



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษานำร่อง ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษาให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.2562 ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพและเต็มความสามารถ พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา และพัฒนาศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครูผู้สอน

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ ให้ความร่วมมือในการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะถูกนำไปใช้ เพื่อให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ “อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ข้อมูลสถานศึกษา.....	1
สภาพทั่วไป.....	1
ข้อมูลโรงเรียน.....	1
ประวัติโรงเรียน.....	4
แผนที่ตั้งโรงเรียน.....	4
แผนผังโรงเรียน.....	5
ข้อมูลทั่วไป.....	5
โครงสร้างการบริหาร.....	7
ข้อมูลบุคลากร.....	8
ข้อมูลอาคารสถานที่.....	9
ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาปีการศึกษา 2567.....	10
โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี.....	18
นวัตกรรมการบริหารของผู้บริหาร	24
นวัตกรรมการบริหารของครู	41

ข้อมูลสถานศึกษา

1. สภาพทั่วไป

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เป็นสถานศึกษาของรัฐภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ รับผิดชอบการจัดการศึกษา 4 หมู่บ้าน จัดการเรียนการสอน คือ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในพื้นที่บ้านหนองเหล่าและบ้านหนองหล่ม ในส่วนช่วยเหลือในการจัดการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในพื้นที่บ้านทุ่งใต้ บ้านเดือยไก่อ บ้านวังมน และบ้านท่าลาด

1.1. ที่ตั้งและอาณาเขตติดต่อ

ตำแหน่งที่ตั้งของโรงเรียนมีอาณาเขต ดังนี้

ทิศเหนือ จดกับบ้านโพมเมืองมะทัน บ้านหนองดุน ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

ทิศใต้ จดกับบ้านหนองเหล่า ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

ทิศตะวันออก จดกับบ้านหนองเหล่า ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

ทิศตะวันตก จดกับ บ้านหนองหล่ม ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

1.2. ขอบเขตการบริการปกครอง

➤ พื้นที่เขตบริการประกอบด้วยหมู่ที่ 1 บ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 11 บ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 3 บ้านหนองหล่ม และหมู่ที่ 15 บ้านหนองหล่ม ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

➤ พื้นที่เขตบริการเพิ่มเติมประกอบด้วยหมู่ที่ 4 บ้านทุ่งใต้ หมู่ที่ 7 บ้านเดือยไก่อ และหมู่ที่ 12 บ้านวังมน ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี และหมู่ที่ 10 บ้านท่าลาด ตำบลก่อเอ้ อำเภอเข็ญ จังหวัดอุบลราชธานี

2. ข้อมูลโรงเรียน

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ตั้งอยู่ที่บ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 11 ถนน ทางหลวงหมายเลข 2462 ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี 34140

เขตบริการของโรงเรียนครอบคลุม 4 หมู่บ้านคือบ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 1, บ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 11, บ้านหนองหล่ม หมู่ที่ 3, บ้านหนองหล่ม หมู่ที่ 15 ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัด

อุบลราชธานี จัดการเรียนการสอน 3 ระดับ คือ 1. ระดับปฐมวัย 2. ระดับประถมศึกษา 3. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 157 คน มีข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนที่สำคัญ มีดังนี้

1. รหัสโรงเรียน 10 หลัก คือ 1034710740
2. รหัสเขตพื้นที่การศึกษา คือ 3401
3. รหัส SMIS 8 หลัก คือ 34010199
4. รหัส OBEC 6 หลัก คือ 710740
5. ชื่อโรงเรียนภาษาอังกฤษ คือ Nonglomnonglaowschool
6. ก่อตั้งโรงเรียนเมื่อปีพุทธศักราช 2517
7. กลุ่มโรงเรียนเครือข่าย คือ เครือข่ายสถานศึกษาที่ 16 ม่วงสามสิบ 1
8. หน่วยงานต้นสังกัด คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 สพฐ.
9. ประเภทการจัดการศึกษา คือ ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
10. ขนาดของสถานศึกษา คือ สถานศึกษาขนาดกลาง(จำนวนนักเรียน 121 -600 คน)
11. ระยะทางจากโรงเรียน ถึง เขตพื้นที่ จำนวน 45 กม.
12. ระยะทางจากโรงเรียน ถึง อำเภอ จำนวน 9 กม.
13. รหัสไปรษณีย์ คือ 34140
14. สีประจำโรงเรียน คือ สีแดง - สีขาว
15. ข้อมูลพิกัดแผนที่ คือ Latitude : 15.458949261094402 *
Longitude : 104.67542426903265 *
16. ตราสัญลักษณ์โรงเรียน



การติดต่อโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีช่องทางดังนี้

1. หมายเลขโทรศัพท์. 099-041-5430
2. Website = <http://www.nlnl.ac.th>
3. E-Mail = nlnlmuang30@gmail.com, nonglomnonglaowschool11@gmail.com
4. Facebook = www.facebook.com/pages/โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

ข้อมูลนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 158 คน เป็นชาย 73 คน เป็นหญิง 85 คน

ตารางแสดงจำนวนนักเรียน จำนวนห้องเรียน จำนวนผู้เรียน จำแนกตามชั้นเรียนและเพศ
ปีการศึกษา 2568

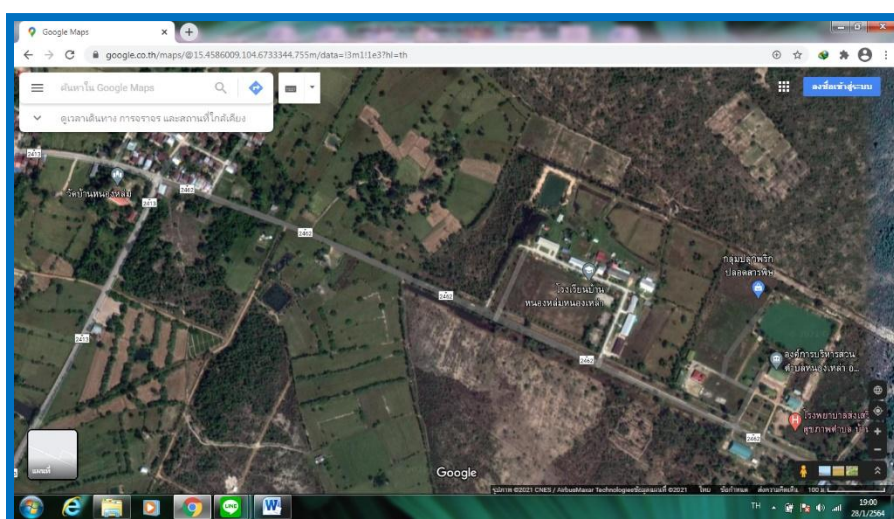
ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน			จำนวน ห้องเรียน
	ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล 2	5	6	11	1
อนุบาล 3	6	6	12	1
รวมระดับก่อนประถมศึกษา	11	12	23	2
ประถมศึกษาปีที่ 1	4	4	8	1
ประถมศึกษาปีที่ 2	5	5	10	1
ประถมศึกษาปีที่ 3	6	10	16	1
รวมระดับประถมศึกษาตอนต้น	15	19	34	3
ประถมศึกษาปีที่ 4	7	8	15	1
ประถมศึกษาปีที่ 5	10	11	21	1
ประถมศึกษาปีที่ 6	9	9	18	1
รวมระดับประถมศึกษาตอนปลาย	26	28	54	3
มัธยมศึกษาปีที่ 1	8	8	16	1
มัธยมศึกษาปีที่ 2	8	10	18	1
มัธยมศึกษาปีที่ 3	5	8	13	1
รวมระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	21	26	47	3
รวมนักเรียนทั้งหมด	73	85	158	11

3. ประวัติโรงเรียน

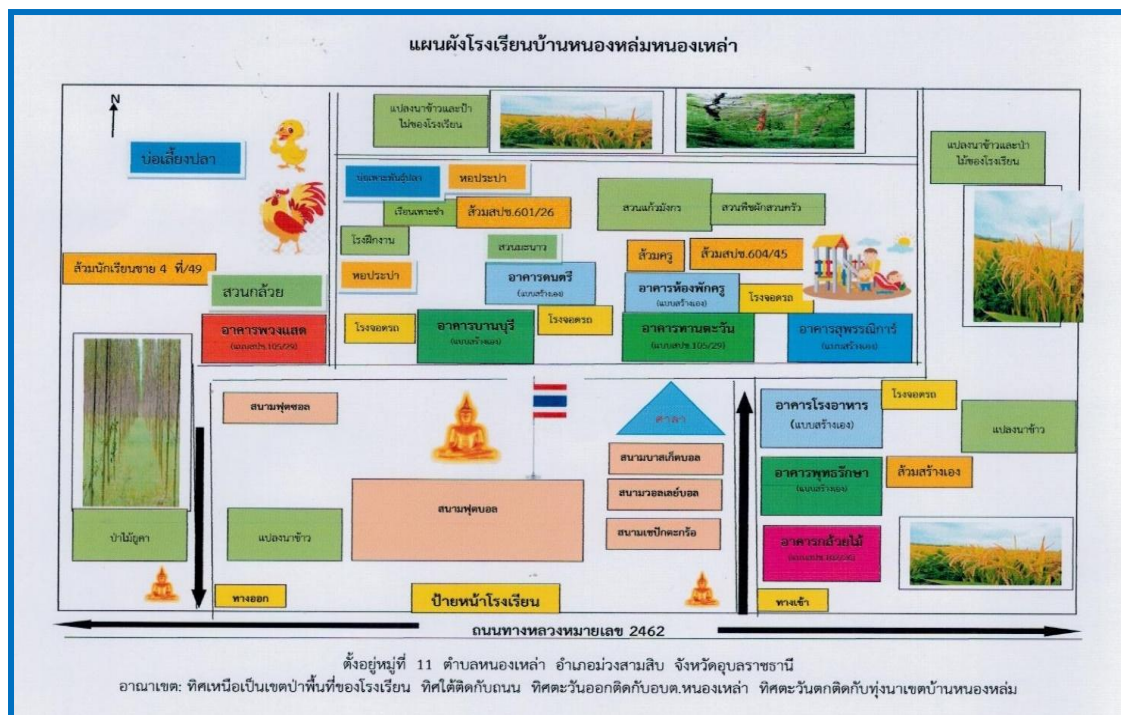
โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ตั้งอยู่ที่บ้านหนองเหล่า หมู่ที่ 11 ถนน ทางหลวงหมายเลข 2462ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี มีพื้นที่ในที่ราชพัสดุของโรงเรียนทั้งหมดจำนวน 3 แปลง คือแปลงที่ 1 เลขที่ อบ 2222 เป็นที่ตั้งโรงเรียนจำนวน 137 ไร่ 80 ตารางวา แบ่งให้องค์การบริหารส่วนตำบลหนองเหล่า 37 ไร่ 80 ตารางวา เหลือพื้นที่ 100 ไร่ แปลงที่ 2 เลขที่ อบ 2223 จำนวน 20 ไร่ ตั้งอยู่หมู่ที่ 11 บ้านหนองเหล่า(โรงเรียนเก่าบ้านหนองเหล่า) แบ่งให้โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลหนองเหล่า 8 ไร่ เหลือพื้นที่ 12 ไร่ แปลงที่ 3 เลขที่ อบ 2224 จำนวน 27 ไร่ 2 งาน ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 บ้านหนองหล่ม(โรงเรียนเก่าบ้านหนองหล่ม) รวมจำนวนที่โรงเรียนพื้นที่ราชพัสดุของโรงเรียน 184 ไร่ 2 งาน 80 ตารางวา

ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พุทธศักราช 2517 โดยการยุบรวมโรงเรียนบ้านหนองหล่มกับโรงเรียนบ้านหนองเหล่า มารวมเป็นโรงเรียนเดียวกัน ตั้งชื่อว่าโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า บนที่ดินที่ราชพัสดุ แปลงเลขที่ อบ 2222 ที่สภาตำบลยกให้ กว้าง 9 เส้น 16 วา ยาว 14 เส้น มีพื้นที่ทั้งหมด 137 ไร่ 80 ตารางวา เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 โดยมี นายลาวัลย์ กาพนตร มาดำรงตำแหน่งครูใหญ่คนแรก

4. แผนที่ตั้งโรงเรียน



5. แผนผังโรงเรียน



6. ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีลักษณะภูมิประเทศของโรงเรียนเป็นที่ราบลุ่มและมีพื้นที่ตั้งใกล้กับลำเซบาย อยู่ทางทิศใต้ของโรงเรียน ระยะห่างประมาณ 4 กิโลเมตร และทิศใต้ฝั่งตรงข้ามโรงเรียนจะเป็นที่สาธารณประโยชน์(ป่าช้าเก่าของหมู่บ้าน) ในส่วนบริเวณเขตโรงเรียนจะเป็นป่าไม้ทั่วไป และแปลงสวนนาสวนเกษตรของโรงเรียน โรงเรียนอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าถนนทางหลวงหมายเลข 2462 จึงประสบปัญหาน้ำท่วมขัง ช่วงที่ผ่านมาโรงเรียนได้รับผลกระทบมากที่สุด เมื่อปี พ.ศ.2521 น้ำท่วมสูงประมาณ 30 เซ็นติเมตร ในปี พ.ศ. 2562 น้ำท่วมโรงเรียนประมาณ 60 เซ็นติเมตร

6.1 สภาพชุมชน

1) สภาพชุมชนบ้านหนองเหล่าและบ้านหนองหล่ม รอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบ มีลักษณะเป็นทุ่งนา มีประชากรประมาณ 2,000 กว่าคน บริเวณใกล้เคียงโดยรอบโรงเรียน ได้แก่ ทุ่งนา สวนพริก ที่ตั้งขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองเหล่า ที่สาธารณประโยชน์ของชุมชน อาชีพหลักของชุมชนคืออาชีพเกษตรกรรม (ทำนา) ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ ประเพณีการทำบุญตามฮีต 12

2) ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ,มัธยมศึกษาตอนต้น และปริญญาตรี

- อาชีพหลักคือเกษตรกร(คิดเป็นร้อยละ) 60%
- ประกอบอาชีพค้าขาย (คิดเป็นร้อยละ) 10%
- รับจ้างทั่วไป(คิดเป็นร้อยละ) 20%
- รับราชการ (คิดเป็นร้อยละ) 10%
- นับถือศาสนาพุทธ (คิดเป็นร้อยละ) 100%
- ฐานะทางเศรษฐกิจ/รายได้โดยเฉลี่ย ต่อครอบครัว ต่อปี 10,0000 บาท
- จำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว 5 คน

3) โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียนชุมชนในเขตบริการโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่ามีจำนวน 4 หมู่ คือ บ้านหนองเหล่าหมู่ที่ 1 และหมู่ที่ 11 บ้านหนองหล่มหมู่ที่ 3 และหมู่ที่ 15 จัดเป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็ง มีจำนวนครัวเรือนรวมกันถึง 500 หลังคาเรือน มีตัวแทนสมาชิก อบต. จำนวน 8 คน ซึ่งได้ให้การสนับสนุนร่วมมือต่อการจัดการศึกษาของสถานศึกษาเป็นอย่างดี นอกจากนี้โรงเรียนยังได้รับการสนับสนุนงบประมาณในการจัดทำโครงการเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมให้กับนักเรียนในสถานศึกษา จาก ศูนย์คุณธรรม องค์กรมหาชน

6.2 โอกาส

โอกาสของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า อยู่กลางระหว่าง 4 ชุมชน ชุมชนคอยดูแลและช่วยเหลือ การเดินทางสะดวกบนเส้นทางถนนทางหลวงหมายเลข 2462 สามารถเดินเท้ามาโรงเรียนได้ มีหน่วยงานต่างๆ เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหนองเหล่า โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลดอนแดงใหญ่ องค์การบริหารส่วนตำบลหนองเหล่า และวัดบ้านหนองเหล่า วัดบ้านหนองหล่ม ตั้งอยู่หมู่บ้านของเขตบริการโรงเรียน

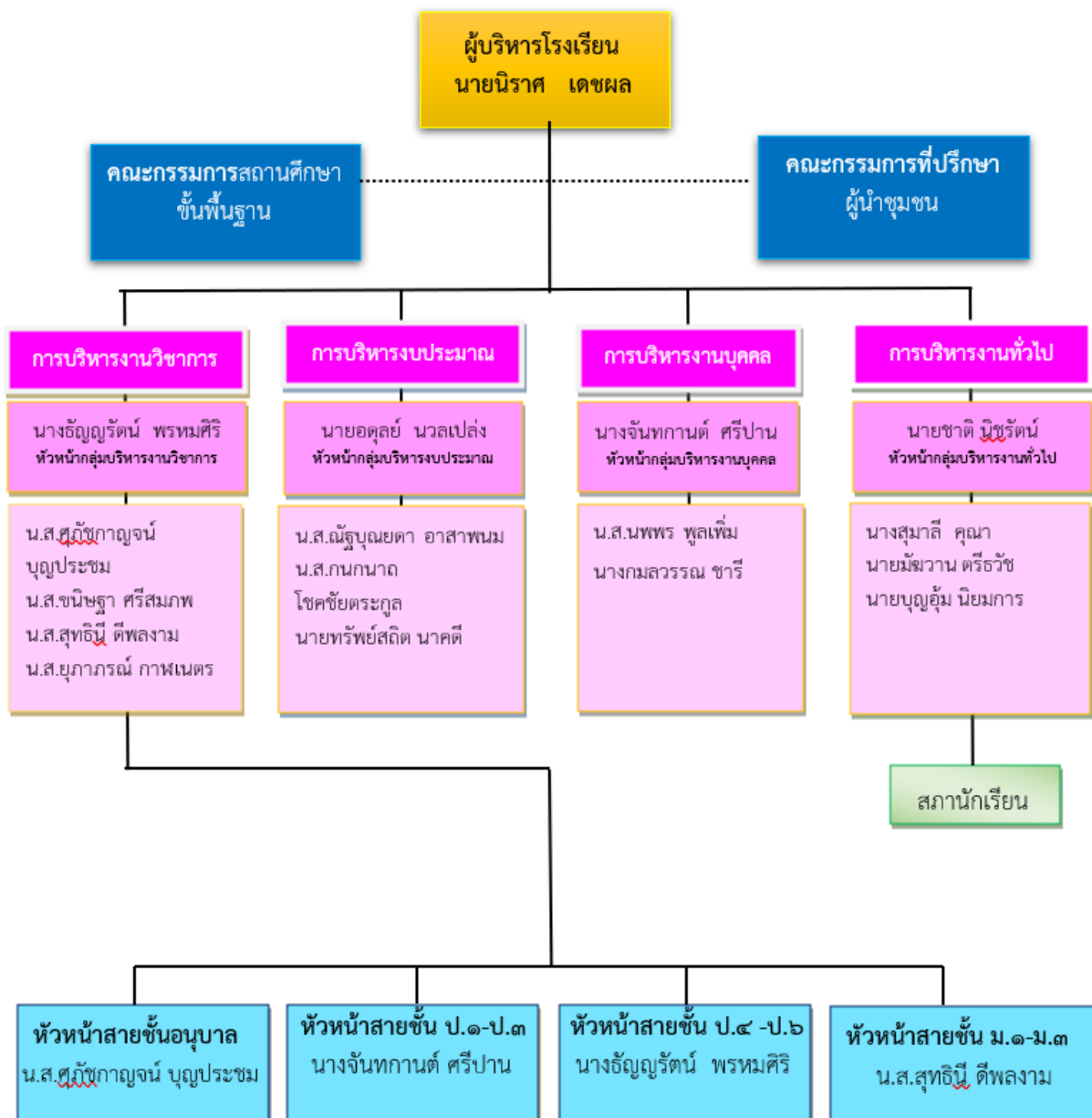
6.3 ข้อจำกัด

ข้อจำกัดของโรงเรียน มีดังนี้

1. หมู่บ้านหนองเหล่า ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของโรงเรียน หมู่บ้านหนองหล่ม ตั้งอยู่ทิศตะวันตกของโรงเรียนของถนนทางหลวงหมายเลข 2462 มี 2 เลน ทำให้การเดินทางไม่ปลอดภัยจากฝั่งบ้านหนองหล่มต้องผ่านทุ่งนาและป่าก่อนจะถึงโรงเรียน
2. ในฤดูฝนน้ำจะท่วมบางปี ทำให้การเดินทางไม่สะดวก
3. เส้นทางในหมู่บ้านไม่มีรถประจำทางและไม่มีรถรับ – ส่งโดยสาร

7. โครงสร้างการบริหารงาน

โครงสร้างการบริหารงานโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า



8. ข้อมูลบุคลากร

ตารางแสดงข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	วิทยฐานะ	ระดับการศึกษา	วิชาเอก
1	นายนิราศ เดชผล	ผู้อำนวยการโรงเรียน	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	บริหารการศึกษา
2	นายอดุลย์ นวลเปล่ง	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	บริหารการศึกษา
3	นางจันทกานต์ ศรีปาน	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	หลักสูตรและการสอน
4	นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	วิจัยและประเมินผล การศึกษา
5	นางสุมาลี คุณา	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	หลักสูตรและการสอน
6	นายชาติ นิชรรัตน์	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	บริหารการศึกษา
7	นางสาวสุทิตี ดีพลางม	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	บริหารการศึกษา
8	น.ส.ณัฐบุณยดา อาสาพนม	ครู	ชำนาญการพิเศษ	ปริญญาโท	บริหารการศึกษา
9	นางสาวนพพร พูลเพิ่ม	ครู	ชำนาญการ	ปริญญาตรี	ภาษาอังกฤษ
10	น.ส.ศุภัสชาญจน์ บุญประชม	ครู	ชำนาญการ	ปริญญาตรี	ปฐมวัย
11	นางกมลวรรณ ชารี	ครู	ชำนาญการ	ปริญญาตรี	ปฐมวัย
12	น.ส.กนกนถ โขชัยตระกูล	ครู		ปริญญาตรี	วิทยาศาสตร์
13	นางสาวณิชชญา ศรีสมภพ	ครู		ปริญญาตรี	สังคมศึกษา
14	นายทรัพย์สสิต นาคดี	ครู		ปริญญาตรี	คณิตศาสตร์
15	นางสาวยุภาภรณ์ กาฟเนตร	ครู		ปริญญาตรี	คอมพิวเตอร์
16	นายมัชวาน ตรีธวัช	เจ้าหน้าที่ธุรการ		ม.6	
17	นายบุญอุ้ม นิยมการ	นักการภารโรง		ม.3	

6. ข้อมูลอาคารสถานที่

ตารางแสดงจำนวนและสภาพอาคารเรียนอาคารประกอบ

ที่	ประเภทอาคาร	จำนวนหลัง	จำนวนห้อง	สภาพ	
				ชำรุด	ใช้งานได้
1	อาคารเรียนแบบ ป.1 ข	1	6	√	
2	อาคารเรียนแบบ ป.1 ช	1	3	√	
3	อาคารเรียนแบบ สปช 105/29	2	8		√
4	ห้องน้ำห้องส้วม	1	4		√
5	ห้องน้ำห้องส้วม แบบ สปช 601/45	1	4		√
6	ห้องสมุดเอกเทศ	1	1		√
7	อาคารฝึกประสบการณ์ด้านอาชีพ	1	2		√
8	โรงอาหาร	1	1		√
9	ห้องน้ำห้องส้วมครู	1	2		√
10	ห้องส้วมนักเรียนชาย 4 ที่/49	1	4		√
11	ห้องส้วมนักเรียน (สร้างเอง)	1	2		√
12	อาคารเรียน อนุบาล (สร้างเอง)	1	3		√
13	อาคารเรียน แบบ สปช.102/26	1	3		√
14	อาคารเรียน ป.1 ป.2 (สร้างเอง)	1	3		√

สนามกีฬา

- | | | |
|------------------------|---|------|
| 1. สนามฟุตบอล | 1 | สนาม |
| 2. สนามวอลเลย์บอล | 1 | สนาม |
| 3. สนามกีฬาอเนกประสงค์ | 1 | สนาม |
| 4. สนามบาสเกตบอล | 1 | สนาม |
| 5. สนามเปตอง | 1 | สนาม |

10. ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาปีการศึกษา 2567

10.1 ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง ปีการศึกษา 2565 ปีการศึกษา 2566 และ ปีการศึกษา 2567

ร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาเปรียบเทียบกับกันระหว่างปีการศึกษา 2565 ถึงปีการศึกษา 2567 โดยรายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาเพิ่มขึ้นทั้ง 3 ปีการศึกษา คือ รายวิชาวิทยาศาสตร์ ร้อยละของผลสัมฤทธิ์ คือ 68.76 , 68.85 และ 70.80 รายวิชาภาษาไทย ร้อยละของผลสัมฤทธิ์ คือ 69.13 , 72.14 และ 74.44

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567
ภาษาไทย	69.13	72.14	74.44
คณิตศาสตร์	68.41	67.98	68.11
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	68.76	68.85	70.80
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	68.95	77.00	74.15
ภาษาอังกฤษ	72.76	69.43	70.57
ศิลปะ	71.35	71.75	68.14
สุขศึกษาและพลศึกษา	74.86	74.21	81.48
การงานอาชีพ	71.14	74.84	73.70
ประวัติศาสตร์	73.88	75.00	72.54
การป้องกันการทุจริต	71.77	79.13	75.54

10.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างปีการศึกษา 2566 และปีการศึกษา 2567

ร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษาเปรียบเทียบกับกันระหว่างปีการศึกษา 2566 และปีการศึกษา 2567 โดยรายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นขึ้นเรียงลำดับ ดังนี้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ร้อยละ 7.27 วิชาภาษาไทย ร้อยละ 2.3 วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร้อยละ 1.95 วิชาภาษาอังกฤษ ร้อยละ 1.14 วิชาคณิตศาสตร์ ร้อยละ 0.13 รายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลงเรียงลำดับ ดังนี้ วิชาศิลปะ ร้อยละ 3.61 และวิชาการป้องกันการทุจริต ร้อยละ 3.59 วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ร้อยละ 2.85 วิชาประวัติศาสตร์ ร้อยละ 2.46 วิชาการงานอาชีพ ร้อยละ 1.14

กลุ่มสาระการเรียนรู้	ปีการศึกษา 2567	ปีการศึกษา 2566	ค่าความต่าง
ภาษาไทย	74.44	72.14	2.3
คณิตศาสตร์	68.11	67.98	0.13
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	70.80	68.85	1.95
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	74.15	77.00	-2.85
ภาษาอังกฤษ	70.57	69.43	1.14
ศิลปะ	68.14	71.75	-3.61
สุขศึกษา และพลศึกษา	81.48	74.21	7.27
การงานอาชีพ	73.70	74.84	-1.14
ประวัติศาสตร์	72.54	75.00	-2.46
การป้องกันการทุจริต	75.54	79.13	-3.59

10.3 ร้อยละของนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยทางการเรียนแต่ละรายวิชาในระดับ 3 ขึ้นไป

ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567

ร้อยละของนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยทางการเรียนแต่ละรายวิชาในระดับ 3 ขึ้นไป ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 เฉลี่ยรวมทุกรายวิชา คิดเป็นร้อยละ 57.12 โดยวิชาที่มีเกรดเฉลี่ยทางการเรียนแต่ละรายวิชาในระดับ 3 ขึ้นไป สูงสุด 3 ลำดับแรก ดังนี้ อันดับที่ 1 วิชาการงานอาชีพ เฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 61.78 อันดับที่ 2 วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และวิชาการป้องกันการทุจริตเฉลี่ยรวม เฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 57.32 อันดับที่ 3 วิชาประวัติศาสตร์เฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 56.69 วิชาที่มีเกรดเฉลี่ยทางการเรียนแต่ละรายวิชาในระดับ ๓ ขึ้นไป ต่ำที่สุด คือ การงานอาชีพเพิ่มเติมเฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 33.12

วิชา	จำนวนนักเรียนที่ได้ระดับ 3 ขึ้นไป									จำนวนนักเรียนทั้งหมด	จำนวนนักเรียนเกรด 3 ขึ้นไป	คิดเป็นร้อยละ
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3			
ภาษาไทย	7	11	10	15	7	13	7	6	8	157	84	53.50
คณิตศาสตร์	7	10	9	7	8	8	7	4	3	157	63	40.13
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	7	14	7	14	8	13	6	5	5	157	79	50.32
ภาษาอังกฤษ	9	10	6	8	6	7	6	5	4	157	61	38.85
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	9	15	14	6	10	14	11	5	6	157	90	57.32
ประวัติศาสตร์	9	13	14	4	11	16	13	5	4	157	89	56.69
การงานอาชีพ	9	15	12	6	17	16	8	6	8	157	97	61.78
ศิลปะ	8	15	12	0	6	3	3	2	3	157	52	33.12
การป้องกันการทุจริต	9	15	9	14	7	13	11	6	6	157	90	57.32
คณิตศาสตร์เพิ่มเติม						10	9	5	4	57	28	49.1
สุขศึกษาและพลศึกษา	9	15	14	11	10	16				94	75	79.79
สุขศึกษา							0	2	8	41	10	24.39
พลศึกษา							18	12	7	41	37	90.24
คอมพิวเตอร์							16	9	8	41	33	80.49
การงานอาชีพเพิ่มเติม							14	6	6	41	26	63.41
วิทยาศาสตร์เพิ่มเติม				5	6		15	9	7	80	42	52.50
บ้านวิทย์น้อย	8	14	10							39	32	82.05

10.4 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน

10.4.1 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ประจำปีการศึกษา 2567

ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 วิชาภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 44.31 วิชาวิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 49.81 วิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 27.38 วิชาภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 26.44 คะแนนเฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 40.06 รายวิชาที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ จำนวน 2 รายวิชา ได้แก่ ภาษาไทย และ วิทยาศาสตร์

ระดับ/รายวิชา	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	ภาษาอังกฤษ
คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียน	56.62	27.38	49.81	26.44
คะแนนเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่	54.59	31.34	42.73	33.22
คะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัด	49.58	25.69	39.02	28.65
คะแนนเฉลี่ยระดับ สพฐ.	52.76	27.38	41.64	29.82
คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ	54.20	29.21	42.87	33.49

ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การศึกษา 2567 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 วิชาภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 48.18 วิชาวิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 31.17 วิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 24.54 วิชาภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 28.65 คะแนนเฉลี่ยรวม คิดเป็นร้อยละ 33.13 ไม่มีรายวิชาที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ

ระดับ/รายวิชา	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	ภาษาอังกฤษ
คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียน	48.18	24.54	31.17	28.65
คะแนนเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่	45.70	23.20	32.32	27.13
คะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัด	45.64	25.09	32.19	28.68
คะแนนเฉลี่ยระดับ สพฐ.	49.25	26.59	34.26	30.52
คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ	48.93	26.53	34.22	30.93

เปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)

ระหว่าง ปีการศึกษา 2566-2567

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)ปีการศึกษา 2566 – 2567 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยร้อยละเพิ่มขึ้นหนึ่งวิชา คือ วิชาวิทยาศาสตร์ เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 3.14 นอกนั้นลดลง วิชาคณิตศาสตร์ ลดลงคิดเป็นร้อยละ 3.12 วิชาภาษาอังกฤษ ลดลงคิดเป็นร้อยละ 3.98 และภาษาไทย ลดลงคิดเป็นร้อยละ 12

รายวิชา	ปี 2567	ปี 2566	ผลต่าง
ภาษาไทย	52.62	64.62	-12.00
คณิตศาสตร์	27.38	30.50	-3.12
วิทยาศาสตร์	49.81	46.67	+3.14
ภาษาอังกฤษ	26.44	30.42	-3.98
รวมเฉลี่ย	40.06	43.05	-2.99

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การเปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างปีการศึกษา 2566 และ 2567 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยร้อยละเพิ่มขึ้นสองรายวิชา คือ วิชาคณิตศาสตร์ เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 4.09 วิชาภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 3.65 และลดลง 2 รายวิชา ดังนี้ วิชาวิทยาศาสตร์ ลดลงคิดเป็นร้อยละ 0.13 ภาษาไทยลดลงร้อยละ 13.88

รายวิชา	ปี 2567	ปี 2566	ผลต่าง
ภาษาไทย	43.18	57.06	-13.88
คณิตศาสตร์	24.57	20.48	+4.09
วิทยาศาสตร์	31.17	31.30	-0.13
ภาษาอังกฤษ	28.65	25.00	+3.65
รวมเฉลี่ย	33.13	33.46	-0.33

ข้อมูลเปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)

ปีการศึกษา 2565 - 2567

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยร้อยละของผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 ถึงปีการศึกษา 2567 คะแนนเฉลี่ยรวมปีการศึกษา 2565 คิดเป็นร้อยละ 32.67 คะแนนเฉลี่ยรวมปีการศึกษา 2566 คิดเป็นร้อยละ 43.05 ปีการศึกษา 2567 มีคะแนนเฉลี่ยลดลงจากปีการศึกษา 2566 คิดเป็นร้อยละ 2.99

รายวิชา	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567
ภาษาไทย	46.79	64.62	52.62
คณิตศาสตร์	21.77	30.50	27.38
วิทยาศาสตร์	34.79	46.67	49.81
ภาษาอังกฤษ	27.34	30.42	26.44
รวมเฉลี่ย	32.67	43.05	40.06

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยร้อยละของผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ถึงปีการศึกษา 2567 คะแนนเฉลี่ยรวมปีการศึกษา 2565 คิดเป็นร้อยละ 34.17 ปีการศึกษา 2566 มีคะแนนเฉลี่ยลดลงจากปีการศึกษา 2565 คิดเป็นร้อยละ 0.17 คะแนนเฉลี่ยรวมปีการศึกษา 2566 คิดเป็นร้อยละ 33.46 เมื่อเปรียบเทียบกับปีการศึกษา 2567 มีคะแนนเฉลี่ยลดลง คิดเป็นร้อยละ 0.33

รายวิชา	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปี 2567
ภาษาไทย	54.41	57.06	43.18
คณิตศาสตร์	20.92	20.48	24.57
วิทยาศาสตร์	34.17	31.30	31.17
ภาษาอังกฤษ	27.16	25.00	28.65
รวมเฉลี่ย	34.17	33.46	33.13

10.4.2 ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 คน มีผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) เฉลี่ยร้อยละ 87.11 ผลการประเมินสูงกว่า ระดับจังหวัด ระดับสังกัดและระดับประเทศ โดยด้านการอ่านออกเสียง คิดเป็นร้อยละ 85.77 ด้านการอ่านรู้เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 88.44

ความสามารถ	โรงเรียน	เขตพื้นที่	จังหวัด	สังกัด	ประเทศ
การอ่านออกเสียง	85.77	82.91	79.98	80.02	80.28
การอ่านรู้เรื่อง	88.44	78.81	76.53	77.01	77.16
รวมความสามารถทั้ง 2 ด้าน	87.11	80.86	78.25	78.51	78.72

เปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างปีการศึกษา 2566-2567

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 คน ร้อยละของผลต่างระหว่างปีการศึกษา 2567-2566 ด้านการอ่านออกเสียงเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 9.51 ด้านการอ่านรู้เรื่องเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 5.38และรวม 2 ด้านเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 7.45

ความสามารถ	ปีการศึกษา		ผลต่าง
	2566	2567	
การอ่านออกเสียง	76.26	85.77	9.51
การอ่านรู้เรื่อง	83.06	88.44	5.38
รวมความสามารถทั้ง 2 ด้าน	79.66	87.11	7.45

ข้อมูลผลการทดสอบความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างปีการศึกษา 2565-2567

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ร้อยละของผลต่างระหว่างปีการศึกษา 2565-2567 ด้านการอ่านออกเสียงมีการพัฒนาแบบไม่ต่อเนื่อง ดังนี้ ระหว่างปีการศึกษา 2565 และ 2566 ลดลง คิดเป็นร้อยละ 5.40 ระหว่างปีการศึกษา 2566 และ 2567 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 9.51 ด้านการอ่านรู้เรื่องมีการพัฒนาแบบไม่ต่อเนื่อง ดังนี้ ระหว่างปีการศึกษา 2565 และ 2566 ลดลง คิดเป็นร้อยละ 3.44 ระหว่างปีการศึกษา 2566 และ 2567 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 5.38

ความสามารถ	ปีการศึกษา		
	2565	2566	2567
การอ่านออกเสียง	83.62	76.26	85.77
การอ่านรู้เรื่อง	86.50	83.06	88.44
รวมความสามารถทั้ง 2 ด้าน	85.06	79.66	87.11

ข้อมูลผลการทดสอบความสามารถด้านภาษาไทยและคณิตศาสตร์ของผู้เรียน National Test : NT)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 และเปรียบเทียบระหว่างปีการศึกษา 2564-2567

ผลการประเมินความสามารถด้านภาษาไทยของผู้เรียน NT) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ร้อยละของผลต่างระหว่างปีการศึกษา 2565-2567 ด้านภาษาไทยมีการพัฒนาแบบไม่ต่อเนื่อง ดังนี้ ระหว่างปีการศึกษา 2565 และ 2566 ลดลง คิดเป็นร้อยละ 18.37 ระหว่างปีการศึกษา 2566 และ 2567 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 35.54 ด้านคณิตศาสตร์มีการพัฒนาแบบต่อเนื่อง ดังนี้ ระหว่างปีการศึกษา 2565 และ 2566 ลดลง คิดเป็นร้อยละ 6.69 ระหว่างปีการศึกษา 2566 และ 2567 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 17.07

ความสามารถ	ปี กศ.	ปี กศ.	ปี กศ.	ปี กศ.	ผลการพัฒนา ระหว่างปีการศึกษา		
	2564	2565	2566	2567	2564 -2565	2565 -2566	2566 -2567
ด้านภาษาไทย	67.86	53.37	35.00	70.54	-14.49	-18.37	35.54
ด้านคณิตศาสตร์	69.18	50.25	43.56	60.63	-18.93	-6.69	17.07
รวม 2 ด้าน	68.52	51.81	39.28	65.69	-16.71	-12.53	26.41

โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ชื่อโครงการ : โครงการนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

แผนงาน : งานวิชาการ

ผู้รับผิดชอบโครงการ : นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ นางสาวสุทิตินี ดีพลางาม

ระยะเวลาดำเนินการ : 1 พฤษภาคม 2568 – 30 เมษายน 2569

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา:

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือ จุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

- กลยุทธ์ที่ 2 สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาให้ผู้เรียนอย่างทั่วถึง
- กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพผู้เรียนและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน
- กลยุทธ์ที่ 4 เสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้สู่ครูมืออาชีพ
- กลยุทธ์ที่ 5 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารและการจัดการศึกษาให้เข้มแข็ง

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา

อย่างต่อเนื่อง

ลักษณะโครงการ : โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง งานประจำ

หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ มีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาการจัดการศึกษา ของประเทศให้สามารถพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ มีความใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะความสามารถ ที่หลากหลายและเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ให้สถานศึกษามีความเป็นอิสระในการบริหารจัดการศึกษา โดยการสร้างพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาให้เป็นพื้นที่

ปฏิรูปการบริหารและการจัดการศึกษา เพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่อง ในการ กระจายอำนาจที่ให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาในการจัดการศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับ การศึกษาที่มี คุณภาพสอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนและพื้นที่ของตน ซึ่งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาดังกล่าว จะเป็นต้นแบบในการขยายผลนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนสำหรับสถานศึกษาอื่นได้ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จัดตั้งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้ (1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้น พื้นฐานอื่น (2) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั้งประเทศ (3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ด้วยสภาพปัญหาทางทางเศรษฐกิจส่งผลกระทบต่อจัดการศึกษาโดยตรง การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันไปทั่วโลก ถือเป็นปรากฏการณ์ที่ส่งผลต่อการศึกษา อย่างร้ายแรงที่สุดในช่วงเวลาหลายสิบปีที่ผ่านมา นอกจากจะทำให้โรงเรียนต้องปิด เป็นระยะเวลายาวนานแล้ว ยังส่งผลไปถึงภาวะถดถอยทางความรู้ การระบาดนี้ทำให้นวัตกรรม และการพัฒนาทางด้านการศึกษาที่เกิดขึ้นเพื่อตอบโจทย์เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนนั้น ถดถอยลงไปอีก ถึงแม้จะมีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ภายใต้สถานการณ์โควิด- 19 ผู้เรียนก็ยังได้รับผลกระทบจาก การเสียโอกาสในการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ควรได้รับการพัฒนา ตามแต่ละช่วงวัย ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมีการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ในทิศทางที่มีแนวโน้ม ลดลง เกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันทำให้นักเรียนเสียโอกาส ในการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทั้งด้านความรู้ ทักษะ

และคุณลักษณะที่ควรได้รับการพัฒนาตามแต่ละช่วงวัย ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมีการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ในทิศทางที่มีแนวโน้มลดลง ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาไทย คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ด้วยข้อจำกัดด้านการจัดการเรียนรู้ที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนขาดอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการเรียนออนไลน์ สภาพแวดล้อมที่บ้านของผู้เรียน ไม่เหมาะสมกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิผลน้อยกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ ขาดอุปกรณ์ สัญญาณ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือในการเรียน) การขาดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การขาดทักษะพื้นฐานและ ทักษะการปฏิบัติ เนื่องจากไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ขาดการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่ครบถ้วนตามหลักสูตร และ การขาดการมีส่วนร่วมในการเรียน ความมีวินัย และความรับผิดชอบ และ ภาวะถดถอยเชิงคุณลักษณะ เช่น ปัญหาพฤติกรรมของนักเรียน มารยาทที่ถดถอย มีสมาธิสั้น ขน อยู่ไม่นิ่ง ความรับผิดชอบลดลง นักเรียนบางคนไม่ส่งการบ้าน ไม่ส่งงาน ความเรียบร้อยในการทำงานลดลง นักเรียนติดโทรศัพท์มือถือ ขาดความ ใฝ่เรียนรู้ ขาดความสนใจในการเรียน นักเรียนมีระเบียบวินัยลดลง เป็นต้น

สถานศึกษามีขอข่วยการบริหารงาน 4 ด้าน ได้แก่ การบริหารงานวิชาการ การบริหารงานงบประมาณ การบริหารงานบุคคล และการบริหารงานทั่วไป ถือเป็นภารกิจหลักของสถานศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาดำเนินงานไปได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยมีงานวิชาการเป็นงานหลักที่เกี่ยวข้องกับ ผู้เรียนโดยตรง การบริหารด้านงบประมาณ ซึ่งเป็นการจัดหาผลประโยชน์จากทรัพย์สินของสถานศึกษารวมทั้ง การจัดหารายได้จากบริการมาใช้ บริหารจัดการเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา การบริหารงานบุคคลให้เกิด ความคล่องตัว มีอิสระภายใต้กฎหมาย ระเบียบที่กำหนดขึ้นโดยเปิดโอกาสให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับ การพัฒนา มีความรู้ ความสามารถ มีขวัญกำลังใจ ได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติมีความมั่นคงและก้าวหน้าใน วิชาชีพ และการบริหารงานทั่วไปในการ ประสาน ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ทุกรูปแบบ มุ่งพัฒนาสถานศึกษาให้ใช้นวัตกรรมและ เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ของงานเป็นหลักโดยเน้น ความโปร่งใส ความรับผิดชอบต่อที่ตรวจสอบได้ ตลอดจนการมีส่วนร่วมของบุคคล ชุมชนและองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ดังนั้นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพ เพื่อทำให้ศักยภาพที่มีอยู่ในตัวคนได้รับ การพัฒนาอย่างเต็มที่ทำให้เป็นคนที่รู้จักคิดวิเคราะห์ รู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักเรียนรู้ด้วย ตนเอง สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มีคุณธรรม จริยธรรม รู้จักพึ่งตนเองและ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข จึงจำเป็นต้องมีการประกันคุณภาพภายใน เพื่อให้สถานศึกษาร่วมกันพัฒนา ปรับปรุงคุณภาพให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา โดยเป้าหมายที่สำคัญอยู่ที่การพัฒนาคุณภาพ ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งการประกันคุณภาพ เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาสถานศึกษา ดังนั้นบุคลากรทุกคนในสถานศึกษาต้องเข้าใจความหมายและกระบวนการประกันคุณภาพ

ภายในสถานศึกษา สามารถปฏิบัติตามภารกิจของงานประกันคุณภาพ นอกจากนี้แล้วต้องให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายงานเข้ามามีส่วนร่วม ในการดำเนินงานการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมกันพัฒนาให้สถานศึกษามีคุณภาพ โดยมีเป้าหมายร่วมกันคือ การพัฒนาผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพและเต็มความสามารถ
- 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาเป็นประเภทที่ 1 ตามแนวทางหลักเกณฑ์โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 3) เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
- 4) เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 5) เพื่อพัฒนาศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครูผู้สอน

เป้าหมายของโครงการ

1. เชิงปริมาณ

- 1) ร้อยละ 80 ของนักเรียนที่สามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพและเต็มความสามารถ
- 2) ร้อยละ 70 ของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น
- 3) ครูทุกคนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 3) สถานศึกษาพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามบริบทสถานศึกษานำร่อง จำนวน 1 เล่ม

2. เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนได้รับการพัฒนาตามหลักการบริหารการศึกษานำร่อง
- 2) สถานศึกษามีระบบการบริหารจัดการการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- 3) ครูมีการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของนวัตกรรม

- นวัตกรรมการจัดการศึกษา
- นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุตามเกณฑ์ทุกกลุ่มสาระเพิ่มขึ้น
- 2) ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ พัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

- 3) สถานศึกษามีรูปแบบการบริหารการศึกษาเป็นที่ยอมรับ
- 4) ครู นักเรียน ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อระบบการบริหารการศึกษานำร่อง
- 5) สถานศึกษามีหลักสูตรสถานศึกษาตามบริบทสถานศึกษานำร่อง

งบประมาณ


ใช้งบประมาณจาก เงินค่าใช้จ่ายรายหัว รวมทั้งสิ้น 109,550 บาท (หนึ่งแสนเก้าพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน) แหล่งที่มา เงินอุดหนุน 53,550 บาท สพฐ. 56,000 บาท


กิจกรรม/รายการ	ประเภทค่าใช้จ่ายเงินงบประมาณ				รวม
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	อื่น ๆ	
กิจกรรมที่ 1 : การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง	-	-	-	-	-
กิจกรรมที่ 2 : การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	-	-	31,000	-	10,250
กิจกรรมที่ 3 : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	-	-	63,550	-	63,550
กิจกรรมที่ 4 : การประเมินหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง	-	-	5,000	-	5,000
กิจกรรมที่ 5 : เปิดบ้านวิชาการ	-	-	10,000	-	10,000
รวมเงิน	-	-	109,550	-	109,550


หมายเหตุ ขอถัวจ่ายทุกรายการ

การวัดและประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
สถานศึกษาพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามบริบท สถานศึกษานำร่อง โดยครูทุกคนมีส่วนร่วม	การสำรวจ	แบบตรวจสอบการจัดทำ หลักสูตรสถานศึกษา
ร้อยละของครูนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้	การสำรวจ	แบบสำรวจ
สถานศึกษามีนวัตกรรมการบริหารจัดการของ สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม	การสำรวจ	แบบสำรวจ


 (ลงชื่อ) ผู้เสนอโครงการ
 (นางธัญรัตน์ พรหมศิริ)
 ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ


 (ลงชื่อ) ผู้เห็นชอบโครงการ
 (นางจันทกานต์ ศรีปาน)
 ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ


 (ลงชื่อ) ผู้อนุมัติโครงการ
 (นายนิราศ เดชผล)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

นวัตกรรมการบริหารของผู้บริหาร โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ปีการศึกษา 2568

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

ด้วยการนิเทศภายใน โดยใช้รูปแบบการบริหาร “ STEAM Model”

2. ชื่อผู้สร้าง

นายนิราศ เดชผล ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า อ.ม่วงสามสิบ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โทร 090-0415430 E-mail : nirasdejpon395@gmail.com

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

4. ประเภทของนวัตกรรม

การนิเทศ ติดตามและประเมินผล

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579 กำหนดทิศทางการให้คนไทยเป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และ ยุทธศาสตร์ประเทศไทย 4.0 ทั้งนี้สังคมไทยต้องเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม รู้รัก สามัคคี และร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง รวมทั้งก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง โดยการขับเคลื่อนภายใต้ 7 ยุทธศาสตร์ ต่อไปนี้

1) การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตร การเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2) การยกระดับคุณภาพมาตรฐาน วิชาชีพครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา

3) การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัยและ นวัตกรรม รองรับความต้องการของตลาดงาน และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

4) การพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล

5) การพัฒนาคุณภาพของคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

6) การพัฒนาระบบบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัด การศึกษาของทุกภาคส่วน

7) การพัฒนาระบบการเงินเพื่อการศึกษา จากการเปลี่ยนแปลงของ สิ่งแวดล้อมรอบด้าน รวมทั้งกติกาด้านการศึกษา ครูจึงควรพัฒนาตนเองให้เป็นครูในยุคการศึกษา 4.0 โดยใช้สมรรถนะที่ครูมี อยู่ในการทำให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้เรียน 4.0 ด้วยการเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ที่ จะทำให้ผู้เรียนได้รับทักษะที่ จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 คือทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสร้าง นวัตกรรม การเรียนและการทำงานร่วมกันเป็นทีม การมีภาวะผู้นำ การสื่อสาร การใช้ข้อมูลสารสนเทศ การติดต่อสื่อสารทางไกล การใช้คอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์ การคิดคำนวณ การสร้างอาชีพและการ เรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการนิเทศการจัดการศึกษา ถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนา การจัดการเรียนการสอนของครู ทั้งนี้เพื่อให้ครูได้รับผลการสะท้อนกลับจากการปฏิบัติหน้าที่จัด การเรียน การสอนเพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ สูงขึ้น ซึ่งการ นิเทศการศึกษาเป็นความร่วมมือและประสานงานของบุคลากรทางการศึกษาใน การพัฒนาเพื่อปรับปรุง คุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครู อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ (ซารี มณี ศรี. 2552 : 16) ดังนั้นในการบริหารจัดการศึกษาของผู้บริหาร สถานศึกษา จึงจำเป็นต้องมีระบบการนิเทศ ภายในโรงเรียนเพื่อให้เกิดการส่งเสริมสนับสนุนหรือให้ ความช่วยเหลือครูในโรงเรียนให้ประสบ ความสำเร็จในการปฏิบัติงานตามภารกิจหลัก คือการสอน หรือการเสริมสร้างพัฒนาการของนักเรียนทุก ด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เป็นไปตามวัยและเต็มศักยภาพโดยความ ร่วมมือของบุคลากรในโรงเรียน (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : 51) พัฒนาการ ทางด้านการศึกษาทำให้เกิดรูปแบบการนิเทศการศึกษา ที่หลากหลาย เช่น การนิเทศการสอนแบบ คู่สัญญา การนิเทศแบบร่วมพัฒนา และการนิเทศสอนงาน (Coaching) เป็นต้น การนิเทศสอนงาน (Coaching) เป็นกระบวนการที่สำคัญในการแนะนำช่วยเหลือครูให้ สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ซึ่งการนิเทศแบบ Coaching นั้นอยู่บนหลักการ ของประชาธิปไตย ได้แก่ การเคารพซึ่งกัน และกันระหว่างผู้โค้ชและผู้รับการโค้ช การโค้ชจัดขึ้นเพื่อ ปรับปรุงการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่ง ขึ้นอยู่กับทักษะและความสามารถของผู้โค้ชตลอดจน เทคนิคและวิธีการต่างๆ ที่ผู้โค้ชนำมาใช้ โดยให้ครูมี โอกาสค้นคว้างานที่ต้องทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิด ความองงามขึ้น เมื่อได้เรียนรู้และมีความเจริญองงาม แล้ว ย่อมจะได้อรรถกัปรับปรุงงานด้านการเรียน การสอนให้ได้ผลดีมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การโค้ช จึงมีใช้นั้น ที่การปรับปรุงที่ตัวครู หากแต่ให้ ความสำคัญไปถึงนโยบายการศึกษา จุดประสงค์ของการให้การศึกษา การพิจารณาความเหมาะสม ของหลักสูตรที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์การสอนและวิธีการสอนของครู สิ่งแวดล้อม ของครูและผู้เรียนในขณะที่ เรียน เป็นต้น และปัจจัยที่สำคัญของการโค้ช นั้นคือการศึกษาไทยได้

เปลี่ยนเป็นการศึกษา 4.0 ด้วย เป็นเพราะสังคมเรากำลังสู่สังคมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสังคมดิจิทัลเพื่อพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม ดังนั้นการศึกษาจึงได้มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย การโค้ชจึงเป็นเรื่องสำคัญต่อ วิชาชีพครู เพราะครูจำเป็นต้องเป็นผู้มีองค์ความรู้ ซึ่งได้จากการศึกษาและพัฒนาตนเอง รวมทั้งได้รับ การโค้ชจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่ง เป็นผู้ดำเนินการขับเคลื่อนนโยบายการศึกษาสู่การปฏิบัติจริงในสถานศึกษา ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เป็นอีกกิจกรรม หนึ่งที่สามารถตอบ โจทย์การนิเทศการศึกษาได้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นการสร้าง วัฒนธรรมความร่วมมือกันเพื่อการเรียนรู้ของทุกคน ทุกฝ่ายร่วมกันตั้งคำถามต่อวิธีการที่ดีและสภาพ ปัจจุบัน เน้นการลงมือทำ มุ่งพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเน้นที่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของศิษย์ (วิจารณ์ พานิช. 2555) โดยเฉพาะในปัจจุบัน PLC ได้เข้ามามีบทบาทในการพัฒนาทักษะวิชาชีพของ ครูและเป็นกิจกรรมที่ครูต้องร่วมกันทำอย่างต่อเนื่อง เนื่องจาก PLC ได้ถูกนำมาเป็นตัวชี้วัดหนึ่งใน การประเมินวิทยฐานะของครูตามเกณฑ์ ว 21/2560 หนังสือสำนักงาน ก.ค.ศ. ที่ ศธ 0206.3/ว21 ลงวันที่ 5 กรกฎาคม 2560 เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู มีวิทยฐานะและเลื่อนวิทยฐานะ ในช่วงที่ ผ่านมา ซึ่งประโยชน์ที่เกิดจากกระบวนการ ขับเคลื่อน PLC ในสถานศึกษาพบว่าเกิดผลดีต่อทั้งครูผู้สอน และนักเรียน สำหรับผลดีต่อครูผู้สอน พบว่า PLC ส่งผลต่อครูผู้สอน กล่าวคือ ลดความรู้สึกลดเดี่ยวงาน สอนของครูเพิ่มความรู้สึกผูกพันต่อ พันธะกิจและเป้าหมายของโรงเรียนมากขึ้นโดยเพิ่มความกระตือรือร้น ที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธะกิจ อย่างแข็งขันจนเกิดความรู้สึกว่าต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อ พัฒนาการโดยรวมของ นักเรียน ถือเป็น “พลังการเรียนรู้” ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มี ผลดียิ่งขึ้น ส่งผลดีต่อ ผู้เรียน พบว่า PLC ส่งผลต่อผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกรายวิชาสูงขึ้น ความสามารถในการอ่านออก เขียนได้ของผู้เรียนสูงขึ้น เมื่อเทียบกับโรงเรียนแบบเก่า สุดท้าย คือ มีความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่มีภูมิหลังไม่เหมือนกัน และลดลงชัดเจน (สำนักพัฒนาครูและบุคลากรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2563 : 23 - 24)

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 มีนักเรียนทั้งสิ้น จำนวน 157 คน มีเขตพื้นที่บริการ 4 หมู่บ้าน มีจำนวนข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษาทั้งสิ้น แบ่งเป็นผู้บริหาร 1 คน ข้าราชการครู 14 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คน นักการภารโรง 1 คน โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เป็นโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรม ของสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน ให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีคุณภาพ ตามคุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ครูทุกคนในโรงเรียนบ้านหนองหล่ม

หนองเหล่า จะต้องมีนวัตกรรม ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนของตนเอง ผู้บริหารต้องให้การดูแล กำกับติดตาม เพื่อให้ความช่วยเหลือ ข้าราชการครู ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการสร้างนวัตกรรมที่สอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนชุมชน และท้องถิ่น ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนารูปแบบ การนิเทศภายใน โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนการสอน ประสิทธิภาพสูงสุด เพื่อให้ สามารถกำกับติดตามและดูแลช่วยเหลือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนและ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนในปัจจุบันและอนาคตต่อไป

6. วัตถุประสงค์

6.1 เพื่อให้โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีรูปแบบและกระบวนการนิเทศการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็น ระบบ

6.2 เพื่อยกระดับและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนครูให้มีคุณภาพ

6.3 เพื่อให้ข้าราชการครูทุกคนมีนวัตกรรม ที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนที่ถูกต้องเหมาะสมกับบริบท ความต้องการและความจำเป็นของผู้เรียน ต่อไป

6.4 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกกลุ่มสาระ ให้สูงขึ้น

7. กลุ่มเป้าหมาย

7.1 ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน

7.2 ครูผู้สอนโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คน จำแนกเป็น

- ครูผู้สอนระดับปฐมวัย จำนวน 2 คน
- ครูผู้สอนระดับประถมศึกษา จำนวน 6 คน
- ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 6 คน

8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

8.1 หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการนิเทศการศึกษา

8.1.1 ความหมายของการนิเทศการศึกษา นักการศึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้ให้ความหมายของการนิเทศการศึกษาไว้ หลายลักษณะแตกต่างกันไปตามวิวัฒนาการด้านการศึกษา จุดมุ่งหมายและแนวทางการจัดการศึกษา ในสมัยนั้นๆ ซึ่งจะนำเสนอพอเป็นสังเขปดังต่อไปนี้

กิติมา ปรีดีติล (2551 : 262) กล่าวว่า การนิเทศการศึกษาเป็นกระบวนการชี้แนะ แนะนำ และให้ความร่วมมือต่อกิจกรรมของครูในการปรับปรุงการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุผลตาม จุดหมายที่วางไว้

ซารี มณีศรี (2552 : 16) กล่าวว่า การนิเทศการศึกษาเป็นความร่วมมือและ ประสานงาน ของบุคลากรทางการศึกษาในการพัฒนาเพื่อปรับปรุงคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ของครู อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุกานดา ตปนียางกูร (2549 : 5) กล่าวว่า การนิเทศการศึกษา คือ กระบวนการทาง วิชาการที่จะทำให้การศึกษาบรรลุตามปรัชญาและเป้าหมายอันพึงประสงค์ เพราะงานนิเทศการศึกษา เป็นงานที่จะช่วยปรับปรุง แก้ไข ริเริ่ม โดยใช้เทคนิคและบริบททางสังคมเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้ ครู เกิดกำลังใจ ความรับผิดชอบ ความคิดริเริ่มในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการ นิเทศ และมนุษยสัมพันธ์เข้าช่วยเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญา

สันต์ ธรรมบำรุง (2549 : 60 - 61) กล่าวว่า การนิเทศการศึกษา หมายถึง การ ช่วยเหลือ แนะนำ การชี้แจง บริหาร การปรับปรุงที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในการที่จะส่งเสริม ให้ครูปรับปรุง การสอนให้ดีขึ้น

นพพงษ์ บุญจิตราดุล (2549 : 9) กล่าวโดยสรุปว่า การนิเทศการศึกษา หมายถึง ความ พยายามในทุกวิถีทางของผู้เชี่ยวชาญ ที่จะช่วยเหลือพัฒนาผู้ทำหน้าที่ให้การศึกษาเป็นไปตาม เป้าหมายที่ กำหนดที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนเปลี่ยนแปลงในแนวทางที่ปรารถนา หน้าที่ของการนิเทศ การศึกษา จำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบหรือปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลดีต่อการเจริญของนักเรียน และปรับปรุง ทักษะของครู

สรุปได้ว่า การนิเทศการศึกษา คือ กระบวนการปฏิบัติงานร่วมกันของบุคลากรทาง การศึกษาระหว่างผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยการ ช่วยเหลือแนะนำ การวางแผน การปรึกษาหารือร่วมกัน เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงและ พัฒนาการ เรียนการสอนให้ดีขึ้นอันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

8.1.2 ความหมายของการนิเทศภายในโรงเรียน มีผู้ให้ความหมายของการนิเทศภายในโรงเรียน ไว้ดังนี้

ไฉน ยังลออ (2550 : 10) กล่าวว่า การนิเทศภายในโรงเรียน หมายถึง การปฏิบัติงาน ร่วมกันระหว่างผู้บริหาร และบุคลากรในโรงเรียน โดยใช้ขั้นตอนกระบวนการในการ นิเทศภายในเพื่อ ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอันจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของ นักเรียนสูง

อเนก ส่งแสง (2550 : 136) กล่าวว่า การนิเทศภายในโรงเรียน หมายถึง การนิเทศ ที่ อาศัยบุคลากรในโรงเรียนที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่ โรงเรียน

คัดเลือกและแต่งตั้งขึ้น โดยทำงานร่วมกับครูในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพ เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551 : 51) กล่าวว่า การนิเทศ ภายในโรงเรียน หมายถึง การส่งเสริมสนับสนุนหรือให้ความช่วยเหลือครูในโรงเรียนให้ประสบ ความสำเร็จในการปฏิบัติงานตามภารกิจหลัก คือการสอน หรือการเสริมสร้างพัฒนาการของนักเรียน ทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เป็นไปตามวัยและเต็มศักยภาพโดย ความร่วมมือของบุคลากรในโรงเรียน

พิสิฐ ทวีกาญจน์ (2552 : 104) กล่าวว่า การนิเทศภายในโรงเรียน หมายถึง การส่งเสริม สนับสนุน แนะนำ หรือช่วยเหลือของผู้บริหารโรงเรียน และบุคคลที่ทำหน้าที่นิเทศใน การเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครูภายในโรงเรียนให้สูงขึ้น ให้สามารถดำเนินการเรียนการสอนไป ด้วยดี และทำให้คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิด การเรียนรู้

สรุปได้ว่า การนิเทศภายในโรงเรียน หมายถึง กระบวนการดำเนินงานตามภารกิจ ของผู้บริหารโรงเรียนและคณะครู ในการที่จะพัฒนาการเรียนการสอนให้บรรลุเป้าหมายและบังเกิด ผลดีแก่ผู้เรียน

8.1.3 กระบวนการนิเทศแบบ PDCA กระบวนการนิเทศการศึกษาของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา (หน่วยศึกษานิเทศก์กรมสามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี, 2545: 15 – 16) ได้ใช้กระบวนการ PDCA ในการดำเนินการมีขั้นตอนของการวางแผนการนิเทศที่สำคัญ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ดำเนินการวางแผน เป็นขั้นเตรียมการนิเทศโดยศึกษาข้อมูลสารสนเทศ ประมวลสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการศึกษา กำหนดจุดมุ่งหมายการนิเทศ จัดทำแผนการนิเทศ กำหนดเนื้อหาการนิเทศ ออกแบบการนิเทศ สื่อนิเทศ จัดเตรียมเครื่องมือนิเทศ กำหนดกรอบการประเมิน วิธีการติดตามและการรายงานผลการนิเทศ และขออนุมัติโครงการ งบประมาณ

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการตามแผนนิเทศ โดยประชุมเพื่อทบทวนจุดมุ่งหมายการนิเทศ แบ่งหน้าที่ภาระงานในการนิเทศ ประสานงานบุคคลที่เกี่ยวข้อง และนิเทศตามแผนด้วยรูปแบบ เทคนิควิธีการที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผล เพื่อประเมินผลการปฏิบัติงานว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ และมีสภาพการจัดการเรียนการสอนที่ครูปฏิบัติจริง ปัญหา อุปสรรค ที่เป็นข้อมูลสารสนเทศที่ต้องตรวจสอบดูใหม่ แล้วปรับปรุงการนิเทศต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การนำผลการประเมินมาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดผลการนิเทศแต่ละครั้ง ควรรายงานผลให้ผู้บังคับบัญชาทราบโดยทำเป็นบันทึกข้อความ หรือแบบรายงานที่กำหนดไว้ใน หัวข้อ

ประเด็นต่าง ๆ เช่น ผู้นิเทศ ผู้รับการนิเทศ วันเดือนปีที่นิเทศ กิจกรรมที่นิเทศ เนื้อหาสาระที่ นิเทศ การประเมินผลของผู้รับการนิเทศ และขอควรพัฒนา

8.1.4 กระบวนการนิเทศแบบ Coaching การนิเทศสอนงาน (Coaching) เป็นกระบวนการที่สำคัญในการแนะนำช่วยเหลือครู ให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการนิเทศแบบ Coaching นั้นอยู่บน หลักการของประชาธิปไตย ได้แก่ การเคารพซึ่งกันและกันระหว่าง ผู้โค้ชและผู้รับการโค้ช การโค้ชจัด ขึ้นเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งขึ้นอยู่กับทักษะและความสามารถของผู้โค้ช ตลอดจนเทคนิคและวิธีการต่างๆ ที่ผู้โค้ชนำมาใช้ โดยให้ครูมีโอกาสค้นคว้างานที่ต้องทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความงอกงามขึ้น เมื่อได้เรียนรู้และมีความเจริญงอกงามแล้ว ย่อมจะ ได้รู้จักปรับปรุงงานด้าน การเรียนการสอนให้ได้ผลดีมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การโค้ช จึงมีใช้เน้นที่การปรับปรุงที่ตัวครู หากแต่ให้ ความสำคัญไปถึงนโยบายการศึกษา จุดประสงค์ของการให้การศึกษา การพิจารณาความเหมาะสม ของหลักสูตรที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์การสอนและวิธีการสอนของครู สิ่งแวดล้อมของครูและผู้เรียนในขณะที่ เรียน เป็นต้น และปัจจัยที่สำคัญของการโค้ช นั้นคือการศึกษาไทยได้เปลี่ยนเป็น การศึกษา 4.0 ด้วย เป็นเพราะสังคมเรากำลังสู่สังคมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสังคมดิจิทัล เพื่อพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม ดังนั้นการศึกษาจึงได้มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย การโค้ชจึงเป็นเรื่องสำคัญ ต่อ วิชาชีพครู เพราะครูจำเป็นต้องเป็นผู้มีองค์ความรู้ ซึ่งได้จากการศึกษาและพัฒนาตนเอง รวมทั้งได้รับการโค้ชจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่ง เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนนโยบายการศึกษาสู่การปฏิบัติจริงในสถานศึกษา

8.2 หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

8.3.1 ความหมายของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ มีวรรณกรรมทางการศึกษาจากการวิจัยหรือโครงการศึกษาต่าง ๆ สามารถ เรียบเรียงสรุปเป็นความหมายของ PLC คือ การรวมตัว รวมใจ รวมพลัง ร่วมมือกันของครูผู้บริหาร และนักการศึกษาในโรงเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังที่ Sergiovanni (1994) ได้อธิบายว่า PLC เป็นสถานที่สำหรับ “ปฏิสัมพันธ์” ลด “ความโดดเดี่ยว” ของมวลสมาชิกวิชาชีพครู ของโรงเรียนในการทำงานเพื่อปรับปรุงผลการเรียนของนักเรียน หรืองานวิชาการโรงเรียนซึ่ง Hord (1997) มองในมุมมองเดียวกัน โดยมองการรวมตัวกันดังกล่าว มีนัยยะแสดงถึงการเป็นผู้นำร่วมกัน ของครูหรือเปิดโอกาสให้ครูเป็น “ประธาน” ในการเปลี่ยนแปลง (วิจารณ์ พานิช, 2555) การมีคุณค่า ร่วมและวิสัยทัศน์ร่วมกัน ไปถึงการเรียนร่วมกันและการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ ร่วมกัน การรวมตัวในรูปแบบนี้เป็นเหมือนแรงผลักดัน โดยอาศัยความต้องการ และความสนใจของ สมาชิกใน PLC เพื่อการเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพสู่มาตรฐานการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหลัก (Senge, 1990) การพัฒนาวิชาชีพให้เป็น “ครูเพื่อศิษย์” (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยมองว่า

เป็น“ศิษย์ของเรา” มากกว่ามองว่า “ศิษย์ของฉัน” และการเปลี่ยนแปลงคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มจาก “การเรียนรู้ของครู” เป็นตัวตั้งต้นในการเรียนรู้ที่จะมองเห็นการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ครูและนักการศึกษาทำงาน ร่วมกันในวงจรของการร่วมกันตั้งคำถาม และการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อบรรลุผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ของนักเรียน โดยมีความเชื่อว่า หัวใจของการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้นอยู่ที่การเรียนรู้ที่ฝังอยู่ในการทำงานของครูและนักการศึกษา โดย PLC มีแง่มุมที่สำคัญ คือ เป็นกิจกรรมที่เน้นที่การเรียนรู้ มีวัฒนธรรมร่วมมือกันเพื่อการเรียนรู้ของทุกคนทุกฝ่าย ร่วมกันตั้งคำถามต่อวิธีการที่ดีและสภาพ ปัจจุบันเน้นการลงมือทำ มุ่งพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเน้นที่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของศิษย์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) ในทัศนะของ วิจารณ์ พานิช (2555) เห็นว่า PLC เป็นการรวมตัวกันของครูเพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการจัดการเรียนรู้ให้ศิษย์ได้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิต โดยผู้บริหารระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับโรงเรียนถึงระดับประเทศเข้าร่วมจัดระบบสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีการพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของศิษย์อย่างต่อเนื่องเป็นวงจรไม่รู้จบ PLC เป็นมรรคแห่งการเรียนรู้จากการปฏิบัติที่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องเกิดทักษะการเรียนรู้และเป็นการพัฒนาตนเองของครูเพื่อเป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้ร่วมกับสมาชิกพัฒนาซึ่งกันและกันด้วยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการปฏิบัติ นอกจากนี้ PLC เป็นเครื่องมือที่ช่วยนำไปสู่การตั้งโจทย์และทำวิจัยในชั้นเรียน ดังนั้น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หรือ PLC : Professional learning community หมายถึง การรวมตัว ร่วมใจร่วมพลัง ร่วมทำและเรียนรู้ร่วมกันกันของครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา บนพื้นฐานวัฒนธรรมความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร ที่มีวิสัยทัศน์ คุณค่า เป้าหมาย และภารกิจร่วมกัน โดยทำงานร่วมกันกันแบบทีมเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้นำร่วมกัน และผู้บริหาร แบบผู้ดูแลสนับสนุนสู่การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพเปลี่ยนแปลงคุณภาพตนเอง สู่คุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำเร็จ หรือประสิทธิผลของผู้เรียนเป็นสำคัญ และความสุขของการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชน

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เป็นโรงเรียนนำร่องเขตพื้นที่นวัตกรรม ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นทุกกลุ่มสาระ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และผู้เรียนมี คุณลักษณะและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงได้คิดค้นนวัตกรรมการศึกษา ด้วยการศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น เพื่อกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แผนงาน โครงการ และกิจกรรม เพื่อจัดทำเป็นแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี โดยมีเป้าหมายคือยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นทุกกลุ่มสาระ ให้ครูทุกคนมีนวัตกรรมเพื่อพัฒนา

ผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายดังกล่าว กระบวนการนิเทศ ติดตามจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ในการพัฒนา และส่งเสริมให้ครูทุกคนมีนวัตกรรมเป็นของตนเอง โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าจึงจัดทำนวัตกรรม เพื่อขับเคลื่อนโครงการดังกล่าวภายใต้กระบวนการ PDCA เรื่อง พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ด้วยการนิเทศภายใน โดยใช้รูปแบบการบริหาร “ STEAM Model”

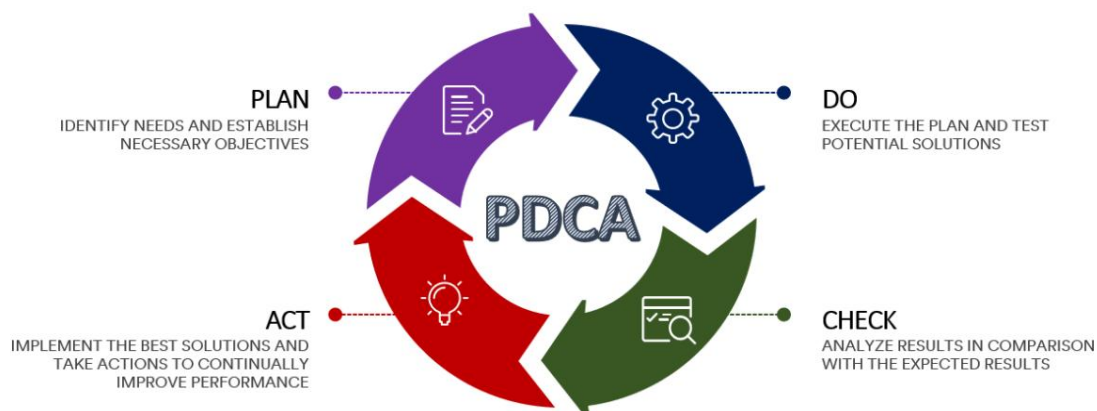
โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าใช้กระบวนการนิเทศภายใน โดยใช้ STEAM MODEL ภายใต้กระบวนการ PDCA (หน่วยศึกษานิเทศกรรมสามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี, 2545: 15 – 16) ซึ่งในการดำเนินการมีขั้นตอนของการวางแผนการนิเทศที่สำคัญ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ดำเนินการวางแผน เป็นขั้นเตรียมการนิเทศโดยศึกษาข้อมูลสารสนเทศ ประมวลสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการศึกษา กำหนดจุดมุ่งหมายการนิเทศ จัดทำ แผนการนิเทศ กำหนดเนื้อหาการนิเทศ ออกแบบการนิเทศ สื่อนิเทศ จัดเตรียมเครื่องมือนิเทศ กำหนด กรอบการประเมิน วิธีการติดตามและการรายงานผลการนิเทศ แต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศภายใน และขอ อนุมัติโครงการ งบประมาณ

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการตามแผนนิเทศ โดยประชุมเพื่อทบทวนจุดมุ่งหมายการนิเทศ แบ่งหน้าที่ภาระงานในการนิเทศ ประสานงานบุคคลที่เกี่ยวข้อง และนิเทศตามแผนด้วยรูปแบบ เทคนิค วิธีการที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผล เพื่อประเมินผลการปฏิบัติงานว่า เป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ และมีสภาพการจัดการเรียนการสอนที่ครูปฏิบัติจริง ปัญหา อุปสรรค ที่ เป็นข้อมูลสารสนเทศที่ต้องตรวจสอบดูใหม่ แล้วปรับปรุงการนิเทศต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การนำผลการประเมินมาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดผลการนิเทศแต่ละครั้ง ควรรายงานผลให้ผู้บังคับบัญชาทราบโดยทำเป็นบันทึกข้อความ หรือแบบรายงานที่กำหนดไว้ใน หัวข้อ ประเด็นต่าง ๆ เช่น ผู้นิเทศ ผู้รับการนิเทศ วันเดือนปีที่นิเทศ กิจกรรมที่นิเทศ เนื้อหาสาระที่ นิเทศ การ ประเมินผลของผู้รับการนิเทศ และข้อควรพัฒนา



P : ดำเนินการวางแผน เป็นขั้นเตรียมการโดยศึกษาข้อมูลสารสนเทศ ประมวลสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการศึกษา กำหนดจุดมุ่งหมายจัดทำแผน กำหนดเนื้อหา ออกแบบสื่อ จัดเตรียมเครื่องมือกำหนดกรอบการประเมิน วิธีการติดตามและการรายงานผลการนิเทศ แต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศภายใน และขออนุมัติโครงการ งบประมาณ

D : ดำเนินการตามแผน โดยประชุมเพื่อทบทวนจุดมุ่งหมาย แบ่งหน้าที่ภาระงานประสานงานบุคคลที่เกี่ยวข้องและนิเทศตามแผนด้วยรูปแบบ เทคนิค วิธีการที่กำหนด

C : ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผล เพื่อประเมินผลการปฏิบัติงานว่า เป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ และมีสภาพการจัดการเรียนการสอนที่ครูปฏิบัติจริง ปัญหาอุปสรรคที่เป็นข้อมูลสารสนเทศที่ต้องตรวจสอบดูใหม่แล้วปรับปรุงการนิเทศต่อไป

A : การนำผลการประเมินมาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดผลการนิเทศแต่ละครั้ง

รูปแบบการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อการ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ด้วยการนิเทศภายใน โดยใช้รูปแบบการบริหาร “ STEAM Model” หรือ“ไอน้ำโมเดล” โดยนำมาใช้เป็นหลักในการทำงาน ดังแผนภาพ ดังนี้



S : Structure : การจัดวางโครงสร้างองค์กรที่เหมาะสม โดยการแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบแผนงาน โครงการ และกิจกรรม ให้เหมาะสมกับความถนัดของบุคลากร เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนางาน มีคำสั่งแต่งตั้งผู้รับผิดชอบภาระงานที่ชัดเจน ทั้งงานโครงสร้าง เช่น งานวิชาการ งานบริหารงบประมาณ งานบริหารทั่วไป งานบริหารงานบุคคล และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย กำหนดกรอบภาระงาน ปฏิทินการปฏิบัติงาน แต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศติดตาม จัดทำปฏิทินการนิเทศ และเยี่ยมชั้นเรียน แต่งตั้งครูประจำชั้น ครูที่ปรึกษา ตามความเหมาะสมและความถนัดของบุคลากร

T : Technology : การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนางาน เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนางาน สนับสนุนให้บุคลากรนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การใช้ Google Form เทคโนโลยีช่วยสอน สื่อ นวัตกรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของข้าราชการครู

E : Efficiency : การมุ่งเน้นประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน หมายถึง การทำงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ อย่างมีคุณภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์ เสร็จทันเวลา และใช้งบประมาณอย่างคุ้มค่า โดยมีการนิเทศ กำกับติดตามการปฏิบัติงานของบุคลากรอย่างใกล้ชิด เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ ในการพัฒนางานของข้าราชการครูและบุคลากร

A : Assessment : การประเมินผลการปฏิบัติงานตามสภาพจริง เป็นกระบวนการเบื้องต้นที่พยายามวัดคุณภาพของกระบวนการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่นการมอบหมายงาน การติดตามประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ การใช้แบบทดสอบมาตรฐาน (Tomas & MarShall1977: 26)

การประเมินจากสภาพจริง เพื่อจะได้นำผลการประเมินดังกล่าวมาปรับปรุงพัฒนาให้ตรงกับสภาพปัจจุบันของปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น ด้วยการกำหนดปฏิทินการ

ปฏิบัติงานการนิเทศ กำกับ ติดตาม การวัดและประเมินผล มีการบันทึกผลการประเมินอย่างเป็นระบบ นำกระบวนการ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) มาใช้ในการปรับปรุงพัฒนางาน โดยเปิดโอกาสให้บุคลากรทุกคนได้ร่วมอภิปราย สภาพปัญหา ร่วมกันวิเคราะห์ และกำหนดแนวทางการพัฒนาร่วมกัน

M : Management : การบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาล คือการปกครอง การบริหาร การจัดการ ควบคุมดูแล กิจกรรมต่างๆ ให้เป็นไปในครรลองคลองธรรม หรือการบริหารจัดการที่ดี ซึ่งสามารถนำไปใช้อย่างกว้างขวางทั้งภาครัฐและเอกชน มีความหมายอย่างกว้างขวาง ทั้งคุณธรรม จริยธรรม และความถูกต้องชอบธรรมทั้งปวง (<http://nikhomsao.go.th>)

หลักธรรมาภิบาล ประกอบ

1.หลักนิติธรรม คือการปฏิบัติตามหลักกฎหมาย การบริหารจัดการภายในโรงเรียนเป็นไปตามกฎหมายระเบียบข้อบังคับต่างๆ อย่างเคร่งครัด โดยยึดหลักการมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้ร่วมคิดร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ โดยการประชุมคณะครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน เพื่อร่วมกันศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ชุมชนและท้องถิ่น เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมากำหนดเป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แผนงาน โครงการ และกิจกรรม ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

2.หลักคุณธรรม ประกอบไปด้วย หลักความรู้ความสามารถ คือการมอบหมายภาระงานต่างให้กับบุคลากร ให้เหมาะสมกับความสามารถและความถนัด หลักความเสมอภาค คือ การปฏิบัติต่อผู้ใต้บังคับ

ปัญหา ด้วยความเท่าเทียมกัน และเป็นธรรมกับทุกคน ไม่เอินเอียงโดยยึดถือความถูกต้องเหมาะสมและประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก หลักความมั่นคง คือ การมอบหมายงานที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของบุคลากร มีการนิเทศ กำกับติดตาม ช่วยเหลือ ให้คำแนะนำกับผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อให้งานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จลุล่วง ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ หลักความเป็นกลาง คือ มีจิตใจมั่นคง ไม่เอินเอียงไปฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ยึดมั่นถือมั่นในความถูกต้องชอบธรรม ไม่ยึดติดกับพวกพ้อง หรือญาติมิตรของตนเอง มีเหตุมีผล คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก

3.หลักความโปร่งใส การบริหารจัดการเป็นไปตามกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ เปิดเผย โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้

4. หลักการมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ คือร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตัดสินใจ ร่วมกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แผนงานโครงการ และกิจกรรม ในการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี ร่วมทั้งการระดมทรัพยากร เพื่อพัฒนาสถานศึกษา

5. หลักความรับผิดชอบ การมอบหมายงานให้เหมาะสมกับความรู้ความสามารถและความถนัดของบุคลากร มีคำสั่งแต่งตั้งผู้รับผิดชอบที่ชัดเจน กำหนดกรอบภาระงาน จัดทำปฏิทินการปฏิบัติงาน นิเทศติดตาม ให้ความช่วยเหลือ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อย่างมีประสิทธิภาพ

6. หลักความคุ้มค่า คือการตระหนักว่าทรัพยากรนั้นมีอยู่อย่างจำกัด จะบริหารจัดการอย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้รับบริการ (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช <https://race.nstru.ac.th>.)

เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้รับบริการ จึงศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น ด้วยการประชุมคณะครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน เพื่อร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แผนงาน โครงการ และกิจกรรม เพื่อจัดทำเป็น แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี จัดสรรงบประมาณในการดำเนินงานในแผนปฏิบัติการประจำปีอย่างเหมาะสมตามความจำเป็นของแต่ละโครงการ กำหนดปฏิทินการปฏิบัติงานที่ชัดเจน กำหนดปฏิทินการนิเทศ ติดตามและดำเนินการตามปฏิทิน วัดและประเมินผลจากสภาพจริง เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาต่อไป

การนำรูปแบบการพัฒนา STEAM Model ไปใช้

ระยะที่ 1 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ RT, O-NET และ NT โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้รูปแบบการพัฒนา STEAM Model ซึ่งกลุ่มเป้าหมายคือครูผู้สอนทุกคนมี นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ เพื่อเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของนักเรียนทุกระดับชั้น ตั้งแต่ อนุบาล 2 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้รูปแบบการพัฒนา STEAM Model ปีการศึกษา 2567

ระยะที่ 2 โรงเรียนดำเนินการพัฒนา STEAM Model เดิม เพื่อพัฒนาเป็น รูปแบบการนิเทศการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. ดำเนินการพัฒนารูปแบบการนิเทศการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ STEAM Model ด้วยกระบวนการพัฒนา และตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเป็นไปได้โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนิเทศการจัดการเรียนการสอน

2. ดำเนินการประชุมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคน เพื่ออธิบายขั้นตอนการดำเนินการตามรูปแบบการนิเทศการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ STEAM Model

3. ดำเนินการจัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน และคณะกรรมการดำเนินการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อให้ดำเนินการนิเทศการจัดการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ STEAM Model ที่พัฒนาขึ้น

4. ดำเนินการจัดทำปฏิทินการนิเทศ และ PLC เพื่อร่วมกันดำเนินการนิเทศการจัดการเรียน การสอน ตามรูปแบบ STEAM Model

5. ดำเนินการนิเทศการจัดการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการนิเทศ STEAM Model และร่วมวงสนทนาในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ตามปฏิทินที่ได้กำหนดขึ้น

9. เป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีรูปแบบและกระบวนการนิเทศการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ และมีการนิเทศชั้นเรียนตามปฏิทินปฏิบัติงาน อย่างน้อยร้อยละ 70

2. ข้าราชการครูทุกคนมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน ร้อยละ 100

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกกลุ่มสาระ เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 3

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่ามีนวัตกรรมการบริหาร และนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรม และสามารถนำมาใช้ได้จริง

2. ครูสามารถพัฒนากระบวนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้นวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบท และความต้องการของผู้เรียน

3. โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่ามีรูปแบบและกระบวนการนิเทศการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มขึ้นทุกกลุ่มสาระ

10. เครื่องมือที่ใช้วัด และประเมินผล

1. แบบบันทึกการนิเทศการจัดการศึกษา

2. แบบบันทึกกิจกรรมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC)

11.นวัตกรรมย่อยของครู

ลำดับที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ
1	การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ด้านการจดจำตัวเลขและค่าของจำนวน 1 – 10 โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า	นางกมลวรรณ ชารี
2	การพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบ Active Learning ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า	นางสาวศุภักษาภรณ์ บุญประชม
3	การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน เรียนรู้พยัญชนะและสระโดยใช้ BBL ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	นางจันทกานต์ ศรีปาน
4	การจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบ B-SLIM Model เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	นางสาวนพพร พูลเพิ่ม
5	การจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยการสอนแบบ CIPPA Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	นางสาวชนิษฐา ศรีสมภพ
6	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยเทคนิค SQ4R กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1	นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ
7	การพัฒนาทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธี โดยใช้เกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org ของนักเรียน	นางสาวยุภาภรณ์ กาพเนตร

ลำดับที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ
	ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า	
8	การพัฒนาและสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบ PMSTS Model เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า	นางสาวณัฐบุญยดา อาสาพนม
9	การพัฒนานวัตกรรมที่คัดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุม รายวิชาวิทยาศาสตร์ พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐานของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า	นางสาวกนกนาถ โชคชัยตระกูล
10	การจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	นายอดุลย์ นवलเปล่ง
11	การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องน้ำพริกข่าปลาอย่าง การเรียนรายวิชาการงานอาชีพ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	นางสุมาลี คุณา
12	การจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	นายทรัพย์สกลิต นาคดี
13	การพัฒนาแบบผลงานศิลปะจากวัสดุธรรมชาติ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระ ศิลปะ	นายชาติ นิชรรัตน์

ลำดับที่	ชื่อนวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ
14	การพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง Present simple tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 2W3P	นางสาวสุทิตินี ดีพลางาม
รวม		

แผนพัฒนานวัตกรรมครู โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ปีการศึกษา 2568

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางกมลวรรณ ชารี

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ด้านการจดจำตัวเลขและค่าของจำนวน 1 – 10 โดยใช้ชุดกิจกรรมเกม การศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบ Active Learning ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(.....) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(✓) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง คณิตศาสตร์เป็นวิชาของการคิดอย่างมีเหตุผล การศึกษาอย่าง สม่่าเสมอ

และใช้กระบวนการคิดที่ถูกต้องของ การเรียนคณิตศาสตร์จะสร้างให้เด็กเกิดความสามารถพื้นฐานในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ต้องปลูกฝังตั้งแต่ปฐมวัยเนื่องจากคณิตศาสตร์ เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ของมนุษย์ ถ้าหากมองไปรอบ ๆ ตัวจะเห็นว่าชีวิต เกี่ยวข้องกับ คณิตศาสตร์อย่างมาก ทักษะทางคณิตศาสตร์หรือตัวเลขสำหรับเด็กปฐมวัยมีบทบาทใน ชีวิตประจำวันเด็กมาก เข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะคณิตศาสตร์มีส่วนสำคัญ ใน ชีวิตประจำวันและธรรมชาติของเด็กปฐมวัยรับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็น พื้นฐาน สำหรับนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

คณิตศาสตร์มีส่วนสำคัญ ในชีวิตประจำวันและธรรมชาติของเด็กปฐมวัยรับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ในชีวิตประจำวัน เด็กจะเรียนรู้จากการใช้เงิน เด็กชอบท่องจำ จะเรียนรู้การนับไปโดยไม่รู้ตัว เลข 1 2 3..... ที่ได้ก็นับจะ ยังไม่มีความหมายสำหรับเด็ก จนเมื่อได้ นำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น การซื้อขนม การซื้อสิ่งของต่าง ๆ เป็นต้น

ดังนั้นเด็กปฐมวัย จึงมีความจำเป็นต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางด้านคณิตศาสตร์เพื่อเป็น พื้นฐาน สำหรับนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ครูผู้สอนมีความสนใจที่จะพัฒนา ชุดฝึกตัวเลข ด้านการรู้ค่าจำนวน 1-10 สำหรับเด็กปฐมวัย เพราะยังมีเด็กปฐมวัยบางส่วนที่ยังขาดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการรู้ค่าจำนวนและการจดจำตัวเลข ซึ่งทักษะคณิตศาสตร์เป็นทักษะ ที่มีความสำคัญ และจำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตของมนุษย์ จึงควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพื่อเป็นทักษะพื้นฐาน ทาง คณิตศาสตร์ที่สำคัญสำหรับการเรียนในระดับที่สูงขึ้น จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชั้น อนุบาล 2 พบว่ามีเด็กบางส่วนมีทักษะคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าและด้านการจดจำตัวเลข เช่น จับคู่ภาพกับ ตัวเลขไม่ได้ บอกค่าจำนวนน้อยกว่า – มากกว่า ไม่ได้ บอกชื่อตัวเลข 1- 10 ไม่ได้ และจดจำตัวเลขยังไม่ ค่อยได้ ดังนั้น ในฐานะที่ ครูผู้สอนรับผิดชอบการจัดประสบการณ์จึงเห็นว่าเด็กปฐมวัยดังกล่าวควรได้รับการ ส่งเสริม ทักษะคณิตศาสตร์ การจดจำตัวเลขและบอกค่าจำนวนและด้านการจดจำตัวเลข 1-10 ให้ แม่นยำยิ่งขึ้น วัตถุประสงค์ครูผู้สอน เพื่อการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ด้านการจดจำตัวเลขและค่าของ จำนวน 1 - 10 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 12 คน

จุดแข็ง งบประมาณที่ได้รับจัดสรรในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสมและมีสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ เพียงพอสำหรับการทำกิจกรรม

จุดอ่อน ควรทำกิจกรรม โดยการใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กได้เกิดการพัฒนาด้านทักษะคณิตศาสตร์ และพัฒนาการมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มมากขึ้นและจะทำให้เห็นผลชัดเจน

โอกาส เปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสในการลงมือปฏิบัติ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ มีการค้นคว้าหรือหาคำตอบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

1. ผู้บริหารตระหนักถึงความสำคัญของทักษะคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าและด้านการจดจำตัวเลข และ นิเทศกำกับติดตาม ดูแลให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมสม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง
2. ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่น ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ด้าน การรู้ค่าและด้านการจดจำตัวเลข ของเด็กปฐมวัย ที่ดีขึ้น
3. คณะครูให้การสนับสนุน ช่วยเหลือให้คำปรึกษาและให้กำลังใจในการทำผลงาน
4. เด็กมีความสนใจ สนุกสนาน และเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียน
5. ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ เด็ก ๆ เป็นอย่างมากและให้กำลังใจ ครูผู้สอนสม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ค่าและตัวเลข 1 -10 ของเด็ก ปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์
- 7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมตัวเลข 1 – 10 ในการจับคู่ตัวเลขไทยกับเลขฮินดูอารบิก
- 7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมการเปรียบเทียบผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ค่าและตัวเลข 1 – 10

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ทฤษฎีที่ได้รับการ ยอมรับและนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมทาง คณิตศาสตร์ให้เด็กมากที่สุด คือ ทฤษฎี พัฒนาการทางความคิดความเข้าใจของ เพียเจต์ (Piaget) และ ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของ บรูเนอร์ (Bruner) และการจัดประสบการณ์แบบเชิงรุก หรือ Active Learning หมายถึง กระบวนการที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้าง ความเข้าใจลึกซึ้งซึ่งด้วยการ เชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและ ทักษะ ผ่านการจัดกิจกรรมที่ ให้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560)

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดความเข้าใจของเพียเจต์ (Piaget)

เพียเจต์ (Piaget, 1965 อ้างถึงใน นิตยา ประพฤติกิจ, 2541 : 7) ได้แบ่งความรู้ทางด้านคณิตศาสตร์ตามพัฒนาการทางคณิตศาสตร์ของเด็กออกเป็น 2 ชนิด คือ ความรู้ทางด้านกายภาพ 10 (Physical Knowledge) กับความรู้ทางด้านเหตุผลทางคณิตศาสตร์ (Logico-mathematical Knowledge)

1.1 ความรู้ทางด้านกายภาพ เป็นความรู้ที่ได้จากการใช้ประสาทสัมผัส เป็นความรู้ ภายนอกที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยตรง

1.2 ความรู้ทางด้านเหตุผลทางคณิตศาสตร์ เป็นความรู้ที่ได้จากการเชื่อมโยงเข้ากับ ทฤษฎีโดยการลงมือกระทำ จึงเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นภายใน หรือเป็นผลสะท้อนที่ได้รับนั่นเอง ความรู้ด้าน เหตุผลทางคณิตศาสตร์จะเกิดขึ้นหลังจากที่เด็กได้ลงมือกระทำกิจกรรม โดยอาศัยการเชื่อมโยงจากข้อเท็จจริงที่เห็นไปสู่ความเข้าใจหรือความคิดรวบยอดต่อไป จากการใช้ที่เด็กได้ใช้เหตุผลนี้เอง ทำให้เด็กไม่ต้องอาศัยประสาทสัมผัสในการเรียนรู้เรื่องนามธรรมอีกเมื่อโตขึ้น

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner) บรูเนอร์ (Bruner, 1963 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541 : 6) กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการของคน ทางความรู้ ความคิด ซึ่งมีส่วนคล้ายกันกับทฤษฎี ของเพียเจต์อยู่มาก เขาเชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการทำงานภายในอินทรีย์ (Organism) บรูเนอร์เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมว่าส่งผลต่อความงอกงามทางสติปัญญาของเด็ก โดยบรูเนอร์แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิด ออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 2.1 ชั้นประสบการณ์ตรงและสัมผัส (Enactive Stage) เปรียบได้กับชั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) เป็นชั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำมากที่สุด และเข้าใจสิ่งแวดล้อมจากการกระทำในชั้นนี้ยังไม่มีภาพในสมอง (Imagery) มีลักษณะ พัฒนาการด้านทักษะ

ชั้นที่ 2.2 ชั้นการใช้ภาพเป็นสื่อในการมองเห็น (Iconic Stage) เปรียบได้กับชั้น ความคิดก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ของเพียเจต์ ในวัยนี้เด็กจะเกี่ยวข้องกับความจริง มากขึ้น และเกิดความคิดจากการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจมีจินตนาการบ้างแต่ก็ไม่สามารถคิดได้ลึกซึ้ง

ชั้นที่ 2.3 ชั้นการสร้างความสัมพันธ์และสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) เป็นชั้น พัฒนาการสูงสุดของ บรูเนอร์เปรียบได้กับชั้นปฏิบัติการคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operational Stage) และชั้นปฏิบัติการคิดแบบนามธรรม (Formal Operation Stage) ของเพียเจต์ ชั้นนี้เด็ก สามารถคิดได้อย่างอิสระ โดยแสดงออกทางภาษา การใช้ภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการคิดก่อนทำ มีการเรียนรู้และใช้ภาษามีเหตุผล และเรียนคณิตศาสตร์ได้ มีความเข้าใจสัญลักษณ์ทำให้เข้าใจ สิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางขึ้น

จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) และบรูเนอร์ (Bruner) สามารถสรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยสามารถเข้าใจคณิตศาสตร์ได้ถ้าหากกิจกรรมที่ครูจัดมีความเหมาะสมกับ ระดับความสามารถของเด็ก โดยเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า จากสิ่งแวดล้อม ที่อยู่รอบตัวเด็กจะเรียนรู้จากสิ่งที่ยังไปหายาก จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปหานามธรรม ซึ่งจะทำให้เด็กได้รู้จักการจัดระบบความคิด พัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผล และรู้จักใช้กระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งจะมีความแตกต่างหลากหลายในประสบการณ์ที่ต่างกัน

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ออกแบบสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ด้านการจดจำตัวเลขและค่าของจำนวน 1 – 10 โดยใช้แผนการจัดประสบการณ์ หน่วย สนุกกับตัวเลข จำนวน 1 แผนใช้เวลา 5 วัน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ครูผู้สอนฝึกการนับจำนวน 1 – 10 ให้กับเด็กโดยใช้ชุดฝึกการนับจำนวนทุกวันจนคล่อง
2. ครูผู้สอนทดสอบการถามตอบตัวเลข 1 – 10 กับเด็กทีละตัว โดยใช้ชุดฝึกการถามและตอบตัวเลข
3. เด็กทำแบบฝึกหัดจากชุดฝึกที่ครูจัดทำขึ้น
4. จากข้อ 1 – 3 ทำการฝึกเด็กในแต่ละข้อจนเด็กปฏิบัติได้ชำนาญก่อนจึงเริ่มฝึกในข้อถัดไป
5. ตรวจสอบผลงานและภาพถ่าย การใช้ชุดฝึกตัวเลขเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์การบอกค่าจำนวนและการจดจำตัวเลข 1-10 ของ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 ของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า
 - 1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
 - 2) นำชุดฝึกตัวเลขไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 เพื่อประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการบอกค่าของจำนวน และการจดจำตัวเลข 1-10
 - 3) นำเพลงและคำคล้องจองเกี่ยวกับตัวเลขมาสอนให้เด็กทุกคนในชั้นอนุบาล 2 ร้องเพลงและท่อง คำคล้องจองทุกวันพร้อมชูบัตรตัวเลขประกอบเพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับตัวเลขสำหรับคนที่จำตัวเลขไม่ได้ และเป็นบททบทวนแก่เด็กที่จำได้แล้ว การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แก้ปัญหาการไม่รู้ค่าจำนวน 1-10 สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2
 - 4) ฝึกการนับจำนวน 1-10 โดยใช้ชุดฝึกการนับจำนวนตัวเลขและชุดฝึกตัวเลขสลับกันทุกวัน เพื่อให้ เด็กจำตัวเลขและรู้ค่าของจำนวนไปพร้อมกัน
 - 5) ให้เด็กเล่นชุดฝึกตัวเลขชุดต่างๆ โดยหมุนเวียนกันเล่นทุกวันพร้อมกับตรวจสอบความถูกต้อง
 - 6) ทดสอบเด็กโดยการถาม - ตอบตัวเลข 1- 5 ทีละตัว และบอกค่าของจำนวน
 - 7) บันทึกผลที่ได้ในแต่ละครั้ง

รวมทั้งจัดให้เป็นกิจกรรมเกมการศึกษาในแต่ละสัปดาห์อย่างต่อเนื่องด้วย

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
1. ศึกษาเอกสารหลักสูตร	2
2. ศึกษาปัญหาของนักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลที่พบในการจัดการเรียนการสอน	3
3. ศึกษาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning	3
4. สร้างแบบประเมินการไม่รู้ค่า 1-10 ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน	7
5. ประเมินผลการไม่รู้ค่า1-10 ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบ ฝีกทักษะการรู้ค่าของตัวเลข 1-10 สำหรับ ชั้นอนุบาลปีที่ 2	5
6. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้แบบฝีกทักษะการรู้ค่าของตัวเลข 1-10	25
7. ประเมินผลการรู้ค่า1-10 หลังการจัดการเรียนรู้แบบโดยใช้แบบฝีกทักษะการรู้ค่าของ ตัวเลข 1-10	5
รวม	50

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 นักเรียน ได้รับการพัฒนาด้านการรู้ค่า รู้จำนวน รวมทั้งจดจำตัวเลข 1 – 10 ได้
- 12.2 ครู ได้รับการอบรมด้านการจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน
- 12.3 โรงเรียน ได้รับการพัฒนาด้านการจัดทำสื่อการเรียนการสอน
- 12.4 ชุมชน ได้รับการพัฒนาจากการพัฒนาเด็กนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

ข้อมูลเชิงประมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย
- 2) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 12 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

เชิงคุณภาพ

3) นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านการรู้ค่า รู้จำนวน รวมทั้งจดจำตัวเลข 1 – 10 และพัฒนาการทุกด้าน การตัดสินใจและการแก้ปัญหา มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหาวัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุในการสร้างสื่อ นวัตกรรม ชุดกิจกรรมการจดจำตัวเลขและค่าของ จำนวน 1 – 10 โดยใช้เกมการศึกษา เช่น เครื่องเคลือบกระดาษ กระดาษ โฟโต้ กระดาษโปสเตอร์สีต่าง ๆ กาว กรรไกร กระดาษเอ 4 ตินตุ๊กแก แผ่น ฟิวเจอร์บอร์ด	1 ชุด	1,500 บาท

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ทุกคน ได้รับการพัฒนาจากการจัดนวัตกรรมการ	จัดทำแบบประเมินชุดฝึกทักษะด้านตัวเลข 1-10	แบบประเมินชุดฝึกทักษะด้านตัวเลข 1-10
2) สื่อ นวัตกรรมการรู้ค่า จำนวน 1-10	จัดทำนวัตกรรมการเรียนการสอนด้านตัวเลข 1-10	บันทึกผลการประเมินการใช้สื่อ

(ลงชื่อ)..... ก. ชารี ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางกมลวรรณ ชารี)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาว ศุภชกาญจน์ บุญประชม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและการจัดประสบการณ์แบบ Active Learning ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(.....) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(v) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

ทักษะ “การคิด” ของเด็กปฐมวัย จัดเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมอง อันมีผลมาจากการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งที่เด็กรู้ตัวและไม่รู้ตัว ถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และเป็นทักษะที่เด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาได้ทุกคน การที่เด็กได้ฝึกคิด ได้สื่อสารความรู้สึกนึกคิดหรือมุมมองของตนเองที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ออกมา จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา “ทักษะทางด้านสติปัญญา” ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ต่อไป และปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีให้กับเด็กในช่วงที่อายุน้อยมากๆ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลัง

เติบโต กำลังเรียนรู้ และกำลังจดจำ อยู่ในช่วงของการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้มีพัฒนาการในด้านต่างๆ ให้ได้มากที่สุด ด้วยความที่เด็กปฐมวัยนั้นมีข้อจำกัดหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสมาธิที่ไม่สามารถจดจ่อกับอะไรได้นานๆ เรื่องของอารมณ์ที่ยังไม่มั่นคง อาจจะมีเอาแต่ใจบ้าง ไม่อยากมาโรงเรียน ไม่อยากทำกิจกรรม ข้อจำกัดเหล่านี้จึงเป็นเหมือนกำแพงที่มาขวางกั้นระหว่างการเรียนรู้ การสอนในชั้นเรียนอนุบาล คุณครูปฐมวัยจึงต้องทำลายกำแพงนี้ทิ้งไป ต้องหาอะไรที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ได้มาใช้ในชั้นเรียน “สื่อการเรียนการสอนปฐมวัย” หรือ “สื่อการเรียนรู้ปฐมวัย” จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่คุณครูปฐมวัยจำเป็นต้องมีไว้ในห้องเรียน “เกม” ก็ถือเป็นหนึ่งในประเภทของ “สื่อการเรียนรู้ปฐมวัย” โดยเกมในที่นี้ จะหมายถึง “เกมการศึกษา” ซึ่งก็คือกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน จะเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้เกมการศึกษา จะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับเด็กๆ ได้เป็นอย่างดี เด็กๆ จึงหันมาสนใจคุณครูและมีความรู้สึกรักอยากจะทำกิจกรรมในชั้นเรียน และเกมการศึกษายังสามารถนำเสนอภาพต่างๆ ที่คุณครูต้องการสอนให้เด็กปฐมวัยได้เห็นภาพต่างๆ ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การคิดของเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น ในชีวิตประจำวันทั้งที่เด็กรู้ตัวและไม่รู้ตัว การคิดของเด็กปฐมวัยจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมอง และกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิดของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็น พฤติกรรม เด็กจะเริ่มต้นพัฒนาด้านการคิดผ่านการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือ เป็นขั้นของต้นของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้รส รู้สึก ได้ กลิ่น ซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้าหรือเรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขึ้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เด็ก จะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือสัญลักษณ์ (Symbol) เด็กไม่ได้มองว่าสิ่งนั้นคืออะไร แต่จะมองว่าสิ่ง นั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้คำพูดเป็นการสื่อสารความหมาย ประสบการณ์ ซ้ำๆ จะ ช่วยพัฒนาได้เร็วขึ้น (อารมณ สุวรรณपाल. 2551)

จุดแข็ง งบประมาณที่ได้รับจัดสรรในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสมและมีสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ที่เพียงพอสำหรับการทำกิจกรรม

จุดอ่อน ควรทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กได้เกิด ทักษะและพัฒนาการมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มมากขึ้นและจะทำให้เห็นผลชัดเจนว่า เด็ก ๆ ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา จะมีเหตุผล และคิดวางแผนก่อนลงมือปฏิบัติ

โอกาส เปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสในการลงมือปฏิบัติ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการค้นคว้าหรือหาคำตอบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

1. ผู้บริหารตระหนักเห็นความสำคัญของทักษะการคิดขั้นพื้นฐานของเด็กปฐมวัย มีวิสัยทัศน์ มีความรอบรู้ ความสามารถ มีภาวะผู้นำ และนิเทศกำกับติดตาม ดูแลให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริม สม่่าเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

2. ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่น ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะการคิดขั้นพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ที่ดีขึ้น

3. คณะครูให้การสนับสนุน ช่วยเหลือให้คำปรึกษาและให้กำลังใจในการทำผลงาน

4. เด็กมีความสนใจ สนุกสนาน และเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียน

5. ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ เด็ก ๆ เป็นอย่างมากและให้กำลังใจ ครูผู้สอนสม่่าเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็ก ปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการศึกษาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้ชุดเกมการศึกษา และนำผลไปใช้ในการแก้ปัญหาให้กับเด็กที่ยังขาดทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมพัฒนาประสิทธิภาพแผนการจัดกิจกรรม ได้แก่ เกมการศึกษา

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า จำนวน 10 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

1.การจัดประสบการณ์แบบ Active Learning

การจัดประสบการณ์แบบเชิงรุก หรือ Active Learning หมายถึง กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้าง ความเข้าใจลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียน

กับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและ ทักษะ ผ่านการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) Active Learning คือ วิธีการสอนที่ครูผู้สอนจะมีส่วนร่วมกับนักเรียนในแต่ละบทเรียนไม่ว่าจะเป็นการอภิปราย กิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ และวิธีการอื่น ๆ ซึ่งต่างจากการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่จะปล่อยให้เด็กเรียนรู้อย่างเดียวโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน โดยการเรียนแบบ Active learning จะกระตุ้นให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และต้องใช้ประสาทสัมผัสเพื่อทำความเข้าใจบทเรียนอย่างสมบูรณ์

1.1.โดยปกติแล้วการเรียนรู้วิธีนี้จะเน้นให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อก่อให้เกิดความกลมเกลียว เสริมสร้างทักษะทางสังคม (Social Skills) และพัฒนา Soft Skills

1.2.การเรียนแบบ Active learning สามารถเริ่มได้จากกิจกรรมง่าย ๆ ตั้งแต่การสะท้อนความคิด หรือการเขียนบันทึก ไปจนถึงกิจกรรมรวมกลุ่มใหญ่ๆ และควรเสริมเทคนิค Active learning เข้าไป เพื่อให้บทเรียนเกิดความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีเป้าหมายคือช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนจากวิธีการที่ต่างกัน และช่วยให้ได้รับรู้ข้อมูลในแนวทางที่สนุกสนานและน่าจดจำ

นิยามศัพท์

1.เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่อยู่ในช่วงอายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษา อยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียน

บ้านหนองหล่มหนองเหล่า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2. ทักษะการคิดพื้นฐาน หมายถึง เป็นกระบวนการทำงานของสมอง ที่มีประสิทธิภาพ การสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนก การแก้ปัญหา ส่วนหนึ่งมาจาก การฝึกฝน เช่นเดียวกับการป้อนข้อมูลต่าง ๆ เข้าไปในสมองเพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลได้ มากขึ้น โดยผู้พัฒนานวัตกรรม แบ่งทักษะการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1.1 ทักษะการนับ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับ การนับจำนวน ได้แก่ การนับปากเปล่า บอกขนาดของกลุ่มที่มีขนาดเท่ากันโดยไม่ต้องนับ นับโดยใช้ลำดับที่นับจำนวนเพิ่มขึ้น นับเพื่อรู้จำนวนที่มีอยู่ การจดตัวเลข การนับและเข้าใจ ความหมายของจำนวน การใช้สัญลักษณ์แทนจำนวน

1.2 ทักษะการเปรียบเทียบ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัย ในการหาความสัมพันธ์ของวัตถุ

สิ่งของหรือเหตุการณ์ ตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไป บนพื้นฐาน ของคุณสมบัติที่มีลักษณะเฉพาะอย่าง เช่น เด็กสามารถบอกได้ว่าลูกบอลลูกหนึ่ง มีขนาดเล็กกว่าอีกลูกหนึ่ง เป็นต้น

1.3 ทักษะการจัดลำดับ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัย ในการส่งเสริมให้เด็กได้ พัฒนาการคิดรวบยอดเกี่ยวกับการจัดลำดับวัตถุสิ่งของ หรือเหตุการณ์ ซึ่งเป็นทักษะการเปรียบเทียบขั้น สูง เพราะจะต้องอาศัยการเปรียบเทียบ สิ่งของมากกว่าสองสิ่งหรือสองกลุ่ม การจัดลำดับในครั้งแรก ๆ ของเด็กปฐมวัย จะเป็นไปในลักษณะการจัดกระทำกับสิ่งของสองสิ่ง เมื่อเกิดการพัฒนาจนเกิดความเข้าใจ อย่างถ่องแท้แล้วเด็กจึงจะสามารถจัดลำดับที่ยากยิ่งขึ้นได้

1.4 ทักษะการจำแนก หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัย ในการแบ่งประเภทของสิ่งของ โดยหาเกณฑ์หรือสร้างเกณฑ์ในการแบ่งขึ้น ส่วนใหญ่เด็ก จะใช้เกณฑ์ในการ จำแนกอยู่ 3 อย่าง คือ ความเหมือน ความแตกต่าง และความสัมพันธ์ ร่วม ซึ่งแล้วแต่เด็กจะเลือกใช้ เด็กปฐมวัยส่วนใหญ่จะ เลือกใช้เกณฑ์ 2 อย่าง คือ ความเหมือน และความต่าง เมื่อเด็กสามารถสร้างความเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ เกี่ยวกับ ความสัมพันธ์แล้วเด็กจึงจะจำแนกโดยใช้ความสัมพันธ์ร่วมได้

2. เกมการศึกษา หมายถึง สื่อการเรียนการสอน หรือของเล่น สำหรับ เด็กวัย 3-6 ขวบ เพื่อเตรียม ความพร้อม ด้านสติปัญญา เพื่อฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ ในเรื่องรูปทรง จำนวน การคิดหาเหตุผล สามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม เด็กปฐมวัย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ ในการเล่นและ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในการหาคำตอบและตรวจสอบผลลัพธ์ด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนา นวัตกรรมครั้งนี้ผู้พัฒนาได้สร้างเกมการศึกษา แบ่งเป็น 6 ประเภท ดังนี้

- 2.1 เกมจับคู่ภาพกับเงา
- 2.2 เกมเรียงลำดับจำนวน
- 2.3 เกมเรียงลำดับเหตุการณ์
- 2.4 เกมจับคู่ภาพเหมือน
- 2.5 เกมเรียงลำดับขนาด
- 2.6 เกมจัดหมวดหมู่

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงานโดยสรุป
1. ชี้นำ (2 นาที)	1. นำเข้าสู่กิจกรรม ด้วยการร้องเพลง การทำท่าทาง การท่องคำคล้องจอง ปริศนา คำทายหรือการใช้สื่อประกอบ

2.ขั้นดำเนินการกิจกรรม (15 นาที)	1. ครูแนะนำเกมการศึกษาและกิจกรรมที่เตรียมไว้ 2. เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง 3. ในขณะที่ดำเนินการกิจกรรมครูมีบทบาทสังเกต การถามตอบ การพบปะพูดคุย และการเขียนบันทึกเหตุการณ์ เก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้มาสะท้อนในการปรับบทบาทครู บทบาทเด็ก และปรับกิจกรรมเพื่อให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการเด็ก
ขั้นสรุป (3 นาที)	1. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามถึงกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ 2. ในขณะที่ดำเนินการกิจกรรมในขั้นสรุปครูมีบทบาทสังเกต การถามตอบ การพบปะพูดคุย และการเขียนบันทึกเหตุการณ์ เก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้มาสะท้อนในการปรับบทบาทครู บทบาทเด็ก และปรับกิจกรรมเพื่อให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการเด็ก

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

จัดกิจกรรมเป็นเวลา 16 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ จันทร์ พุธ ศุกร์ ใช้เวลา วันละ 30 นาที

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วย/สาระการเรียนรู้	ชื่อเกม	เวลาทั้งหมดที่ใช้	ทักษะการคิดที่ได้
1	ต้นไม้ที่รัก	เกมจับคู่ภาพกับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง
เกมเรียงลำดับจำนวน		30	การนับ	
เกมเรียงลำดับเหตุการณ์		30	การจัดลำดับ	
2	ดิน หิน ทราย	เกมจับคู่ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง
เกมเรียงลำดับขนาด			การจัดลำดับ	
เกมจัดหมวดหมู่			การจำแนก	

3	สัตว์น่ารัก	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
4	คมนาคม	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
5	รู้รอบ ปลอดภัย	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
6	กลางวันกลางคืน	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
7	ค่านิยมไทย	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ

		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
8	เศรษฐกิจพอเพียง	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
9	ลอยกระทง	เกมจับคู่ ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ ขนาด		การจัดลำดับ
		เกมจัด หมวดหมู่		การจำแนก
10	วันชาติ	เกมจับคู่ ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ ขนาด		การจัดลำดับ
		เกมจัด หมวดหมู่		การจำแนก
11	เทคโนโลยีและการ สื่อสาร	เกมจับคู่ ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ ขนาด		การจัดลำดับ
		เกมจัด หมวดหมู่		การจำแนก
12	สนุกกับตัวเลข	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง

		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
13	วันขึ้นปีใหม่	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ
14	ฤดูหนาว	เกมจับคู่ ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ ขนาด		การจัดลำดับ
		เกมจัด หมวดหมู่		การจำแนก
15	ปริมาตร น้ำหนัก	เกมจับคู่ ภาพเหมือน		การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ ขนาด		การจัดลำดับ
		เกมจัด หมวดหมู่		การจำแนก
16	ฤดูร้อน	เกมจับคู่ภาพ กับเงา	30	การเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง
		เกมเรียงลำดับ จำนวน	30	การนับ
		เกมเรียงลำดับ เหตุการณ์	30	การจัดลำดับ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 เด็กได้รู้จักการเปรียบเทียบการเล่นชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

12.2 ครูได้พัฒนาประสิทธิภาพแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

12.3 โรงเรียน ได้รับศึกษาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา และนำผลไปใช้ในการแก้ปัญหาให้กับเด็กที่ยังขาดทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน

ข้อมูลเชิงประมาณ

1) เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 จำนวน 10 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้านอย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

2) นักเรียนร้อยละ 93 มีผลการพัฒนาทักษะด้านการคิดขั้นพื้นฐานและทักษะด้านสติปัญญาและพัฒนาการทุกด้านสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

3) นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านการคิดขั้นพื้นฐานและทักษะด้านสติปัญญาและพัฒนาการทุกด้าน การตัดสินใจและการแก้ปัญหา มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560


13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1.) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	48 ชุด	1,500 บาท

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนชั้นอนุบาล 3	1. สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจ/การทำงาน 2. สังเกตการเก็บของเข้าที่ได้	1. แบบสังเกตพฤติกรรมความตั้งใจ/การทำงาน 2. แบบสังเกตการเก็บของเข้าที่ได้
2) สื่อกิจกรรมเกมการศึกษา		

	3. สังเกตการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น 4. สังเกตการรอคอยลำดับก่อนหลัง 5. สังเกตการแก้ปัญหาในการเล่น	3. แบบสังเกตการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น 4. แบบสังเกตการรอคอยลำดับก่อนหลัง 5. แบบสังเกตการแก้ปัญหาในการเล่น
--	--	---

(ลงชื่อ)..........ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวศุภิชกาญจน์ บุญประชม)
ครูชำนาญการ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางจันทกานต์ ศรีปาน

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน เรียนรู้พยัญชนะและสระชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบ BBL

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(..v..) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในเรื่อง “ เดินหน้าพัฒนาการอ่านการเขียน เด็กไทยวิถีใหม่ อ่านออกเขียนได้ ลายมือสวย ” ถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับยุคปัจจุบันเพราะเด็กทุกวันนี้สนใจการใช้เทคโนโลยีมากกว่า ขาดความสนใจในเรื่องการเรียน โดยเฉพาะการสอนเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เป็นชั้นเรียนที่ต้องเรียนพื้นฐานวิชาภาษาไทย ด้วยความตระหนักของครู เด็กไทยควรอ่านเขียนภาษาไทยและใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับที่สูงขึ้น และเพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือวิชาอื่น ๆ ซึ่งใช้ภาษาไทย และ

เพื่อพื้นฐานการ ดำรงชีวิตที่ดีต่อไป แต่ในสภาวะปัจจุบันความสามารถด้านการอ่านการเขียนของนักเรียน ยังเป็นที่น่าวิตก ห่วงใย ทั้งภาครัฐและเอกชนจึงเห็นความจำเป็นต้องเร่งช่วยกันแก้ไขนอกจากนี้ครู จำเป็นต้องมีสื่อ หนังสือ และแบบฝึกเสริมทักษะการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของแต่ละ กลุ่ม นอกจากนี้ยังต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝน เด็กบางคนต้องมีการสร้างความเข้าใจในการเรียน บางคน จะต้องเอา ใจใส่ให้มากถึงจะรับรู้ในการเรียน

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

หนังสือเรียนและแบบฝึกหัดในการเรียนการสอนภาษาไทยที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ เลือกลงใน แต่ละชั้น ไม่ว่าจะป็นฉบับที่กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐานจัดทำขึ้นเอง หรือสำนักพิมพ์เอกชนจัดทำขึ้นก็ตาม ถือเป็นสื่อสำหรับนักเรียน การนำมาใช้จัด กิจกรรมการเรียนการสอน ตามหลักสูตร ให้เป็นบรรทัดฐานเดียวกัน ทั้งความถูกต้องส่วนเรื่องการอ่าน ไม่ ออก เขียนไม่ได้ ลายมือไม่สวย และอ่านไม่คล่องเขียนไม่คล่องของนักเรียนขึ้นกับความแตกต่างระหว่าง บุคคล

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

ความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป โดยความแตกต่างระหว่าง บุคคลเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ เกิดขึ้นมา ตั้งแต่เกิด และเกิดขึ้นมีหลังซึ่งได้รับอิทธิพลจากการเลี้ยงดูและ สภาพแวดล้อมซึ่งทำให้นักเรียนแต่ละคนมี ความแตกต่างกันในด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และด้าน ร่างกาย ดังนั้นครูควรที่จะใช้วิธีการสอนภาษาไทย ที่มีความหลากหลาย ด้วยการคิดค้นเทคนิควิธีการใหม่ ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน บ้านหนองหล่มหนองเหล่า

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ได้แก่

เล่ม 1 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน เรียนพยัญชนะไทย

เล่ม 2 แบบฝึกเสริมทักษะโยงเส้นจับคู่พยัญชนะไทย

เล่ม 3 แบบฝึกเสริมทักษะ สนุกคัด หัดเขียน เรียนสระ

เล่ม 4 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน ประสมสระ

เล่ม 5 แบบฝึกเสริมทักษะ ฝึกอ่านสระ

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

1. การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานRegate และ Geoffrey Caine นักวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับสมองเป็นหลัก ได้ เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน 12 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) สมองเป็นกระบวนการคู่ขนาน 2) สมองกับการเรียนรู้ 3) การเรียนรู้มีมาแต่กำเนิด 4)รูปแบบการ เรียนรู้ของบุคคล 5) ความสนใจมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ 6) สมองมีหน้าที่สร้างกระบวนการเรียนรู้ 7) การ เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจสามารถรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 8) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทั้งแบบที่มีจุดมุ่งหมายและ ไม่ได้ตั้งใจ 9) การเรียนรู้ที่เกิดจากกระบวนการสร้างความเข้าใจ 10) การเรียนรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับ๓ ผู้อื่น 11) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์ที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ 12) สมองของบุคคลมีความเท่าเทียมกัน

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. P (ขั้นวางแผน)	โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าได้มีการจัดประชุมคณะกรรมการเพื่อวางแผนในการหาแนวทาง ในการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนด้านภาษาไทยเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาเด็กนักเรียนที่มีปัญหาอ่านไม่ออก เขียน ไม่ได้ ลายมือไม่สวย
2. D (ขั้นดำเนินงาน)	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีการคัดกรองเด็กเพื่อแบ่งกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการแบ่งกลุ่มได้ใช้แบบทดสอบดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> (1.) ใช้แบบทดสอบโดยให้นักเรียนอ่านพยานะให้ครูฟัง (2). ใช้แบบทดสอบโดยให้นักเรียนอ่านสระให้ครูฟัง (3.) แบบบันทึกการให้คะแนน 2. จัดหาสื่อ/นวัตกรรมมาใช้ให้เหมาะสมกับเด็กที่จัดแบ่งกลุ่ม โดยได้วางแผนใช้นวัตกรรมกับกลุ่ม ที่เรียนอ่อน ที่อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ลายมือไม่สวย 3.จัดเรียงลำดับของสื่อ/นวัตกรรมตามที่ครูได้กำหนดเนื้อหาเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้เด็กได้เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

	<p>สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มเรียนอ่อนใช้สื่อดังนี้</p> <p>เล่ม 1 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน เรียนพยัญชนะไทย</p> <p>เล่ม 2 แบบฝึกเสริมทักษะโยงเส้นจับคู่พยัญชนะไทย</p> <p>เล่ม 3 แบบฝึกเสริมทักษะ สนุกคัด หัดเขียน เรียนสระ</p> <p>เล่ม 4 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน ประสมสระ</p> <p>เล่ม 5 แบบฝึกเสริมทักษะ ฝึกอ่านสระ</p>
3. C (ชั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล)	<p>ชั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล หลังจากที่ครูได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละกิจกรรมผ่านไป จะมีการทดสอบความรู้ความสามารถของเด็ก โดยแบบทดสอบดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กอ่านพยัญชนะและสระให้ครูฟัง 2. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกที่ครูกำหนดให้ 3. ทำแบบฝึกเสริมทักษะ 4. คัดลายมือจากเนื้อหาที่ครูกำหนดให้ 5. บันทึกการให้คะแนน
4. A (ชั้นพัฒนา/ แก้ไข / ปรับปรุง)	<p>จากที่นำนวัตกรรมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับเด็กปรากฏว่าเด็กที่ผ่านเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ จำนวน 3 คน จากกลุ่มที่เรียนอ่อนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และอีกจำนวน 1 คนยังมีพัฒนาการไม่เท่ากับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 25 ครูคิดว่าจะพัฒนาเพิ่มโดยจะเพิ่มเวลาการเรียนรู้ให้กับเด็ก และให้ชิ้นงานเพิ่มเพื่อให้เด็กได้ฝึกเสริมทักษะต่อไป</p>

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
เล่ม 1 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน เรียนพยัญชนะไทย	2	20
เล่ม 2 แบบฝึกเสริมทักษะโยงเส้นจับคู่พยัญชนะไทย	2	20
เล่ม 3 แบบฝึกเสริมทักษะ สนุกคัด หัดเขียน เรียนสระ	2	20
เล่ม 4 แบบฝึกเสริมทักษะ อ่าน เขียน ประสมสระ	2	20
เล่ม 5 แบบฝึกเสริมทักษะ ฝึกอ่านสระ	2	20
รวม	10	100

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน ได้รับนักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากแบบฝึกเสริมทักษะ

12.2 ครู ได้รับมีสื่อสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก

12.3 โรงเรียน ได้รับได้สื่อการเรียนการสอนภาษาไทยที่หลากหลายและมีคุณภาพ ใช้จัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน

12.4 ชุมชน ได้รับ รักการอ่านเขียนภาษาไทยที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

ข้อมูลเชิงประมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า จำนวน 10 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

เชิงคุณภาพ

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (ตัวอย่าง)

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
กิจกรรมที่ 1 สํารวจสภาพปัญหานักเรียนชั้น ป.1 รายวิชาภาษาไทย				
กิจกรรมที่ 2 การพัฒนาและออกแบบ นวัตกรรมการเรียนการสอน ป.1 รายวิชา ภาษาไทย				
กิจกรรมที่ 3 ผลิตสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการ เรียนการสอนพัฒนาด้านการอ่านและการเขียน	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ จัดทำชุดฝึก	50	2,500
กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการรายงานการใช้ นวัตกรรม				

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียน อ่านพยัญชนะและสระให้ครูฟังได้ถูกต้อง	ใช้แบบฝึกที่ครูจัดทำขึ้น	บันทึกการให้คะแนน
2) คัดลายมือจากเนื้อหาที่ครูกำหนดให้ได้ถูกต้อง	ใช้แบบฝึกที่ครูจัดทำขึ้น	บันทึกการให้คะแนน
4) นักเรียนเขียนตามคำบอกที่ครูกำหนดให้ได้	แบบทดสอบ	

(ลงชื่อ)..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางจันทกานต์ ศรีปาน)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวนพพร พูลเพิ่ม

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบ B-SLIM Model เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- (✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด)

เนื่องจากนักเรียนยังมีความเขินอายไม่กล้าแสดงออกไม่กล้าพูดและไม่เห็นถึงความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ และมองว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยากและไกลตัวไม่มีประโยชน์ที่จะต้องใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนไม่ชอบและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามกระบวนการเรียนรู้ และมีสมรรถนะหลัก 5 ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และ การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ ดังนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดทักษะทางภาษาโดยจะเน้นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านได้แก่ ทักษะการฟัง (Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การประกอบอาชีพ แต่เนื่องจากพื้นที่ของสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนจึงพัฒนานวัตกรรมเรื่อง Nice weather ซึ่งใกล้ตัวเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนาอย่างสนุกสนานและมั่นใจมากยิ่งขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบ B-SLIM Model

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมรูปแบบการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบ B-SLIM Model เรื่อง Nice weather

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

วิธีสอนแบบ B-SLIM เป็นรูปแบบหนึ่งของการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองเพื่อมุ่งเน้นการสื่อสาร โดยอาศัยหลักการและแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการเชาว์ปัญญาของปียาเจต์ (Piaget) ทฤษฎีพัฒนาการ

เขาวนัปัญหาของวิกทออสกี (Vygotsky) และทฤษฎี การเรียนรู้โดยการค้นพบของบรูโนเนอร์ (Discovery Approach) ซึ่ง Olenka Bilash เป็นผู้ออกแบบวิธีการสอน (B-Slim Overview.)

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) จุดมุ่งหมายของวิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนในการสื่อสารทำความเข้าใจระหว่างกัน และคนส่วนใหญ่มีความเชื่อว่า ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์แล้วจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ แต่ข้อเท็จจริงแล้วพบว่าถึงแม้ผู้เรียนจะเรียนรู้โครงสร้างของภาษาต่างประเทศมาแล้วเป็นอย่างดีก็ยังไม่สามารถพูดคุยหรือสื่อสารกับชาวต่างประเทศ หรือจะใช้ได้บ้างก็จะใช้ภาษาในลักษณะที่เจ้าของภาษาไม่ใช้กัน แม้จะเป็นภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ด้วยเหตุนี้ นักภาษาศาสตร์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศจึงได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารขึ้น

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. ขั้นวางแผนและการเตรียม	ครูเลือกกิจกรรมและเนื้อหาเรื่อง nice weather ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและความจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับเนื้อหา และควรเป็นสื่อที่เป็นรูปภาพ หรือวิดีโอ
2. ขั้นทำความเข้าใจตัวป้อนหรือข้อความรู้ใหม่	ทบทวนคำศัพท์และประโยคในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ลงบนกระดาน
3. ขั้นกิจกรรมเพื่อความเข้าใจและฝึกทักษะ	ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3คน ศึกษาคำศัพท์ใหม่ ครูพานักเรียน อ่านออกเสียง นักเรียนในกลุ่มช่วยกันจดจำคำศัพท์และฝึกบทสนทนา แสดงบทบาทสมมติ ทำท่าทางประกอบ
4. ขั้นผล	นักเรียนจับคู่สนทนาในกลุ่ม และเขียนบรรยายภาพสั้นๆ ทำแบบฝึกหัด นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมในกลุ่มจนสำเร็จ
5. ขั้นประเมินผล	ครูและนักเรียนร่วมกันหาคำตอบรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต หรือซักถามผู้เรียนในชั้นต่างๆ เพื่อต้องการทราบปัญหาต่าง ๆ และแก้ไขปัญหาในการสอนครั้งต่อไป ครูใช้การประเมินทักษะตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
Nice weather	5	10
รวม	5	10

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน ได้รับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

12.2 ครู ได้นำทฤษฎี แนวคิดที่สำคัญ มาพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น

12.4 ชุมชน เข้าถึงการเรียนการสอนที่เท่าเทียมอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูลเชิงประมาณ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าจำนวน 15 คน ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษ

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรม การศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

3) ครูจำนวน 14 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ เป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

เชิงคุณภาพ

4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าจำนวน 15 คน มีพัฒนาการด้านการฟังและการพูด มีผลสัมฤทธิ์ของวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้นมีความพึงพอใจต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ

5) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education)

6) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตาม แนวคิดการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

7) พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี มีนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของจังหวัด

8) มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการนำแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุและ อุปกรณ์	บัตรคำ	1	700
		แบบฝึก	1	300
		สื่อการเรียนรู้เรื่อง พาวเวอ ฟ้อย weather	1	-
รวม				1,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังและการพูด สูงขึ้น	ประเมินผลการเรียนรู้หลังการเรียน	แบบประเมินด้านการฟังและการพูด
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้วิธีการสอบถาม	แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Nice weather 5 ชั่วโมง	ประเมินผลหลังจากจบการเรียนแต่ละชั่วโมง	แบบประเมินผลแบบฝึกหัดท้ายบท

(ลงชื่อ)..... ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวนพพร พูลเพิ่ม)

ครูชำนาญการ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวชนิษฐา ศรีสมภพ ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้การสอนแบบ Cippa Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะ และทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระหว่างวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

โลกในปัจจุบันได้เข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ การเปลี่ยนแปลงของโลกก้าวผ่านจากศตวรรษที่ 20 เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การเมือง และการศึกษาของทุกประเทศ ในการพัฒนาของประเทศที่กำลังพัฒนาส่วนใหญ่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการศึกษาเป็นลำดับแรก เนื่องจากระบบการศึกษานั้นเปรียบเสมือน

เครื่องมือในการขัดเกลาความรู้ความสามารถของมนุษย์ เป็นทรัพยากรที่สำคัญในการสร้างสรรค์อนาคตของชาติให้เติบโตขึ้นมาอย่างมีประสิทธิภาพ

สังคมศึกษาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ความรู้หนึ่งที่มีความสำคัญ โดยเฉพาะสาระหน้าที่พลเมือง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดี มีบทบาทอย่างมากต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพสังคมปัจจุบัน ที่มีความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพสังคมปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา สามารถปรับตัวและปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในฐานะพลเมืองดีของสังคมไทยและสังคมโลก

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ได้ระบุความหมายของการศึกษาว่าหมายถึง "กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต"

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี 2566 ตามประกาศคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีหลักการสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรคือ มุ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การใช้สื่อและสถานการณ์ การเรียนรู้ร่วมสมัยมีความหลากหลาย และยืดหยุ่น ตามความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน (Differentiated Instruction) บริบทจุดเน้นของสถานศึกษา และชุมชนแวดล้อม

จากการศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหาพบว่า การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จะเป็นการสอนแบบบรรยาย เนื่องด้วยธรรมชาติของเนื้อหาวิชา ที่มีเนื้อหาและตัวชี้วัดที่เยอะ นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับความรู้ในด้านเนื้อหา แต่ยังขาดประสบการณ์การเรียนรู้ ทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้วิธีการสอนแบบ 5Es , CIPPA model GBL หน่วยการเรียนรู้เรื่อง “เรียนรู้วัฒนธรรม” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขึ้น เพื่อให้นักเรียน ได้เรียนรู้ด้วยความหมาย มีทักษะและกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นในการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความหลากหลายได้อย่างสันติสุข

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน
- 7.3 เพื่อปลูกคุณธรรมจริยธรรมให้นักเรียนเป็นพลเมืองดีของสังคม

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) โดยใช้วิธีการสอนแบบ The 5Es of Inquiry-Based Learning , CIPPA model , Game-based Learning หน่วยการเรียนรู้ “เรียนรู้เรื่องวัฒนธรรม” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ นำไปสู่การพัฒนาทักษะและกระบวนการต่าง ๆ มีเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นี้ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม การดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ ซึ่งองค์ประกอบของหลักสูตร ทั้งในด้านของเนื้อหา การจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้นั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวางรากฐานให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ให้มีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เป้าหมายของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อมการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

เรียนรู้อะไรในเรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบท

สภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสมโดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ดังนี้

- ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

- หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ระบบการเมืองการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดีความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธานค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

- เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

- ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

- ภูมิศาสตร์ ลักษณะกายภาพของโลก แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทยและภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2. การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้(Learning Management) เป็นกระบวนการหรือวิธีการใด ๆ ก็ตามที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดการพัฒนาด้านในทุก ๆ ด้านอย่างเต็มศักยภาพ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นจึงมีผู้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้ ฮู และ ดันแคน (Hough and Duncan, 19(70 : 144) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ ว่าหมายถึง กิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้ของตนเองอย่างสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้ และมีความสุข ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ 4 ด้านดังนี้

1. ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษา ความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชา และการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น

2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3. ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสมและสามารถวิเคราะห์ผลได้

4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้ (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, 2557 : 7)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้กระจ่างแจ้ง เพื่อสามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร ซึ่งกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 25 - 26) ได้อธิบายถึง การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ไว้คือ การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการ นำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับพัฒนาเด็กและ เยาวชน ผู้สอนต้องพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตาม มาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน

1. หลักการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะ สำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึด หลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่ เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตาม ศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

2. กระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ หลากหลายเป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับ ผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการ ทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จาก

ประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการเหล่านี้ เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้อง ศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณา ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ และบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ควรมีบทบาท ดังนี้

4.1 บทบาทของผู้สอน

1) ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการ จัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

2) กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้ และทักษะ กระบวนการที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3) ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่าง บุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

4) จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

5) จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

6) ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวิชา และระดับพัฒนาการของผู้เรียน

7) วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้ง ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2 บทบาทของผู้เรียน

1) กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

2) เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ

- 3) ลงมือปฏิบัติจริง สรุปลสิ่งที่เรารู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์
- 4) มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู
- 5) ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

จากที่กล่าวในข้างต้น แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่ผู้สอนนำไปเป็นหลักยึดถือในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้นประกอบด้วย หลักการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ และบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนซึ่งเป็นแนวคิดที่ผู้สอนพึงให้ความสำคัญและต้องพยายามจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

3. เทคนิคการสอนแบบ Active Learning

เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน โดยครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้นและอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปราย

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาวทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ได้ในปริมาณที่มากกว่าระยะยาวกว่า

3.1 การสอนแบบ The 5Es of Inquiry-Based Learning เป็นรูปแบบของการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ โดยการแสวงหาและศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวกและสนับสนุน ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาได้ตัวเอง และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้หลักการ แนวคิดหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ไปเชื่อมโยงกับ

ประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ตามความสามารถและความถนัดของตนเองอย่างเป็นอิสระ ทำให้การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนนี้ นับได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างความสนใจ (Engagement)
2. การสำรวจและค้นหา (Exploration)
3. การอธิบาย (Explanation)
4. การขยายความรู้ (Elaboration)
5. การประเมินผล (Evaluation)

3.2 การสอนแบบ CIPPA model โมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มาจากแนวคิดหลัก 5 แนวคิด ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานในการจัดการศึกษา (ทิตานา แชมมณี, 2543) ได้แก่

1. C (Construct)เป็นการสร้างความรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทำความเข้าใจเกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา
2. I (Interaction)เป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล/แหล่งความรู้ที่หลากหลาย มีการเปลี่ยนข้อมูล / ความคิดและประสบการณ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. P (Physical Participation)เป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการทำกิจกรรมในลักษณะต่างๆ
4. P (Process Learning)เป็นการเรียนรู้ “กระบวนการ” ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น ทักษะการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหา เป็นต้น
5. A (Application)เป็นการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะต่างๆในสังคมและชีวิตประจำวัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

3.3 การสอนแบบ Game-based Learning เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนรู้ ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล (วิทวัส ดวงภูมเมศ และ วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2560)

การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมองส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจ ที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิภิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (ธูปนันทสุวรรณกนิษฐ์, 2560)

4. สมรรถนะหลักของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดให้ นั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับข่าวสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาตนเองอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

5. ทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ในยุคนี้ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วคนรุ่นเก่าปรับตัวตามคนรุ่นใหม่แทบจะไม่ทัน วิถีชีวิต วัฒนธรรม และค่านิยมเปลี่ยนแปลงไป เหล่านี้การศึกษาเผชิญกับความท้าทายครั้งใหญ่ กลุ่มภาคีเครือข่ายเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skill, 2009) ได้กำหนดกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Model นี้ ทำให้วงการศึกษาดิ้นตัวและให้ความสำคัญอย่างมาก กลายเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญ ในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อ

เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางในการกันเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 รู้จักคิด รู้จักเรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา และการสื่อสาร การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยึดผลลัพธ์ของผู้เรียน (Student Outcome) กล่าวคือผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาอย่างเดียวยังไม่พอ จะต้องมิตักษะที่จะประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนความรู้เหล่านั้น ให้เข้ากับเป้าหมายที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามเนื้อหา และสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ประกอบด้วย

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning & Innovation Skills or 4Cs) ประกอบด้วย การคิดเชิงวิเคราะห์ พิจารณาอย่างมีระบบและผ่านการใช้วิจารณ์ญาณ รวมถึงรู้จักการแก้ไขปัญหาให้ตรงจุดและถูกวิธี การสื่อสาร สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี มีความคิดสร้างสรรค์ พร้อมพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมอยู่เสมอ

2. ทักษะความรู้ดิจิทัล (Information, Media & Technology Skills) ประกอบด้วย ความสามารถในการเข้าถึงและเรียนรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อและสามารถจัดการได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ ความสามารถในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงและใช้งานโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

3. อาชีพและทักษะชีวิต (Lift & Career Skills) ประกอบด้วย ความยืดหยุ่นในทุกสถานการณ์พร้อมจะปรับตัวเพื่อให้ก้าวทันโลกอยู่เสมอ รู้จักคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ไม่ปิดกั้นความคิดและจินตนาการ สามารถเป็นผู้นำได้ด้วยตนเอง การเข้าถึงสังคมและเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ไร้พรมแดน รวมถึงความรับผิดชอบและลงมือทำ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
การวางแผน	<p>การศึกษาทฤษฎีทางการศึกษา เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาสมรรถนะหลักของผู้เรียน ทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
การดำเนินงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. สสำรวจสภาพพื้นฐานของผู้เรียน วิเคราะห์ผู้เรียน เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มศักยภาพ 2. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

	<p>3. จัดทำสื่อการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ วางแผนการใช้แหล่งเรียนรู้ และการจัดบรรยากาศเชิงบวก</p> <p>4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ CIPPA model , Game-based Learning</p>
ตรวจสอบ ประเมินผล	วัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามเครื่องมือ ที่ออกแบบไว้ให้ครอบคลุมทั้งด้าน Knowledge Practice Attitude สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ปรับปรุง	แก้ไข ปรับปรุง พัฒนานวัตกรรม โดยกระบวนการ PLC นิเทศภายในและให้ข้อมูลสะท้อนกลับ

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
<p>1. ความหมายของวัฒนธรรม</p> <p>2. ประเภทของวัฒนธรรม</p> <p>3. การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมตามกาลเวลาที่มีผลต่อตนเองและสังคมไทย</p> <p>4. แนวทางการธำรงรักษาวัฒนธรรมไทย</p>	1	10
<p>1. วัฒนธรรมไทยภาคเหนือ</p> <p>2. วัฒนธรรมไทยภาคกลาง</p> <p>3. วัฒนธรรมไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ</p> <p>4. วัฒนธรรมไทยภาคใต้</p>	2	
<p>1. ความหมายและความสำคัญของมารยาทไทย</p> <p>2. มารยาทไทยและมารยาทสังคม</p>	2	
รวม	5	10

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาหน้าที่พลเมืองมากขึ้น มีสมรรถนะและทักษะที่สำคัญ ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ อันจะส่งผลต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมของนักเรียน

12.2 ครูได้รับการพัฒนาทักษะและประสบการณ์ในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีความหลากหลาย สร้างสรรค์ เชื่อมโยงความรู้และทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตให้กับนักเรียน

12.3 โรงเรียนมีนวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมสมรรถนะ คุณธรรม จริยธรรม และทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์ประกอบการจริง	-	-	-	-
2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน	-	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการจัดการเรียนรู้		1,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ด้านความรู้	- ตรวจสอบแผนผังความคิด - ตรวจสอบใบงาน - ตอบคำถาม	- แผนผังความคิด นำเสนอผลงาน - ใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของ วัฒนธรรมตามกาลเวลา - ใบงานเรื่อง วัฒนธรรม 4 ภาค

	- ประเมินชิ้นงาน - ประเมินการปฏิบัติกิจกรรม	- แบบประเมินการตอบ คำถาม - กิจกรรม อุบลราชธานี สไตล์ โปรตมาเที่ยวที่ เมืองของฉันทัน - แบบประเมินการปฏิบัติ กิจกรรม
2. ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมินสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน
3. ด้านทักษะที่สำคัญในศตวรรษ ที่ 21	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบประเมินทักษะที่ สำคัญในศตวรรษที่ 21
3. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์

ชนิษฐา

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวชนิษฐา ศรีสมภพ)

ครู

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความด้วยเทคนิค SQ4R กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- () แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (✓) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียน เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในด้านการอ่านว่า ผู้เรียนต้องอธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวน จากเรื่องที่อ่าน อ่านเรื่องสั้น ๆ ตามเวลาที่กำหนดและตอบ คำถามจากเรื่องที่อ่าน แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านโดยระบุ เหตุผลประกอบ อ่านหนังสือที่มีคุณค่าตามความสนใจอย่าง สม่ำเสมอและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยกำหนดตัวชี้วัดปลายทาง ท 1.1

ป.4/1 อ่านออกเสียงบท ร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง และ ป.4/6 สรุปความรู้และ ข้อคิดจากเรื่อง ที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 5)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญของบุคคลในการแสวงหาความรู้ เป็นทักษะที่ช่วยพัฒนาคุณภาพ ชีวิตบุคคลในทุกอาชีพ ทุกสาขาวิชา และช่วยให้บุคคลได้รับรสของความบันเทิง และได้รับการจรรโลงใจ จากการอ่าน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการอ่านที่จะสามารถนำไป ประยุกต์ใช้กับการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2546:48) การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง การอ่านเพื่อทำความเข้าใจข้อความหรือเนื้อเรื่องที่อ่านโดยสามารถจับสาระสำคัญ ข้อคิด หรือความคิด สำคัญหลักของข้อความหรือเรื่องที่อ่าน เป็นข้อความที่คลุมข้อความอื่น ๆ ในย่อหน้าหนึ่ง ๆ ไว้ทั้งหมด (จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ, 2547:45) ผู้เรียนที่สามารถอ่านจับใจความสำคัญได้ จะเป็นผู้ที่มีทักษะ ในการเรียนรู้ที่ดี สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองจากการอ่านหนังสือ การปลูกฝังให้ผู้เรียนมีนิสัย รักการอ่าน จึงเป็น พื้นฐานที่จะนำไปสู่การมีทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญที่มีความจำเป็นต่อ การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ เพราะ คะแนนใน การสอบผ่านตัวชี้วัดอยู่ในเกณฑ์ขั้นต่ำ ซึ่งสะท้อนได้จากผลคะแนนการทำแบบทดสอบวัด ความสามารถ ทางการอ่านจับใจความมีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 14 คน จากนักเรียนทั้งหมด จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นถึงปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ว่ามีปัญหา เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ส่งผลให้การอ่านเรื่องทุกประเภท ไม่สามารถสรุปความได้ดีเท่าที่ควร จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อ การเรียนของ นักเรียนมากที่สุด คือ การอ่านจับใจความสำคัญ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวนั้น ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาเพื่อหากลวิธีหรือเทคนิคที่จะช่วยแก้ปัญหาการ อ่าน จับใจความสำคัญ พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบ SQ4R มาใช้ร่วมกับ แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเทคนิคการสอนแบบ SQ4R เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญได้เพราะเทคนิค SQ4R เป็นเทคนิควิธีการสอนการอ่านที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีขั้นตอน กระบวนการที่ชัดเจน 6 ขั้นตอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ได้เข้าใจ สามารถค้นหา ความรู้ จับใจความสำคัญ เชื่อมโยงสิ่งที่สำคัญ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ จังหวัดอุบลราชธานี ข้อที่ 3 ภาษาและวัฒนธรรม ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่จังหวัดตั้งเป้าหมายสิบปีข้างหน้า

ผู้เรียนมีการสืบสานภาษาถิ่นและวัฒนธรรม ดังนั้นการส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียนด้านภาษาจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านภาษาให้ดียิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะใช้เทคนิคการสอนอ่านแบบ SQ4R มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ และเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้นอันจะก่อให้เกิดคุณภาพในการจัดการเรียนรู้ของ ครูและเกิดสมรรถนะทางการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค SQ4R ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อประเมินผลความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค SQ4R ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค SQ4R ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การศึกษาหาเทคนิควิธีและวิธีการสอนอ่านจับใจความร่วมกับแบบฝึกที่ประกอบไปด้วยใบความรู้และใบกิจกรรม เพื่อมาใช้ในการแก้ปัญหาที่มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการอ่านจับใจความได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อจะเกิดเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ อย่างแท้จริงสำหรับวิธีการสอนแบบ SQ4R เป็นวิธีการสอนอ่านหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความได้ดีเพราะเป็นเทคนิคการสอนอ่านที่เป็นระบบ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่อ่านด้วยตนเอง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การสำรวจ (S-Survey) อ่านอย่างคร่าวๆ เพื่อเป็นการมองภาพรวมของเรื่องราว

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถาม (Q-Question) ผู้เรียนตั้งคำถามจากบทอ่าน โดยมีครูผู้สอนคอยชี้แนะแนวทางให้นักเรียนได้ฝึกตั้งคำถาม

ขั้นที่ 3 การอ่านอย่างรอบคอบ (R1-Read) นักเรียนอ่านบทอ่านอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจและตอบ คำถามจากบทที่อ่านที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 4 การจดจำ (R2-Record) แล้วจดบันทึกย่อ เพื่อเตือนความจำของตนเอง

ขั้นที่ 5 การเขียนสรุปใจความ(R3-Recite) เขียนสรุปใจความด้วยสำนวนภาษาตนเอง

ขั้นที่ 6 การทบทวน (R4-Review) หมายถึง ขั้นตอนที่นักเรียนทบทวนเรื่องที้อ่านทั้งหมด เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ทำให้เกิดการกระตุ้นความคิดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความสามารถ ในการอ่านจับใจความ นอกจากนี้ วิธี SQ4R ยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ในชั้นเรียน มีความมั่นใจใน ความสามารถของตนและมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
ขั้นวางแผน	<p>10.1 ขั้นวางแผนดำเนินงานศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา คู่มือครู แบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือแบบเรียนจากสำนักพิมพ์ต่างๆ ทัศนศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรม</p> <p>10.2 ออกแบบแบบฝึกทักษะและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 เล่ม ดังนี้ ชุดที่ 1 เรื่อง การอ่านจับใจความนิทาน ชุดที่ 2 เรื่อง การอ่านจับใจความข่าวชุดที่ 3 เรื่อง การอ่านจับใจความโฆษณา</p> <p>10.3 สร้างแบบทดสอบย่อยท้ายชุดกิจกรรมแต่ละเล่ม โดยให้สัมพันธ์กับเนื้อหาจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม</p> <p>10.4 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม</p>
ขั้นดำเนินงาน	<p>นำชุดกิจกรรมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้</p> <p>1.ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน</p> <p>2. ศึกษาชุดกิจกรรมแต่ละชุดโดยเรียงตามลำดับชุดที่กำหนดให้ หลังทำแบบฝึกแต่ละเล่ม นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละบทเรียน บทเรียนละ 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน</p> <p>3. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน</p>

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
ขั้นตรวจสอบ	นำข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบในเนื้อหาของบทเรียนแต่ละชุด ชุดที่ 1 ถึง ชุดที่ 3 และคะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ไปวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์
ขั้นรายงานและปรับปรุง	วิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพและเขียนรายงาน นำเสนอผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้เกี่ยวข้องรับทราบต่อไป

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้/กิจกรรม Active Learning	จำนวน ชั่วโมงที่สอน	น้ำหนักคะแนนคะแนน	
			คะแนน	คะแนนสอบ
1	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ และเตรียมความพร้อมก่อนเรียน	1	-	20
2	ความรู้พื้นฐานการอ่านจับใจความโดยวิธีการอ่านแบบ SQ4R	1	-	
3	การอ่านจับใจความนิทาน	1	10	
4	การอ่านจับใจความข่าว	1	10	
5	การอ่านจับใจความบทความ	1	10	
6	ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ	1	-	
	รวม	3		50

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลลัพธ์เชิงปริมาณ คือ ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากนั้นสรุปและอภิปรายผลหาค่าเฉลี่ย หาค่าร้อยละของ คะแนนเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดให้ คือ ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม และร้อยละของผู้ผ่านเกณฑ์ ทั้งหมดไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งชั้น

2. ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ คือ ข้อมูลที่ได้จากได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนระหว่างเรียนแบบบันทึกการสรุปคะแนนภาคปฏิบัติ และผลงานนักเรียนนำมาสรุปประเด็นสำคัญแล้วนำเสนอ


ด้วยการบรรยาย วิเคราะห์และอภิปรายผล สรุปเป็นผลงาน เพื่อให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
กิจกรรมที่ 1 ตรวจสอบสภาพปัญหาการเรียนชั้น ป.4 รายวิชาภาษาไทย				
กิจกรรมที่ 2 การพัฒนาและออกแบบ นวัตกรรมการเรียนการสอน ป.4 รายวิชา ภาษาไทย				
กิจกรรมที่ 3 ผลิตสื่อ นวัตกรรมเพื่อใช้ในการ เรียนการสอนพัฒนาด้านการอ่านและการเขียน	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ จัดทำชุดฝึก	30	3,000
กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการรายงานการใช้ นวัตกรรม				

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 โดยใช้สูตร E_1 / E_2	การทดสอบ/ตรวจใบงาน	แบบฝึกทักษะ
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลัง เรียน	การทดสอบ	แบบทดสอบ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึก ทักษะ	การทำแบบสอบถาม	แบบสอบถาม

(ลงชื่อ).....  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางธัญญรัตน์ พรหมศิริ)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวฤภาภรณ์ กาฬเนตร

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธี โดยใช้เกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนโปรแกรมโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (การเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ค่อนข้างต่ำ

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วย

การเรียนรู้เรื่อง การเขียนโปรแกรมโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (การเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ และ

บรรยากาศในการเรียนไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยนักเรียนไม่ค่อยใส่ใจและให้ความสำคัญกับการเรียน ปัจจัยบางส่วนอาจเกิดจากพฤติกรรมการสอนของครู ไม่ว่าจะเป็นสื่อการสอน การจัดการเรียนรู้ชั้นเรียน หรืออาจเกิดความรู้พื้นฐานของนักเรียนด้วย

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

นักเรียนไม่มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการฝึกทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธีที่บ้าน ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย Learning Loss ได้

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธีของนักเรียนโดยใช้เกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ CodingThailand
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. การออกแบบขั้นตอนวิธี (Algorithm) หมายถึง ขั้นตอนหรือลำดับการประมวลผลในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้พัฒนาโปรแกรมเห็นขั้นตอนการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายขึ้น

ราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์คำว่า “Algorithm” ใช้คำว่า “ขั้นตอนวิธี” หมายถึง ขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหาเชิงคำนวณด้วยคอมพิวเตอร์การออกแบบขั้นตอนวิธี (Algorithm) หมายถึง แนวคิดอย่างมีเหตุผลที่ผู้เขียนโปรแกรมใช้ในการอธิบายวิธีการอย่างเป็นขั้นตอนตามลำดับในการที่จะพัฒนาโปรแกรมนั้น ๆ เพื่อตรวจสอบขั้นตอนต่าง ๆ ในการทำงานและความถูกต้องในแต่ละขั้นตอน กล่าวคือ กระบวนการแก้ปัญหาที่สามารถอธิบายออกมาเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน เมื่อนำเข้าอะไร แล้วจะต้องได้ผลลัพธ์เช่นไร กระบวนการนี้ประกอบด้วยจะประกอบด้วย วิธีการเป็นขั้นๆ และมีส่วนที่ต้องทำแบบวนซ้ำอีก จนกระทั่งเสร็จสิ้นการทำงานจากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การออกแบบขั้นตอนวิธี (Algorithm) หมายถึง กระบวนการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่มีลำดับการทำงานเป็นขั้นเป็นตอนชัดเจน และปฏิบัติตามขั้นตอนแล้วได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้อง ซึ่งในการเริ่มต้นในการเขียนโปรแกรมอัลกอริทึมมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะ เป็นการจัดลำดับขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหาหรือจัดการความคิดให้เป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาในขั้นตอนการเขียนโปรแกรมที่สอดคล้องกรรมวิธีแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ การเขียนอัลกอริทึมจึงเป็นการแสดงลำดับการทำงานตามคุณสมบัติด้านการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ ที่พร้อมจะนำไป

แปลงเป็นลำดับคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาที่เหมาะสม เพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามอัลกอริทึมที่กำหนดไว้ และการเขียนอัลกอริทึมออกมาให้ตรวจสอบความถูกต้องได้ครบถ้วนขึ้น

2. ทฤษฎีการจัดการเรียนการสอนแบบ 5E (5E Instructional Model) เป็นกรอบแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง

องค์ประกอบของ 5E Instructional Model

Engage (สร้างแรงจูงใจ) กระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียน

Explore (สำรวจและทดลอง) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือทำและค้นพบด้วยตนเอง

Explain (อธิบาย) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือหลักการทางวิชาการ

Elaborate (ขยายความรู้) ให้ผู้เรียนประยุกต์ความรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่

Evaluate (ประเมินผล) ประเมินความเข้าใจและความสามารถของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
Engage (สร้างแรงจูงใจ)	มีคำถามนำก่อนเรียนเพื่อฝึกให้นักเรียนคิด
Explore (สำรวจและทดลอง)	นักเรียนเล่นเกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org ตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนด
Explain (อธิบาย)	ครูอธิบายเกมแต่ละด่านเชื่อมโยงกับความรู้ของนักเรียน เช่น เรื่อง การเรียงลำดับ การวนซ้ำ การตรวจสอบความผิดพลาด
Elaborate (ขยายความรู้)	ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนกิจกรรมจากการเรียนผ่านเกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org และทำใบกิจกรรม
Evaluate (ประเมินผล)	ครูวัดผลตามสภาพจริง ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org ทำใบกิจกรรม และแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
การเขียนโปรแกรมโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ		
- การเรียงลำดับ	2	5
- การวนซ้ำ	2	5
- การตรวจสอบข้อผิดพลาด	2	5
รวม	6	15

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนได้รับทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธี โดยใช้เกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

ข้อมูลเชิงประมาณ

นักเรียน จำนวน 16 คน มีทักษะการออกแบบขั้นตอนวิธี โดยใช้เกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

เชิงคุณภาพ(ตัวอย่าง)

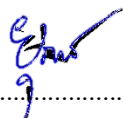
ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุสื่อ	1	500
		การสอน	ชุด	

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch	ประเมินตามสภาพจริง	แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
2) สื่อเกมบนโปรแกรมเชิงจินตภาพบนเว็บไซต์ code.org.	ประเมินตามสภาพจริง	แบบสอบถามความพึงพอใจ


 (ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางสาวยุภาภรณ์ กาพเนตร)

ครู

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวณัฐบุณยดา อาสาพนม

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาและสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบ PMSTS Model เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(....) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(✓.) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนถ้าปล่อยทิ้งไว้โดยไม่เร่งรัดแก้ไขอย่างจริงจังจะทำให้เด็กที่ต้องอยู่ในระบบนี้กลายเป็นเด็กด้อยโอกาสที่ได้รับมีคุณภาพและต้องออกจากระบบการศึกษาในที่สุดอนาคตของเด็กกลุ่มนี้จะกลายเป็นแรงงานไร้ฝีมือ ที่อยู่ในกลุ่มคนยากจนเป็นใหญ่ ส่วนครูที่ต้องสอนอยู่ในโรงเรียนเหล่านี้ก็จะกลายเป็นครูที่ขาดขวัญกำลังใจท้อแท้และสิ้นหวังที่

ตนเองถูกทอดทิ้งให้ต้องทำงานอยู่ในสภาพที่ขาดแคลน อนาคต และครูขาดความรู้เกี่ยวกับข้อสอบของ สทศ. การแก้ไขปัญหาเป็นโรงเรียนขยายโอกาส ต้องคำนึงถึงความยั่งยืนและประโยชน์ของนักเรียนและ ของครูทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคุ้มค่าในการลงทุนพัฒนากำลังคนของชาติในระยะยาว

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ตั้งอยู่หมู่ที่ 11 ตำบล หนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี มีเนื้อที่ทั้งหมด 177 ไร่ 80 ตารางวา ได้เริ่มก่อตั้ง เมื่อ พ.ศ. 2517 ปัจจุบันโรงเรียนได้จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 178 คน ข้าราชการครู 12 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คนและนักการภารโรง 1 คน สภาพภูมิศาสตร์ของชุมชนเป็นที่ราบลุ่มเหมาะแก่การเพาะปลูก พื้นที่รอบๆบริเวณโรงเรียนจะเป็นทุ่งนา สวนพริก อาชีพหลักของชุมชน คือ ทำนา เนื่องจากพื้นที่เหมาะแก่การทำเกษตร โรงเรียนบ้านหนอง หล่มหนองเหล่าเป็นโรงเรียนขยายโอกาสสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบล เขต 1ที่ ประสบปัญหาสำคัญที่จำเป็น จะต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนคือปัญหาคุณภาพผู้เรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดดังจะเห็นได้จาก ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน(O-NET) ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2560 ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้รายงานได้ตระหนักเสมอว่า เป็นประเด็นปัญหาที่มีความสำคัญที่ จะต้องเร่งดำเนินการแก้ไขเพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาและสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบ PMSTS Model เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้าน หนองหล่มหนองเหล่า

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา.2567 จำนวน.16 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

หลักการการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ โรงเรียนบ้านหนองหล่ม หนองเหล่าดำเนินการ ดังนี้

- 1 หลักการรอบรู้แห่งตน(Personal mastery)
- 2 หลักการมีแบบแผนความคิดอ่าน(Mental model)
- 3 หลักการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม(Shared vision)
- 4 หลักการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบทีม(Teamlearning)
- 5 หลักการคิดอย่างเป็นระบบ(System thinking)

การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ สามารถนำเอาหลักการและแนวคิด 1 หลักการรอบรู้แห่งตน(Personal mastery) 2 หลักการมีแบบแผนความคิดอ่าน(Mental model) 3 หลักการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม(Shared vision) 4 หลักการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบทีม(Teamlearning) 5 หลักการคิดอย่างเป็นระบบ(System thinking) มาเป็นแนวทางการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

วิธีการพัฒนา

- 1 การจัดการเรียนรู้แบบสอนซ่อมเสริม

B - Building collaborative process คือกระบวนการส่งเสริมบุคลากรในโรงเรียนให้ ปฏิบัติภารกิจยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยให้บุคลากรทุกคนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจต่อ การที่จะนำพาโรงเรียนไปสู่ผลสำเร็จตามเป้าหมายทั้งส่วนบุคคลและโรงเรียนโดยรวมได้อย่างราบรื่น

C - Caring communities คือ การสร้างบรรยากาศแห่งการเอื้ออาทรด้วยความเอื้ออาทร (Caring) ประกอบขึ้นด้วย ความรู้สึกที่เต็มใจ(Willingness)(ความห่วงใย Concern)(และความเห็นอกเห็นใจEmpathy)(ที่มีต่อกันที่มีต่อกันทุกฝ่ายที่ร่วมมือกันยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

C – Controlling and Cooperating คือการ กำกับนิเทศติดตามของผู้บริหารสถานศึกษา และการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
ขั้นนำ	-กล่าวทักทายนักเรียน -ครูชี้ชื่อนักเรียน -ครูแจกนิทาน -นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปคำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้วครูกล่าวเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ
ขั้นสอน	-ตัวแทนกลุ่มออกมาอธิบายความรู้เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ

	-ครูสุ่มถาม เรื่องการอ่านจับใจความและการอ่านจับใจความสำคัญ
ขั้นสรุป	-ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้วิธีการสรุปอ่านจับใจความจากนิทาน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
-กล่าวทักทายนักเรียน	2 ชั่วโมง	10 คะแนน
-ครูเช็คชื่อนักเรียน		
-ครูแจกนิทาน		
-นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุป คำตอบจากคำถามพัฒนาการคิด แล้ว ครูกล่าวเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องการ อ่านจับใจความสำคัญ	2 ชั่วโมง	10 คะแนน
-ตัวแทนกลุ่มออกมาอธิบายความรู้เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ		
-ครูสุ่มถาม เรื่องการอ่านจับใจความ และการอ่านจับใจความสำคัญ		
-ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ วิธีการสรุปอ่านจับใจความจากนิทาน	2 ชั่วโมง	30 คะแนน
รวม		

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 นักเรียน ได้รับการพัฒนาและผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น
- 12.2 ครู ได้รับปฏิบัติงานให้บรรลุตามเป้าหมาย
- 12.3 โรงเรียน ได้รับความเชื่อมั่นจากผู้ปกครองและเป็นโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพ
- 12.4 ชุมชน ได้รับความไว้วางใจจาก ความเชื่อมั่นที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง

คุณภาพการศึกษา

ข้อมูลเชิงประมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 16 คน ได้รับการพัฒนาและสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบ PMSTS Model เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ

2) ครูสามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการ

เชิงคุณภาพ

3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย

4) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวทางการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education)

5) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพตามแนวทางการบริหารจัดการตนเองภายใต้กรอบพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6) พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี มีนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของจังหวัด จำนวน 11 นวัตกรรม

7) มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการนำแนวทางการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมายตามบริบทพื้นที่ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ถ่ายเอกสารสื่อ นิทาน	32 ชุด	1,000 บาท

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียน	แบบประเมินตามสภาพจริง	แบบประเมินตามสภาพจริง
2) สื่อนิทาน	แบบประเมินนิทาน	แบบประเมินนิทาน

(ลงชื่อ).....  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวณัฐบุณยดา อาสาพนม)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวกนกนาถ โชคชัยตระกูล

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาโมทัศน์ที่คาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุม รายวิชา วิทยาศาสตร์พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- (✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม นักเรียนมีโมทัศน์ที่คาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ และไม่สามารถบอกได้ว่าจะนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไร

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

นักเรียนต้องได้รับการพัฒนามโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐาน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

นักเรียนอาศัยอยู่ในพื้นที่ชนบททำให้ไม่สามารถจินตนาการสถานที่ที่ตนเองไม่เห็นเคยได้ เช่น ทะเล ชายหาด เป็นต้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐาน

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐาน

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้นตอนร่วมกับการใช้แบบจำลองเป็นฐาน

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

มโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อน(Misconception) เป็นความรู้ความเข้าใจที่ได้จากประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละบุคคลซึ่งไม่สอดคล้องกับมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ (Halloun & Hestenes, 1985) สามารถปรับให้เกิดความถูกต้องได้ยาก และเมื่อเกิดมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์แล้วจะคงอยู่กับผู้เรียนเป็นเวลานาน ซึ่งหากไม่ทำการแก้ไข มโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ก็จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ในระดับมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้นลดลง (Treagust & Duit, 2008) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่ได้ผลจะต้องมุ่งมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง ถ้าผู้เรียนมีมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ในเรื่องใด ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์มโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์นั้นและเสนอมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน คนที่เรียนวิทยาศาสตร์ควรมีการสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติซึ่งจะสามารถแสดงว่าผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง หรือมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่คลาดเคลื่อน ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เนื่องจากความรู้เดิมเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้เรื่องใหม่ (พัชรี โปชนา, 2559) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ควรเน้นให้

ผู้เรียนมีความเข้าใจโมทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง เพราะนักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมเข้าได้จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ การใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น (7E) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบจำลองเป็นฐาน (Model-based learning: MBL) จะช่วยให้นักเรียนได้นำเสนอความคิดของตนแสดงออกในสิ่งที่ป็นรูปธรรมสามารถทำให้มองเห็นความคิด โดย ฤทธิ์พิศ สุภัทรชัยวงศ์ (2558) พบว่า การนำแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ไปสู่การสร้างแบบจำลองทางวิทยาศาสตร์ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อนำเสนอแนวคิดร่วมกัน โดยการอภิปรายร่วมกัน และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้ได้รับความรู้จากการเข้าใจสิ่งใหม่ๆ และ เป็นการเรียนรู้ของนักเรียนจากการสร้างแบบจำลองทางความคิดเกี่ยวกับทิศทางของลมซึ่งเป็นสสารที่มองไม่เห็นให้ออกมาเป็นรูปธรรม คำพูด สัญลักษณ์ ภาพ และลักษณะต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนอธิบายและมองเห็นปรากฏการณ์ในธรรมชาติ ซึ่งแบบจำลองมีอยู่ด้วยการหลายหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นแบบจำลองที่มีลักษณะเป็นข้อความ หรือภาพ 2 มิติ แต่พบว่าแบบจำลอง 3 มิตินั้นมีความสมจริงเหมาะต่อการสอนปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ยากต่อการเข้าใจของนักเรียน เพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจโมทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.วางแผน (P)	<ol style="list-style-type: none"> ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) หนังสือและคู่มือการจัดการเรียนรู้ รายวิชาวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้แบบจำลองเป็นฐาน
2.ปฏิบัติ (D)	<ol style="list-style-type: none"> สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ขั้น (7E) ร่วมกับใช้แบบจำลองเป็นฐาน จัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุมของผู้เรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

	5. ทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ตัวอย่าง 6. จัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 7 ชั้น (7E) ร่วมกับใช้แบบจำลองเป็นฐานตามแผนการจัดการเรียนรู้
3.ตรวจสอบ(C)	1. วัดและประเมินผลนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. แจ้งผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
3.ปรับปรุง(A)	1. วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ 2. นำปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นมาปรับปรุงเพื่อให้เกิดการพัฒนา

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ลม	2	5
2.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ลมบก ลมทะเล	4	8
3.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ลมมรสุม	4	7
รวม	10	20

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 12.1 นักเรียนได้รับการพัฒนามโนทัศน์ที่คาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์
- 12.2) นักเรียนได้รับการพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิงนวัตกรรม
- 12.3) นักเรียนมีความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ
- 12.4) นักเรียนมีทักษะทางวิทยาศาสตร์

ข้อมูลเชิงประมาถ

1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุม รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 แผน มีนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการทดลอง จำนวน 16 คน ดังนี้
2. นักเรียนมีความเข้าใจมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุม รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

เชิงคุณภาพ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้
2. นักเรียนมีความเข้าใจมีโน้ตค้นทางวิทยาศาสตร์เรื่อง ลมบก ลมทะเล และลมมรสุม รายวิชา วิทยาศาสตร์พื้นฐานของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้น

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำ อะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำ สื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ซื้อวัสดุอุปกรณ์	1,000	1,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนได้รับการพัฒนานโนทัศน์ที่คาดเคลื่อนทางวิทยาศาสตร์ เรื่องลมบก ลมทะเล และลมมรสุม ผ่านเกณฑ์ ดีขึ้นไป ร้อยละ 80	ตรวจชิ้นงาน ประเมินการนำเสนอ ชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน แบบประเมินการนำเสนอ ชิ้นงาน
นักเรียนได้รับการพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิงนวัตกรรม	ประเมินทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์และคิด เชิงนวัตกรรม	แบบประเมินทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์และคิดเชิง นวัตกรรม
นักเรียนมีความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
นักเรียนมีทักษะทางวิทยาศาสตร์	ประเมินทักษะทาง วิทยาศาสตร์	แบบประเมินทักษะทาง วิทยาศาสตร์

(ลงชื่อ).....*Leel*.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกนกนาถ โขชัยตระกูล)

ครู

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายอดุลย์ นวลเปล่ง

2. ชื่อนวัตกรรม

การจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568 (16 พฤษภาคม 2568 ถึง 15 พฤษภาคม 2569)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- () แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (√) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มี ความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้ อย่างถี่ถ้วน รอบคอบ ช่วยให้ คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข วิชาคณิตศาสตร์ เป็นทักษะเชิงสติปัญญาที่ต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาสูงกว่า ทักษะ ทางกายอื่น ๆ เนื้อหาสาระทางคณิตศาสตร์เป็นประสบการณ์นามธรรม สิ่งที่ผู้เรียนได้พบเห็นส่วน

ใหญ่ เป็นสัญลักษณ์แทนจำนวน ผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยจะมีปัญหาด้านนามธรรม การพัฒนาสื่อการเรียน การสอนคณิตศาสตร์ จึงมุ่งไปที่การสร้างสภาพการณ์และประสบการณ์รูปธรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ประสบการณ์นามธรรมดีขึ้น

7. วัตถุประสงค์

7.1 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมให้นักเรียนมีทักษะในการคิดคำนวณ การบวก ลบ คูณ หาร ระคน

7.2 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

8.1 เชิงปริมาณ

- นักเรียนร้อยละ 70 มีทักษะในการคิดคำนวณ การบวก ลบ คูณ หาร ระคน
- นักเรียนร้อยละ 70 มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

8.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 คน ปีการศึกษา 2567 มีทักษะการคิดคำนวณ (การ บวก ลบ คูณ หาร ระคน) และ มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

9. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

9.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์สังเคราะห์ และการประเมินค่า จากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิบูล, 2558) ซึ่งมีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้กล่าวถึงความหมายของคำว่า Active Learning เอาไว้โดยนักการศึกษาของประเทศไทย ใช้คำภาษาไทยคำว่า "การเรียนรู้เชิงรุก" แทน Active Learning ซึ่งมีการนิยามความหมายดังต่อไปนี้

Bonwell (2003) กล่าวว่า Active Learning หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงในระหว่างการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม Prince (2004) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ได้ใช้ทักษะการพูด ฟังอ่าน เขียน

และไตร่ตรงความคิดFelder and Brent (2009) กล่าวว่า Active Learning หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ผู้เรียนทุกคนได้ถูกเรียกให้ทำสิ่งต่าง ๆ นอกเหนือจากการนั่งดู ฟัง และจดบันทึกอย่างเดียวกระทรวงศึกษาธิการ (2552) ที่ได้กล่าวโดยสรุปว่า Active Learning หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จทางด้านวิชาการเกิดทักษะทางด้าน การติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีการพัฒนาทักษะ กระบวนการคิดไปสู่ในระดับสูงขึ้น เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนและเกิดแรงจูงใจต่อการเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องสรุปองค์ความรู้ ตั้งคำถามและถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และสามารถสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง

9.2 ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

ทิสนา แคมมณี (2548 : 423) ได้ให้หลักการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาไว้พอสรุปได้ดังนี้

- 1 การระบุปัญหา (Problem) ความคิดในการพัฒนานวัตกรรมนั้น ส่วนใหญ่จะเริ่มจากการมองเห็นปัญหาและต้องการแก้ไขปัญหานั้นให้ประสบความสำเร็จอย่างมีคุณภาพ
- 2 การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) เมื่อกำหนดปัญหาแล้วก็กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณสมบัติหรือลักษณะตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
- 3 การศึกษาข้อจำกัดต่างๆ (Constraints) ผู้พัฒนานวัตกรรมทางการเรียนการสอน ต้องศึกษาข้อมูลของปัญหาและข้อจำกัดที่จะใช้นวัตกรรมนั้น เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ได้จริง
- 4 การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) ผู้จัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมจะต้องมีความรู้ ประสบการณ์ ความริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำของเก่ามาปรับปรุง ดัดแปลง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรืออาจคิดค้นขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นวัตกรรมทางการศึกษามีรูปแบบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะปัญหาหรือวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมนั้น เช่นอาจมีลักษณะเป็นแนวคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้น

5 การทดลองใช้ (Experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว ต้องทดลองนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขผลการทดลองจะทำให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรรมต่อไป ถ้าหากมีการทดลองใช้นวัตกรรมหลายครั้งก็ย่อมมีความมั่นใจในประสิทธิภาพของวัตกรรรมนั้น

6 การเผยแพร่ (Dissemination) เมื่อมั่นใจนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพแล้วก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก

10. ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรม

10.1 การระบุปัญหา (Problem) โดยการศึกษาสภาพปัญหาที่ประสบในการจัดการเรียนการสอน ส่วนใหญ่จะเริ่มจากการมองเห็นปัญหา และต้องการแก้ไขปัญหานั้นให้ประสบความสำเร็จอย่างมีคุณภาพ โดยในการดำเนินการในครั้งนี้ พบว่า นักเรียนขาดทักษะการคิด ด้านการคำนวณ บวก ลบ คูณหาร ระคน แล้วนำปัญหาที่พบมาเพื่อพัฒนา แก้ไข เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

10.2 การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) เมื่อกำหนดปัญหาแล้วก็กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณสมบัติ หรือลักษณะตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยการนำสื่อผสม ทั้งที่เป็นสื่อที่เป็นแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะ และสื่อจากอินเทอร์เน็ต มาเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

10.3 การศึกษาข้อจำกัดต่างๆ (Constraints) ผู้พัฒนานวัตกรรมทางการเรียนการสอนต้องศึกษาข้อมูลของปัญหาและข้อจำกัดที่จะใช้นวัตกรรมนั้น เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ได้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อจากอินเทอร์เน็ต ครูผู้สอนต้องกำกับ ติดตามดูแลอย่างใกล้ชิดเนื่องจากในอินเทอร์เน็ต มีเนื้อหาหลากหลาย มีความยากง่ายแตกต่างกัน เนื่องจากการสุม่ในโปรแกรมนักเรียนยังไม่สามารถ จำแนกความยากง่าย และความเหมาะสมของเนื้อหา ได้

10.4 การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) ผู้จัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมจะต้องมีความรู้ ประสบการณ์ ความริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำของเก่ามาปรับปรุง ดัดแปลง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรืออาจคิดค้นขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นวัตกรรมทางการศึกษามีรูปแบบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะปัญหาหรือวัตถุประสงค์ของวัตกรรรมนั้น เช่นอาจมีลักษณะเป็นแนวคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้น

10.5 การทดลองใช้ (Experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว ต้องทดลองนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขผลการ

ทดลองจะทำให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการต่อไป ถ้าหากมีการทดลองใช้ วัตกรรมการหลายครั้งก็ย่อมมีความมั่นใจในประสิทธิภาพของวัตกรรมการนั้น โดยครูผู้สอนนำไปทดลองใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในคาบชุมนุมคณิตศาสตร์

10.6 การเผยแพร่ (Dissemination) เมื่อมั่นใจในวัตกรรมการที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ แล้วก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนที่สนใจมาใช้ในวัตกรรมการคิด เรื่อง ทักษะการบวก ลบ คูณ หาร ระคน

10.7 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างและพัฒนาวัตกรรมการในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการ บวก ลบ คูณ หาร ระคน 10 แผนๆ ละ 1 คาบ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบทดสอบจาก โซเซียลมีเดีย สื่อ reels จำนวน 20 ข้อ โดยครูเป็นผู้ดำเนินการทดสอบ
4. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการสอนแบบการใช้สื่อผสม เป็นแบบมาตราส่วน

ประมาณค่าแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

10.8 การออกแบบ/พัฒนาวัตกรรมการ

1) ศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์รายละเอียด และสาเหตุของปัญหาที่ต้องการแก้ไขในการ เรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ ของผู้เรียน ตั้งเป้าหมายในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ของผู้เรียน

2) กำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดในตัวผู้เรียน

3) ศึกษาหลักหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อนำมากำหนด มาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการสอน

6) ศึกษาค้นคว้าตามหลักวิชาการ แนวคิดทฤษฎีและผลงานที่วิจัยที่เกี่ยวข้องกับจุดประสงค์ใน การพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน โดยนำมาผสมผสานกับความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของครูผู้สอน กำหนดเป็นกรอบแนวคิดของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย สื่อการสอน หรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เทคนิค วิธีการกระบวนการ ที่คิดว่าเหมาะสมที่สุดที่ใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามความต้องการ โดยได้เทคนิคการสอนแบบการใช้สื่อผสม โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก ขั้นการแก้ปัญหา การบวก ลบ คูณ หาร ระคน ขั้นสรุป มาพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียน

7) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตาม หลัก วิชาการที่ได้ศึกษาโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ การใช้สื่อผสม จำนวน 10 แผน เวลา ๑๐ ชั่วโมง

8) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการ บวก ลบ คูณ หาร ระคน ชนิดเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการ ทดสอบ 60 นาที

9) สร้างแบบทดสอบจาก โขเขียนมีเดีย สื่อ reels จำนวน 20 ข้อ โดยครูเป็นผู้ดำเนินการทดสอบ

10) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิ เคิร์ท 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

10.9 ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการ บวก ลบ คูณ หาร ระคน และแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการสอนแบบการใช้สื่อผสม เพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมที่สร้างหรือพัฒนาขึ้นเป็นนวัตกรรมที่ประสิทธิภาพสามารถใช้ แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้จริง โดยการทดลองใช้ นวัตกรรมนี้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำข้อบกพร่องไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

ใช้ในสถานการณ์จริงโดยใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เมื่อได้ดำเนินการสร้าง ทดลองใช้นวัตกรรม และปรับปรุงแก้ไขจนมั่นใจในคุณภาพของ นวัตกรรมแล้วก็นำไปใช้จริง โดยเป็นการนำไปใช้ตามแผนการสอนปกติที่กำหนดไว้

ประเมินผลการใช้ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการใช้นวัตกรรมแล้ว เก็บรวบรวมข้อมูลที่แสดงถึงผลการใช้ นวัตกรรมโดยการสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) ซึ่งผลการใช้นวัตกรรมนี้ สามารถลดสภาพปัญหา และพัฒนาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการ พัฒนาทักษะการ คิด การ บวก ลบ คูณ หาร ระคน ของนักเรียน

เผยแพร่ นวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการสอนแบบ การใช้สื่อผสม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการ ใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า โดยการใช้วง PLC แก่ครูผู้สอนคณิตศาสตร์ และครูผู้สอนรายวิชาอื่นในโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
ทักษะการคิดคำนวณการบวก	10	15
ทักษะการคิดคำนวณการลบ	10	15
ทักษะการคิดคำนวณการคูณ	15	15
ทักษะการคิดคำนวณการหาร	15	15
ทักษะการคิดคำนวณ ระคน	15	20
ทักษะการคิดคำนวณ โจทย์ ปัญหา	15	20
รวม	80	100

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า หลังการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) พบว่าคะแนนหลังเรียนแตกต่างกับคะแนนก่อนเรียน ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ก่อนการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) นักเรียนร้อยละ 60 และหลังการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) นักเรียนร้อยละ 70 นักเรียนได้คะแนนสูงขึ้น ร้อยละ 10 ซึ่งนักเรียนมีความก้าวหน้าและพัฒนาทางด้านทักษะการคิด ดีขึ้นด้วยวิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสม

2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ต่อการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการคิด ทางคณิตศาสตร์ โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยโดยรวมในระดับมากที่สุด = 4.55

12.2 ครู ได้รับนวัตกรรมและแนวคิดใหม่ ในการจัดการเรียนการสอน ได้พัฒนานวัตกรรมการสอน

12.3 โรงเรียน ได้รับนวัตกรรมใหม่ในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีทักษะการคิดทางคณิตศาสตร์และเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์และโรงเรียน

12.4 ชุมชน ได้รับทราบว่านักเรียนของโรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน ตามศักยภาพและความแตกต่างของแต่ละบุคคล ซึ่งส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

ข้อมูลเชิงประมาณ

1) นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 15 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน

2) นักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ต่อการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการคิด ทางคณิตศาสตร์

เชิงคุณภาพ

3) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน คณิตศาสตร์

4) มีหลักสูตรแบบเปลี่ยนผ่านจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ บูรณาการฐานสมรรถนะตามแนวคิดการศึกษาอิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education)

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการสอน การเรียนรู้	ค่าวัสดุจัดทำ	ผลิตสื่อ บัตรคำ ชื่อกระดาษ	1 รายการ	1,500 บาท

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) นักเรียนมีด้านทักษะการคิด คำนวณทางคณิตศาสตร์ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น หลังการใช้วิธีสอนด้วยการใช้สื่อผสมเพื่อพัฒนาทักษะการคิด คำนวณ ของนักเรียน (การบวก ลบ คูณ หาร ระคน) นักเรียนร้อยละ 70 ได้คะแนนสูงขึ้น	ตรวจแบบฝึกทักษะ จำนวน 20 ข้อ และทำการทดสอบ จำนวน 20 ข้อ	แบบฝึกทักษะ แบบทดสอบ
2) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ มากกว่าร้อยละ 80	ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ/ บันทึกในแบบสังเกต	แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบสังเกต
3) สื่อได้รับการพัฒนา มีสื่อหลากหลาย สามารถนำมาเลือกใช้สำหรับนักเรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลได้	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายอดุลย์ นवलเปล่ง)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายทรัพย์สถิต นาคดี ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้วัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระหว่างวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- (✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การศึกษาในประเทศไทยปัจจุบันเผชิญกับความท้าทายหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา โดยปัญหาที่พบในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ได้แก่ วิธีการสอนที่เน้นการบรรยายมากเกินไปและขาดกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม ซึ่งที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่สามารถตอบสนองความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ และการสอบระดับชาติยังต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ

วิธีการสอนและการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในห้องเรียนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนให้มีประสิทธิภาพ โดยนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) นวัตกรรมนี้ใช้สำหรับพัฒนาการทำงานร่วมกันของครู เพื่อปรับปรุงและพัฒนาวิธีการแบบเปิดโดยตรง ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ การร่วมกันสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ การร่วมกันสอนและสังเกตการสอนในชั้นเรียนจริง และการสะท้อนผลการทำงานร่วมกัน และการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่บูรณาการ 5 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และ คณิตศาสตร์ (Mathematics) โดยมุ่งเน้นการเชื่อมโยงและบูรณาการความรู้จากสาขาต่าง ๆ เพื่อสร้างทักษะการแก้ปัญหาจริงในชีวิตประจำวันและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า ให้ความสำคัญของการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ โดยจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ครูมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุน ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้นักเรียนทุกคนได้แสดงแนวคิดของตนเองได้อย่างอิสระ และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ต่อยอดสู่คณิตศาสตร์ในชั้นสูงต่อไปได้ จึงเกิดเป็นนวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.3 เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) และการจัดการเรียนรู้ STEAM Education รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีหลักการ แนวคิด และ

ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อย่างบูรณาการและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ดังต่อไปนี้

1. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study)

นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนและวิธีการแบบเปิด ได้รับการยอมรับในประเทศต่าง ๆ ว่ามีคุณค่าต่อครู สามารถเปลี่ยนแปลงครูและนักเรียนได้ นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนและวิธีการแบบเปิด จึงน่าจะได้รับการพิจารณาว่าเหมาะสมกับประเทศไทยอย่างยิ่งในภาวะที่ประเทศไทยในปัจจุบันต้องการให้ครูได้ปฏิรูปการสอนตนเอง เพื่อจะได้ส่งผลต่อการปฏิรูปการเรียนของนักเรียน และใช้ในการพัฒนาวิชาชีพครูในประเทศไทย อันจะช่วยให้เกิดผลดีต่อการปฏิรูปครูเป็นอย่างดี (Inprasitha, 2009)

กระบวนการของ Lesson Study โดยทั่วไปประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้ (Inprasitha, 2003)

1. การวางแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน (Plan)
2. การสอนและการสังเกตชั้นเรียนร่วมกัน (Do)
3. การสะท้อนผลชั้นเรียนร่วมกัน (See)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) คือ กลุ่มของผู้สอนร่วมกันเตรียมแผนการสอนของบทเรียน จากนั้นนำแผนการสอนนั้นไปสอนในชั้นเรียน โดยมีทีมการศึกษาชั้นเรียนและบุคลากรทางการศึกษาอื่น ๆ เข้าร่วมสังเกตการสอนหลังจากนั้น จะมีการอภิปรายหลังการสอนเพื่อวิเคราะห์การสอนบทเรียนนั้น การศึกษาชั้นเรียนจะช่วยให้ครูสนใจกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในบทเรียน อีกทั้งเป็นโอกาสที่ครูจะได้รวบรวมข้อมูลจากการสอนตามแผนการสอนที่ทีมการศึกษาชั้นเรียน ได้ร่วมกันจัดทำขึ้น ระหว่างการอภิปรายหลังการสอน ครูร่วมกันพิจารณาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติในการสอน แบ่งปันความคิดและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้ พิจารณาการสอนจากมุมมองของนักเรียน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูด้วยกัน

2. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ STEAM Education การจัดการเรียนรู้ STEAM Education (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการสาขาวิชาต่าง ๆ ทั้งห้าด้าน ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science), เทคโนโลยี (Technology), วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering), ศิลปะ (Arts), และคณิตศาสตร์ (Mathematics) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกันในทีม

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ STEAM Education คือ การบูรณาการการเรียนรู้อิงจากวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ โดยมี

หลักการสำคัญคือการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกัน การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาที่ใช้วิธีการจากหลายสาขาวิชา เพื่อสร้างทักษะการแก้ปัญหาจริงในชีวิตประจำวันและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
วางแผน	ตั้งคณะทำงาน/สร้างทีมการศึกษาชั้นเรียนเพื่อการร่วมกันสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเลือกหัวข้อการสอนและเนื้อหาที่จะสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพิจารณาความสำคัญและความสนใจของนักเรียน
ออกแบบแผนการสอน	พัฒนาแผนการสอนที่บูรณาการ STEAM โดยจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และ คณิตศาสตร์ (Mathematics)
จัดกิจกรรมการเรียนรู้	นำแผนการสอนไปทดลองในห้องเรียน พร้อมกับการใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การสอนแบบกลุ่ม การทำกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน และการใช้เทคโนโลยี โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถาม และมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยมีทีมการศึกษาชั้นเรียนจะร่วมกันสังเกตการสอนในชั้นเรียนจริง ซึ่งจะมีการสังเกตและบันทึกข้อมูล (Observation and Data Collection) มีการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนของนักเรียน การมีส่วนร่วม และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
สะท้อนผลการทำงานร่วมกัน	ทีมการศึกษาชั้นเรียนพูดคุยเพื่อปรับปรุงแผนการสอนตามความคิดเห็นที่ได้รับ เพื่อให้การสอนในครั้งถัดไปมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น
การประเมินผลการเรียนรู้	โดยใช้การประเมินที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การทำงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
การเปรียบเทียบและเรียงลำดับเศษส่วน	3	10
การบวก การลบเศษส่วน	4	
การบวก ลบ คูณ หาร ระคนของเศษส่วน	3	
รวม	10	10

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์มากขึ้น สามารถวิเคราะห์ปัญหาและใช้ทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ภายใต้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

12.2 ครูได้รับการพัฒนาทักษะและประสบการณ์ในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่น สร้างสรรค์ เชื่อมโยงความรู้ในหลากหลายด้าน และเสริมสร้างการทำงานร่วมกันและพัฒนาทักษะการประเมินผลในกระบวนการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน ได้รับการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน เกิดการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน และส่งเสริมทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์ประกอบการจริง	-	-	-	-
2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน	-	-	-	-

3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการ จัดการเรียนรู้	1,000	1,000
--	----------	--	-------	-------

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ด้านความรู้	ทำกิจกรรมจากใบงานและ ชิ้นงาน	ใบงานและชิ้นงาน เรื่อง เศษส่วน
2. ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียน
3. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์	แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านคุณลักษณะที่พึง ประสงค์

(ลงชื่อ)..........ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายทรัพย์สถิต นาคดี)

ครู

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวมาลี คุณา

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องน้ำพริกข้าปลาย่าง การเรียนรายวิชาการงานอาชีพ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(....) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(✓) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การสำรวจหรือศึกษา กลุ่มผู้เรียนเป้าหมายเพื่อแก้ปัญหา หรือ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ ของกลุ่มเป้าหมายในชั้นเรียน โดยเชื่อว่าทุกคน หรือ ผู้เรียนทุกกลุ่ม มีปัญหาหรือความต้องการเป็นของตนเอง การสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนองต่อการแก้ไขปัญหาทางการศึกษา และตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1. คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา และการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่นๆ

2. ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
3. กระจายอำนาจ และให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษา รวมถึงสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหาร และการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
4. สร้าง และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพเป็นกลุ่มประสบการณ์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีนิสัยรักงาน เห็นประโยชน์ของการทำงาน ทำงานเป็น ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อันจะนำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดี พึ่งตนเองได้ และเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพที่มีประสิทธิภาพ จึงต้องปลูกฝังให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ทำงาน
2. มีทักษะการใช้มือ เครื่องมือ และทักษะในกระบวนการทำงาน
3. มีนิสัยที่ดีพึ่งพาตนเองได้
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการปรับปรุงงาน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

ประเด็น	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
1. ประชากรทุกกลุ่มเป้าหมายในเขตบริการได้รับการศึกษาในรูปแบบที่เหมาะสมทุกคน	1. การดำเนินงานในระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนทำได้อย่างมีคุณภาพ	1. นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะพื้นฐานการเรียนรู้
2. สถานศึกษามีการจัดหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน	2. นักเรียนในพื้นที่บริการได้รับการบริการอย่างทั่วถึงทุกคน	2. การประเมินและพัฒนาหลักสูตรไม่ต่อเนื่อง
3. สถานศึกษามีการจัดสภาพแวดล้อมและการบริการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาเต็มศักยภาพ	3. โรงเรียนจัดหลักสูตรได้ ตามนโยบายและสอดคล้อง กับบริบทของโรงเรียน	3. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไม่ครบทุกด้าน
4. สถานศึกษามีการสร้างส่งเสริมสนับสนุนให้สถานศึกษาเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ สถานศึกษา	4. สภาพแวดล้อมในโรงเรียนสวยงาม เอื้อต่อการเรียนรู้	4. ขาดแรงงานและงบประมาณในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม ให้อยู่ในสภาพสวยงามเสมอ
	5. มีการกำหนดนโยบายในการพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้	6. การจัดสถานศึกษาให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ไม่หลากหลายและครอบคลุมทุกด้าน
	6. มีแนวทางการสร้าง	

<p>5. ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างมีสติสมเหตุผล</p> <p>7. ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร</p> <p>8. ผู้เรียนมีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีเจตคติที่ดี</p>	<p>คุณลักษณะพึงประสงค์ที่ชัดเจน</p> <p>7. มีกิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับการแสวงหาความรู้ของนักเรียน</p> <p>8. นักเรียนมีทักษะในการทำงาน</p>	<p>7. ขาดมาตรการที่เข้มแข็งในการแก้ปัญหาพฤติกรรมนักเรียน</p> <p>8. นักเรียนขาดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้เชิงสร้างสรรค์</p> <p>9. นักเรียนขาดทักษะในการคิดเชิงระบบ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์</p> <p>10. นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความมุ่งมั่นและความอดทนในการทำงาน</p>
--	---	--

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง น้ำพริก ข้าปลาอย่าง

7.2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ รายวิชาการงานอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15. คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

- 1) การทำเข้าใจกับปัญหา/ผู้ใช้ (Empathize) ว่าผู้ที่มีความต้องการ สนใจหรือปัญหาอะไร
- 2) การกำหนดปัญหา (Define) อะไรคือสาเหตุของปัญหา และทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ไขให้ชัดเจน
- 3) การระดมความคิด (Ideate) ในการหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของบุคลากรและนักเรียนในโรงเรียน ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของผู้ใช้จริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม
- 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

5) ทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายจริง และทำการสะท้อนคิดเพื่อทำการปรับปรุงต้นแบบให้ดีขึ้น

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. สร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาหลักสูตร เนื้อหาและเนื้อเรื่อง 2. ศึกษาจุดเด่นและจุดด้อย ของเนื้อหาวิชา 3. ศึกษาสภาพปัญหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4. กำหนดแนวทางการพัฒนาและการประเมินคุณภาพ
2. วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา 2. วิเคราะห์ความยาวนานของเวลาที่ใช้ เพื่อแบ่งเนื้อหาสาระและจัดลำดับ 3. วิเคราะห์ผู้เรียน เพื่อพิจารณาคุณลักษณะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ
3. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ 2. กำหนดเนื้อหาวิชา 3. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
4. กำหนดคุณลักษณะชุดกิจกรรมการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ 2. กำหนดสื่อและแหล่งเรียนรู้
5. สสำรวจทรัพยากรการพัฒนานวัตกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. สสำรวจบุคลากร ควรสำรวจบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญผู้มีความรู้ความสามารถ 2. สสำรวจเครื่องมือ วัสดุและอุปกรณ์ 3. สสำรวจงบประมาณ 4. สสำรวจสถานที่
6. ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้	สร้างรูปแบบการพัฒนากระบวนการเรียนรู้
7. วางแผนและดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	ประชุมเพื่อแก้ปัญหา และการประชุมเพื่อระดมความคิดเห็น ครูทุกคนและคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

8. ตรวจสอบ ทดลองและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	การนำรูปแบบไปใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
9. สรุปและประเมินผลการเรียนรู้	ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และวิเคราะห์ผลการเรียน - ทดสอบก่อนเรียน - ประเมินชิ้นงานตามใบกิจกรรม - ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม - ประเมินคุณลักษณะ - ทำแบบทดสอบหลังเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3	15
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ความรู้และทักษะวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ	3	15
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 สรรพคุณสมุนไพร	3	15
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 ประโยชน์ของปลา	3	15
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 วิธีการและขั้นตอนทำน้ำพริกข่าปลา	8	40
รวม	20	100

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้ฝึกกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น แล้วนำไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวันได้

12.2 นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการประยุกต์สิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวให้เกิดประโยชน์ และเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการบูรณาการงานเกษตรเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานอาชีพเข้ากับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

12.3 นักเรียนสามารถนำวัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

12.4 ครูผู้สอนใช้ความคิดเชิงระบบในการพัฒนางานอย่างครบวงจรและมีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง

12.5 สามารถสร้างรายได้ให้กับนักเรียนระหว่างเรียนพร้อมทั้งยังเป็นการส่งเสริมโครงการอาหารกลางวันในโรงเรียน

12.6 มีกิจกรรมทางสังคมร่วมกับชุมชน ให้บริการชุมชนในด้านต่างๆ รวมทั้งส่งเสริม สนับสนุนให้ชุมชนมีความเข้มแข็ง

เชิงปริมาณ

สร้างและพัฒนากิจการการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความตรงตามเนื้อหาที่กำหนดในจุดประสงค์การเรียนรู้ อ่านเข้าใจง่าย มีรูปเล่มสวยงาม มีภาพประกอบชัดเจน และแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนแบบสื่อประสมไม่ต่ำกว่าระดับปานกลาง

เชิงคุณภาพ

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นที่มีความตรงตามเนื้อหาที่กำหนดตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดการสอนอ่านเข้าใจง่าย มีรูปเล่มสวยงาม และภาพประกอบชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนแบบสื่อประสมไม่ต่ำกว่าระดับมาก

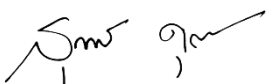
13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำ อะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือ สร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์ ประกอบการจริง	ค่าวัสดุ	วัสดุดิบ	1	1,000

2) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	อุปกรณ์	1	500
--	----------	---------	---	-----

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1) ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ	- แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรม	-แบบบันทึกการปฏิบัติกิจกรรม ต่างๆ
2) ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	- การสังเกต - การสัมภาษณ์	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล - แบบบันทึกสัมภาษณ์
3) ผลการปฏิบัติงาน	- ภาระงาน - ชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน/ ภาระงาน
4) เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	แบบประเมินสื่อการสอน	แบบประเมินสื่อการสอน
5) มีความสะดวก และง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	แบบประเมินสื่อการสอน	แบบประเมินสื่อการสอน

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสุมาลี คุณา)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายชาติ นิชรินทร์

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนารูปแบบผลงานศิลปะจากวัสดุธรรมชาติ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- (✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- (....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ภายใต้สังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลข่าวสาร และการคมนาคม ในสภาพการณ์ปัจจุบัน ทำให้โลกที่กว้างใหญ่ ดูเหมือนจะคับแคบลง การเตรียมประชาชนให้มีคุณภาพของชาติ จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญยิ่ง โดยเฉพาะการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ตั้งอยู่บนฐานความรู้ ความคิด ที่ต้องอาศัยทักษะในด้านต่างๆ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับประเทศต่างๆ ส่งผลให้นานาประเทศต่างปรับเปลี่ยนเป้าหมายไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนที่ต้องอาศัย การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนพัฒนาศักยภาพของ “คน” การศึกษาจึงมีความสำคัญที่สุดในการสร้าง

ชาติระบบการศึกษาของไทยภายหลังการปฏิรูปการศึกษาได้เริ่มให้ความสำคัญในการส่งเสริมการคิด
ให้แก่เด็กและเยาวชน

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีทักษะด้านศิลปะน้อยดั่งนั้นทางโรงเรียนจึงมีเป้าหมายที่จะพัฒนาคุณภาพ
ผู้เรียนให้เข้าใจหลักการ ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานความรู้ทางศิลปะ และมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ที่
สะท้อนผลถึงทักษะกระบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้แนวคิด การตอบสนอง ของความรู้สึก โดยผ่าน
กระบวนการต่างๆ ที่เรียกรวมกันว่า “ผลงานศิลปะ”

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่หลากหลาย

7.2 เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ภาพด้วยวัสดุธรรมชาติ และความรู้พื้นฐานการสร้างสรรค์
ภาพด้วยวัสดุธรรมชาติ

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ
ความงาม (ชลูด นิ้มเสมอ,๒๕๓๔) ศิลปะ คือผลงานที่เกิดจากการแสดงออก ของ
อารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะความชำนาญ ชำนาญของมนุษย์ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
ในปัจจุบัน มีแนวโน้มไปในทางสร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์ และความคิด ดังนั้น งาน
ศิลปะที่น้อยที่สุด ควรก่อให้เกิดอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์,
๒๕๒๔) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่นำไปสู่ ผลงานศิลปะ ที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ซ้ำ
ใคร และขณะเดียวกันก็มีคุณค่าในตัว (Reilly&Lewis,๑๙๘๓ อ้างอิงจากสมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรมณ์,
๒๕๔๑) ความคิดสร้างสรรค์ คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถ มี
ความคิดสร้างสรรค์ ในหลายรูปแบบ และผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้น มีมากมายไม่มีข้อจำกัด
เช่นกัน (Torrance, ๑๙๗๑อ้างอิงจากสมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรมณ์, ๒๕๔๑) ถ้าพิจารณาความคิด
สร้างสรรค์ ในเชิงผลงานศิลปะ (Product) ผลงานนั้นต้องเป็นผลงานที่แปลกใหม่ และมี
คุณค่า กล่าวคือใช้ได้โดยมีคนยอมรับ ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ใน เชิงกระบวนการ

(Process) กระบวนการคิดสร้างสรรค์คือ การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของ หรือความคิดที่มีความแตกต่างกัน มาก เข้าด้วยกัน (สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ, ๒๕๕๑)

จากคำนิยามข้างต้นจะเห็นว่า “ผลงานศิลปะ” “ทักษะกระบวนการ” และ “ความคิดสร้างสรรค์” นั้น เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกันที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะเป็นวิธีการและวิถีคิด จาก การแสดงออกจากสิ่งที่เป็นนามธรรมแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน และ นับเป็นกลไกสำคัญในการ “พัฒนารูปแบบผลงานศิลปะ” ที่เป็นปัจจัยสำคัญในขับเคลื่อนการจัดการ เรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ สู่ความสำเร็จในอนาคต

10.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
(1) ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน (Plan – P) นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา/วิธีการพัฒนารูปแบบผลงาน โดยดำเนินงาน	<p>1.1 ครูและนักเรียนร่วมกันระดมสรรพกำลังจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษาเพื่อระดมทรัพยากร เช่น ทุนในการดำเนินงาน วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ</p> <p>1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความจำเป็นต้องการพัฒนารูปแบบผลงานศิลปะ โดยการร่วมกันคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาโดยการวางแผน กำหนดแนวทางการพัฒนาให้บรรลุผลเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ก่อนการเริ่มต้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม</p>
(2) ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติตามแผน (Do – D)	นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันดำเนินการตามขั้นตอนการวางแผน ที่ได้ร่วมวางแผนการดำเนินงานไว้แล้ว เกี่ยวกับรายละเอียด และขั้นตอนการพัฒนาผลงาน
(3) ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบ (Check – C) นักเรียนและครู ร่วมกันประเมินผลเพื่อตรวจสอบผลการพัฒนารูปแบบผลงานศิลปะ ภาพปะติดจากเศษวัสดุธรรมชาติ โดยวิธีการ	3.1 ประเมินผลงานสำเร็จ จากการออกแบบ เครื่องมือวัดและประเมินผล ระหว่างครู และนักเรียน ด้วยเครื่องมือวัดและประเมินผลการพัฒนารูปแบบ

<p>ปฏิบัติ แบบนักเรียนและครูผู้สอนมีส่วนร่วม คิด ร่วมฝัน ร่วมสร้าง โดยแบ่งการประเมิน ออกเป็น ๓ ส่วน</p>	<p>ผลงานภาพด้วยการปะติดจากเศษวัสดุ ธรรมชาติ และเกณฑ์การตรวจให้ระดับคะแนน</p> <p>3.2 ประเมินผลงานสำเร็จนักเรียน จากผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องทางการศึกษา ด้วยการแสดงความคิดเห็นต่อ ผลงาน</p> <p>3.3 ประเมินผลการดำเนินงานตามโครงการการ พัฒนารูปแบบผลงานศิลปะภาพปะติดจากเศษวัสดุ ธรรมชาติ โดยวิธีการปฏิบัติ แบบนักเรียนและ ครูผู้สอนมีส่วนร่วมคิด ร่วมฝัน ร่วมสร้าง ตาม แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดย การออกแบบสอบถามความคิดเห็นจาก ครู ผู้ปกครอง นักเรียน และชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และรายงานผลเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาดำเนินการ</p>
<p>(4) ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุง (ACT- A)</p>	<p>การเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากผลการประเมินผล งานสำเร็จและผลการดำเนินงานการพัฒนารูปแบบ ผลงานศิลปะจากวัสดุธรรมชาติ โดยวิธีการปฏิบัติ แบบนักเรียนและครูผู้สอนมีส่วนร่วมคิด ร่วมฝัน ร่วม สร้าง จากการประเมินผลคุณภาพผลงานศิลปะ และ จากการออกแบบสอบถามผู้เกี่ยวข้อง ถึงความพึง พอใจ ปัญหา/อุปสรรคที่ผ่านมาของการพัฒนา รูปแบบผลงานศิลปะภาพปะติดจากเศษวัสดุ ธรรมชาติ โดยวิธีการปฏิบัติ แบบนักเรียนและ ครูผู้สอนมีส่วนร่วมคิด ร่วมฝัน ร่วมสร้าง รวมไปถึง ข้อเสนอแนะที่จะเป็นแนวทางในการ แก้ไข ปรับปรุง หรือพัฒนาต่อยอดต่อไป</p>

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	น้ำหนักคะแนน
ทัศนธาตุและหลักการออกแบบใน สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์		
1. ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	2	10
2. การวิเคราะห์ทัศนธาตุและการ ออกแบบในสิ่งแวดล้อม	2	10
3. การวิเคราะห์ทัศนธาตุและการ ออกแบบในงานทัศนศิลป์	2	10
รวม	6	30

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อมูลเชิงปริมาณ

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน ได้รับการพัฒนาทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์จาก
วัสดุธรรมชาติ ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ร้อยละ 100

ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความพึงพอใจ ที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติ
ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. โรงเรียน ผู้ปกครอง/ชุมชน มีความพึงพอใจต่อผลการพัฒนาทักษะทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์
จากวัสดุธรรมชาติ ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning
3. ผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนได้รับการยอมรับและได้รับรางวัลต่าง ๆ จากหน่วยงานภายนอก

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการ	ค่าวัสดุ	ปิ่นยิ้งกาว	4	200
		กาวแท่ง	4	200
		กาวร้อน	4	100

จัดทำสื่อการเรียนรู้	กาวลาเท็กซ์	4	200
	กรรไกร	4	200
	กรรไกรซิกแซก	4	300
	ใบลาน	1	200
	กระดาษปอนด์	1	200
	ทรายสี	4	200
	สีไม้	4	400
รวม			2,200

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ด้านความรู้(Knowledge : K) - นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ แต่ละประเภทได้	การทดสอบ	แบบทดสอบ
ด้านกระบวนการ (Process : P) - นักเรียนสามารถทำใบงานเรื่อง ประเภท ของงานทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง	การตอบคำถาม ในใบงาน	ใบงาน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attiribute : A) - นักเรียนมีความตั้งใจและมุ่งมั่นในการทำงาน	ความตั้งใจเรียน และมุ่งมั่นใน การทำงาน	แบบสังเกต พฤติกรรม นักเรียน

(ลงชื่อ)..... ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายชาติ นิชรรัตน์)

ครูชำนาญการพิเศษ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุทธิณี ดีพลางม ตำแหน่ง ครู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง Present simple tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 2W3P

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ระหว่างวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(✓) แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

(....) แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึง

แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม มีความมุ่งหมายในการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนา คนไทย ให้เป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้ง ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม จริยธรรม และ วัฒนธรรม ในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้อย่างมีความสุข ซึ่งการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน เป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสารซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร โดยในการเรียนการสอนนั้นความรู้เรื่องคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น ผู้เรียนที่รู้ศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้อง

กับ Sewick (1972 : 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้ องค์ประกอบของกาย ซึ่งประกอบด้วย เสียงโครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสาม ประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึง นับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งเป็น ภาษาต่างประเทศ สิ่งสำคัญ คือการพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ ก็จะสื่อสาร ได้ไม่มากนัก แต่ถ้าไม่รู้ศัพท์ ก็ไม่สามารถที่จะสื่อ ความหมายได้เลย แสดงให้เห็นว่าคำศัพท์นั้นมีความสำคัญมาก เจ้าของภาษาค้นเคยกับคำศัพท์โดยได้ยิน ได้ฟังและพบเห็นบ่อย ๆ ทั้งที่เป็นรูปประโยคและจากสถานการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษาได้

ตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) และแผนปฏิรูปประเทศด้าน การศึกษากำหนดให้มีการพัฒนาเด็กตั้งแต่ระดับปฐมวัยให้มีสมรรถนะและคุณลักษณะที่ดี สมวัยทุกด้าน โดยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ตระหนักถึงพหุปัญญา ของมนุษย์ที่หลากหลาย มีเป้าหมายให้ผู้เรียนทุกกลุ่มวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะ ที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งเป็นพลเมืองที่ รู้สิทธิและหน้าที่ มีความรับผิดชอบ และมีจิตสาธารณะ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของ ชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งมั่นในการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เป็น “การศึกษาขั้นพื้นฐานวิถีใหม่ วิถีคุณภาพ” มุ่งเน้นความปลอดภัยในสถานศึกษา ส่งเสริมโอกาสทางการ ศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม และบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ กำหนดนโยบายด้าน คุณภาพ คือ ๑) ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของโลก ในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างครบถ้วน เป็นคนดี มีวินัย มีความรักในสถาบันหลักของชาติ ยึดมั่นการปกครองใน ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง ๒) พัฒนา ผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ การคิดขั้นสูง นวัตกรรมวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาต่างประเทศ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเลือกศึกษาต่อ เพื่อการมีงานทำ ๓) ปรับหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะหลักที่จำเป็นใน

แต่ระดับ จัดกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสมดุลทุก ด้านส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาพหุปัญญา พัฒนาระบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนทุกระดับ 4) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้เป็นครูยุคใหม่ มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนตาม หลักสูตรฐานสมรรถนะ มีทักษะในการปฏิบัติหน้าที่ได้ดี มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีการพัฒนาตนเองทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งมีจิตวิญญาณความเป็นครู สอดคล้องกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ซึ่งมีจุดเน้นด้านการศึกษา คือ ผู้เรียนทุกคน เป็นบุคคล แห่งการเรียนรู้ มีความสามารถในการแข่งขันทั้งด้านทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพตาม คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 อีกทั้ง ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นมืออาชีพ มีระบบบริหาร มีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัด การศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่าจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีนักเรียนทั้งหมด 157 คน ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 31 ไม่สามารถสร้างประโยคโดยใช้ Present Simple Tense ได้ถูกต้องในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นรูปแบบการใช้ประโยคภาษาอังกฤษในรูปของปัจจุบัน และยังไม่มีความเข้าใจเรื่องการใช้คำกริยา ช่วย do, does และคำกริยาวิเศษณ์บอกความถี่บ่อย (Adverb of frequency) ในการสร้างประโยค ปฏิเสธและการสร้างประโยคคำถามเรื่อง Present Simple Tense

จากสภาพปัญหาดังกล่าวพบว่า การสร้างประโยคโดยใช้ Present Simple Tense เพื่อใช้ในการ สื่อสารในชีวิตประจำวัน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแก้ไขปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ สามารถสร้างประโยค Present Simple Tense ได้ถูกต้อง ข้าพเจ้าจึงสนใจเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง Present simple tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 2W3P

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

7.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 18 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม เรื่องการพัฒนารการเรียนรู้เรื่อง Present simple tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการสอน 2W3P เป็นกระบวนการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร และในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) ถ้าปราศจากกฎเกณฑ์ และโครงสร้างทางภาษา ความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนจะถูกจำกัด ดังนั้นกระบวนการสอนไวยากรณ์เพื่อการสื่อสาร มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้น ๆ เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียนแล้ว ก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอศัพท์ใหม่โครงสร้างทางไวยากรณ์ เนื้อหาใหม่ ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ ให้นักเรียนฝึกพูดตาม ในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้องและเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลัก ในขั้นนำเสนอนี้เน้นการให้ผู้เรียนได้เข้าใจ ความหมาย (Meaning) ของไวยากรณ์ที่นำเสนอก่อนแล้วตามด้วยรู้จักรูปแบบหรือโครงสร้างทางไวยากรณ์นั้น ๆ (Form) และจบลงด้วยการออกเสียง (Pronunciation) ดังนั้น ในขั้นนี้สามารถที่จะจดจำประเด็นสำคัญในการนำเสนอ

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอโดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการให้ภาษาให้คล่องแคล่ว (Fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการใช้ภาษาซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึก หากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ หรืออาจจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ (Learning by Doing)

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะ ให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้ว่าจะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว

จากการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอน 2W3P สามารถสรุปได้ว่าวิธีการสอน 2W3P เป็นกระบวนการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารตามธรรมชาติที่ให้ความสำคัญกับหลักไวยากรณ์ เนื่องจากความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องในการใช้ภาษามีความสำคัญเท่ากัน เพื่อไม่ให้ความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนถูกจำกัดในการพัฒนาโดยมีขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
2. ขั้นนำเสนอ (Presentation)
3. ขั้นฝึก (Practice)
4. ขั้นการใช้ภาษา (Production)
5. ขั้นสรุป (Wrap up)

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน
วางแผน	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์รายละเอียด และสาเหตุของปัญหาที่ต้องการแก้ไขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ตั้งเป้าหมายในการแก้ปัญหาและพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน - กำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดในตัวผู้เรียน - ศึกษาหลักหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน - ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อนำมากำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการสอน เรื่อง Present Simple tense ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ออกแบบแผนการสอน	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักวิชาการที่ได้ศึกษาโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P จำนวน 5 แผน เวลา 5 ชั่วโมง

	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ ชนิดเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการ ทดสอบ 60 นาที - สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการสอนแบบ 2W3P จำนวน 10 ข้อ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ 2W3P สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อรูปแบบการสอนแบบ 2W3P เพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมที่สร้างหรือพัฒนาขึ้นเป็นนวัตกรรมที่ประสิทธิภาพสามารถใช้ แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนได้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้จริง โดยการทดลองใช้ นวัตกรรมนี้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ ก่อน เพื่อนำข้อบกพร่องไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง - ใช้ในสถานการณ์จริงโดยใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า เมื่อได้ดำเนินการสร้าง ทดลองใช้นวัตกรรม และปรับปรุงแก้ไขจนมั่นใจในคุณภาพของ นวัตกรรมแล้วก็นำไปใช้จริง โดยเป็นการนำไปใช้ตามแผนการสอนปกติที่กำหนดไว้
การประเมินผลการเรียนรู้	<p>โดยใช้การประเมินที่หลากหลาย เช่น การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน การทำงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียนเรื่อง Present Simple Tense</p>

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
Verbs และการเติม s, es	1	50
โครงสร้างและการสร้างประโยค	1	
การสร้างประโยคคำถามและปฏิเสธ (do, does)	1	
Daily routine (Adverb of frequency)	1	
My daily routine	1	
รวม	5	50

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Present simple tense ด้วยกระบวนการสอนแบบ 2W3P ที่สูงขึ้น


12.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า มีความพึงพอใจต่อการใช่วิธีสอนแบบ 2W3P

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์ประกอบจริง	-	-	-	-
2) กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน	-	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการจัดการเรียนรู้	1,000	1,000

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน	การทดสอบ	แบบทดสอบ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	การทำแบบสอบถาม	แบบสอบถาม

(ลงชื่อ).....  ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางสาวสุทธิณี ดีพลางม)
 ครูชำนาญการพิเศษ



**แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
สถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา**

ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเหล่า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ