

## รายงานนวัตกรรมปีการศึกษา ๒๕๖๘

โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธพัฒน์นครราชสีมา) ตำบลหนองชน อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ได้เนินตามแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมสถานศึกษา แผนพัฒนานวัตกรรมการบริหารของสถานศึกษา ปีงบประมาณ ๒๕๖๘ ได้ดำเนินการตามแผนงานของนวัตกรรมเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโรงเรียนในพื้นที่นำร่องนวัตกรรมดังต่อไปนี้

1. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
2. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
3. กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

### หลักการและเหตุผล

การศึกษาถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสถานศึกษายังคงเผชิญกับอุปสรรคหลายประการ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนให้สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Approach) และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครู ผู้บริหารสถานศึกษา และชุมชน โดยแนวคิดชุมชนเป็นฐานมุ่งเน้นการนำทรัพยากร ความรู้ และศักยภาพของชุมชนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา ขณะที่แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน การแบ่งปันประสบการณ์ และการสะท้อนผลการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง

การบูรณาการแนวคิดทั้งสองเข้าด้วยกันจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูในสถานศึกษา โดยการใช้ทรัพยากรและศักยภาพของชุมชนร่วมกับการสนับสนุนและพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกระบวนการ PLC จะช่วยเพิ่มความหลากหลายและความลึกซึ้งของการเรียนรู้ รวมถึงสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษาของสถานศึกษา

### วัตถุประสงค์ของการรายงาน

1. เพื่อรายงานการพัฒนาารูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. เพื่อรายงานผลของการใช้รูปแบบการบริหารจัดการดังกล่าวในการส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู

บัดนี้คณะผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ได้ดำเนินงานตามแผนการขับเคลื่อนนวัตกรรมประจำปีการศึกษา 2568 เสร็จสิ้นลงแล้วจึงขอรายงานตามนวัตกรรมที่อยู่ในแผนตามข้อมูลดังต่อไปนี้

### นวัตกรรมของครู และงบประมาณ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
1	นายสุชาติ ธารารมย์	ผอ. คศ. 3	การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้แนวคิดชุมชนเป็นฐานร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	22,500
2	นายปรเมศ สังกะเพศ	รองผอ.คศ.3	นวัตกรรมการบริหารจัดการสถานศึกษาในการพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
3	นางสมนึก มานะพิมพ์	ครู คศ. 3	การพัฒนาทักษะอาชีพการแปรรูปอาหารจากวัตถุดิบในท้องถิ่น ด้วยกระบวนการสอนแบบโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่6	4,000
4	นายบุญคำ รักษาศรี	ครู คศ. 3		4,000
5	นางจิราภร ศรีสมภพ	ครู คศ. 3	การแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการบวกลบจำนวนเต็มโดยใช้กระดานจับคู่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1	4,000
6	นางวไลภรณ์ ร่วมรักษ์	ครู คศ. 3	การส่งเสริมทักษะปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะตามรูปแบบ“Cooperative Learning	4,000

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	นวัตกรรม	งบประมาณ
			CL”ด้วยเทคนิค Three Trees สำหรับนักเรียน ชั้นม.1-3	
7	นายสุนทร พรหมลาย	ครู คศ. 3	การเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างร่างกาย ด้วยบันไดลิง	4,000
8	นางอรอนงค์ พรหมลาย	ครู คศ. 3	การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่องเวลา (Time) ใน ภาษาอังกฤษโดยใช้ C-Clock สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนอง ไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ปีการศึกษา 2567	4,000
9	นางเอื้องขวัญ สารักษ์	ครู คศ. 3	นวัตกรรมการสอนภาษาแบบธรรมชาติโดยใช้คำ พื้นฐานระดับอนุบาล ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
10	นายณัทพงศ์ แก้วลี	ครู คศ. 3	บันได 6 ชั้น พัฒนาทักษะการอ่านการเขียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	4,000
11	นางชนมณีภา สุวรรณชัยรบ	ครู คศ. 2	การส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้คำคล้องจอง สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านหนอง ไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
12	นางสาวมลฤดี ศรีสานต์	ครู คศ. 2	ยกระดับผลสัมฤทธิ์วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค ของโพลยาภายใต้ ALPHA MODEL ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)	4,000
13	นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว	ครู คศ. 2	การพัฒนาตนเป็นชาวพุทธที่ดี ด้วยรูปแบบ ASA model โดยใช้วิธีสอนแบบชิปปาโมเดล	4,000
14	นางปานเกษ จันทร์เลื่อน	ครู คศ. 1	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจาก นิทานพื้นบ้าน ด้วยเทคนิค 5W 1H เพื่อพัฒนา ทักษะด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	4,000
15	นายสุเทพ บุญประดับ	ครู คศ. 1	การพัฒนาการเรียนรู้เรื่องหลักภาษาไทยแบบ บูรณาการการใช้โครงงานเป็นฐาน โดยใช้ หลักการ MINI based Learning ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6	4,000
16	ครูคอมพิวเตอร์	ครูผู้ช่วย		4,000



# ข่าวประชาสัมพันธ์

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



นายปรเมศ สังกะเพศ  
รองผู้อำนวยการโรงเรียน

## จัดประชุมวิชาการ

นางปฐมาวดี ศรีชนะ  
ผู้อำนวยการโรงเรียน



วันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2569 นางปฐมาวดี ศรีชนะ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ได้นำคณะครูและบุคลากรภายในโรงเรียน จัดประชุมวิชาการเพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมให้มีความสอดคล้องและความต่อเนื่องเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมเพื่อการวิเคราะห์ความพร้อมในการพัฒนาสถานศึกษาให้สอดคล้องกับการเป็นโรงเรียนในพื้นที่นำร่องนวัตกรรม โดยมีท่าน ดร.รัชศักดิ์ แก้วมาลา ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองช้าง ให้เกียรติเป็นวิทยากรในการบรรยายความรู้ในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานศึกษาในครั้งนี้

# รายงานนวัตกรรมการบริหารจัดการศึกษา การบริหารจัดการสถานศึกษาในการพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)



**นายปรเมศ สังกะเพศ**

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

## หลักการและเหตุผล

นำไปสู่การใช้นวัตกรรมโรงเรียนเปลี่ยนแปลงเชิงระบบด้วยนวัตกรรมจัดศึกษา PBL และ PLC เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานชาติ ซึ่งนวัตกรรมเหล่านี้นำไปสู่ DOE ของโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรในสถานศึกษาให้จัดการเรียนสอนผู้เรียนให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาชาติ
2. เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนให้เกิดกระบวนการที่ชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

## กลุ่มเป้าหมาย

ครูโรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ปีการศึกษา 2568

## กรอบแนวคิด

จากกรอบคิดนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานชาติ ข้างต้นเกิดจากการพัฒนาหลักสูตรของทางโรงเรียนและได้รับความร่วมมือของคณะกรรมการสถานศึกษาและชุมชนมาร่วมกัน ถอดบทเรียนซึ่งสิ่งที่เห็นได้ชัด คือ ต้นทุนที่สำคัญ ได้แก่ 1. ต้นทุนโรงเรียน แบ่งออกเป็น 2 ด้านใหญ่ คือ ด้านบุคลากร คือผู้บริหารและครู และด้านสภาพแวดล้อม

## กระบวนการจัดทำนวัตกรรม



## ภาพการดำเนินงาน

PLAN	DO
1.วิเคราะห์หลักสูตรฐานสมรรถนะ 2.ประชุมชี้แจงและปรึกษาหารือ 3.กำหนดแนวทางในการพัฒนา 4.ประชุมแผนปฏิบัติฯ	1.ด้านการบริหารจัดการ 2.ด้านการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา 3.ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4.ด้านชุมชน
ACT	CHECK
การนำผลการประเมินไปใช้ในทรปรับปรุงโครงการ	1.ตรวจสอบรวบรวมข้อมูลดำเนินการ 2.การสรุปผลปฏิบัติกิจกรรม 3.การรายงานผลประเมินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้



## ผลการดำเนินงาน

1. ครูและบุคลากรในโรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) มีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับมาตรฐานการจัดการศึกษาแห่งชาติร้อยละร้อย
2. ครูและบุคลากรจัดการเรียนการสอนต่อผู้เรียนได้สอดคล้องกับบริบทชุมชนและท้องถิ่น



**โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)**  
สพป.ฉบ.1



โรงเรียนบ้านหนองไหล  
(พรเพิ่มวัฒนราษฎร์)



นางจิรารักษ์ ศรีสมภพ



แผนภาพแสดงรูปแบบ  
CREAM Model

# กระเป๋าคำนวณได้

นวัตกรรมบูรณาการคณิตศาสตร์กับการออกแบบสิ่งของใช้จริง  
ผ่านการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้พื้นฐานทางเรขาคณิตไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าจากผ้าพื้นเมืองได้
2. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคำนวณพื้นที่และปริมาตรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกระเป๋า
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และริเริ่มในการออกแบบแฟชั่นกระเป๋าที่ทันสมัยจากผ้าพื้นเมือง
4. เพื่อสร้างชิ้นงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนหรือเป็นช่องทางในการสร้างรายได้เสริม

## กลุ่มเป้าหมาย

1. เป้าหมายเชิงปริมาณ
  - นักเรียนโรงเรียนบ้านหนองไหล(พรเพิ่มวัฒนราษฎร์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 คน
2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ
  - นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การคำนวณพื้นที่ผ้าที่ต้องใช้ในการออกแบบและตัดเย็บกระเป๋า
  - นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกัน รู้จักแบ่งหน้าที่ และรับผิดชอบต่อการงานของตนในกลุ่มอย่างเหมาะสม สะท้อนผ่านกระบวนการวางแผน ออกแบบ และผลิตผลงานร่วมกัน
  - นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างชิ้นงานที่สวยงาม ใช้งานได้จริง และเหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

## กระบวนการนำ นวัตกรรมไปใช้



## ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนนำความรู้พื้นฐานทางเรขาคณิตไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์กระเป๋าจากผ้าพื้นเมืองและวัสดุอื่นๆ ได้
- นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการคำนวณพื้นที่และปริมาตรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างกระเป๋าและพื้นที่อื่นๆ ได้
- นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และริเริ่มในการออกแบบแฟชั่นกระเป๋าที่ทันสมัยจากผ้าพื้นเมืองและวัสดุอื่นๆ
- นักเรียนสร้างชิ้นงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนหรือเป็นช่องทางในการสร้างรายได้เสริม

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎี Active Learning
- ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing)

## ปัจจัยความสำเร็จ

- ปัจจัยภายใน
  - การวางแผนการสอนอย่างเป็นระบบ ครูออกแบบกิจกรรมตามแนวทาง Active Learning ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
  - ความมุ่งมั่นและการมีส่วนร่วมของนักเรียน นักเรียนตั้งใจเรียน ลงมือปฏิบัติ และช่วยกันทำงานเป็นทีม
  - ความพร้อมของสื่อและอุปกรณ์ มีผ้าทาบัว อุปกรณ์วัด ตัด เย็บ และแบบตัวอย่างที่เพียงพอ
- ปัจจัยภายนอก
  - การสนับสนุนจากโรงเรียนและผู้บริหาร จัดงบประมาณ อุปกรณ์ และเวลาให้กิจกรรมดำเนินได้ราบรื่น
  - ความร่วมมือจากผู้ปกครอง ให้คำแนะนำ จัดหาวัสดุเพิ่มเติม และให้กำลังใจนักเรียน
  - แรงบันดาลใจจากชุมชน มีตัวอย่างผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และความ ต้องการใช้กระเป๋าผ้าเป็นแรงกระตุ้น

## ประโยชน์ที่ได้รับ

- **ประโยชน์ต่อนักเรียน**
  - นักเรียนมีความรู้และทักษะการคำนวณพื้นที่และการประยุกต์ใช้ในงานจริง
  - พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และทักษะการแก้ปัญหา
  - มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและเห็นคุณค่าของการเรียนคณิตศาสตร์
- **ประโยชน์ต่อโรงเรียน**
  - โรงเรียนมีผลงานนวัตกรรมการสอนที่โดดเด่นและสามารถเป็นต้นแบบให้โรงเรียนอื่น
  - ส่งเสริมภาพลักษณ์โรงเรียนด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
  - มีชิ้นงานจัดแสดงในนิทรรศการหรือกิจกรรมพิเศษของโรงเรียน
- **ประโยชน์ต่อชุมชน**
  - ชุมชนได้รับผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานได้จริงและสวยงาม
  - กระตุ้นความสนใจในการใช้ผลิตภัณฑ์ผ้าท้องถิ่น (ผ้าทาบัว) และส่งเสริมภูมิปัญญา
  - สามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์ สร้างรายได้เสริมให้คนในพื้นที่





โรงเรียนบ้านหนองไทร(พุทธพัฒนาราชกฤ)  
สพป. อุบลราชธานี เขต 1

# นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

การพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติสู่ความเป็นเลิศกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ:  
เรื่อง “ลายไทยในวิถี” ตามรูปแบบ Co-operative Learning CL สำหรับนักเรียน ชั้น ม.2

**โดย** นางวไลรณ์ ร่วมรักษ์  
**ตำแหน่งครู วิทยฐานะ: ชำนาญการพิเศษ**

ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 31 มีนาคม 2569

การประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลการปฏิบัติงาน



## 01 แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ชุดการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถจัดเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่โดยบูรณาการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Active Learning กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้คิด ลงมือทำ ได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และเจตคติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นได้ด้วยตัวเอง

## 02 จุดประสงค์

- 1.) นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ไทยและท้องถิ่น
- 2.) ส่งเสริมความใฝ่เรียนใฝ่รู้ของนักเรียน
- 3.) มีเจตคติที่ดีต่อทัศนศิลป์ ไทยและอัตลักษณ์ของชุมชนและจังหวัดอุบลราชธานี

## 03 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ออกแบบ/ผลิตนวัตกรรมชุดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้น ม.2 ดังนี้
1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหา/บูรณาการตามอัตลักษณ์ของงานศิลปะในชุมชน
  2. จัดทำหน่วยการสอน/ กำหนดหัวข้อเรื่อง /กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ
  3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active learning
  4. จัดทำแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
  5. สื่อการสอน/การใช้สื่อโซเชียลอื่นตามความเหมาะสมกับเนื้อหาวิธีการ

## 04 ผลการดำเนินงาน

1. ผู้เรียนมีทักษะด้านงานทัศนศิลป์ ไทยที่พัฒนาขึ้นในระดับดีมาก
2. ผู้เรียนมีความใฝ่เรียนใฝ่รู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อทัศนศิลป์ ไทยและอัตลักษณ์ของชุมชนและจังหวัดอุบลราชธานี



## 05 ปัจจัยความสำเร็จ

1. การสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัด/ผู้บริหาร/ชุมชน/ผู้ที่มีส่วนได้เสียในการจัดการศึกษา
2. การพัฒนา/ออกแบบนวัตกรรมชุดการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจผู้เรียน
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา

## 06 บทเรียนที่ได้รับ

การพัฒนาวัตกรรมการสอน ได้แก่ ชุดการเรียนรู้ศิลปะ ทัศนศิลป์เรื่อง ลายไทยที่สอดคล้องตามมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางบูรณาการให้เข้ากับวิถีศิลปวิถีของชุมชนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ส่งผลให้การเรียนรู้อรรถรูปร่าหมายผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาเพิ่มมากขึ้น และขยายผลถึงผู้ที่มีส่วนได้เสียในการจัดการศึกษา





## รายงานการพัฒนานวัตกรรม

นายสุนทร พรหมลาย  
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ



### ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม “การพัฒนาการเคลื่อนที่พื้นฐานและการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายด้วยบันไดลิง” โดยใช้กระบวนการพหุปัญญา และ Team Work Model

### วัตถุประสงค์

1. ช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของ กล้ามเนื้อ ระบบประสาทกล้ามเนื้อของนักเรียนของร่างกาย
2. เพิ่มความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวของร่างกาย
3. เพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรายวิชาพลศึกษา

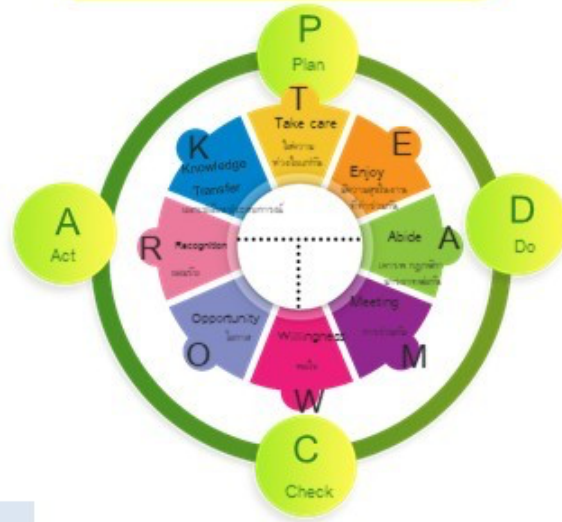
### กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

### กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. จัดทำกิจกรรมสื่อการสอนโดยใช้นวัตกรรมบันไดลิง เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนที่และเสริมสร้างสมรรถภาพ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
2. จัดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเคลื่อนที่และเสริมสร้างสมรรถภาพ ในชั่วโมงเรียนโดยใช้กระบวนการพหุปัญญา และประเมินผล การเรียนรู้
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
4. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม ประกอบการสอน
5. วัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

### Team Work Model



### ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

**เชิงปริมาณ** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพูนราษฎร์) ร้อยละ 80 ที่เรียน มีผลการพัฒนาด้านร่างกาย มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาพลศึกษาสูงขึ้น ร้อยละ ๘๐

**เชิงคุณภาพ** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มพูนราษฎร์) มีทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนที่ และมีสมรรถภาพทางกายที่ดี ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนพลศึกษา





# นวัตกรรม

“การพัฒนา นวัตกรรม Sun Rise Clock โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)



นางอรอนงค์ พรหมลาย

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎี ความร่วมมือ

(Co-operative Learning)

## เครื่องมือที่ใช้

Sun Rise Clock



## ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ในการอ่านเวลา (Time) โดยใช้ นวัตกรรม “Sun Rise-Clock” โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative) ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ “Sun Rise – Clock” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. จัดทำกิจกรรมสื่อสารการสอน(Time) โดยใช้ นวัตกรรม “Sun Rise-Clock” ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. จัดกิจกรรมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสื่อสารและการบอกเวลา (Time) ในช่วงโม่งเรียนโดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) และประเมินผลการเรียนรู้
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
4. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบการสอน
5. วัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

## ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) ร้อยละ 80 ที่เรียนในเรื่อง Time รายวิชาภาษาอังกฤษ มีผลการพัฒนาการเรียน มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ร้อยละ 80

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) สามารถเข้าใจเรื่อง Time และสามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

## บทเรียนที่ได้รับ

การพัฒนา นวัตกรรม “Sun-Rise Clock” โดยใช้กระบวนการความร่วมมือ (Co-Operative Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์) พบว่านักเรียนเข้าใจในบทเรียนเพิ่มมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีเจตคติที่การเรียนภาษาอังกฤษ มากขึ้น





# นวัตกรรม

การส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้บัญชีคำพื้นฐานอนุบาล  
สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล ๓  
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัดนราษฎร์)



**นางเอื้องขวัญ สารักษ์**

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎี Active Learning

เครื่องมือที่ใช้

บัญชีคำพื้นฐานระดับอนุบาล



## ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

## วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมทางภาษาก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรม
- 2 เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย และด้านการใช้ภาษาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
- 3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาและความจำ

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

- 1.สายชั้นปฐมวัย ร่วมกันกำหนดประเด็นในการพัฒนา/ปัญหา
- 2.พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน
- 3.การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้

## ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัดนราษฎร์) ที่ผ่านการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมบัญชีคำพื้นฐานร้อยละ ๘๕ มีพัฒนาการด้านภาษา พฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย ความจำ และมีการใช้ภาษาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสำหรับเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีขึ้นไป



## บทเรียนที่ได้รับ

- 1.ครูมีการจัดทำนวัตกรรมในโรงเรียน
- 2.นักเรียนมีมีพัฒนาการด้านภาษา พฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย ความจำตามเป้าของสถานศึกษากำหนด
3. ครู ผู้ปกครอง นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัดขึ้น
4. โรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

# ชื่อนวัตกรรม : กล่องคำสร้างสนุก (FUN WORD BOX): ฝึกอ่านประสมคำ ผ่านกิจกรรมกล่องมัทศจรรย์ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น



นายณัทพงศ์ แก้วลี

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนบ้านหนองไผ่ล(พุทธเพิ่มพัฒนราษฎร์)



## กระบวนการ นำนวัตกรรมไปใช้

1. อุ่นเครื่อง (WARM UP): อ่านเรื่องราว  
สะกดคำง่ายๆ ให้เด็กอ่านตาม
2. นำเสนอ (PRESENTATION): แนะนำกล่อง  
คำสร้างสนุกและวิธีเล่น
3. ลงมือทำ (PRACTICE): เด็กส้อมคำ อ่าน  
ออกเสียง จับคู่ภาพ เขียนคำ
4. ประเมิน (ASSESSMENT): ใช้แบบฝึก  
แข่งขันจับคำ
5. สรุป (WRAP-UP): เด็กสะท้อนคำที่ชอบ/  
คำยาก และติดดาวคำที่อ่านได้



## วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและสะกดคำของนักเรียนชั้น ป.1
- เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกประสมคำอย่างสนุกและเข้าใจง่าย
- เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

## ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- แนวคิด ACTIVE LEARNING
- แนวคิด BRAIN-BASED LEARNING (BBL)

## ผลลัพธ์การพัฒนา

- นักเรียน สามารถอ่านประสมคำ ๑-๒ พยางค์ได้ถูกต้อง
- นักเรียน มีทักษะการเชื่อมโยงคำกับภาพและเสียง
- นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและสนุกกับการเรียน





# นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์  
เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning  
โดยใช้เกม Games



นางสาวมลฤดี ศรีसानต์

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)



## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) ให้สูงขึ้น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)



## กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
ปีการศึกษา 2568 จำนวน 18 คน  
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนธรรมราษฎร์)



## กระบวนการพัฒนานวัตกรรม



เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ เน้นกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และเพื่อ ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ GAMES MODEL จากการศึกษาเอกสาร การค้นคว้าหา ให้ได้มาซึ่งนวัตกรรม และใช้แนวคิดวงจรการควบคุมคุณภาพการทำงาน ( PDCA ) ซึ่งสอดคล้อง GAMES โมเดล



## สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง รูปหลายเหลี่ยมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games) สูงขึ้น
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่อง รูปหลายเหลี่ยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกม (Games)

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้รายงาน  
(นางสาวมลฤดี ศรีसानต์)  
ตำแหน่ง ครู วิชาฐานครูชำนาญการ





# นวัตกรรม

การส่งเสริมทักษะทางภาษาโดยใช้คำคล้องจอง  
สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล ๒  
โรงเรียนบ้านหนองไหล(พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์)



นางชนเมณิกา สุวรรณชัยรบ  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

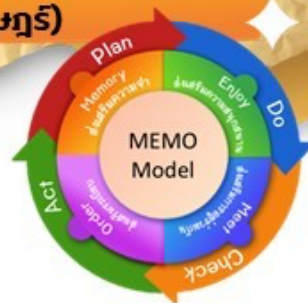
ทฤษฎี Active Learning



เครื่องมือที่ใช้

คำคล้องจอง

ตามหน่วยการเรียนรู้ภาษาปฐมวัย



## ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

## วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมทางภาษา ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมคำคล้องจอง
- 2 เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย และด้านการใช้ภาษา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
- 3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาและความจำ

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

- 1.สายชั้นปฐมวัย ร่วมกันกำหนดประเด็นในการพัฒนา/ปัญหา
- 2.พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน
- 3.การนำ เข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้

## ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พุทธเพิ่มวัฒนราษฎร์) ที่ผ่านการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมคำคล้องจองร้อยละ 90 มีพัฒนาการด้านภาษา พฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย ความจำ และมีการใช้ภาษา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสำหรับเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีขึ้น

## บทเรียนที่ได้รับ

- 1.ครูมีนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีใช้ในโรงเรียน
- 2.นักเรียนมีมีพัฒนาการด้านภาษา พฤติกรรมทางภาษา ด้านทักษะทางการพูด ด้านการเข้าใจความหมาย ความจำตามเป้าของสถานศึกษากำหนด
- 3.ครู ผู้ปกครอง นักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมที่จัดขึ้น
- 4.โรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 5.บ้าน วัด โรงเรียน มีความเข้มแข็ง ในการร่วมพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียน





# นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
รายวิชาเพิ่มเติม “การป้องกันการทุจริต”  
เรื่อง การแยกแยะประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตัว  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
ด้วยนวัตกรรม “DOKBUA - 5 Bloom Model”



**นางสาวจารุเนตร หลอดแก้ว**  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

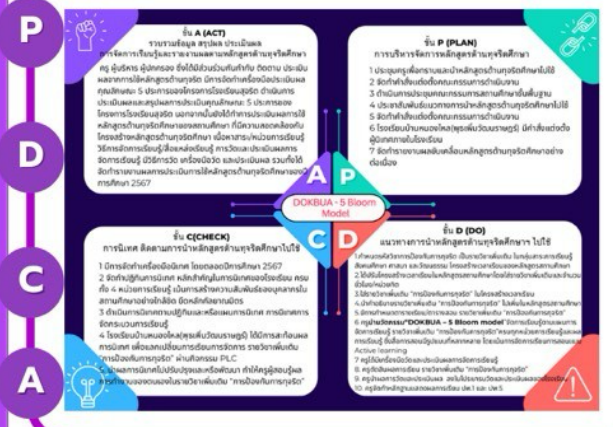
## ความสำคัญของผลงาน หรือนวัตกรรมที่น่าสนใจ

จากความสำเร็จของการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านหนองไหล (บูรเพ็ญวัฒนราชบุรี) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จึงมีแนวคิดในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ในเรื่อง การแยกแยะประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตัว ด้วยนวัตกรรม DOKBUA - 5 Bloom Model ทำให้นักเรียนสามารถเรื่อง การแยกแยะประโยชน์ส่วนรวมและประโยชน์ส่วนตัว การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ เป็นการวัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ปฏิบัติ ประเมินผล ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้ ได้พิจารณาและค้นหาความรู้ความสามารถของตนเอง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนได้หล่อหลอมความรัก มีความพร้อมที่จะเรียน และมีความสุขในการเรียน

## จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อให้นักเรียนการแยกแยะผลประโยชน์ส่วนรวมและผลประโยชน์ส่วนตัวได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนตามที่ได้รับมอบหมาย
3. เพื่อให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริตเป็นคนตรงต่อเวลาในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและปฏิบัติตนในความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

## ขั้นตอนการดำเนินงานหรือกระบวนการจัดการความรู้



## ผลการดำเนินการ/ ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนการแยกแยะผลประโยชน์ส่วนรวมและผลประโยชน์ส่วนตัวได้ร้อยละ 90
2. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนตามที่ได้รับมอบหมายร้อยละ 95
3. นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต เป็นคนตรงต่อเวลาในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและปฏิบัติตนในความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีร้อยละ 95

## ปัจจัยความสำเร็จ

1. ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษามีวิสัยทัศน์กว้างไกล ให้ความสำคัญสนับสนุนส่งเสริมและให้คำปรึกษาที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างดำเนินกิจกรรมอยู่ตลอดเวลา สนับสนุนสื่อการเรียนการสอนให้ครูอย่างเต็มที่
2. ครูผู้สอน ครูมีการพัฒนาบุคลิกภาพการทำงานในรูปแบบใหม่ๆ มีความกระตือรือร้นตลอดเวลา
3. นักเรียน นักเรียนมีความตั้งใจเรียน ให้ความร่วมมือและมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
4. ผู้ปกครองและชุมชน ผู้ปกครองและชุมชนให้การสนับสนุนและให้ความร่วมมือกับทางโรงเรียนในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

## บทเรียนที่ได้รับ ( Lesson Learned )

สิ่งที่ได้เรียนรู้ คือ เรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาการให้ความรู้ปัจจัยสู่การพัฒนา ความรู้คุณธรรม นำกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมการสร้างทักษะชีวิตและทักษะเมตตาจิตใจ พัฒนาศักยภาพ ของผู้เรียนให้เกิดศักยภาพในการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงปัจจัยสภาวะทางความคิดในหลาย ๆ ด้านของผู้เรียน ส่งเกตพฤติกรรมกับความสอดคล้องกับหลักการเรียนการสอนหรือไม่ เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้มีทักษะต่าง ๆ



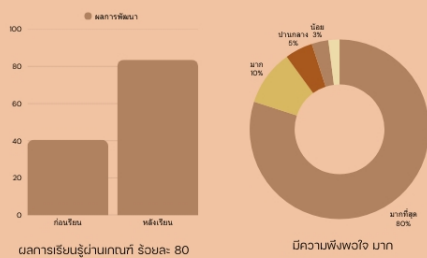
# นวัตกรรมการเรียนรู้

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ "จัดทำหนังสือเล่มเล็ก" ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้าน โดยใช้เทคนิค **5W 1H** ด้วยนวัตกรรมการสอน **KARAN MODEL** ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

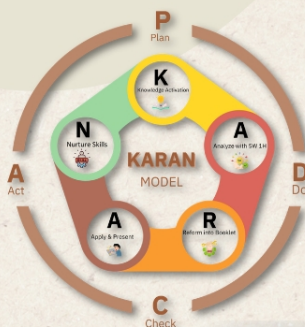
## วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H ผ่านการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ 5W1H ผ่านการจัดทำหนังสือเล่มเล็ก

## ผลลัพธ์การพัฒนา



นางปานเกษ จันทรเลื่อน  
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ



## ทฤษฎีที่ใช้ในนวัตกรรม

- ทฤษฎี Active Learning
- ทฤษฎีความคิดของบลูม (Bloom) ในการใช้คำถาม 5W1H ว่าประกอบด้วยคำถาม 6 ประเภท who what where when why how

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

### KARAN MODEL

- นวัตกรรมการเรียนรู้ "จัดทำหนังสือเล่มเล็ก" ด้วยเทคนิค 5W 1H จากนิทานพื้นบ้าน
- K – Knowledge Activation (กระตุ้นความรู้เดิม)
    - ครุณาเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่านิทานพื้นบ้าน
    - กระตุ้นความสนใจและกบถวนความรู้เดิมเกี่ยวกับการจับใจความสำคัญ
  - A – Analyze with 5W 1H (วิเคราะห์ด้วย 5W 1H)
    - ผู้เรียนระบุ Who, What, Where, When, Why, How
    - ดึงใจความสำคัญและโครงเรื่องจากนิทาน
  - R – Reform into Booklet (สร้างสรรคเป็นหนังสือเล่มเล็ก)
    - ออกแบบโครงร่างหนังสือเล่มเล็ก
    - เขียนเนื้อเรื่องย่อและจัดภาพประกอบ
    - ตกแต่งปกและเนื้อหาให้น่าอ่าน
  - A – Apply & Present (ประยุกต์และนำเสนอ)
    - นักเรียนนำเสนอผลงานต่อเพื่อนและครู
    - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์
  - N – Nurture Skills (ต่อยอดและพัฒนาทักษะ)
    - ประเมินผลการอ่านจับใจความสำคัญ
    - ส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่องและการอนุรักษ์นิทานพื้นบ้าน





# อ่านออกเขียนได้ PROMAX

การพัฒนาการอ่านและการเขียนเรียงความจาก  
การเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชน ด้วย  
นวัตกรรมการสอนแบบ อ่านเขียน PROMAX  
Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6  
โดยนายสุเทพ บุญประดับ  
ตำแหน่ง ครู



## วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยในสาระการเรียนรู้การอ่านและการเขียน
- 2. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นทักษะการอ่านขั้นสูงของนักเรียนชั้น ป.4 - 6

## กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนชั้น ป.4 - 6 จำนวน 83 คน

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

พัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นแบบบูรณาการโดยใช้เชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานที่ในชุมชนโดยใช้ทฤษฎีการจัดการพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (S-R Bond Theory) ของธอร์นดิก โดยมีหลักการที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อปฏิกริยาการตอบสนองเชื่อมต่อไปกับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม

## สรุปผลลัพท์

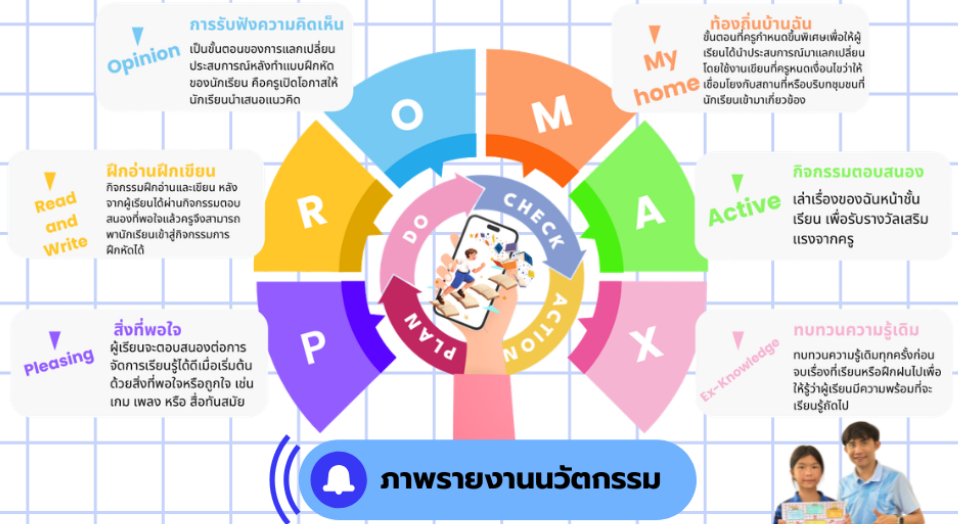
### เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พระเพิ่มวัดบวรราษฎร์) ร้อยละ 80 ที่เรียนใน รายวิชาภาษาไทย มีผลการพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้เรื่องหลักภาษา ตามตัวชี้วัดที่ตรงรู้และตัวชี้วัดที่ควรรู้ และมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

### เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนบ้านหนองไหล (พระเพิ่มวัดบวรราษฎร์) สามารถอ่านออกเขียนได้ เข้าใจเรื่องหลักภาษาไทยมากขึ้นเกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้นและมีกระบวนการคิดตรงตามสมรรถนะของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้ อ่านออกเขียนได้ PROMAX



## ภาพรายงานนวัตกรรม

### เครื่องมือ



นำเรื่องสถานที่ภายในชุมชนมาให้ผู้เรียนอ่านและฝึกกระบวนการอ่านจับใจความสำคัญ

### การจัดการเรียนรู้





# นวัตกรรม

## E-GUIDE UBON

แอปแนะนำของดีเมืองอุบลฯ ด้วยพลังเยาวชน ด้วยรูปแบบ GPAS 5 STEPS

**นายณัฐพล ศรีสมุท**

ครูผู้ช่วย



### ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดอุบลราชธานีมีแหล่งท่องเที่ยว วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นจำนวนมาก แต่ข้อมูลยังเข้าถึงยากและกระจัดกระจาย เยาวชนจำนวนมากใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงมากกว่าการสร้างสรรค์

นวัตกรรม E-Guide Ubon จึงพัฒนาแอปพลิเคชันโดยพลังนักเรียน เพื่อรวบรวมและเผยแพร่ “ของดีเมืองอุบลฯ” ในรูปแบบดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงโครงงานและเศรษฐกิจชุมชน



### จุดประสงค์

- พัฒนากิจกรรมดิจิทัลและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน
- ส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- สร้างแอปพลิเคชันแนะนำของดีเมืองอุบลฯ
- สนับสนุนการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์ชุมชน



### ผลการดำเนินการ

- นักเรียนมีทักษะการพัฒนาแอปและการคิดเชิงคำนวณ
- นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่น
- ชุมชนได้รับการประชาสัมพันธ์ผ่านแอป
- โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลใช้จริง



### ปัจจัยความสำเร็จ

- การสนับสนุนจากผู้บริหารและชุมชน
- ความร่วมมือครู นักเรียน และท้องถิ่น
- การใช้เทคโนโลยีเหมาะสมกับบริบทโรงเรียน
- การพัฒนาและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง



### บทเรียนที่ได้รับ

- การเรียนรู้แบบโครงงานทำให้ผู้เรียนสร้างนวัตกรรมได้จริง
- การเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับท้องถิ่นเพิ่มแรงจูงใจการเรียนรู้
- การทำงานเป็นทีมและการสื่อสารเป็นหัวใจความสำเร็จ



### ขั้นตอนการดำเนินงาน / กระบวนการจัดการความรู้



### ภาพกิจกรรมการดำเนินงาน

