน

๑๐. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
๒. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน
๓. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีและประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเอง

๑๑. เป้าหมาย

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

- ๑) ครูผู้สอน มีความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ร้อยละ ๘๐
- ๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๕
- ๓) ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีและประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเอง ร้อยละ ๘๐

๑๑.๒ เชิงคุณภาพ

- ๑) ครูผู้สอน มีความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบได้
- ๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๓) ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีและประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเอง

๑๒. นวัตกรรมการบริหาร

นวัตกรรมการศึกษา “ PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้ ”

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือ PBL เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ได้ฝึกทักษะการคิด โดยมีการวางแผนและอภิปรายในการร่วมกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจนทักษะการสื่อสาร ที่ถือว่ามีความจำเป็นและสำคัญต่อการดำรงชีวิตอย่างมาก โดยผู้เรียนจะเสนอสิ่งที่ตนเองอยากเรียนรู้ขึ้นมาและครูมีบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๔๗ : ๑๐) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่า เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ที่มีความหมายหลากหลายและสัมพันธ์กันเป็นองค์รวม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรู้แจ้งรู้จริงในสิ่งที่ศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ บุญเลี้ยง ทุมทอง (๒๕๕๙ : ๑๔๖) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการว่าเป็นกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยนำศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานให้เกิดความสมบูรณ์ มีความหมายมีความหลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของชีวิต ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์รอบ

ด้าน เพื่อการพัฒนาสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถนำไปใช้เพื่อการดำรงชีวิตให้เป็นสุขได้ทั้งในสังคมปัจจุบันและอนาคต

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการได้ ว่าหมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ หรือเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กัน เข้ามาไว้ด้วยกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่เป็นองค์รวม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

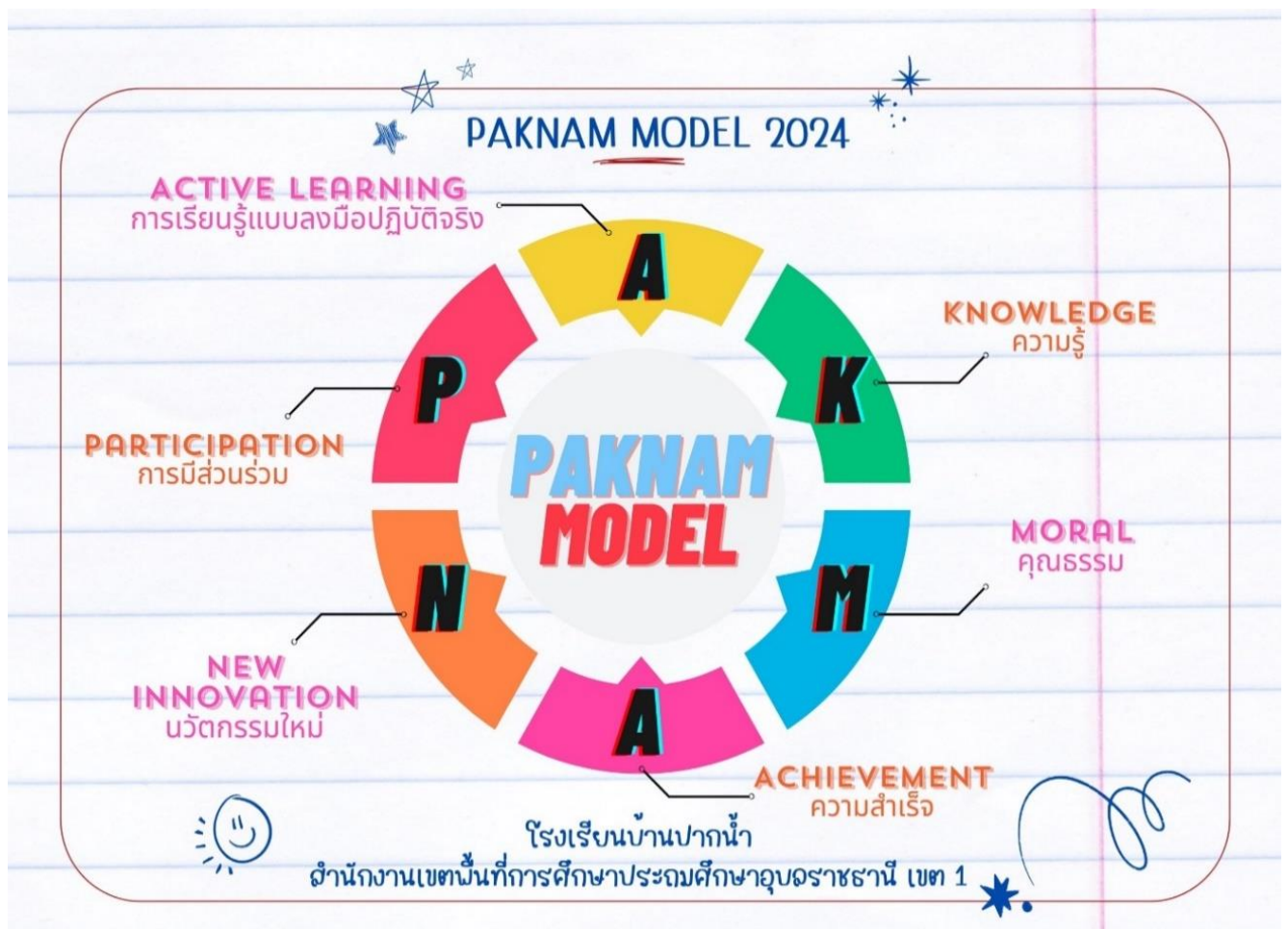
ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านปากน้ำ ได้ออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๑. การระบุปัญหา (Problem) โดยโรงเรียนได้เริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบัน ชุมชนท้องถิ่น ปัญหา และความต้องการ

๒. การกำหนดจุดมุ่งหมาย โดยโรงเรียนได้กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมายในแผนปฏิบัติการโรงเรียน รวมทั้งหลักสูตรสถานศึกษา

๓. โรงเรียนออกแบบและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการบริหารและพัฒนาผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-based Learning : PBL และการบูรณาการนวัตกรรม “PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้”



วิสัยทัศน์ : “โรงเรียนบ้านปากน้ำมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐาน เรียนดี มีคุณธรรม สร้างสรรค์นวัตกรรม น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดำรงตนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข ”

อัตลักษณ์ของโรงเรียน “ระเบียบวินัยล้ำเลิศ เชิดชูคุณธรรม นำหน้าวิชาการ สืบสานประเพณี สุขภาพดีถ้วนหน้า”

กระบวนการขับเคลื่อน PBL **สู่การบูรณาการการเรียนรู้** **ทั้งระบบด้วยวงจรคุณภาพ PDCA**

P : Plan การวางแผนทั้งระบบ

D : Do การดำเนินการทั้งระบบ

C : Check การติดตาม ประเมินผล

A : Act การปรับปรุง พัฒนา

กลยุทธ์การพัฒนา คือ PAKNAM MODEL

P : Participle การมีส่วนร่วม

A : Active Learning การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

K : Knowledge ความรู้

N : New Innovation นวัตกรรมใหม่

A : Achievement ความสำเร็จ

M : Moral คุณธรรม

แนวทางการพัฒนาทั้งระบบ ใน ๓ ด้าน คือ

ด้านทักษะวิชาการ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก

ด้านทักษะวิชาชีพ คือ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านการทำงาน

ด้านทักษะชีวิต คือ ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก

และจิตสำนึกตามวัฒนธรรมอันดีของสังคม

๑๓. ประเภทของนวัตกรรม

๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง

เรียนรู้ต่างๆ

๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑) ครูผู้สอน มีความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบได้

๒) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

๓) ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีและประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเอง

๑๕. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรมกลาง “PAKNAM MODEL ขับเคลื่อน PBL สู่การบูรณาการการเรียนรู้”

จำนวน ๕๒,๙๐๐ บาท

๑๖. นวัตกรรมของครู

ที่	ชื่อนวัตกรรม	งบประมาณ
๑	การพัฒนาทักษะการอ่าน เรื่อง การอ่านจับใจความ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	๘,๕๐๐ บาท
๒	การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมธงเรขาเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๘,๕๐๐ บาท
๓	“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีในท้องถิ่น ”	๘,๕๐๐ บาท
๔	การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปการสอนแบบ CLT) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	๘,๕๐๐ บาท
๕	“การพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบการสอนโดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ร่วมกับการบูรณาการประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	๖,๓๐๐ บาท
๖	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน บูรณาการสร้างสรรค์ ความคิด พัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ รายวิชา การงานอาชีพ “การประดิษฐ์ การปักดอกกุหลาบจากใบเตย บูชาหลวงพ่ोजิน ด้วยMALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	๖,๓๐๐ บาท
๗	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาทำนาภูมิศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในงานประเพณี แห่หลวงพ่ोजิน ”ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ	๖,๓๐๐ บาท

๑๗. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น	๑) ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางเรียน	๑) เครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
๒) ครูมีทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	๒) ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้	๒) แบบประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้
๓) มีหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร	๓) วิพากษ์/ประเมินหลักสูตร	๓) แบบประเมินหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้
๔) มีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อถือได้	๔) ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้	๔) แบบประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ -แบบประเมินความพึงพอใจ
๕) มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจากระดับห้องเรียน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด	๕) จัดเวทีสนทนากลุ่ม และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย	๕) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม และ แบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย

แผนพัฒนานวัตกรรมของครู

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเรืองอุไร เข้มศรี ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาทักษะการอ่าน เรื่อง การอ่านจับใจความ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกิ่งเงิน ๗๐๐ ปี วัดปากน้ำ บึงสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี พระพุทธรูปศิลปะเชียงแสน ล้วนช้าง เป็นพระชัยหลังช้างหนึ่งเดียวแห่งอีสาน ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรมและความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ต่างกล่าวขานถึงความศักดิ์สิทธิ์และปฏิหาริย์ของหลวงพ่อกิ่งเงิน พระพุทธรูปที่สร้างตำนานยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

ชาวบ้านปากน้ำ บึงสระพัง และชุมชนใกล้เคียง ที่มีความศรัทธาในหลวงพ่อกิ่งเงินต่างร่วมทำบุญประจำปี แห่หลวงพ่อกิ่งเงิน ในช่วงวันที่ ๑๓ - ๑๖ เดือนเมษายน ของทุก ๆ ปี โดยมีพิธีอัญเชิญหลวงพ่อกิ่งเงินพร้อมขบวนแห่ดอกไม้ ระหว่างเส้นทางประชาชนจะนำดอกไม้และน้ำอบ น้ำหอม เพื่อสร่งน้ำหลวงพ่อกิ่งเงินตลอดเส้นทาง ซึ่งถือเป็นประเพณีแห่ดอกไม้สงกรานต์ของจังหวัดอุบลราชธานี ที่หาชมได้ยาก พร้อมทั้งกิจกรรมด้านประเพณีวัฒนธรรมอื่น ๆ อีกมากมาย เพื่ออนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามในท้องถิ่นให้คงอยู่ และเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว กระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้ชุมชน ให้ประชาชนได้สร่งน้ำหลวงพ่อกิ่งเงินพระคู่บ้านคู่เมืองอันศักดิ์สิทธิ์ ทำนุบำรุงพุทธศาสนา เกิดความสามัคคีของคนในชุมชน

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องการอ่านจับใจความ ตลอดจนสามารถตั้งคำถามตอบคำถาม สามารถเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตน เกิดความภาคภูมิใจ และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนบอกเทคนิคการอ่านจับใจความ รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เสิ้งปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีความสามารถในการอ่านจับใจความ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๗๐ ขึ้นไปจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เสิ้งคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีความสามารถในการอ่านสูงชัน บรรลุตามตัวชี้วัด มีทักษะกระบวนการและเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่ผู้สอนกำหนด

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

การอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H เป็นการอ่านจับใจความให้บรรลุจุดประสงค์ผู้อ่านควรตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวิธีอ่าน และจับใจความ หรือหาคำตอบได้รวดเร็วขึ้น โดยจับใจความให้ได้ว่า ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม อย่างไร แล้วนำมาสรุปเป็นใจความสำคัญการอ่านจับใจความ ด้วยเทคนิค ๕W๑H มีส่วนประกอบดังนี้

Who (ใคร) คือ บุคคลสำคัญเป็นตัวประกอบ หรือเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้สถานการณ์นี้เกิดมากที่สุด

What (อะไร) คือ ปัญหาสาเหตุที่เกิดขึ้น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้

Where (ที่ไหน) คือ สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุ เรื่องนี้เกิดที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด

When (เมื่อไร) คือ เวลาที่เหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไรเวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

Why (ทำไม) คือ สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้นได้ เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้เพราะเหตุใดเหตุการณ์จึงเกิดขึ้น

How (อย่างไร) คือ รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้น ว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง

ประโยชน์ กระบวนการอ่านจับใจความเทคนิค ๕W๑H ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหา รู้ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องหลังของสิ่งที่เกิดขึ้น เข้าใจความเป็นมาเป็นไปของเรื่องที่อ่าน และใช้เป็นฐานความรู้ในการนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์
ท้องถิ่น) (รูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H)

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ (๑๐ นาที)

๑. นักเรียนดูเรื่องราวประวัติ เรื่อง “หลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี” จากโปรแกรมนำเสนอ Canva แล้ว
ตอบคำถามพัฒนาการคิดต่อไปนี้

๑.๑ เรื่องนี้มีใครบ้าง (Who)

(แนวคำตอบ : หลวงพ่ोजิน พระมงคลธรรมวัฒน์ ตาชีปะขาว ชาวบ้าน เจ้าปางคำ พระ
วอ เจ้าพระตา พระเจ้าสิริบุญสาร และท้าวคำผิง)

๑.๒ ตัวละครในเรื่องทำอะไร (What)

(แนวคำตอบ : พระมงคลธรรมวัฒน์ได้นิมนต์เห็นตาชีปะขาวมาบอกให้ไปขุดพระพุทธรูปเงิน
ขึ้นมาเพื่อสักการบูชา)

๑.๓ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน (Where)

(แนวคำตอบ : วัดป่าพิฆเนศวร์ วัดปากน้ำ ไต้ต้นโพธิ์ใหญ่ พิพิธภัณฑสถานบ้านปากน้ำ)

๑.๔ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร (When)

(แนวคำตอบ : เมื่อคราวพระมงคลธรรมวัฒน์ได้สร้างพระอุโบสถมิตรภาพไทย - อเมริกัน)

๑.๕ ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ (Why)

(แนวคำตอบ : ได้นิมนต์เห็นตาชีปะขาวมาบอกให้ไปขุดพระพุทธรูปเงินขึ้นมาเพื่อสักการบูชา)

๑.๖ ผลเป็นอย่างไร (How)

(แนวคำตอบ : พระมงคลธรรมวัฒน์อัญเชิญหลวงพ่ोजินประดิษฐานไว้ที่วัดปากน้ำ และ
ถาวยานามว่า “หลวงพ่ोजิน” เพื่อสักการบูชา ชาวบ้านทุกคนจึงถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องรักษาหลวงพ่ोजินไว้เป็น
มรดกของลูกหลานในหมู่บ้าน และต้องการให้ลูกหลานได้ศึกษาถึงประวัติ ความเป็นมาของหมู่บ้าน พระมงคล
ธรรมวัฒน์ ได้สร้างพิพิธภัณฑสถานประจำหมู่บ้านขึ้นมาหลังหนึ่ง ให้ชื่อว่า "พิพิธภัณฑสถานบ้านปากน้ำ วิถีชีวิตชาวบ้าน
ลุ่มน้ำมุงสระพัง"เพื่อใช้เป็นแหล่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุ และประวัติความเป็นมาของชุมชนแห่งนี้ จะได้เป็น
แหล่งศึกษาของประชาชนต่อไป)

๒. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วครูกล่าวเชื่อมโยงเข้าสู่
บทเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ

ใจความสำคัญ : เมื่อคราวพระมงคลธรรมวัฒน์ได้สร้างพระอุโบสถมิตรภาพไทย-อเมริกัน นั้น
ท่านได้นิมนต์ถึง ตาชีปะขาว มาบอกว่าที่วัดป่าพิฆเนศวร์ ยังมีของสำคัญอยากให้ไปเอาขึ้นมาเก็บรักษาไว้ เพื่อเป็น
สมบัติของพระศาสนา ให้ลูกหลานได้เคารพสักการบูชา ของสิ่งนั้น คือ “ พระพุทธรูปเงิน ” พร้อมกับบอกว่าถ้า
ต้นตาลหักไปทางใดให้ไปขุดบริเวณนั้นก็เจอ พระมงคลธรรมวัฒน์ได้นำชาวบ้านไปที่วัดป่า และตั้งอธิษฐานจิต
ขออย่าได้มีอุปสรรคมาขัดขวาง เมื่อขุดลงไปก็ได้พบแผ่นศิลา ๔ เหลี่ยมถูกจัดไว้ในลักษณะหีบ ภายในหีบศิลานั้น
มีทรายเนื้อละเอียดสีขาว เมื่อนำทรายออกมา ก็เห็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย เนื้อเงินบริสุทธิ์ ประดิษฐานอยู่
ภายใน จากนั้นท่านได้อัญเชิญมาประดิษฐานไว้ที่ วัดปากน้ำ และถาวยานามว่า “ หลวงพ่ोजิน ” พร้อมกำชับ
ชาวบ้านไม่ให้บอกใคร เพราะอาจทำให้พระพุทธรูปถูกส่งไปเก็บรักษาไว้ที่อื่นได้ ส่วนหีบศิลาหินทราย ท่านให้
นำไปวางไว้ใต้ต้นโพธิ์ใหญ่ และโดนต้นโพธิ์ห่อหุ้มเลื่อนหายไปตามกาลเวลา ต่อมาพระมงคลธรรมวัฒน์และ
ชาวบ้านจึงถือว่าเป็นหน้าที่ที่จะดูแลรักษาหลวงพ่ोजิน ได้สร้างพิพิธภัณฑสถานประจำหมู่บ้านขึ้นมาให้ชื่อว่า

“พิพิธภัณฑ์บ้านปากน้ำ วิถีชีวิตชาวบ้านลุ่มน้ำบึงสระพัง” เพื่อใช้เป็นแหล่งเก็บรวบรวมโบราณวัตถุ และประวัติความเป็นมาของชุมชนแห่งนี้ เพื่อเป็นมรดกของลูกหลานต่อไป

หลวงพ่อกเงิน พระชัยหลังช้างแห่งแผ่นดินอีสาน เป็นพระพุทธรูปเนื้อเงินปางมารวิชัย ศิลปะเชียงแสนล้านช้าง ฝีมือตระกูลช่างชาวบ้าน ชุดพบเมื่อ ปี พ.ศ. ๒๕๑๕ ณ วัดป่าพระพิฆเนศวร์ ริมแม่น้ำมูล ซึ่งอยู่ใกล้กับค่ายดอนมดแดง อายุประมาณ ๗๐๐ ปี ขึ้นไป ซึ่งเป็นพระพุทธรูปที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นพระพุทธรูปประจำกองทัพ ของเจ้าปางคำเมื่อเกิดสงครามที่ไหน ก็จะมีอัญเชิญพระพุทธรูปประดิษฐานบนหลังช้างไปกับกองทัพ เพื่อให้เป็นสิริมงคลและเป็นสัญลักษณ์แห่งชัยชนะ จนมาตั้งถิ่นฐานที่บ้านดอนมดแดงมาจนถึงตำบลกุดลาด ไปจนถึงที่ตั้งเมืองอุบลราชธานี ในปัจจุบัน

ขั้นสอน (๔๕ นาที)

๓. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน ทบทวนความรู้เรื่อง “การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H” พร้อมทั้งร่วมสรุปตามประเด็นทบทวน ดังนี้

๓.๑ การอ่านจับใจความสำคัญ

๓.๒ การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H

๔. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปประเด็นทบทวน การอ่านจับใจความสำคัญ ๕W๑H แล้วครูอธิบายเพิ่มเติม

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำแบบฝึก “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี” ดังนี้

๕.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่ม อ่านเรื่อง “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี” ใช้เวลา ๑๐ นาที

๕.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่ม สลับกันถามตอบ โดยใช้คำถามพัฒนาความคิด หาคำตอบจากเรื่องประวัติศาสตร์ที่ได้รับ แล้วตอบคำถามพัฒนาการคิด ดังนี้

เรื่องนี้ใครบ้าง (Who)

ตัวละครในเรื่องทำอะไร (What)

เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน (Where)

เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร (When)

ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ (Why)

ผลเป็นอย่างไร (How)

๕.๓ นักเรียนช่วยกันสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วร่วมอภิปรายคำตอบ และบันทึกคำตอบและครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม

๖. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำตอบ พร้อมทั้งร่วมกันเฉลยคำตอบแบบฝึกและเขียนย่อความ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี” พร้อมส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องตามความเข้าใจ

ขั้นสรุป (๕ นาที)

๗. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

๘. นักเรียนส่งแบบฝึกตามที่ครูกำหนด

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

- P : Plan คือ การวางแผน
- D : Do คือ การดำเนินการ
- C : Check คือ การตรวจสอบ
- A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๗๐ สามารถบอกเทคนิคการอ่านจับใจความรูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๗๐ สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๘,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) บอกเทคนิคการอ่านจับใจความรูปแบบเทคนิคคำถาม ๕W๑H และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการลำดับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี ได้อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
ภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านปากน้ำ	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวเสาวนีย์ พรหมทา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
นายจิตริน ถนอมพันธ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมธงเราเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ
ใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ
ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจาก
คณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถ
วิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา
ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ยังเป็น
เป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนา
ทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษา
คณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม
และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์

เนื่องจากโรงเรียนบ้านปากน้ำ ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีแหล่งเรียนรู้จากประวัติศาสตร์มากมาย มีประวัติ
หลวงพ่อกเงิน มีประเพณีแห่หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี พิพิธภัณฑสถานบ้านปากน้ำ พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นที่เก็บรวบรวม
และจัดแสดงโบราณวัตถุและข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนนั้น และที่สำคัญที่
ทางชุมชนให้ความสำคัญมากคือ ประเพณีแห่หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ที่จัดขึ้นทุกปีในช่วงเดือนเมษายน เป็น
ประเพณีที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน และในงานจะมีการประดับตกแต่งตามเส้นทางขบวนแห่ซึ่งเริ่มขบวน
จากโรงเรียนบ้านปากน้ำ ไปจนถึงวัดบ้านปากน้ำ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดงาน จึงเกิดการเรียนรู้
เรื่องธงเราเพื่อการเรียนรู้ขึ้น และเป็นการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของผู้เรียน เรื่องรูปหลายเหลี่ยม
ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้น การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมธงเราเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการ
เรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง
นวัตกรรมนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้ความรู้ แต่ยังสร้างโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิด วิเคราะห์ ใช้ทักษะและลงมือ
ทำงานอย่างสร้างสรรค์ตามศักยภาพของตนเอง ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี อีกทั้งยังช่วยให้
ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีและประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเอง

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมจุงเรขาเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างผลงานของตนเองได้

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ ขิงปริมาณ

๑. การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมจุงเรขาเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๗ คน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๒. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างผลงานของตนเองได้ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘.๒ ขิงคุณภาพ

๑. การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมจุงเรขาเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๗ คน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๒. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างผลงานของตนเองได้

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน สาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น รวมถึงการค้นคว้าความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป โดยผู้เรียนอาจไม่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน แต่อาจใช้ความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิมหรือเคยเรียนมา นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนไฝหาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหานั้น ได้คิดเป็น ทำเป็น มีการตัดสินใจที่ดี และสามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิต การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการได้ประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ ไปสู่ความรู้และความคิดรวบยอด อันจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ต่อไป การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการตอบสนองต่อแนวคิด constructivism โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากโจทย์ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดและสะท้อนกลับ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม เน้นการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่ บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการสร้างเงื่อนไขสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ

๑. การเรียนรู้สิ่งใหม่จะได้ผลดีขึ้น ถ้าได้มีการเชื่อมโยงหรือกระตุ้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่

๒. การเรียนรู้เนื้อหาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงหรือมีประสบการณ์ตรงจากโจทย์ปัญหาจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น

๓. เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนกลุ่มย่อย การได้แสดงออก แสดงความคิดเห็นหรือ อภิปรายถกเถียงกันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ดีขึ้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลก เป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชา

ที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ ๑ กำหนดปัญหา (Define) จัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหา

สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

๑. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ โดยลักษณะของปัญหานั้นนำมาใช้ ควรมีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน มีวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ โดยคำนึงถึงการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ความซับซ้อนของปัญหาจากง่ายไปสู่ยาก ระดับและประสบการณ์ผู้เรียนเวลาที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้ดำเนินการ และแหล่งค้นคว้าข้อมูล

ขั้นที่ ๒ ทำความเข้าใจกับปัญหา (Understand) ปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ต้องสามารถอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

๓. ผู้เรียนทำความเข้าใจหรือทำความเข้าใจในคำศัพท์ที่อยู่ในโจทย์ปัญหานั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

๔. ผู้เรียนจับประเด็นข้อมูลที่สำคัญหรือระบุปัญหาในโจทย์วิเคราะห์ หาข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ความจริงที่ปรากฏในโจทย์ แยกแยะข้อมูลระหว่างข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็น จับประเด็นปัญหาออกเป็นประเด็นย่อย

๕. ผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา อภิปราย แต่ละประเด็นปัญหาว่าเป็นอย่างไร เกิดขึ้นได้อย่างไร ความเป็นมาอย่างไร โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมเท่าที่ผู้เรียนมีอยู่

๖. ผู้เรียนร่วมกันตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบปัญหาประเด็นต่างๆ พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้โดยมีเหตุผล

๗. จากสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ผู้เรียนจะประเมินว่ามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง มีเรื่องอะไรที่ยังไม่รู้ หรือขาดความรู้ และความรู้อะไรจำเป็นต้องใช้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ซึ่งเชื่อมโยงกับโจทย์ปัญหาที่ได้ ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดประเด็นการเรียนรู้ หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อจะไปค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

ขั้นที่ ๓ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า (Research) ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

๘. ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ เช่น หนังสือตำราวารสาร สื่อการเรียนการสอนต่างๆ การศึกษาในห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน อินเทอร์เน็ต หรือปรึกษาผู้รู้ในเนื้อหาเฉพาะ เป็นต้น พร้อมทั้งประเมินความถูกต้องโดย

- ประเมินแหล่งข้อมูล ความถูกต้อง เชื่อถือได้ของข้อมูล
- เลือกนำความรู้ที่เกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงว่าตรงประเด็นเพียงพอที่จะแก้ปัญหายังไร
- หาประเด็นความรู้เพิ่มเติม ถ้าจำเป็น
- สรุป เตรียมสื่อ เลือกรวบรวมเสนอผลงาน

ขั้นที่ ๔ สังเคราะห์ความรู้ (Analyze) ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

๙. ผู้เรียนนำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไปโดย

- นำเสนอผลงานกลุ่มด้วยสื่อหลากหลาย

- สะท้อนความคิด ให้ข้อมูลย้อนกลับ อภิปราย ทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
ระหว่างกลุ่ม ถึงกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การเชื่อมโยง การสร้างองค์ความรู้ใหม่

- สรุปภาพรวมเป็นความรู้ทั่วไป

ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินค่าหาคำตอบ (Summarize)

๑๐. ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม สรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสม หรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ ๖ นำเสนอและประเมินผลงาน (Presentation and Evaluation)

๑๑. ประเมินผลจากสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นที่ ๑ กำหนดปัญหา (Define)

ครูใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูนำ “ธง” ของจริงหรือภาพมาให้ให้นักเรียนดูถามกระตุ้นคิด ธงนี้สร้างจากรูปเรขาคณิตอะไรบ้าง ถ้าอยากทำธงเอง ต้องวางแผนอย่างไร นำเสนอโจทย์ปัญหา “โรงเรียนของเราจะจัดงานบุญประเพณีแห่หลวงพ่อบุญเงิน ๗๐๐ ปีขึ้น ครูอยากให้นักเรียนช่วยออกแบบและทำธงจากรูปเรขาคณิตเพื่อใช้ในการตกแต่งงาน นักเรียนจะออกแบบและสร้างธงอย่างไรให้สวยงามและใช้รูปเรขาคณิตได้ถูกต้อง?”

ขั้นที่ ๒ ทำความเข้าใจกับปัญหา (Understand)

นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๔-๕ คน ศึกษารูปร่างเรขาคณิตที่จะใช้ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และรูปหลายเหลี่ยม

ขั้นที่ ๓ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า (Research)

นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย ค้นหาข้อมูลการทำธง (จากใบความรู้ / ภาพตัวอย่าง / คลิปวิดีโอที่ครูเตรียมไว้) แต่ละกลุ่มร่างแบบแปลนธง โดยระบุว่ามีส่วนเรขาคณิตใดบ้าง และจัดเรียงอย่างไร

ขั้นที่ ๔ สังเคราะห์ความรู้ (Analyze)

นักเรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนลงมือประดิษฐ์ธงตามแบบที่ออกแบบไว้ ใช้เศษวัสดุ เช่น ไม้ไผ่ ไหมพรม ครูคอยให้คำปรึกษาเรื่องการเลือกและจัดวางรูปเรขาคณิต

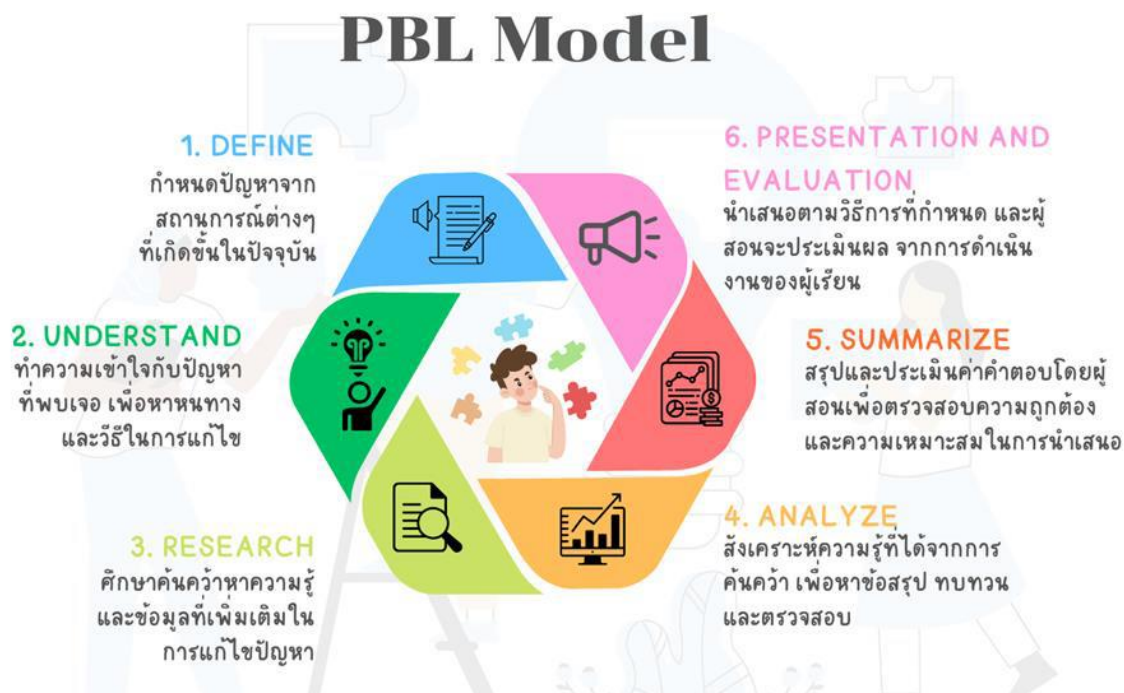
ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินค่าหาคำตอบ (Summarize)

นักเรียนแต่ละกลุ่ม สรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสม หรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ ๖ นำเสนอและประเมินผลงาน (Presentation and Evaluation)

นักเรียนออกมานำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม ครูประเมินผลจากสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติของนักเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๗ คน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๒. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างผลงานของตนเองได้

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๘,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายเกี่ยวกับรูปเรขาคณิต	ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้มาใช้สร้างผลงาน	ตรวจชิ้นงาน	ประเมินจากชิ้นงาน	ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำทักษะจากการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม/ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางจักรรัตน์ เส้นทอง ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีในท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปีวัดบ้านปากน้ำบึงสะพัง ตั้งอยู่ ณ หมู่บ้านปากน้ำ ถนนสมเด็จ ห่างประมาณ ๑๐ ก.ม.จากตัวจังหวัดอุบลราชธานี หลวงพ่อกเงิน และ ซุ้มใหญ่ประดิษฐาน ณ โนนต้นบก ทางลงหาดศรีภิรมย์ (บึงสระพัง) วัดป่าพิชมเนศวร เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรม และมหาศรัทธา เป็นที่รวมใจ ของพุทธศาสนิกชนทั่วไป จะมาแวะกราบไหว้ นมัสการหลวงพ่อกเงิน เป็นประจำ ทุกๆปี ช่วงวันสงกรานต์ วันที่ ๑๓ เมษายน จะมีการจัดงานประเพณี แห่หลวงพ่อกเงินขึ้น เป็นงานประจำปี

ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน บ้านปากน้ำ บึงสะพัง ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นงานบุญประเพณีที่สืบเนื่องมาจากแรงศรัทธา และปาฏิหาริย์ ของหลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี จะมีผู้มาร่วมงานจากทั่วสารทิศ มาร่วมงาน ทั้ง ดารา และผู้มีชื่อเสียง รายการทีวี นิตยสาร ต่างๆ ต่างให้ความสนใจ ในเรื่องราว ความศรัทธา ปาฏิหาริย์ ของหลวงพ่อกเงิน หลังเทศกาลออกพรรษาในท้องถิ่นบ้านปากน้ำ จะมีการหล่อซุ้มใหญ่ ขึ้น ณ โนนต้นบก ทางลงหาดศรีภิรมย์ (บึงสระพัง) วัดป่าพิชมเนศวร

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประเพณีชุมชน อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ตลอดจนนำมาสร้างเป็นแบบจำลองหล่อซุ้มใหญ่ และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการหล่อซุ้มใหญ่ได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สร้างแบบจำลองหล่อซุ้มใหญ่ได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของหลวงพ่อกเงินซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นบ้านปากน้ำ อ.เมือง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process)

แนวคิด

เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบค้น สืบเสาะ สำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่างๆ จนเกิดความเข้าใจและรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย นับเป็นการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอนดังนี้

๑. การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และใช้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบายให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรารู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

๕. การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

ประโยชน์

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้ความรู้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ)(รูปแบบการสอน ๕ Es)

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๕ นาที)

๑. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงินให้นักเรียนดู
๒. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า หลวงพ่อกองเงินองค์จำลองมีวิธีการและขั้นตอนการทำอย่างไร
๓. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนสถานะของสสาร เพื่อเชื่อมโยงกับการหล่อหล่อขี้ผึ้งใหญ่ให้นักเรียนฟัง

๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

๑. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงิน
๒. นักเรียนสังเกตและตอบคำถาม
๓. นักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอแลกเปลี่ยนและพูดคุย
๔. สรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆ เพื่อบูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

๔. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๓๐ นาที)

นำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “แบบจำลองหล่อขี้ผึ้งใหญ่”

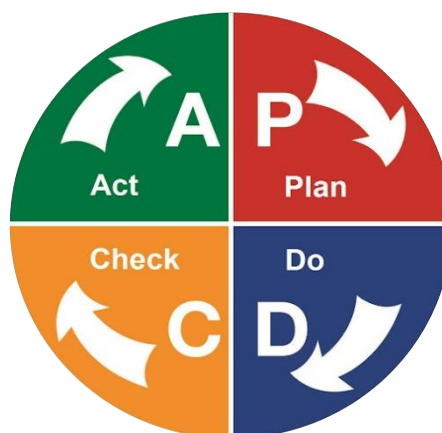
๕. ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

- P : Plan คือ การวางแผน
- D : Do คือ การดำเนินการ
- C : Check คือ การตรวจสอบ
- A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการหล่อข่องใหญ่ ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้มาใช้จัดทำหนังสือเล่มเล็กเรื่องข่องใหญ่ได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของข่องใหญ่ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๘,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการทำข่องใหญ่จำลองได้อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้มาใช้จัดทำหนังสือเล่มเล็กเรื่องข่องใหญ่ได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ภาคภูมิใจในความสวยงามของข่องใหญ่ ๒) ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางประภัสสร เหล็กงาม ตำแหน่ง ครู สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปการสอนแบบ CLT) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษา นำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทยมีการพัฒนาได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักที่ใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างประเทศมากที่สุดหรือเรียกว่าเป็นสากล (เดวิด แกรดดอล.๒๐๐๖) ได้วิจัยเรื่อง English Next.กล่าวถึงแนวโน้มของภาษาอังกฤษว่า นับจากนี้ไปจำนวนผู้เรียนภาษาอังกฤษทั่วโลกจะขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดว่าในอีก ๑๐ - ๑๕ ปีข้างหน้า ประมาณ (๒๐๑๕ - ๒๐๒๒)จำนวนผู้เรียนจะเพิ่มสูงสุดถึง ๓ พันล้านคน ข้อมูลจากงานวิจัยนี้ ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้คนบนโลกนี้ต่างตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษในสังคมโลกยุคใหม่ ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาของไทยด้านภาษาอังกฤษในปัจจุบันของกระทรวงศึกษาธิการ ที่พยายามยกระดับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พครั้งใหญ่ของประเทศโดยการปรับปรุงการสอนสาระวิชาภาษาอังกฤษในทุกระดับชั้นให้เป็นการเรียนแบบเข้มข้น พร้อมทั้งวางมาตรฐานหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาอังกฤษและเกณฑ์ของครูผู้สอนรวมถึงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทุกระดับทุกประเภท (กระทรวงศึกษาธิการ.๒๕๖๒) จากเหตุผลข้างต้นครูผู้สอนในทุกระดับจึงจำเป็นต้องมีการเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์และถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนมากที่สุด

การจัดการเรียนรู้ในช่วงที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของไทยประสบปัญหาต่างๆ มากมายที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารด้วยการใช้ภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการตั้งแต่ตัวหลักสูตร ข้อจำกัดของความพร้อมและการเข้าถึงสื่อ และเทคโนโลยีต่างๆ ของสถานศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกันและสิ่งสำคัญอีกหนึ่งประการคือ รูปแบบ เทคนิค หรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครู ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ และไม่สามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากพอ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (มร.แอนดรูว์ กลาส.๒๕๖๓) กล่าวถึงปัญหาด้านภาษาอังกฤษของไทยเกิดจาก ๔ ประเด็นคือ ๑. ค่าเฉลี่ยทักษะภาษาอังกฤษของครูภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา - มัธยมศึกษามากกว่า ๗๕ % อยู่ในระดับ A๒ หรือต่ำกว่าพื้นฐาน ๒. ปัญหาทักษะภาษาอังกฤษ

ในภาพรวมของประเทศไทย สะท้อนอยู่ในปัญหาความไม่เท่าเทียมในประเทศไทย ๓. การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ส่วนมากยังใช้การเรียนการสอนแบบยึดตามหลักไวยากรณ์ การแปล และการท่องจำมากกว่าสื่อสารได้ในชีวิตจริงและ ๔. ระบบการวัดผลทักษะภาษาอังกฤษ ยังคงมุ่งเน้นไปที่การใช้ภาษาอังกฤษตามหลักไวยากรณ์ การอ่าน ซึ่งล้วนแต่ไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

จากปัญหาดังกล่าวในข้างต้น การที่จะให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารหรือออกเสียงได้ถูกต้องใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาและป้องกันไม่ให้ผู้เรียนออกเสียงผิดจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างพื้นฐานและปลูกฝังลักษณะนิสัยในการอ่านออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา (จิรนนท์ เมฆวงษ์.๒๕๔๗) ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้หรือเทคนิคที่นิยมใช้กันในปัจจุบันคือ การอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) ที่เป็นหลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร โดยผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่างๆ และออกเสียงเหล่านั้นได้อย่างถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้และในชุมชนบ้านปากน้ำยังมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมืองมาตั้งแต่สมัยโบราณนั่นก็คือหลวงพ่ोजิน ๗๐๐ ปี วัดปากน้ำ บุ่งสระพัง พระพุทธรูปศิลปะเชียงแสนล้านช้าง เป็นพระชัยหลังช้าง หนึ่งเดียวแห่งอีสาน ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัย เป็นสัญลักษณ์แห่งวัฒนธรรมและความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ต่างกล่าวขานถึงความศักดิ์สิทธิ์และปฏิหาริย์ของหลวงพ่ोजิน พระพุทธรูปที่สร้างตำนานยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

ชาวบ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง และชุมชนใกล้เคียง ที่มีความศรัทธาในหลวงพ่ोजินต่างร่วมทำบุญประจำปีแห่งหลวงพ่ोजิน ในช่วงวันที่ ๑๓ - ๑๖ เดือนเมษายน ของทุก ๆ ปี โดยมีพิธีอัญเชิญหลวงพ่ोजิน พร้อมขบวนแห่ดอกไม้ ระหว่างเส้นทางประชาชนจะนำดอกไม้และน้ำอบ น้ำหอม เพื่อสงฆ์หลวงพ่ोजินตลอดเส้นทาง ซึ่งถือเป็นประเพณีแห่ดอกไม้สงกรานต์ของจังหวัดอุบลราชธานี ที่หาชมได้ยาก พร้อมทั้งกิจกรรมด้านประเพณี วัฒนธรรมอื่น ๆ อีกมากมาย เพื่ออนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามในท้องถิ่นให้คงอยู่ และเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว กระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้ชุมชน ให้ประชาชนได้สงฆ์หลวงพ่ोजินพระคู่บ้านคู่เมืองอันศักดิ์สิทธิ์ ทำนุบำรุงพุทธศาสนา เกิดความสามัคคีของคนในชุมชน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้จัดทำจึงได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม NANZA – Phonics Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่เชื่อมโยงกับประเพณีแห่หลวงพ่ोजินของท้องถิ่นชาวบ้านปากน้ำได้อย่างถูกต้องและชัดเจนและยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำที่ผู้เรียนออกเสียง ตลอดจนการจดจำเสียงของพยัญชนะ สระต่างๆได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งการนำนวัตกรรม NANZA – Phonics Model มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษจะส่งผลต่อผู้เรียนโดยตรง และสอดคล้องข้อมูลประวัติศาสตร์ประเพณีแห่หลวงพ่ोजิน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านออกเสียง การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และที่สำคัญที่สุดผู้เรียนจะต้องสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสาร และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาองค์ความรู้ต่อไปในอนาคต

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อพัฒนาทักษะอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่ोजินสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อนำนวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้สื่อสารประโยคง่ายๆเกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่ोजินได้

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดควมมีภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ

๘.กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เจริญปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปการสอนแบบ CLT) ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เจริญคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ (CLT Communicative Language Teaching)

แนวคิด

สินธุมาส อินันชัย (๒๕๖๒) ได้ศึกษาถึงความหมายของการอ่านแบบโฟนิคส์แล้วได้สรุปเป็นความหมายของตนเองว่า โฟนิคส์ คือ ระบบเสียงในภาษาที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างตัวอักษรและ เสียงของตัวอักษรนั้น ๆ โดยจะมีหลักเกณฑ์ทางภาษาที่ชัดเจนในการออกเสียงเหล่านั้นโดยผู้เรียนต้องจดจำอักษรที่เป็นสัญลักษณ์ของเสียงและตัวอักษรแต่ละตัว และสามารถนำไปประสมกันเพื่ออ่าน เป็นคำ

Phonics คือ วิธีการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยถอดรหัสเสียง "เขอะ" และ qu ออกเสียง "เขวอะ" จากนั้นเรียนรู้ที่จะนำเสียงมาผสมให้เป็นคำ เรียกว่า blending เช่น c a t ผสมได้ว่า "เขอะ แอะ ที แคท" เป็นต้น (ทีมงานมีความรู้ดี ๆ เกี่ยวกับ Phonics มาฝากค่ะ..., ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๒)

Phonics โฟนิคส์ คือ วิธีการเรียนอ่านเขียนและ การออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร a ถึง z ทั้ง ๒๖ ตัว เช่น ตัว “c” จะออกเสียง “k” และการสอนเด็กที่จะแยกเสียงตัวอักษรเพื่อผสมคำ เช่น เสียง k, a, t สร้างเป็นคำว่า CAT ซึ่ง การสอนแบบนี้อ้างอิงมาจาก “synthetic phonics” สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของชาติ เจ้าของภาษานั้น Synthetic Phonics คือเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนเรื่องเสียงของพยัญชนะ และสระตลอดจน “การออกเสียง” อย่างถูกต้อง และ “การสะกดคำ” อย่างมีประสิทธิภาพ (Admiedu, ๒๙ กันยายน ๒๕๖๓)

อย่างไรก็ตาม เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ดังนั้นการที่จะให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาและป้องกันมิให้ผู้เรียนออกเสียงผิดจึงควรสร้างพื้นฐานและปลูกฝังลักษณะนิสัยในการออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่เด็ก ในระยะเริ่มต้นหรือ ประถมศึกษา(จิรนนท์ เมฆวงษ์,๒๕๔๗ : ๒) ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ คือการอ่านออกเสียง สะกดคำ (Phonics) เป็นหลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียง ของตัวอักษรต่างๆ และออกเสียงเหล่านั้นให้ได้ถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ เช่น คำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว “c” จากเสียงของมันคือเสียง “เคอะ” ตัว “a” เป็นเสียง “แอะ” และตัว “ t ” เป็นเสียง “ท” และผสมเสียงกันเป็น ค-แอะ-ท แคท (ดวงใจ ตั้งสง่า,๒๕๕๕-๒๕๕๖)

สรุป การอ่านแบบโฟนิคส์มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการเรียนโฟนิคส์จะช่วยให้ นักเรียนสามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ เพราะเขาจะเข้าใจจริงๆถึงที่มา ของการออกเสียงจนสามารถนำไปใช้ในการออกเสียงได้ทุกคำศัพท์ ทุกวลี และทุกประโยค และ นักเรียนยังสามารถ

นำไปต่อยอดฝึกฝนและพัฒนาตนเองได้ เป็นกระบวนการสอนภาษาที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยง ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารภาษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องในการใช้ภาษา การสอนแบบนี้จะเน้นพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของผู้เรียน โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Communicative Language Teaching เน้นการจำลองสถานการณ์จริงมาให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจกับการใช้ภาษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้งานในชีวิตจริงได้อย่างคล่องแคล่ว ไม่ว่าจะด้านการฟัง (Listening) และการพูด (Speaking) ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Communicative Language Teaching มี ๕ ขั้นตอน ได้แก่

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน(Warm up)

ให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นบทบาทสมมติ ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

๒. ขั้นการใช้ภาษา(Presentation)

มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน เป็นขั้นที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

๓. ขั้นฝึก (Practice)

ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นให้ความรู้ ให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนในการใช้ภาษา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึก หากทำระหว่างที่ผู้เรียนกำลังลองฝึกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ Learning by Doing

๔. ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน(Production)

ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้อง และเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ ผู้ให้ความรู้ (Informant) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก

๕. ขั้นสรุป (Wrap Up)

เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
(รูปแบบการสอน CLT)

๑. ขั้นนำ (Warm up) (๕ นาที):**กิจกรรม: เกมการ์ดคำศัพท์ (Vocabulary Card Game)**

ครูแจกการ์ดคำศัพท์ให้นักเรียนและอธิบายกติกา นักเรียนทำการจับคู่การ์ดที่มีเสียงสั้น A เหมือนกันและอ่านคำที่จับคู่กันให้เพื่อนฟัง

๒. ขั้นนำเสนอ (Presentation) (๑๕ นาที):**กิจกรรม: สอนตัวอักษรและเสียง**

ครูใช้การ์ดตัวอักษรและแผ่นกระดานเพื่อสอนการออกเสียงทีละคำและให้นักเรียนทำตาม ครูอธิบายว่าการออกเสียงสั้น A เป็นอย่างไรและให้ตัวอย่างหลายๆ คำ จากนั้นสนทนากับนักเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีแห่หลวงพ่อกอง

๓. ขั้นฝึก (Practice) (๑๕ นาที):**กิจกรรม: เกมการผสมเสียง (Sound blending game)**

ครูแจกการ์ดตัวอักษรให้นักเรียนและอธิบายกติกาการเล่น นักเรียนผลัดกันเลือกการ์ดตัวอักษรและผสมเสียงเพื่อสร้างคำ ครูเดินตรวจและช่วยเหลือเมื่อนักเรียนมีปัญหา

๔. ขั้นนำไปใช้ (Production) (๒๐ นาที):

กิจกรรม: เขียนคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC (Write CVC words with short A sounds)

นักเรียนใช้สมุดหรือกระดาษในการเขียนคำที่ได้จากการผสมเสียง นักเรียนแต่ละคนผลัดกันออกมาอ่านคำที่เขียนให้เพื่อนๆ ฟังและครูช่วยตรวจสอบการอ่านและการเขียน นักเรียนช่วยกันหาคำศัพท์ที่ได้จากประเพณีแห่หลวงพ่อกองมาจัดหมวดหมู่ตามการออกเสียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ (Letter Sound) และฝึกการประสมคำเพื่ออ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ NANZA – Phonics Model

๕. ขั้นสรุป (Wrap Up) (๕ นาที / ๕ minutes):**กิจกรรม: สรุปบทเรียน (Lesson summary)**

ครูนำบททวนคำที่เรียนและเชิญชวนนักเรียนอาสาออกมาอ่านคำที่เขียน ครูชื่นชมและให้คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับนักเรียนที่มีการผสมเสียงและการอ่านที่ดี นำคำที่ได้จากการเรียนที่เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกองมาฝึกอ่านและแต่งประโยคง่ายๆ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

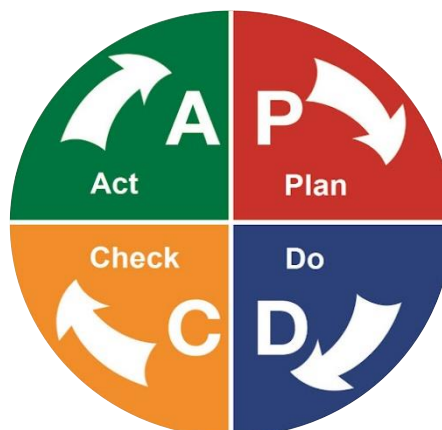
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

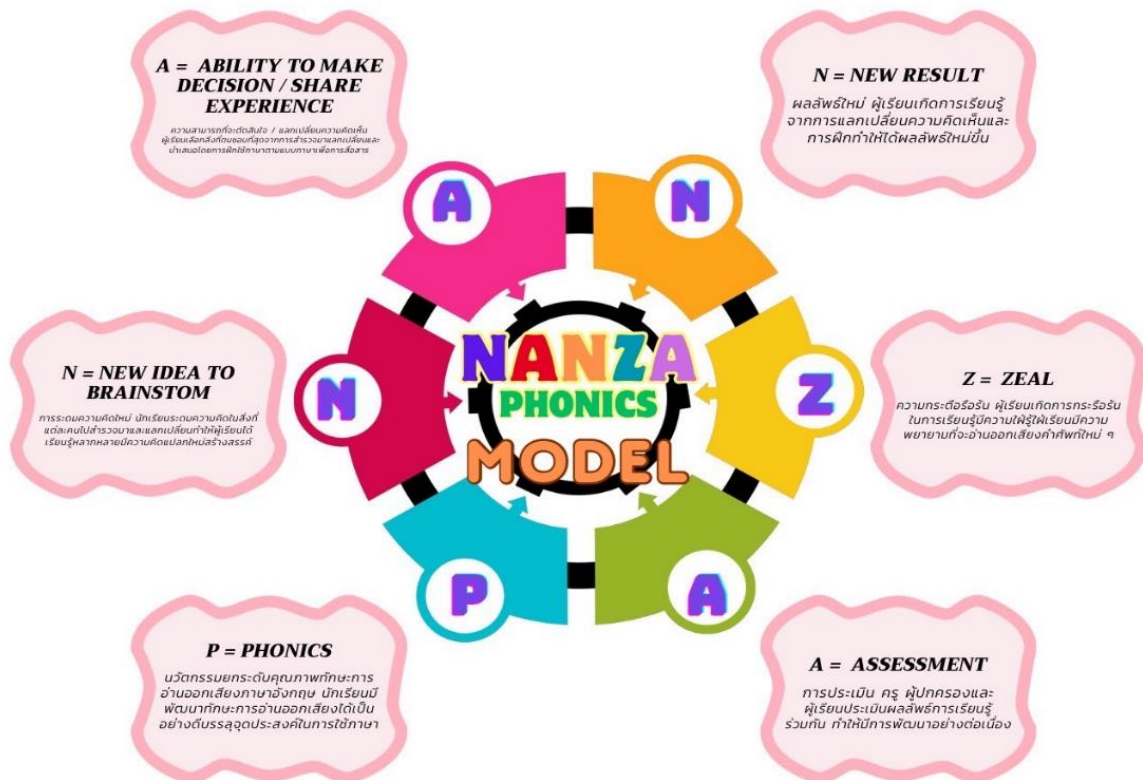
P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน





ฐานการเรียนรู้ NANZA – Phonics Model

N = New Idea to brainstom การระดมความคิดใหม่ นักเรียนระดมความคิดในสิ่งที่แต่ละคนไปสำรวจมาและแลกเปลี่ยนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลากหลายมีความคิดแปลกใหม่สร้างสรรค์สู่การวางแผน (P)

A = Ability to make decision / Share experience ความสามารถที่จะตัดสินใจ / แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้เรียนเลือกสิ่งที่ตนชอบที่สุดจากการสำรวจมาแลกเปลี่ยนและนำเสนอโดยการฝึกใช้ภาษาตามแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (D)

N = New Result = ผลลัพธ์ใหม่ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการฝึกทำให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ขึ้น (C)

Z = Zeal ความกระตือรือร้น ผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้นในการเรียนรู้มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมีความพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ๆ (C)

A = Assessment การประเมิน ครู ผู้ปกครองและผู้เรียนประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (A)

P = Phonics นวัตกรรมยกระดับคุณภาพทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ นักเรียนมีพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้เป็นอย่างดีบรรลุจุดประสงค์ในการใช้ภาษา (C)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๗๐ สามารถอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษและสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประเพณีแห่งหลวงพ่ोजินได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๗๐ สามารถนำความรู้มาใช้สื่อสารประโยคง่ายๆเกี่ยวกับประเพณีแห่งหลวงพ่ोजินได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ เกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๘,๕๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษNANZA – Phonics Model และสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประเพณีแห่งหลวงพ่ोजินได้ถูกต้อง	ทำแบบทดสอบการอ่าน	แบบทดสอบ	มีคะแนนอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาใช้สื่อสารประโยคง่ายๆเกี่ยวกับหลวงพ่ोजินได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมกรปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของชาวชุมชนบ้านปากน้ำ	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายนิพนธ์ ผูกพันธ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบการสอนโดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ร่วมกับการบูรณาการประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หมู่บ้านปากน้ำ มีประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชนมาอย่างยาวนาน มีพิพิธภัณฑ์ บ้านปากน้ำ เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนเมื่ออดีตที่สำคัญ อันแสดงให้เห็นถึงร่องรอยความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมมนุษย์ในอดีตกาลได้เป็นอย่างดี มีการขุดพบสิ่งสำคัญ เช่นพระพิฆเนศวร์ประติมากรรมหินทราย ศิลปะขอม ราวพุทธศตวรรษที่ ๑๓ อายุประมาณ ๑,๓๐๐ ปี เครื่องปั้นดินเผา เสมาหินทราย พระพุทธรูปหินทราย ยุคทวารวดี ราวพุทธศตวรรษที่ ๑๒ อายุประมาณ ๑,๒๐๐ ปี พิพิธภัณฑ์บ้านปากน้ำแห่งนี้ ได้รวบรวมจัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในการประกอบอาชีพของชาวบ้านลุ่มน้ำบึงสะพังอย่างมากมาย อาทิ เครื่องมือดักสัตว์ที่แสดงถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น จำพวก คันหลุบ ดั้งดักหนู แร้ว กับดักต่างๆ และอุปกรณ์จับสัตว์น้ำ เช่น ขนาง ลอบยีน ลอบนอน ข้อง เบ็ด อวน ฉมวก ตุ่ม สุ่ม สวก กรบ ไซ ลันดักปลา ไหล อีจู้ ฯลฯ

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ศึกษาถึงประเพณีและความเชื่อซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหมู่บ้านปากน้ำ จังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี โดยผ่านการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบาย ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บึงสะพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ปี การศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method)

แนวคิด

ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ กรมวิชาการ (๒๕๔๕) ได้กล่าวถึงวิธีการทางประวัติศาสตร์ ว่ามีลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ กำหนดประเด็นปัญหา

การกำหนดเป้าหมายหรือประเด็นคำถามที่ต้องการศึกษา แสวงหาคำตอบ (ศึกษาอะไร ช่วงเวลาไหน สมัยใดและเพราะเหตุใด)

ขั้นที่ ๒ รวบรวมหลักฐาน

การค้นหาและรวบรวมหลักฐานประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งได้แก่ วัตถุโบราณร่องรอยถิ่นที่อยู่อาศัยหรือการดำเนินชีวิต

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูล

การวิเคราะห์หลักฐาน (การตรวจสอบหลักฐาน การประเมินความน่าเชื่อถือการประเมินคุณค่าของหลักฐาน) และการตีความอย่างเป็นเหตุเป็นผลมีความเป็นกลางและปราศจากอคติ

ขั้นที่ ๔ ตีความและสังเคราะห์

การสรุปข้อเท็จจริงเพื่อตอบคำถามด้วยการเลือกสรรข้อเท็จจริงจากหลักฐานอย่างเคร่งครัดโดยไม่ใช้ค่านิยมไปตัดสินพฤติกรรมของคนในอดีตโดยพยายามเข้าใจความคิดของคนในยุคนั้นหรือนำตัวเข้าไปอยู่ในยุคสมัยที่ตนศึกษา

ขั้นที่ ๕ นำเสนอข้อมูล

การนำเสนอเรื่องที่ศึกษาและอธิบายได้อย่างสมเหตุสมผล โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายมีความต่อเนื่องและน่าสนใจตลอดจนมีการอ้างอิงข้อเท็จจริงเพื่อให้ได้งานทางประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าและมีความหมาย

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method))

ขั้นที่ ๑ กำหนดประเด็นปัญหา (๕ นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีการแห่หลวงพ่อกองเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกองเงิน ให้นักเรียนดู ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า การแห่หลวงพ่อกองเงิน มีกิจกรรมอะไรบ้าง ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ในการร่วมขบวนแห่หลวงพ่อกองเงิน

ขั้นที่ ๒ รวบรวมหลักฐาน (๑๐ นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประวัติของหลวงพ่อกเงิน เชื่อมโยงสู่ ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน นักเรียนสังเกตและตอบคำถาม นักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอ แลกเปลี่ยนและพูดคุย สรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูล (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ เพื่อ บูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

ขั้นที่ ๔ ตีความและสังเคราะห์ (๑๐ นาที)

ให้นักเรียนศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น แล้วนำความรู้ที่ได้รับสรุปเป็นผังความคิด

ขั้นที่ ๕ นำเสนอข้อมูล (๓๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้ คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและ วิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ เกิดความภาคภูมิใจประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๖,๓๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและวิถีชีวิตในชุมชน โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ได้	สังเกตการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพ อยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้ประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ไปเผยแพร่ได้ถูกต้อง	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรมการ ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพ อยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) เกิดความภาคภูมิใจประวัติศาสตร์แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสระพัง จังหวัดอุบลราชธานี	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้	มีคะแนนคุณภาพ อยู่ในระดับดีขึ้นไป

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางมะลิวัลย์ สายเจริญ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ สอนรายวิชาการงานอาชีพ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อุบลราชธานี เขต ๑

นางสาวนิริวดี บุญทวี ตำแหน่ง พนักงานราชการ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

“การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน บูรณาการสร้างสรรค์ความคิด พัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ รายวิชา การงานอาชีพ “การประดิษฐ์การปักดอกกุหลาบจากใบเตย บูชาหลวงพ่อกเงิน ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนบ้านปากน้ำ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

การปักดอกกุหลาบจากใบเตย เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจและสร้างสรรค์ที่สามารถนำเอาวัสดุธรรมชาติอย่างใบเตยมาประดิษฐ์เป็นดอกกุหลาบที่สวยงามได้หลากหลายรูปแบบ นำมาใช้ในการบูชาพระ บูชาหลวงพ่อกเงิน และประดับตกแต่งในห้องรับแขก ห้องนอน ห้องน้ำเพื่อให้ มีกลิ่นหอม การนำใบเตยมาประดิษฐ์เป็นชิ้นงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้มีรูปร่าง รูปทรงสวยงามประณีตยิ่งขึ้น เพื่อนำไปให้ในวันสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้ เรื่อง “การปักดอกกุหลาบจากใบเตย ด้วย MALI MODEL และนำองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบาย การประดิษฐ์การปักดอกกุหลาบจากใบเตย ด้วย MALI MODEL และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการการปักดอกกุหลาบจากใบเตย เพื่อใช้ในการบูชาหลวงพ่อกเงินได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของการปักดอกกุหลาบจากใบเตยได้ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นในการนำเอาวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง การประดิษฐ์การปักดอกกุหลาบจากใบเตย ด้วย MALI MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้

เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบค้น สืบเสาะ สำรวจ ตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่างๆ จนเกิดความเข้าใจและรับรู้ความรู้นั้นอย่างมีความหมาย เป็นการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง รู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันด้วยทักษะกระบวนการทำงาน ๔ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การวิเคราะห์งาน: มองภาพรวมของกิจกรรม/งาน หาเป้าหมายของกิจกรรม/งาน ว่าคืออะไร และทำอย่างไรจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ ๒ การวางแผนการทำงาน : กำหนดเป้าหมายของกิจกรรม/งาน และระยะเวลาในการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ ๓ การปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอน : การลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ด้วยความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๓.๑ ครูผู้สอนให้คำแนะนำวิธีการและขั้นตอนการปฏิบัติงาน

๓.๒ นักเรียนลงมือปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน หรือตามคำแนะนำจากครูผู้สอน

๓.๓ นักเรียนฝึกฝนทักษะ นักเรียนฝึกทักษะซ้ำๆ เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญในงานที่ทำ

ขั้นตอนที่ ๔ การประเมินผลการทำงาน : ประเมินผลการปฏิบัติงาน ประเมินผลงานที่สำเร็จแล้วว่างานมีคุณภาพหรือไม่ และวิเคราะห์หาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข

๙.๒ ประโยชน์

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้ความรู้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น)

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

๒. ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับการพบดอกกุหลาบจากใบเตย

ขั้นการจัดการเรียนรู้

๓. ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับการพบดอกกุหลาบจากใบเตยจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

๔. มอบหมายงานนักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการพบดอกกุหลาบจากใบเตย โดยนำมาให้ปริมาณพอดีในชั่วโมงหน้า

ชั่วโมงที่ ๒-๓

๕. ครูสาธิตวิธีการพบดอกกุหลาบจากใบเตยตามลำดับขั้นตอนให้นักเรียนดู

๖. นักเรียนรับใบความรู้วิธีการพับดอกกุหลาบจากใบเตย เพื่อไปศึกษา
๗. นักเรียนฝึกปฏิบัติการพับดอกกุหลาบจากใบเตย ต้องคำนึงถึงความระมัดระวัง ความประหยัด
ในการใช้วัสดุ รู้จักรักษาความสะอาดของสถานที่ โดยครูคอยให้คำแนะนำและคำปรึกษา
๘. นำดอกกุหลาบจากใบเตยที่นักเรียนแต่ละคนพับ มาจัดตกแต่งเป็นช่อ

ขั้นสรุป

๙. นักเรียนร่วมกันสรุปการพับดอกกุหลาบจากใบเตย การนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ
๑๐. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่นำมาใช้ในการจัด
กระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพับดอกกุหลาบจากใบเตย ให้นักเรียนบันทึกผลการวิเคราะห์ลงในใบกิจกรรม
โดยครูใช้คำถามให้นักเรียนใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติตามหลัก ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไขของหลักปรัชญาของ
เศรษฐกิจพอเพียง ดังนี้

- ๑๐.๑ นักเรียนวางแผนในการพับดอกกุหลาบจากใบเตยเสร็จทันเวลาอย่างไร
- ๑๐.๒ การพับดอกกุหลาบจากใบเตยต้องใช้ความรู้อะไรบ้าง
- ๑๐.๓ การพับดอกกุหลาบจากใบเตยเกิดคุณธรรมกับนักเรียนอย่างไร

๑๑. สื่อและแหล่งเรียนรู้

๑. ใบความรู้ การพับดอกกุหลาบจากใบเตย
๒. ใบกิจกรรมบันทึกผลการวิเคราะห์
๓. สื่อบันทึกอินเทอร์เน็ต
๔. วัสดุอุปกรณ์ใช้ในการประดิษฐ์ การพับดอกกุหลาบจากใบเตย

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ
ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๖,๓๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
-อธิบายขั้นตอนการพับดอกกุหลาบ จากใบเตย	สังเกตจากการตอบ คำถาม	แบบสังเกตการ ตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐
-การเลือกใบเตยมาพับดอกกุหลาบ -พับดอกกุหลาบจากใบเตยได้ สวยงาม	ตรวจผลงาน/ชิ้นงาน	แบบประเมินการ ปฏิบัติกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐
-ความสะอาด -ความรับผิดชอบ -ความซื่อสัตย์	สังเกตพฤติกรรม การทำงาน	แบบประเมิน พฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู กลุ่มสาระศิลปะ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางชรินทร์ สุขเสริม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ และนางสาวเพ็ญพกา พันธุ์ปรีชา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาท่านาฏศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในงานประเพณีแห่หลวงพ่องเงิน” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ ”

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลวงพ่องเงิน ๗๐๐ ปี วัดบ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตั้งอยู่ ณ หมู่บ้าน ปากน้ำ ถนนสมเด็จ ประมาณ ๑๐ ก.ม. จากตัวจังหวัดอุบลราชธานี หลวงพ่องเงิน เป็นสัญลักษณ์ แห่งวัฒนธรรม และมหาศรัทธา เป็นที่รวมใจของพุทธศาสนิกชน ทั่วไป รวมทั้งนักท่องเที่ยว ที่ได้มาเที่ยวชม อุบลราชธานี หรือมาเที่ยวประเทศลาว จะมาแวะกราบไหว้ นมัสการ หลวงพ่องเงิน เป็นประจำ ทุก ๆ ปี ช่วงวันสงกรานต์ วันที่ ๑๓ เมษายน จะมีการจัดงานประเพณี แห่หลวงพ่องเงิน ขึ้น เป็นงานประจำปี

ประเพณีการแห่หลวงพ่องเงิน บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นงานบุญประเพณีที่สืบเนื่องมาจากแรงศรัทธา และปาฏิหารย์ ของหลวงพ่องเงิน ๗๐๐ ปี จะมีผู้มาร่วมงานจากทั่วสารทิศ มาร่วมงาน ทั้ง ดารา และผู้มีชื่อเสียง รายการทีวี นิตยสาร ต่าง ๆ ต่างให้ความสนใจ ในการทำเรื่องราว ความศรัทธา

ปาฏิหารย์ ของหลวงพ่องเงิน

หลวงพ่องเงิน ๗๐๐ ปี เป็นพระพุทธรูปศิลปะเชียงแสนล้านช้าง อายุ ๗๐๐ ปี เป็นพระชัยหลังช้างหนึ่งเดียวแห่งอีสาน หลวงพ่องเงิน เป็นพระพุทธรูป ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานี แห่งคายนักรบในอดีต ได้ขุดพบ ณ จุดใกล้เคียง ค่ายดอนมดแดง ณ วัดป่าพระพิฆเนศวร์ ริมแม่น้ำมูล หลวงพ่องเงิน ได้ขุดพบ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๑๕ ภายหลัง ลำแสงประหลาด พุ่งขึ้นใส่เครื่องบิน ทหารอเมริกัน ในขณะที่บินลาดตระเวน บริเวณวัดป่าพระพิฆเนศวร์ และการนิมิตจากพระมงคลธรรมวัฒน์ พระผู้มีปฏิปทาผู้นำด้านการพัฒนา ชีวมชน และเป็นทีเคารพนับถือของ ศิษยานุศิษย์ ทุกทั่วสารทิศ

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประเพณีและความเชื่อซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหมู่บ้านปากน้ำ จังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้ง สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง ประเพณีการแห่

หลวงพ่อกเงิน ๗๐๐ ปี ตลอดจนนำมาประดิษฐ์เป็นตำรา ในการบวงสรวง การแห่หลวงพ่อกเงิน และนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสืบทอดให้เยาวชนรุ่นหลังได้มีส่วนร่วมในการสืบสานประเพณีนี้ ให้เป็นประจักษ์ แก่คนทั่วโลก ตลอดไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายตำรา บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประวัติหลวงพ่อกเงินได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ตำรา บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน ได้อย่างถูกต้อง สวยงาม

๗.๓ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของตำรา บวงสรวง หลวงพ่อกเงิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง จังหวัดอุบลราชธานี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

๘.๑ เชิงปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน ๕ Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

แนวคิด

นาฏศิลป์ เป็นวิชาที่เน้นทักษะในการปฏิบัติและการฝึกฝนที่ถูกแบบ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีนิสัยในการฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ดังนั้น ในการวางรากฐานของการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญ ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ และตรงจุดมุ่งหมาย รวมทั้งสร้างความนิยม และความสุนทรีย์ภาพให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนด้วย อย่างไรก็ตามการสอนนาฏศิลป์ คงยึดถือวิธีการสอนแบบเดิม คือ ครูจะเป็นแม่แบบในการถ่ายทอด ความรู้ และผู้เรียนต้องสังเกต จดจำ และเลียนแบบท่าทางตามที่ครูสอนให้ถูกต้องที่สุด

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอน ดังนี้

๑. การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย

ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรารู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

๕. การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

ประโยชน์

กระบวนการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ เน้นใช้ทักษะการลงมือปฏิบัติจริง เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักการ ทฤษฎี และสามารถปฏิบัติกิจกรรมเอง ได้อย่างถูกต้อง จนเกิดความชำนาญสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ)(รูปแบบการสอน ๕ Es)

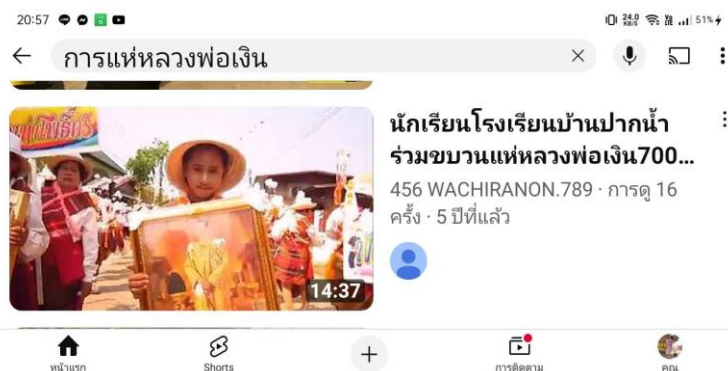
ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (๕ นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องประเพณีในท้องถิ่นของเรา แล้วพูดถึงประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน จากนั้นครูก็เปิด Youtube เกี่ยวกับประเพณีแห่หลวงพ่อกเงิน ให้นักเรียนดู



ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า การแห่หลวงพ่อกเงิน มีกิจกรรมอะไรบ้าง

ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ในการร่วมขบวนแห่หลวงพ่อกเงิน เพื่อเชื่อมโยงกับการประดิษฐ์ทำรำ ให้นักเรียนฟัง



ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (๑๐ นาที)

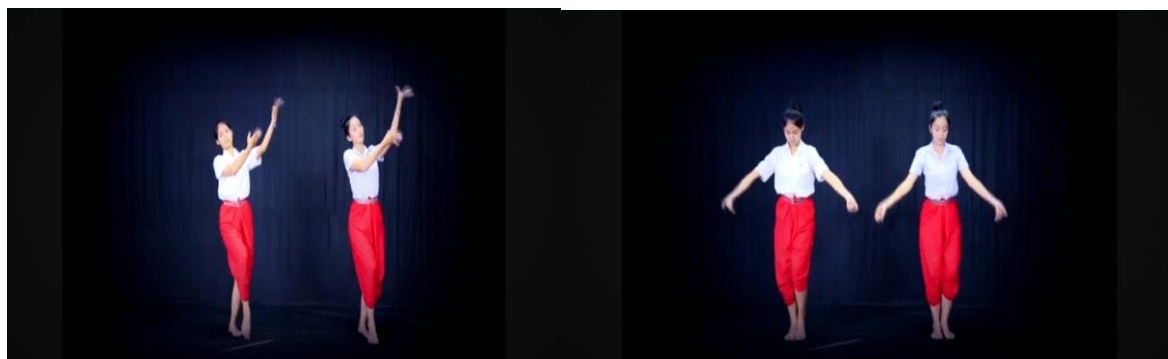
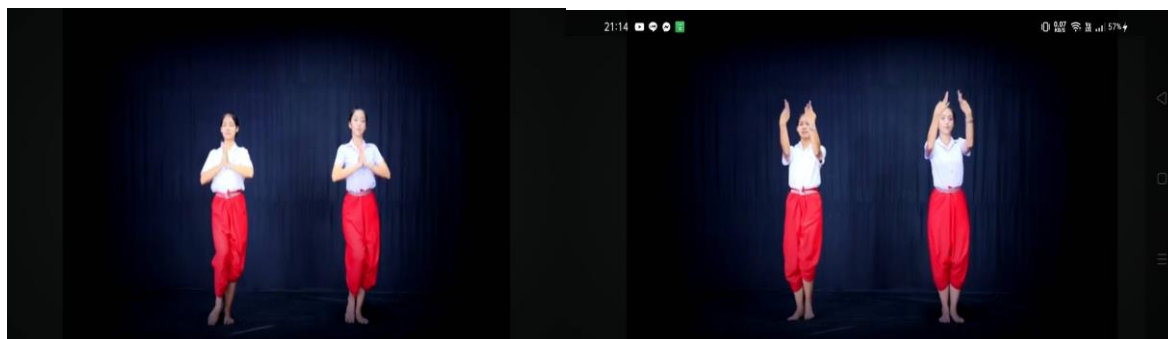
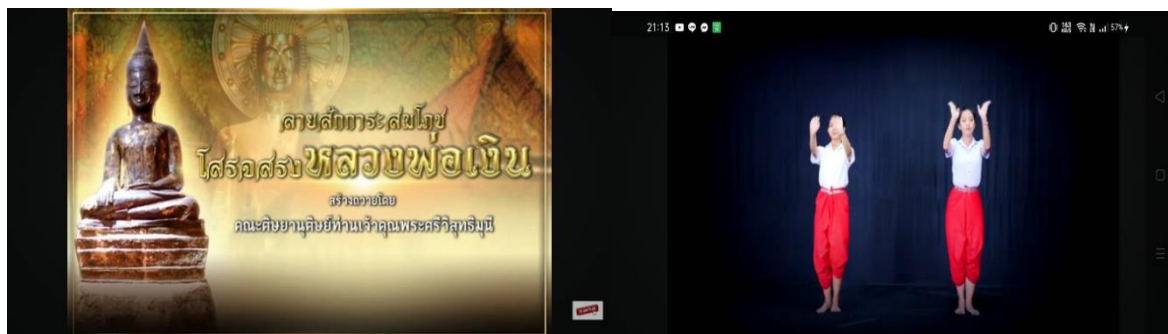
ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เพื่อศึกษาถึงประวัติของหลวงพ่อบึงเงิน เชื่อมโยงสู่ ประเพณีการแห่หลวงพ่อบึงเงิน นักเรียนสังเกตและตอบคำถามนักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหา นำมาเสนอ แลกเปลี่ยนและพูดคุยสรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา

ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป (Explanation) : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (๕ นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆเพื่อ บูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (๓๐ นาที)

ให้นักเรียนศึกษาจากต้นแบบ แล้วนำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “รำบวงสรวง หลวงพ่อบึงเงิน ”



ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (๑๐ นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

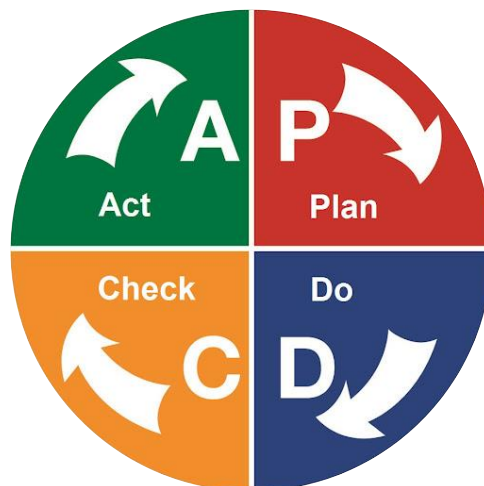
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ สามารถอธิบาย ประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการประดิษฐ์ทำรำ ได้อย่างถูกต้อง

๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ นำความรู้มาใช้ ในการประดิษฐ์ทำรำบวงสรวง หลวงพ่ोजินได้

๑๒.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของทำรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของ บ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ เงินอุดหนุนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ๖,๓๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนสามารถ			
๑) อธิบายประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้ จากภาษาท่าทาง นาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำได้ อย่างถูกต้อง	สังเกตการตอบ คำถามในชั้นเรียน	แบบสังเกต พฤติกรรมการตอบ คำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถ			
๑) นำความรู้ เรื่อง ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำได้	สังเกตจากการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : นักเรียน			
๑) ภาคภูมิใจในความสวยงามของการรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของบ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี	การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบประเมินความพึงพอใจการเรียน	มีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป