



รายงานนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่อง

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘
ระยะที่ ๓ (สรุปผล)



คำนำ

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานโครงการพัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางอาชีพ ที่มุ่งส่งเสริมอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิชาการเข้ากับบริบทท้องถิ่น วิถีชีวิต และภูมิปัญญาชุมชน ภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควบคู่กับการปลูกฝังความภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ผ่านนวัตกรรมที่หลากหลาย อาทิ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านอาหารอีสานตามฤดูกาล การเขียนเชิงสร้างสรรค์ควบคู่เทคโนโลยี AI การจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ การบูรณาการคณิตศาสตร์กับการประกอบอาชีพ การสร้างหนังสือเล่มเล็กภูมิปัญญาท้องถิ่น และการเรียนรู้เกษตรไฮโดรโปนิคส์ในบริบทชุมชน

ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนที่มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง ครูผู้สอนมีศักยภาพในการออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ และโรงเรียนสามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนได้อย่างเข้มแข็ง ก่อให้เกิดการขยายผลทั้งในระดับชั้นเรียน โรงเรียน และเครือข่ายทางวิชาชีพ

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม และเป็นแนวทางในการต่อยอดสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืนต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อโครงการ	๑
ผู้รับผิดชอบ	๑
ระยะเวลา	๑
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	๑
การศึกษาค้นคว้า	
ความสอดคล้องกับหลักสูตร	๑
ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาหรือจุดเน้นของโรงเรียน	๑
ผลลัพธ์	๑
การคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือทำนวัตกรรมการศึกษาไปประยุกต์ใช้และการขยายผล	๔
นวัตกรรมที่ ๑ Eat & Speak Board Game for Learning English through Seasonal Isaan Food	๔
นวัตกรรมที่ ๒ เขียนอีสาน ปรง AI	๗
นวัตกรรมที่ ๓ บิงโกหรรษา อาหารหลัก ๕ หมู่	๙
นวัตกรรมที่ ๔ สูตรคณิตคิดทำปุดอง ครองชีวิตอย่างพอเพียง	๑๒
นวัตกรรมที่ ๕ ครั้วอีสานในเล่มน้อย (Isan Kitchen Mini Book)	๑๔
นวัตกรรมที่ ๖ สวนผักบ้านนาไฮโดโปนิิกส์	๑๗
นวัตกรรมที่ ๗ อาหารสามฤดูกับคำศัพท์ที่ควรรู้	๑๙
นวัตกรรมที่ ๘ อีสานแซ่บตามฮอยฤดูกาล	๒๒
นวัตกรรมที่ ๙ อีสานสามแซ่บ วิทย์เรียนม่วน อาหารม่วนกิน	๒๔
นวัตกรรมที่ ๑๐ คณิตคิดพอเพียง	๒๖
ภาพรวมการใช้งานงบประมาณในการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปประยุกต์ใช้	๒๘
ผลการดำเนินโครงการ	๒๙
อื่นๆ	๒๙

๑. โครงการ พัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะการอาชีพ ที่ส่งเสริมอัตลักษณ์อุบลราชธานี โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี (หัวข้ออาหารท้องถิ่น สามฤดู)

๒. ผู้รับผิดชอบ

นายนราทิพย์ เวชกาล ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

นางหนูทิล รุ่งเรือง ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายงานวิชาการ

นายชินวุฒิ ฉายชัยภูมิ ตำแหน่ง ครู

๓. ระยะเวลา วันที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๘ - ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

๔. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาสความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

๕. สอดคล้องกับหลักสูตร

๑. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรประเภทที่ ๑

๖ . สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาหรือจุดเน้นของโรงเรียน

เป้าหมายที่ ๑ นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมและความเป็นพลเมืองที่ดี คือ นักเรียนแสดงออกถึงความมีวินัย ความรับผิดชอบ และการปฏิบัติตามหลักศีลธรรมที่เหมาะสม

เป้าหมายที่ ๒ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 คือนักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายที่ ๓ ครูเป็นผู้นำการเรียนรู้เชิงรุกและนวัตกรรม คือ ครูออกแบบการเรียนการสอนที่มีความหมาย สนุกสนาน และตอบโจทย์บริบทของนักเรียน

เป้าหมายที่ ๔ โรงเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ของชุมชน คือโรงเรียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และองค์กรท้องถิ่น

เป้าหมายที่ ๕ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในรายวิชาหลัก ภาษา คณิต และวิทยาศาสตร์ เพิ่มขึ้น

เป้าหมายที่ ๖ ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนและนักเรียน คือ ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้

เป้าหมายที่ ๗ โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง คือ นักเรียนทุกคนได้รับการดูแลและคำแนะนำอย่างเหมาะสมส่งผลให้เกิดสุขภาพกายและจิตที่ดี

เป้าหมายที่ ๘ โรงเรียนส่งเสริมสุขภาพและความปลอดภัยของผู้เรียน คือ นักเรียนมีสุขภาพแข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ พร้อมเรียนรู้อย่างเต็มที่

เป้าหมายที่ ๙ นักเรียนมีทักษะอาชีพและความพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการ คือ นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะไปใช้สร้างรายได้หรือเตรียมพร้อมสู่สายอาชีพ

เป้าหมายที่ ๑๐ โรงเรียนและชุมชนร่วมกันสร้างสังคมที่ยั่งยืน คือ โรงเรียนและชุมชนร่วมกันปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน

๗. ผลลัพธ์

๗.๑ วัตถุประสงค์

ที่	วัตถุประสงค์	ผลการดำเนินงาน
๑	เพื่อพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่บูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางการอาชีพ เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต อาชีพ และภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดอุบลราชธานี	สถานศึกษาสามารถพัฒนาหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาวิชาการกับบริบทท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้
๒	เพื่อส่งเสริมให้ครูออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองบริบทของท้องถิ่น	ครูผู้เข้าร่วมโครงการทุกคนสามารถพัฒนาแผนการสอนและนวัตกรรมใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทชุมชน เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย และช่วยพัฒนา

		ทักษะชีวิตและความภาคภูมิใจในรากเหง้าของผู้เรียน
๓	เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่ปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เกิดความสามัคคี ความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีอย่างชัดเจน
๔	เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	โรงเรียนได้รับความร่วมมือจากชุมชนในการร่วมจัดกิจกรรม ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร ส่งผลให้เกิดเครือข่ายความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง
๕	เพื่อพัฒนาทักษะและศักยภาพของครูและผู้บริหารในการจัดการเรียนรู้และสนับสนุนโครงการ	ครูและผู้บริหารมีความสามารถในการบริหารจัดการโครงการ การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก และการติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบ ทำให้โครงการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗.๒ เป้าหมาย

ที่	เป้าหมายโครงการ	ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
๑	<p>เชิงปริมาณ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนไม่น้อยกว่า ๗๕% มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนไม่น้อยกว่า ๗๐% มีสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางอาชีพผ่านเกณฑ์</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนไม่น้อยกว่า ๘๐% แสดงความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนไม่น้อยกว่า ๗๐% สามารถจัดทำผลงาน/โครงการที่ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้</p>	<p>ใช้ผลคะแนน Pre-test / Post-test, ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ๗๐%, จำนวนและคุณภาพของผลงานนักเรียน, จำนวนแผนการสอนและนวัตกรรมที่พัฒนา, บันทึกการเข้าร่วมของชุมชน และแบบประเมินความพึงพอใจ</p>	<p>ผลการดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ผ่านเกณฑ์สมรรถนะตามที่กำหนด สามารถจัดทำผลงานได้จริง ครูพัฒนานวัตกรรมครบถ้วน และชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง</p>

ที่	เป้าหมายโครงการ	ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
	<input checked="" type="checkbox"/> ครูผู้เข้าร่วมโครงการ ๑๐๐% มีแผนการสอนและนวัตกรรมใหม่ <input checked="" type="checkbox"/> กิจกรรมไม่น้อยกว่า ๗๐% มีชุมชนเข้าร่วมและสนับสนุน		
๒	เชิงคุณภาพ <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนมีสมรรถนะรอบด้านทั้งวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ <input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input checked="" type="checkbox"/> ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการได้อย่างสร้างสรรค์ <input checked="" type="checkbox"/> ผู้บริหารมีระบบสนับสนุนและติดตามโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ <input checked="" type="checkbox"/> โรงเรียนและชุมชนมีความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง	การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การสัมภาษณ์แบบสอบถามความภาคภูมิใจ รายงานนิเทศติดตาม และความพึงพอใจของครู นักเรียน และชุมชน	นักเรียนมีพัฒนาการรอบด้าน มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในท้องถิ่น ครูมีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผู้บริหารสนับสนุนอย่างเป็นระบบ และชุมชนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาโรงเรียนอย่างยั่งยืน

๘. การคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปประยุกต์ใช้ และการขยายผล

ชื่อนวัตกรรมที่ ๑ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หัวข้อ Eat & Speak Board Game for Learning English through Seasonal Isaan Food

ประเภทนวัตกรรม

ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

ผู้รับผิดชอบ นายชินวุฒิ ฉายชัยภูมิ

ระยะเวลาดำเนินการ ๖๓ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ม.๒

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

นวัตกรรมนี้เกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ขาดทักษะคำศัพท์และความมั่นใจในการสื่อสาร ผู้พัฒนาจึงออกแบบบอร์ดเกม ๓ รูปแบบตามแนวความคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านอีสาน เพื่อให้การเรียนรู้ใกล้ตัวและมีความหมาย

หลังจากสร้างต้นแบบ ได้ทดลองใช้ ปรับปรุงกติกา และนำไปใช้จริงกับนักเรียน พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ การฟัง และการพูดดีขึ้นอย่างชัดเจน กล้าสื่อสารมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

นวัตกรรมสามารถประยุกต์ใช้กับระดับชั้นอื่นหรือบูรณาการกับรายวิชาอื่นได้ อีกทั้งมีการเผยแพร่ผ่านนิทรรศการของโรงเรียน และโรงเรียนเครือข่าย ทำให้สามารถขยายผลสู่บริบทที่กว้างขึ้นได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย



การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน

สื่อการสอน

กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินการขยายผลนวัตกรรมจากการจัดนิทรรศการภายในโรงเรียนในวันดังกล่าว ถือว่าได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีอย่างชัดเจน มีทั้งนักเรียนและครูจากหลายระดับชั้นเข้าร่วมชมและทดลองเล่นเกมเป็นจำนวนมาก บรรยากาศเป็นไปอย่างคึกคัก ผู้เข้าชมให้ความสนใจในรูปแบบกิจกรรมที่เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม โดยเฉพาะรูปแบบเกมตลาดอีสานที่เปิดโอกาสให้ทดลองซื้อขายจริง

นักเรียนที่เข้าร่วมชมแม้ไม่ได้อยู่ในกลุ่มทดลองเดิม ก็สามารถเข้าใจกติกาและร่วมกิจกรรมได้ทันที แสดงให้เห็นว่าสื่อนวัตกรรมมีความชัดเจน ใช้งานง่าย และสามารถปรับใช้ได้กับผู้เรียนหลากหลายระดับ ขณะเดียวกันครูผู้สอนในกลุ่มสาระอื่นได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเห็นแนวทางในการนำแนวคิดเกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาของตนเอง

การจัดนิทรรศการครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นการเผยแพร่นวัตกรรม แต่ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและขยายแนวคิด Active Learning ภายในโรงเรียน ทำให้เกิดความตื่นตัวในการพัฒนาสื่อการสอน และเปิดโอกาสให้นวัตกรรมสามารถต่อยอดใช้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

ภาพประกอบการเผยแพร่วัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๒ การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน รายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี “เขียนอีสาน ปูรง AI”

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นางสาวอนินพร ฝอยทอง

ระยะเวลาดำเนินการ ๖๓ วัน

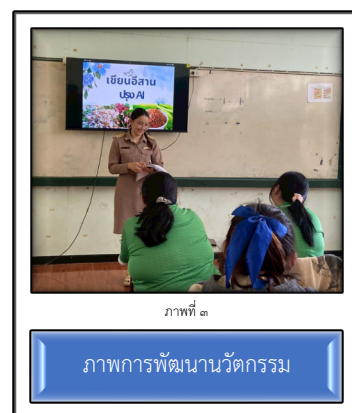
ระดับการศึกษาที่ใช้

ม.๓

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

นวัตกรรม “เขียนอีสาน ปรุง AI” เกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ยังขาดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเรียบเรียงความคิด และความมั่นใจในการสื่อสาร ผู้พัฒนาจึงออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการแนวคิด Active Learning ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และใช้เทคโนโลยี AI อย่างสร้างสรรค์ กระบวนการพัฒนาครอบคลุมตั้งแต่การศึกษาปัญหา ออกแบบแผนการสอนและสื่อ ทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง ปรับปรุงตามผลสะท้อน และประเมินผลอย่างเป็นระบบ

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนอย่างชัดเจน สามารถเรียบเรียงเนื้อหาได้เป็นลำดับ ใช้ภาษาสละสลวยมากขึ้น กล้าแสดงความคิดเห็น และมีทักษะการใช้ AI อย่างรู้เท่าทัน บรรยากาศการเรียนรู้อีกมีความกระตือรือร้น ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาอาหารอีสาน และมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างภาษาไทยกับเทคโนโลยีสมัยใหม่



การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

หลังจากจัดนิทรรศการแสดงผลงานในวันนำเสนอ นวัตกรรมได้รับความสนใจจากครู นักเรียน และผู้บริหาร ครูในกลุ่มสาระอื่นนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาของตน เช่น การเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบทท้องถิ่นและการใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ โรงเรียนจึงมีต้นแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลสู่ระดับชั้นอื่นและรายวิชาอื่นได้อย่างเป็นรูปธรรม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนวิชาชีพครู และต่อยอดพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้นวัตกรรมมีความยั่งยืนและเกิดประโยชน์ในวงกว้างมากขึ้น

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๓ การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการจำแนกประเภท โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based

Learning) และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Experiential Learning) รายวิชา วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

หัวข้อ บิงโกหรรษา อาหารหลัก ๕ หมู่

ประเภทนวัตกรรม

ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

ผู้รับผิดชอบ นางสาวสุนันทา สุนทรวัฒน์

ระยะเวลาดำเนินการ ๗๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๓

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

จากการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม “บิงโกหรรษา อาหารหลัก ๕ หมู่” ได้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งพบว่านักเรียนมีความสับสนในการจำแนกสารอาหารและจดจำเนื้อหาได้ไม่แม่นยำ ครูผู้พัฒนาจึงออกแบบนวัตกรรมโดยผสมแนวคิด Active Learning, Game-Based Learning และ Experiential Learning เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการเล่นเกมที่สนุกสนาน สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยและบริบทชุมชน โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับอาหารพื้นบ้านอีสานที่นักเรียนคุ้นเคย

กระบวนการพัฒนาเป็นไปอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการศึกษาปัญหา ออกแบบบอร์ดเกมบิงโก สร้างสื่อประกอบ เช่น บัตรภาพ ใบงาน แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก ปรับปรุงกติกาและรูปแบบเกมให้เหมาะสม ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน พร้อมทั้งประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผลการทดลองใช้พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความรู้และทักษะการจำแนกประเภทดีขึ้นอย่างชัดเจน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยร้อยละ 20-40 นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีถึงดีมาก สามารถจำแนกวัตถุดิบในอาหารกลางวันของโรงเรียนได้ถูกต้องมากขึ้น อีกทั้งยังมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ กล้าแสดงความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ในด้านการประยุกต์ใช้ นวัตกรรมนี้สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนได้โดยตรง ผ่านกิจกรรมการสำรวจอาหารกลางวัน การอภิปราย และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจว่าสารอาหารไม่ได้อยู่เพียงใน

หนังสือเรียน แต่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ รูปแบบเกมยังสามารถปรับระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับชั้นเรียนอื่น หรือดัดแปลงใช้ในรายวิชาอื่น เช่น สุขศึกษาและการงานอาชีพ ส่งผลให้นวัตกรรมมีความยืดหยุ่นและต่อยอดได้จริงในบริบทโรงเรียน



การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

- แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ
<input type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ
<input type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ
<input type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ
<input type="checkbox"/> เจริญไปเป็นวิทยากร	<input type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ
<input type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input type="checkbox"/> สถานศึกษา <input type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input type="checkbox"/> จังหวัด <input type="checkbox"/> ประเทศ <input type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

หลังจากการจัดนิทรรศการเผยแพร่นวัตกรรมในวันดังกล่าว ผลการดำเนินการขยายผลพบว่า ครูในโรงเรียนและโรงเรียนเครือข่ายให้ความสนใจและสามารถนำรูปแบบเกมไปปรับใช้ได้ทันที เนื่องจากมีขั้นตอนชัดเจนและสื่อพร้อมใช้งาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวง PLC ของโรงเรียน ทำให้เกิดการพัฒนาสื่อเพิ่มเติมและปรับปรุงกติกาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ครูบางรายได้นำแนวคิดเกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น นักเรียนชั้นอื่น

แสดงความสนใจขอทดลองเล่นเกม ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้แบบ Active Learning ขยายตัวในวงกว้าง โรงเรียนมีสื่อการสอนที่สร้างสรรค์และทันสมัยมากขึ้น และเกิดการยอมรับว่านวัตกรรมนี้สามารถพัฒนาทักษะผู้เรียนได้จริง

โดยภาพรวม นวัตกรรม “บิงโกธรรมชาติ อาหารหลัก ๕ หมู่” ไม่เพียงเป็นสื่อการสอนที่ช่วยแก้ปัญหาค่าใช้จ่ายของนักเรียน แต่ยังเป็นต้นแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถขยายผลได้ทั้งในระดับชั้นเรียน โรงเรียน และเครือข่ายทางวิชาชีพ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกทั้งต่อผู้เรียน ครู และองค์กรอย่างยั่งยืน

ภาพประกอบการเผยแพร่วัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๔ การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้แนวคิดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Experiential Learning) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี หัวข้อ “สูตรคณิตคิดทำปุดอง ครองชีวิตอย่างพอเพียง”

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นางกิตติญา ประทุมพันธ์

ระยะเวลาดำเนินการ ๗๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๔

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

การพัฒนาวัตกรรมการเริ่มต้นจากการวิเคราะห์บริบทของผู้เรียนและชุมชน พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคำนวณเชิงประยุกต์ และการเชื่อมโยงความรู้สู่การดำเนินชีวิตจริง จึงเกิดแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมที่บูรณาการการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์เข้ากับการประกอบอาชีพในท้องถิ่น ภายใต้ชื่อ “สูตรคณิตคิดทำปุดอง ครอบชีวิตอย่างพอเพียง”

แนวคิดดังกล่าวเน้นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้กระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์มาประยุกต์กับการคำนวณสัดส่วนวัตถุดิบ ต้นทุน กำไร การตั้งราคาจำหน่าย และการวางแผนการผลิตจริง นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทดลอง ปรับสูตร ทดลองคำนวณ เปรียบเทียบผลลัพธ์ และปรับปรุงกระบวนการผลิตให้เหมาะสม ทั้งในด้านคุณภาพสินค้าและความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ

ในระยะพัฒนา มีการเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้รูปแบบนวัตกรรมมีความเป็นระบบชัดเจน และสามารถใช้เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการได้

ภายหลังจากที่นวัตกรรมได้รับการพัฒนาอย่างสมบูรณ์ ได้มีการนำไปประยุกต์ใช้จริงทั้งในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร เปิดโอกาสให้นักเรียนนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายจริง สามารถคำนวณต้นทุน กำไร และวางแผนการผลิตได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะอาชีพ มีรายได้เสริม และซึมซับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงควบคู่กับการเรียนรู้ทางวิชาการ

ในด้านการขยายผล ได้มีการเผยแพร่ผลงานผ่านการจัดนิทรรศการของโรงเรียนและหน่วยงานต้นสังกัด รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในกลุ่มสาระอื่น เพื่อนำแนวคิดไปบูรณาการข้ามรายวิชา และพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติที่ดี นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้กระบวนการผลิตและการคำนวณต้นทุน ทำให้นวัตกรรมไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน แต่สามารถเชื่อมโยงสู่ครอบครัวและชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน



ภาพที่ ๑

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ



ภาพที่ ๒

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ



ภาพที่ ๓

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ

การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ภายหลังการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน นวัตกรรมได้รับความสนใจจากผู้เข้าชม ทั้งคณะครูผู้บริหาร นักเรียน และชุมชน ส่งผลให้เกิดการขยายผลในเชิงปฏิบัติเพิ่มมากขึ้น ได้แก่

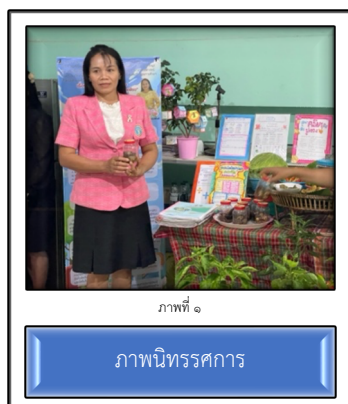
๑. มีครูสนใจนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น โดยเฉพาะการบูรณาการความรู้กับอาชีพในห้องเรียน

๒. นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจและมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ส่งผลให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น

๓. เกิดการสั่งซื้อหรือสนับสนุนผลิตภัณฑ์จากชุมชน ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการวางแผนการผลิตและบริหารจัดการจริง

๔. โรงเรียนสามารถใช้ผลงานดังกล่าวเป็นต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะอาชีพและทักษะชีวิตโดยรวมแล้ว การขยายผลหลังนิทรรศการทำให้นวัตกรรมมีความยั่งยืน ไม่ใช่เพียงกิจกรรมชั่วคราว แต่กลายเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาและต่อยอดได้ในระยะยาว ทั้งในมิติการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๕ นวัตกรรมการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ การจัดการเรียนรู้แบบปฏิบัติ (learning by doing) รายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี เรื่อง คราวอีสานในเล่มน้อย (Isan Kitchen Mini Book)

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นางวิภารัตน์ ฤทธิผลง

ระยะเวลาดำเนินการ ๗๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๕

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

จากการดำเนินงานนวัตกรรม “คราวอีสานในเล่มน้อย (Isan Kitchen Mini Book Innovation)” ผู้จัดทำได้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนที่ยังขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมการกินของอีสาน แม้จะรู้จักเพียงบางเมนูที่คุ้นเคย แต่ยังไม่สามารถอธิบายรากเหง้า วัตถุดิบ วิธีปรุง และคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างครบถ้วน จึงได้คิดค้นหนังสือเล่มเล็กที่มีลักษณะกะทัดรัด อ่านง่าย มีภาพประกอบ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Experiential Learning

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมดำเนินอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การออกแบบเนื้อหา การกำหนดโครงสร้าง หนังสือเล่มเล็ก การทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๑๕ คน การเก็บข้อมูลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตลอดจนการสะท้อนผลและปรับปรุงพัฒนาในรอบถัดไป นักเรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง เช่น สวนผักในโรงเรียน ศึกษาวัตถุดิบพื้นบ้าน บันทึกข้อมูล สรุปความรู้ และเรียบเรียงเป็นหนังสือเล่มเล็กของตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน และเกิดความรู้ ภาควิชาในวัฒนธรรมท้องถิ่น

เมื่อนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียน พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการเขียนและนำเสนอผลงาน สามารถทำงานเป็นทีม และมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังได้พัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมเชิงรุก และสามารถบูรณาการ บริบทชุมชนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โรงเรียนจึงมีต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดในระดับชั้นอื่นได้



ภาพที่ ๑

ภาพการพัฒนาวัตกรรม



ภาพที่ ๒

ภาพการพัฒนานวัตกรรม



ภาพที่ ๓

ภาพการพัฒนานวัตกรรม

การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

- แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งที่พิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

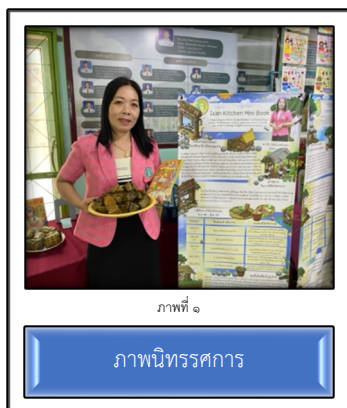
วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ภายหลังการจัดนิทรรศการแสดงผลงานหนังสือเล่มเล็กในวันนำเสนอ นักเรียนได้จัดบูธ ถ่ายทอดความรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อน ครู ผู้ปกครอง และผู้เข้าชม ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น ผลการดำเนินการขยายผลพบว่า ครูในระดับชั้นอื่นให้ความสนใจรูปแบบหนังสือเล่มเล็กและแนวทางการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติ มีการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น เช่น เรื่องภูมิปัญญาด้านเกษตรและวัฒนธรรมท้องถิ่นด้านอื่น ๆ ขณะเดียวกัน ชุมชนและผู้ปกครองเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริง เกิดความร่วมมือในการสนับสนุนข้อมูล วัตถุดิบ และองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น

โดยภาพรวม นวัตกรรมนี้ไม่เพียงเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ แต่ยังเป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อีกทั้งยังเป็นต้นแบบของการจัดการเรียนรู้ที่สามารถขยายผลได้อย่างยั่งยืนในระดับโรงเรียนและชุมชน

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๒ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน เรื่อง สวนผักบ้านนาไฮโดโปนิคส์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นายธนฤกษ์ สังกะเพศ

ระยะเวลาดำเนินการ ๘๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ม.๒

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

จากการดำเนินงานนวัตกรรม “สวนผักบ้านนาไฮโดรโปนิคส์” เป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้อย่างใหม่ที่เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียนในรายวิชาการงานอาชีพ ซึ่งพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นทฤษฎีเป็นหลักยังไม่สามารถพัฒนาสมรรถนะด้านการปฏิบัติจริงและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างเต็มศักยภาพ จึงได้มีการคิดค้นและปรับประยุกต์แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) มาออกแบบเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงบริบทชุมชน โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้สำรวจอาชีพในท้องถิ่น วิเคราะห์ข้อมูล และเลือกอาชีพเกษตรกรรมซึ่งเป็นอาชีพหลักของชุมชนมาฝึกปฏิบัติจริงในรูปแบบการปลูกผักไฮโดรโปนิคส์แบบน้ำนิ่ง

กระบวนการพัฒนาเริ่มจากการสร้างแนวคิด ออกแบบกิจกรรม วางแผนดำเนินงาน ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ และเก็บข้อมูลสะท้อนผลในแต่ละขั้นตอน ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตั้งแต่การสำรวจข้อมูลอาชีพ การวิเคราะห์ความแตกต่างของอาชีพ การศึกษารูปแบบการปลูกผัก การทดลองปลูกผักไฮโดรโปนิคส์ ตลอดจนการนำผลผลิตไปประกอบอาหารในท้องถิ่น กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีการวางแผนแก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม และสะท้อนคิดจากประสบการณ์จริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะเฉพาะด้านอาชีพ รวมทั้งสมรรถนะการจัดการตนเองและการคิดขั้นสูงพัฒนาอย่างชัดเจน

ในด้านการนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ พบว่าสามารถบูรณาการเข้ากับหน่วยการเรียนรู้เรื่องอาชีพในชุมชนได้อย่างเหมาะสม และสามารถปรับใช้กับบริบทพื้นที่อื่นที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่หรือทรัพยากรได้ เนื่องจากระบบไฮโดรโปนิคส์แบบน้ำนิ่งใช้พื้นที่น้อย ควบคุมปัจจัยการผลิตได้ง่าย และสอดคล้องกับแนวทางการอยู่อย่างพอเพียง อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมผ่านการให้ข้อมูล สัมภาษณ์ และถ่ายทอดประสบการณ์ด้านอาชีพ ทำให้โรงเรียนกับชุมชนเกิดความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นมากขึ้น



ภาพที่ ๑

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ



ภาพที่ ๒

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ



ภาพที่ ๓

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการ

การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

- แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ภายหลังจากจัดนิทรรศการเผยแพร่นวัตกรรม ผลการดำเนินงานขยายผลพบว่าได้รับความสนใจจากครู นักเรียน และผู้ปกครองเป็นอย่างมาก มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวทางการจัดกิจกรรมและขั้นตอนการปลูกผักไฮโดรโปนิคส์ หลายฝ่ายเห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบนี้ไปปรับใช้ในระดับชั้นอื่นหรือรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องกับทักษะอาชีพและการบูรณาการชุมชนเป็นฐาน นอกจากนี้ ผู้ปกครองบางส่วนให้ความสนใจนำแนวคิดการปลูกผักแบบไม่ใช้ดินไปทดลองที่บ้าน เกิดการต่อยอดในระดับครัวเรือน ส่งผลให้เกิดการขยายผลทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

โดยภาพรวม นวัตกรรมนี้สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง จนเกิดเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เชื่อมโยงชีวิตจริงกับการเรียนในห้องเรียน และสามารถขยายผลสู่ชุมชนได้อย่างยั่งยืน ทั้งในมิติของคุณภาพผู้เรียน คุณภาพการจัดการเรียนรู้ และความเข้มแข็งของความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๗ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการเขียนภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่อง อาหาร ๓ ถดู กับคำศัพท์ที่ควรรู้

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นางศศิตา แผ่นทอง

ระยะเวลาดำเนินการ ๗๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๑

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

จากการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม “อาหาร ๓ ถดู กับคำศัพท์ที่ควรรู้” ผู้พัฒนาได้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังสะกดคำไม่ถูกต้อง และไม่สามารถเรียงเรียงคำเป็นประโยคสั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม จึงเกิดแนวคิดในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้แนวคิด Active Learning และเลือกเนื้อหาที่ใกล้ตัวคือเรื่องอาหารตามฤดูกาล มาเป็นสื่อกลางในการพัฒนา

กระบวนการคิดค้นและพัฒนาเริ่มจากการศึกษาเอกสารหลักสูตร วิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงออกแบบสื่อ เช่น การ์ดคำศัพท์ภาพอาหารตามฤดู แผ่นงานจับคู่คำกับภาพ และแบบฝึกเขียนคำ-แต่งประโยค พร้อมทั้งจัดทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลอย่างเป็นระบบ เมื่อพัฒนาสื่อแล้วได้มีการทดลองใช้กับกลุ่มย่อย ปรับปรุงรูปแบบภาพ ขนาดตัวอักษร และระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับวัย ก่อนนำไปใช้จริงกับนักเรียนทั้งชั้นจำนวน ๑๗ คน ภายในระยะเวลา ๑ ภาคเรียน

ผลจากการทดลองใช้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนชัดเจน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สามารถสะกดคำ เขียนคำจากภาพ และแต่งประโยคสั้น ๆ ได้ดีขึ้น อีกทั้งมีความมั่นใจกล้าแสดงออก และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมที่ออกแบบโดยเชื่อมโยงบริบทใกล้ตัวและเน้นการลงมือปฏิบัติจริง สามารถพัฒนาสมรรถนะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านการประยุกต์ใช้และขยายผล นวัตกรรมดังกล่าวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนเดียว แต่ได้รับการเผยแพร่ผ่านเวที PLC ภายในโรงเรียน การนำเสนอแก่คณะครู และการแบ่งปันสื่อให้โรงเรียนเครือข่าย รวมถึงเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ของชุมชนครู ทำให้ครูท่านอื่นสามารถนำรูปแบบกิจกรรมและสื่อไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น เช่น วิทยาศาสตร์และการงานอาชีพ เกิดการบูรณาการข้ามกลุ่มสาระอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ ๑

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการเรียน



ภาพที่ ๒

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการเรียน



ภาพที่ ๓

ภาพการพัฒนาวัตกรรมการเรียน

การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

- แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เติญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ภายหลังการจัดนิทรรศการในวันนำเสนอผลงาน นวัตกรรมได้รับความสนใจจากครู นักเรียน และผู้บริหารอย่างมาก ครูหลายท่านสอบถามวิธีจัดทำการ์ดคำศัพท์และขอรูปแบบแผนงานไปทดลองใช้ในชั้นเรียนของตน นักเรียนระดับชั้นอื่นแสดงความสนใจและขอร่วมทดลองเล่นกิจกรรมเกมจับคู่คำศัพท์ ส่งผลให้เกิดการนำไปใช้ต่อเนื่องในชั้นเรียนอื่น ๆ ภายในโรงเรียน นอกจากนี้ ผู้บริหารยังให้การสนับสนุนในการพัฒนาสื่อเพิ่มเติมและส่งเสริมให้เผยแพร่ในเวทีวิชาการระดับเขตพื้นที่ ถือเป็น การขยายผลเชิงประจักษ์ที่ทำให้ นวัตกรรมเกิดความยั่งยืน และต่อยอดได้จริงในบริบทสถานศึกษา

โดยภาพรวม นวัตกรรมนี้จึงไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเท่านั้น แต่ยังเป็นต้นแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถประยุกต์ใช้ ขยายผล และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกันในระดับโรงเรียนและเครือข่ายวิชาชีพได้อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง

ภาพประกอบการเผยแพร่ นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๘ อีสานแซ่บตามฮอยฤดูกาล

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นางหนูทิล รุ่งเรือง

ระยะเวลาดำเนินการ ๕๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๖

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

นวัตกรรม “อีสานแซ่บตามฮอยฤดูกาล” เกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาด้านทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนที่ยังขาดแรงจูงใจและความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย จึงออกแบบการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงเนื้อหาภาษาไทยเข้ากับวัฒนธรรมอาหารอีสานตามฤดูกาล เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ในขั้นทดลองใช้ ได้ดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนตามกระบวนการ Active Learning ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลวางแผน ออกแบบเมนูหรือสื่อ สื่อสารผลงาน และสะท้อนผลการเรียนรู้ พร้อมประเมินผลก่อน-หลังเรียนและเก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม จากนั้นนำผลที่ได้มาปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ผลการพัฒนาพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนดีขึ้น มีความกล้าแสดงออก คิดอย่างเป็นระบบทำงานเป็นทีมได้ดี และเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น นวัตกรรมสามารถประยุกต์ใช้กับระดับชั้นอื่นหรือบริบทอื่นได้ โดยปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับพื้นที่



การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔

ผลการดำเนินงาน

ภายหลังจากจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน นักเรียนได้รับคำชื่นชมและมีความมั่นใจมากขึ้น ครูในโรงเรียนสนใจนำแนวคิดไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น ผู้บริหารและผู้ปกครองเห็นพัฒนาการของผู้เรียนอย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดแนวทางขยายผลภายในโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง และวางแผนพัฒนากิจกรรมเชิงบูรณาการในปีการศึกษาถัดไปอย่างเป็นรูปธรรม

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๙ อีสานสามแซ่บ วิทย์เรียนม่วน อาหารม่วนกิน

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นายบุญครอง รุ่งเรือง

ระยะเวลาดำเนินการ ๔๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ป.๔

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

นวัตกรรม “อีสาน ๓ แซ่บ: วิทย์เรียนม่วน อาหารม่วนกิน” เกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาที่นักเรียนมองว่าวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องยากและไกลตัว จึงออกแบบการเรียนรู้โดยบูรณาการอาหารพื้นบ้านอีสานที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวัน เช่น ส้มตำ ลาบ และไก่ย่าง มาเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิทยาศาสตร์เรื่องสารอาหาร การเปลี่ยนแปลงของสสาร การถ่ายเทความร้อน และความปลอดภัยด้านอาหาร กระบวนการพัฒนาดำเนินการอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร ออกแบบกิจกรรมแบบ Active Learning จัดทำสื่อและเครื่องมือประเมิน ทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๘ คน เก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ และปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่องภายในระยะเวลา ๑ ภาคเรียน

ผลการทดลองใช้พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มจากระดับพอใช้เป็นระดับดีมาก นักเรียนสามารถอธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์จากกิจกรรมการทำอาหารได้ถูกต้อง มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ และการทำงานเป็นทีมดีขึ้น อีกทั้งมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก และเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น



ภาพที่ ๑

ภาพการพัฒนาวัตกรรม



ภาพที่ ๒

ภาพการพัฒนาวัตกรรม



ภาพที่ ๓

ภาพการพัฒนานวัตกรรม

การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

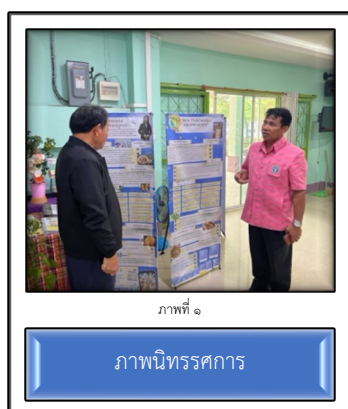
อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ได้นำเสนอผลงานผ่านการจัดนิทรรศการภายในโรงเรียน การประชุมครู และสื่อออนไลน์ของโรงเรียน ภายหลังจากจัดนิทรรศการได้รับความสนใจจากครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมั่นใจ ครูรายอื่นเห็นแนวทางการบูรณาการที่สามารถนำไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น ส่งผลให้เกิดการต่อยอดแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการในระดับโรงเรียน และเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



ชื่อนวัตกรรมที่ ๑๐ คณิตคิดพอเพียง

ประเภทนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

ผู้รับผิดชอบ นายสถาพร ระดาบุตร

ระยะเวลาดำเนินการ ๕๐ วัน

ระดับการศึกษาที่ใช้

ม.๒

ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้และการขยายผล

นวัตกรรม “คณิตคิดพอเพียง” เกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนคณิตศาสตร์ที่เน้นการท่องจำและขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง จึงได้คิดค้นรูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด Active Learning และ Experiential Learning เข้ากับบริบทชุมชนเกษตรกรรมของนักเรียน โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้วางแผนลงมือปฏิบัติจริง คำนวณอัตราส่วน ร้อยละ ต้นทุน-กำไร และสะท้อนผลการเรียนรู้จากการทำสวนผักในโรงเรียน ภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

ในระยะทดลองและพัฒนา ได้จัดทำแผนการเรียนรู้ ๗ ชั่วโมง พร้อมเครื่องมือวัดผลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ดำเนินกิจกรรมตามขั้นวางแผน ปฏิบัติ นำเสนอ และสะท้อนผล จากการประเมินพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์โดยรวมอยู่ในระดับสูง มีความมั่นใจและการมีส่วนร่วมเพิ่มขึ้น สามารถประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์กับสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น ครูพัฒนาศักยภาพด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และโรงเรียนมีต้นแบบนวัตกรรมที่ชัดเจน



การขยายผลนวัตกรรมการศึกษา

รูปแบบที่ขยายผล

แผนการสอน สื่อการสอน กิจกรรม

วิธีการขยายผล

ลักษณะการขยายผล	ระดับการขยายผล
<input checked="" type="checkbox"/> แลกเปลี่ยนเรียนรู้	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เผยแพร่ในสิ่งตีพิมพ์	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> มีผู้มาศึกษาดูงาน	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> นำไปใช้ในสถานศึกษาอื่น	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> เชิญไปเป็นวิทยากร	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ
<input checked="" type="checkbox"/> ได้รับรางวัล	<input checked="" type="checkbox"/> สถานศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> เขตพื้นที่การศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> จังหวัด <input checked="" type="checkbox"/> ประเทศ <input checked="" type="checkbox"/> นานาชาติ

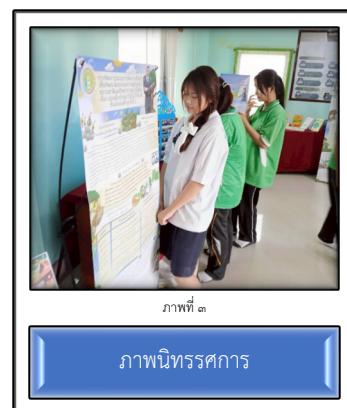
อ้างอิง ภาพถ่ายการเข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรม

วันที่เผยแพร่ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ผลการดำเนินงาน

ได้นำนวัตกรรมไปจัดแสดงในนิทรรศการ โดยนักเรียนจัดบูธนำเสนอผลการคำนวณ ข้อมูล ต้นทุน-กำไร และผลผลิตจริงต่อผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และชุมชน หลังการจัดนิทรรศการเกิดการตอบรับที่ดี ครูในกลุ่มสาระอื่นสนใจนำแนวคิดไปปรับใช้ โรงเรียนสนับสนุนการต่อยอดในระดับชั้นอื่น และชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้นทั้งด้านทรัพยากรและพื้นที่แสดงผลงาน ส่งผลให้นวัตกรรมขยายผลจากห้องเรียนสู่ระดับโรงเรียนและชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

ภาพประกอบการเผยแพร่นวัตกรรม



๘. ภาพรวมการใช้งบประมาณในการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปประยุกต์ใช้

ที่	กิจกรรม	ลักษณะการใช้จ่าย				รวม (บาท)
		งบดำเนินงาน			งบลงทุน ค่าครุภัณฑ์	
		ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ		
๑	Eat and speak Board game for learning English through seasonal Isan food			๑๒,๐๐๐		๑๒,๐๐๐
๒	เขียนอีสาน ปรุง AI			๓,๕๐๐		๓,๕๐๐
๓	บิงโกหรรษา อาหารหลัก ๕ หมู่			๔,๕๐๐		๔,๕๐๐
๔	สูตรคณิตคิดทำปุดอง ครองชีวิต อย่างพอเพียง			๖,๖๐๐		๖,๖๐๐
๕	ครัวอีสานเล่มน้อย (Isan Kitchen Mini Book)		๔,๐๐๐	๗,๐๐๐		๑๑,๐๐๐
๖	สวนผักบ้านนาไฮโดรโปนิกส์			๘,๑๐๐		๘,๑๐๐
๗	อาหาร ๓ ถดู กับคำศัพท์ที่ควรรู้			๓,๐๐๐		๓,๐๐๐
๘	อีสานแซบตามฮอยฤดูกาล			๓,๕๐๐		๓,๕๐๐
๙	อีสานสามแซบ วิทย์เรียนม่วน อาหารม่วนกิน			๑,๕๐๐		๑,๕๐๐
๑๐	คณิตคิดพอเพียง			๖,๕๐๐		๖,๕๐๐
	รวม					๖๐,๒๐๐

เงินนอกงบประมาณ/งบประมาณอื่นๆ

 ไม่มี

รวม จำนวน ๐ บาท

๙. ผลการดำเนินโครงการ

ข้อค้นพบ

จากการดำเนินโครงการพัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสมรรถนะการเรียนรู้และสมรรถนะทางอาชีพที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ท้องถิ่น พบว่า การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning, Game-Based Learning และ Experiential Learning ที่เชื่อมโยงกับบริบทอาหารและภูมิปัญญาท้องถิ่น

สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สมรรถนะอาชีพ ทักษะชีวิต และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น นักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก และสามารถประยุกต์ความรู้สู่การปฏิบัติจริงได้ อย่างเป็นรูปธรรม ขณะเดียวกันครูมีพัฒนาการด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก สามารถสร้างสื่อนวัตกรรมที่ตอบโจทย์บริบทพื้นที่ และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนวิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่อง โรงเรียนและชุมชนมีความร่วมมือแน่นแฟ้นมากขึ้น เกิดเครือข่ายการสนับสนุนทางวิชาการและการปฏิบัติจริงอย่างยั่งยืน

ปัญหาและอุปสรรค

ในระยะเริ่มต้นพบว่าครูบางส่วนยังขาดประสบการณ์ในการออกแบบนวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ทำให้ต้องใช้เวลาในการวางแผนและปรับรูปแบบกิจกรรมพอสมควร ด้านผู้เรียนบางกลุ่มยังไม่คุ้นชินกับการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและการทำงานเป็นทีม จึงต้องมีการเสริมทักษะพื้นฐานเพิ่มเติม นอกจากนี้การบริหารจัดการเวลา งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และการประสานความร่วมมือกับชุมชนในบางช่วงเวลา ยังมีข้อจำกัดที่ต้องปรับตัวให้เหมาะสมกับบริบทจริง

ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

ควรพัฒนาระบบสนับสนุนครูอย่างต่อเนื่อง ทั้งการอบรมเชิงปฏิบัติการ การนิเทศติดตาม และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น ควรวางแผนงบประมาณและทรัพยากรล่วงหน้าให้ชัดเจน รวมถึงพัฒนาคลังสื่อวัตกรรมการกลางของโรงเรียนเพื่อให้สามารถนำไปใช้และต่อยอดได้สะดวกมากขึ้น อีกทั้งควรขยายผลความร่วมมือกับชุมชนและเครือข่ายสถานศึกษาในระดับที่กว้างขึ้น เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรฐานพื้นที่และนวัตกรรมการเรียนรู้เกิดความต่อเนื่อง ยั่งยืน และสามารถเป็นต้นแบบให้กับสถานศึกษาอื่นได้ต่อไป

๑๐. อื่นๆ

-



โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ตำบลสร้างถ่อ อำเภอลำปาง จังหวัดอุบลราชธานี

