



โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ ภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยจะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

สารบัญ

| เรื่อง | หน้า |
|---|------|
| คำนำ | ก |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน | 1 |
| บทที่ 2 แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ งบเงินอุดหนุนเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา | 13 |
| โครงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรม | 25 |
| 1.แผนพัฒนานวัตกรรม การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้เทคนิค การ PLC (With Growth Mindset) | 29 |
| 2.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL | 39 |
| 3.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ | 51 |
| 4.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและ พลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ | 61 |
| 5.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึก ทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 | 71 |
| 6.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยสถานการณ์ ต่าง ๆ | 81 |
| 7.แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ | 89 |
| 8.แผนพัฒนานวัตกรรมโครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรือนดี มีความสุข ด้วยกิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวด พลาสติกรีไซเคิล” | 97 |

บทที่ 1 บทนำ

1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) ที่ตั้ง หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 061-9316059 E-mail : school.bankaen@gmail.com
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 1 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) มีเขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ – สกุลผู้บริหาร

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 061-9316059

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ.2565 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางหนึ่งทัย แสงย่อย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางพิสมัย สรรพสาร ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก)

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2478 สถานที่ตั้งอยู่ วัดบ้านแคน ชื่อว่าโรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง 2 (สาขาบ้านดงบัง) โดยมีนายโง่น จินาพร เป็นครูหัวหน้าและมีครูเพียงคนเดียว

20 ธันวาคม 2478 นายโง่น จินาพร ได้ย้ายออกไปและได้แต่งตั้ง นายกอง ยืนยาว ได้มาดำรงตำแหน่งแทน

20 สิงหาคม 2480 ได้ประกาศเป็นโรงเรียนเอกเทศ ชื่อว่าโรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง 2 (วัดบ้านแคน) และได้แต่งตั้งให้ นายกอง ยืนยาว เป็นครูใหญ่

5 มิถุนายน 2483 ได้รับงบประมาณปลูกสร้างอาคารเรียน จำนวนเงิน 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน) และได้รื้อถอนอาคารเรียนจากวัดมาปลูกสร้าง ณ บริเวณโรงเรียนปัจจุบัน

21 พฤศจิกายน 2485 นายกอง ยืนยาว ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายคล้าย จุฑาพันธ์ เป็นครูใหญ่แทน

25 พฤศจิกายน 2486 นายคล้าย จุฑาพันธ์ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายมาก ประเสริฐ เป็นครูใหญ่แทน

17 เมษายน 2487 นายมาก ประเสริฐ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายวัชร แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่แทน

4 พฤศจิกายน 2501 ได้รับงบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนจากการแปรรูปที่ดินของส.ส.เลียง ไชยกาล จำนวน 1,300 บาท และ ส.ส. อรพิน ไชยกาล จำนวน 300 บาท

พ.ศ. 2510 ได้รับงบประมาณ จำนวน 5,000 บาท เพื่อมาซื้อ ปรับปรุง สร้างใหม่

30 กันยายน 2510 นายวัชระ แสนทวีสุข ครูใหญ่ได้เกษียณอายุราชการ ได้แต่งตั้งนายไสว แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่

20 พฤศจิกายน 2516 หน่วยปฏิบัติการด้านพลเรือนทหารสหรัฐอเมริกา ได้บริจาค วัสดุอุปกรณ์ เพื่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป.1 ช ขนาด 3 ห้องเรียน พื้นสูง งบประมาณก่อสร้าง 15,000 บาท โดยชาวบ้านช่วยกันสละแรงงานและได้ทำพิธีรับมอบในวันที่ 10 พฤษภาคม 2537

12 พฤศจิกายน 2525 ทางราชการได้แต่งตั้งเพื่อย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโดยให้นายไสว แสนทวีสุข ไปดำรงตำแหน่งครูใหญ่โรงเรียนบ้านยาง และให้นายวัลลภ วรรณวงศ์ ครูใหญ่บ้านยาง มาเป็นครูใหญ่แทน

พ.ศ. 2531 นายวัลลภ วรรณวงศ์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากครูใหญ่เป็นตำแหน่งอาจารย์ใหญ่

30 กันยายน 2536 นายวัลลภ วรรณวงศ์ เกษียณอายุราชการ

16 พฤศจิกายน 2536 ได้แต่งตั้งนายนภดล สารรัตน์ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านหนองเม็ก อำเภอสิรินธร มาดำรงตำแหน่ง อาจารย์ใหญ่

พ.ศ. 2539 ได้รับงบประมาณก่อสร้างส้วม แบบ สปช.601/26 จำนวน 1 หลัง 5 ที่ และ งบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนหลังที่ 2 จำนวน 80,000บาท (แปดหมื่นบาทถ้วน)

พ.ศ. 2540 ได้งบประมาณปรับปรุงอาคารเรียน ตามโครงการทำโรงเรียนเป็นปัจจุบันและเข้าร่วม เป็นโรงเรียนโครงการปฏิรูปการศึกษา ได้ห้องปฏิบัติการทางภาษาและปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์

พ.ศ. 2541 ได้งบประมาณห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

19 มกราคม 2541 นายนพดล สารรัตน์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากอาจารย์ใหญ่ เป็นตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

พ.ศ. 2543 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. 102/26 ขนาด 3 ห้องเรียน งบประมาณ 770,000 บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

7 พฤศจิกายน พ.ศ. 2550 ทางราชการได้แต่งตั้งย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโรงเรียน ให้นายนภดล สารรัตน์ ไปดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการบ้านหนองจักษ์ สพท.อบ.1 และได้แต่งตั้งนายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านค้อ อ.ดอนมดแดง มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนแทน

7 มิถุนายน 2550 ทางวัดบ้านแคนได้สร้างส้วมให้กับโรงเรียน จำนวน 1 หลัง 3 ห้อง

10 กุมภาพันธ์ 2552 ชาวบ้านแคน ได้จัดทำกองทุนข้าวเปลือก เพื่อสร้างที่ตึมน้ำให้กับโรงเรียน จำนวน 2 ที่

11 มกราคม 2556 ได้รับงบประมาณในการก่อสร้างอาคารเรียนว่า ซึ่งอาคารเรียนที่สร้างขึ้นใหม่นี้ ได้สร้างขึ้นแทนที่อาคารเรียนหลังเดิม และมีชื่ออาคารเรียน “อาคารสองสมเด็จ” จำนวน 1 หลัง 3ห้องเรียน

พ.ศ. 2558 ได้รับงบประมาณปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียน 234,100 บาท

30 กันยายน 2559 นายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียน เกษียณอายุราชการ

4 พฤศจิกายน 2559 สพท.อบ.1 ได้แต่งตั้ง นายไทยศักดิ์ วงศ์คำ ผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านหนองบัวดอนส้มป่อย อ.ม่วงสามสิบ มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

4 กุมภาพันธ์ 2567 นายวุฒินันท์ แสงทอง ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

15 พฤศจิกายน 2565 นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนในปัจจุบัน

| | |
|----------------------|--|
| คำขวัญของโรงเรียน | คุณธรรมนำความรู้ คู่หลักปรัชญา นำจิตอาสา พัฒนาอย่างยั่งยืน |
| คติพจน์ของโรงเรียน | สุโข ปลอดภัย ปฏิภาณ “ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข” |
| เอกลักษณ์ของโรงเรียน | โรงเรียนคุณธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง |
| คุณธรรมอัตลักษณ์ | มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู ความพอเพียง |
| สีประจำโรงเรียน | สีเขียว หมายถึง ความร่มเย็น ความรอบคอบ ความเจริญก้าวหน้า |
| | สีส้ม หมายถึง ความมีพลัง แกร่งบันดาลใจ ความเอื้ออาทร |
| ต้นไม้ประจำโรงเรียน | ต้นพยอม ไม้เนื้อแข็ง มีลวดลายสวยงาม เป็นไม้มงคล |

ตราสัญลักษณ์โรงเรียน



ความหมายของตราโรงเรียน

| | |
|--------------------------------|--|
| “สุโข ปลอดภัย ปฏิภาณ” | หมายถึง ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข |
| เจดีย์สองสมเด็จเจ้าเปื้องรัศมี | หมายถึง ชุมชนที่มีความเจริญงอกงาม และศรัทธาทางพระพุทธศาสนา |
| ดอกบัว | หมายถึง เมืองอุบลราชธานี เมืองดอกบัวงาม |
| หนังสือ | หมายถึง ความมีปัญญา |

2) **ที่ตั้งโรงเรียน** หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000

3) **เขตบริการ/เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

4) **สภาพชุมชน**

ตั้งอยู่ในพื้นที่ราบลุ่มของแม่น้ำมูลซึ่งไหลผ่านพื้นที่ในชุมชนบ้านแคน ตั้งอยู่ในเขตการปกครองขององค์การบริหารส่วนตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี และโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีหมู่บ้านในเขตบริการ 2 หมู่บ้านคือหมู่ที่ 1 บ้านแคน และหมู่ที่ 12 บ้านแคนเหนือ โดยมีครัวเรือนจำนวน 288 ครัวเรือน มีประชากรทั้งสิ้นจำนวน 1,219 คน แบ่งเป็นชาย 588 คน และหญิง 631 คน

ด้านสังคมและวัฒนธรรมเป็นชุมชนชนบท มีสภาพสังคมและวัฒนธรรมแบบประเพณีชาวอีสาน มีการช่วยเหลือเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน มีระบบเครือญาติทางวัฒนธรรม มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพครอบครัว ชุมชน ได้รับการเสริมสร้างความเข้มแข็งจากภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีความสงบปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ประชาชนรักความสงบ มีความสามัคคีและเป็นประชาธิปไตย

1.4 อาคารสถานที่

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีอาคารเรียน อาคารประกอบ และสิ่งก่อสร้างอื่น รายละเอียดดังนี้

| ที่ | ประเภทอาคาร | แบบ | ปี พ.ศ. ที่สร้าง | จำนวน (หลัง) | จำนวน |
|-----|-----------------------|-----------------|------------------|--------------|--------|
| 1 | อาคารเรียนไม้(ยกพื้น) | แบบ ป.1ช | พ.ศ. 2513 | 1 หลัง | 3 ห้อง |
| 2 | อาคารเรียนไม้ 2 ชั้น | แบบ ป.1 ช | พ.ศ. 2516 | 1 หลัง | 3 ห้อง |
| 3 | อาคารอเนกประสงค์ | แบบ สปช.206/26 | พ.ศ. 2520 | 1 หลัง | 1 ห้อง |
| 4 | อาคารเรียน | แบบ สปช. 102/26 | พ.ศ. 2543 | 1 หลัง | 3 ห้อง |
| 5 | อาคารเรียน | แบบ สปช. 102/26 | พ.ศ. 2555 | 1 หลัง | 3 ห้อง |
| 6 | ห้องน้ำ | แบบ สปช.601/26 | พ.ศ. 2539 | 1 หลัง | 4 ห้อง |
| 7 | ห้องน้ำ | แบบ สร้างเอง | พ.ศ. 2550 | 1 หลัง | 1 ห้อง |
| 8 | ลานกีฬาอเนกประสงค์ | แบบกรมพลศึกษา | พ.ศ. 2562 | 1 สนาม | 1 แห่ง |
| 9 | โรงอาหารขนาดเล็ก | แบบ 84 ที่นั่ง | พ.ศ. 2564 | 1 หลัง | 1 ห้อง |
| 8 | ศาลาพระ | แบบ สร้างเอง | พ.ศ. 2566 | 1 หลัง | - |
| 9 | ห้องน้ำ | แบบ สร้างเอง | พ.ศ. 2566 | 1 หลัง | 3 ห้อง |

พื้นที่ตั้งของโรงเรียน



- | | | |
|---------------------|---------------------------|--------------------|
| 1. อาคาร/สำนักงาน | 6. โรงอาหาร 2 | 11. พุทธศาสนสถาน |
| 2. อาคารเรียน ป.1-3 | 7. ห้องน้ำ 1 | 12. โรงรถ |
| 3. อาคารเรียนอนุบาล | 8. ห้องน้ำ 2 | 13. สนามบาสเกตบอล |
| 4. อาคารเรียน ป.4-6 | 9. ห้องน้ำ 3 | 14. สนามฟุตบอล |
| 5. โรงอาคาร 1 | 10. ห้องออมทรัพย์นักเรียน | 15. สนามบอลเลย์บอล |

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.5 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

| แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน / ชื่อแหล่งเรียนรู้ |
|--|
| 1. ห้องสมุด |
| 2. ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง/แปลงเกษตร |
| 3. ห้องสหกรณ์โรงเรียน |
| 4. สนามเด็กเล่น |
| 5. สวนเกษตรเพื่อชีวิต |
| 6. โรงเพาะถั่วงอก |

แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

| ที่ | ประเภทแหล่งเรียนรู้ | | ชื่อแหล่งเรียนรู้ | ความรู้/ความสามารถ | ที่อยู่/สถานที่ตั้ง |
|-----|---------------------|---------|-----------------------|------------------------------------|---------------------|
| | บุคคล | สถานที่ | | | |
| 1 | | ✓ | วัดบ้านแคน | ศูนย์การเรียนรู้ทางศาสนา | วัดบ้านแคน |
| 2 | | ✓ | เจดีย์สองสมเด็จ | ประวัติปูชนียบุคคลที่สำคัญของชุมชน | วัดบ้านแคน |
| 3 | | ✓ | เกาะดอนมดแดง | แหล่งประวัติศาสตร์ | เกาะดอนมดแดง |
| 4 | | ✓ | ดอนเจ้าปู่ | สถานที่จัดทำพิธีกรรมต่างๆ | ดอนเจ้าปู่ |
| 5 | | ✓ | นางสำลี แสันทวีสุข | แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง | หมู่ 1 |
| 6 | ✓ | | นายวิชิต แสันทวีสุข | พ่อใหญ่จำ , สวดบายศรี | หมู่ที่ 12 |
| 7 | ✓ | | นายสมศรี สุขพิทักษ์ | จักสานไม้ไผ่ | หมู่ที่ 1 |
| 8 | ✓ | | นายประดิษฐ์ ทองรัก | หมอรักษาพื้นบ้าน | หมู่ที่ 12 |
| 9 | ✓ | | นายไสว แสันทวีสุข | หมอรักษาพื้นบ้าน | หมู่ที่ 12 |
| 10 | ✓ | | นายไพศาล บับพิบูล | ช่างไม้ ช่างปูน | หมู่ที่ 12 |
| 11 | ✓ | | นายสนธิ บับพิบูล | ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ | หมู่ที่ 12 |
| 12 | ✓ | | นายคมสันต์ เนาว์จำรัส | ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ | หมู่ที่ 12 |
| 13 | ✓ | | นายเชียว แสันทวีสุข | เลี้ยงวัว | หมู่ที่ 12 |
| 14 | ✓ | | นายไพศาล บับพิบูล | เลี้ยงไก่ไข่ | หมู่ที่ 12 |

1.6 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

1. ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ครูมีความตั้งใจ มุ่งมั่นในการจัดการเรียนการสอน โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเรียนรู้ด้วยปฏิบัติจริง ให้นักเรียนแสวงหาความรู้ การคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูนำสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ครูมีความสามารถในการปฏิบัติงานเป็นทีม นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความรักครู รักโรงเรียน รักในท้องถิ่น โรงเรียนมีกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เข้มแข็ง

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2. ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ไกล ผู้ปกครองชุมชนและคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานเพื่อพัฒนา บวร.ที่เข้มแข็ง ดูแลเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือโรงเรียนอย่างจริงจัง ผู้บริหารใช้หลักการบริหารแบบมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องของโรงเรียน สร้างคนดีให้บ้านเมือง และปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3. ผู้บริหารเข้าใจหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อสื่อการเรียน การสอน แหล่งเรียนรู้

4. โรงเรียนมีการวางแผนและดำเนินงานพัฒนาครู และบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ มีการวางแผนการบริหารและการจัดการตามโครงสร้างการบริหารและการจัดการศึกษา 4 ฝ่าย ได้แก่ งานบริหารวิชาการ งานบริหารงบประมาณ งานบริหารบุคคล และงานบริหารทั่วไป

5. ครูทุกคนได้รับการอบรมพัฒนาศักยภาพในวิชาชีพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ หรืออบรมเพิ่มเติมตามความสนใจของครูแต่ละคน แสวงหาความรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนยังขาดแคลนบุคลากรด้านการสอน มีครูผู้สอนไม่ครบทุกชั้นเรียน และไม่ตรงตามสาขาวิชา ที่สอนและยังขาดนักการภารโรงโรงเรียนจึงแก้ไขปัญหาด้วยการนำโครงการสอนทางไกล ผ่านดาวเทียม (DLTV) มาใช้ในทุกระดับชั้น และจ้างครูอัตราจ้าง จำนวน 1 คน แบบจ้างเหมา แต่ยังไม่ครบทุกชั้นเรียน จึงจัดชั้นเรียนแบบคละชั้นระดับอนุบาล 1-3

2. ครูผู้สอนมีภาระงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องทำงานพิเศษและงานนโยบาย ทำให้ครูมีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่เต็มที่

2. ด้านนักเรียน

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. นักเรียนทุกคนมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีพัฒนาการเติบโตทุกด้านตามวัย มีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะด้านกีฬาทุกชนิด

2. นักเรียนทุกคนได้รับการทางการศึกษาอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรงตามหลักสูตร

3. โรงเรียนการมีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กิจกรรมชุมนุมและการเรียนรู้ตามรูปแบบของเศรษฐกิจพอเพียง

4. โรงเรียนได้ดำเนินการพัฒนานักเรียนโดยจัดกิจกรรมเน้นการพัฒนาด้านการเรียน ด้านคุณธรรม จริยธรรม ปลูกฝังให้นักเรียนมีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความภูมิใจ มีความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น ภูมิใจในความเป็นไทย มีความพอเพียง มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รักการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

6. โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน /ระบบปัจจัยพื้นฐานนักเรียนยากจน

7. มีการจัดหาและบริการแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนที่สร้างเสริมประสบการณ์ให้นักเรียนได้ดี

8. โรงเรียนใช้หลักการพัฒนาโดยใช้หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เปิดโอกาสให้ทุกคนและทุกกลุ่มในชุมชนมีโอกาสเข้าร่วมในการพัฒนาโรงเรียน การยกระดับมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนรูปแบบการบริหารโรงเรียนในจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ “บวร : บ้าน วัด โรงเรียน/ราชการ” ใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในลักษณะ 3 ประสาน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนและบ้านมีประโยชน์อย่างเกื้อกูลกัน โดยได้นำแนวคิดจากพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 9 ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. นักเรียนขาดพฤติกรรมการเรียน ขาดความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบ ในการเรียน ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนปัญหามาจากผู้ปกครองไปทำงานต่างถิ่นขาดการเอาใจใส่ดูแลด้านการเรียน
2. นักเรียนขาดกระบวนการคิดและการนำเสนออย่างเป็นระบบ ขาดความกล้าแสดงออก การนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. มีการบริการสื่อการเรียนการสอนในการจัดประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาการทางสมองของนักเรียนน้อย อุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับสืบค้นของนักเรียนยังไม่เพียงพอ

3. ด้านสภาพแวดล้อมอาคารและสถานที่

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีห้องเรียนที่เพียงพอ และจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม
2. โรงเรียนมีอาคารสถานที่ สภาพภูมิทัศน์และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ บรรยากาศร่มรื่น นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศในห้องเรียนและสิ่งแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้
3. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น แปลงเกษตร เกษตรอนมดแดง เกษตรแนวใหม่ เป็นต้น
4. โรงเรียนมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตครอบคลุมและทั่วถึง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนขาดอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีและห้องปฏิบัติการที่ทันสมัย เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ห้องปฏิบัติการต่างๆ ที่มีอุปกรณ์ครบและสามารถใช้งานได้
2. โรงเรียนขาดอุปกรณ์สำนักงานที่ใช้ในการทำงาน เช่น เครื่องปริ้น เครื่องถ่ายเอกสาร และเครื่องคอมพิวเตอร์

4 .ด้านการบริหารจัดการ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีโครงสร้างการบริหารทั้ง 4 ฝ่าย ได้แก่ กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานการเงินและพัสดุ กลุ่มบริหารงานบุคคล และกลุ่มบริหารงานทั่วไป
2. เปิดโอกาสให้มีการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม
3. มีการจัดสรรงานในกลุ่มบริหารงานต่างๆ มีความชัดเจนและเป็นไปในทางทิศทางเดียวกัน
4. ผู้บริหารมีการภาวะผู้นำและมีความสามารถในการบริหารการศึกษา
5. โรงเรียนนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการด้านข้อมูลสารสนเทศ และการสื่อสารต่างๆ ในการบริหารจัดการ

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนมีงบประมาณไม่เพียงพอผลจากอัตราการเกิดลดลงประชากรวัยเรียนลดลง
2. การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล ทำได้ยากลำบากเนื่องจากภาระงานมาก ขาดเจ้าหน้าที่ธุรการ

5.ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานอื่นๆ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ชุมชนและองค์กรในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาการศึกษา

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

2. มีคณะกรรมการและคณะทำงานในการช่วยพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็ง และเป็นระบบ
ได้แก่

2.1 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.2 คณะทำงานเพื่อพัฒนา บ้าน วัด โรงเรียน (บวร) มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและ
การพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็งโดยออกประกาศเป็นรูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อสร้างความ
เข้มแข็ง ในการพัฒนาแบบยั่งยืน

2.3 สถานศึกษาเป็นศูนย์กลางชุมชน ในการบริหารข่าวสารเป็นแหล่งเรียนรู้ สถานศึกษา
ชุมชน และเป็นสถานที่จัดกิจกรรมในชุมชน

2.4 เครือข่ายผู้ประกอบการ ศิษย์เก่า มีส่วนร่วมและสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

1.7 ข้อมูลนักเรียน

ข้อมูลของนักเรียน ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) มีจำนวนนักเรียน ดังนี้
(ข้อมูล ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567)

| ระดับชั้นเรียน | จำนวนห้อง | เพศ | | รวม | จำนวนห้องเรียน |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|
| | | ชาย | หญิง | | |
| อ.1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 |
| อ.2 | 1 | 6 | 9 | 15 | 1 |
| อ.3 | 1 | 4 | 4 | 8 | 1 |
| รวม | 3 | 12 | 15 | 27 | 3 |
| ป.1 | 1 | 8 | 6 | 14 | 1 |
| ป.2 | 1 | 5 | 2 | 7 | 1 |
| ป.3 | 1 | 7 | 4 | 11 | 1 |
| ป.4 | 1 | 5 | 6 | 11 | 1 |
| ป.5 | 1 | 13 | 4 | 17 | 1 |
| ป.6 | 1 | 3 | 3 | 7 | 1 |
| รวม | 6 | 41 | 25 | 66 | 6 |
| รวมทั้งสิ้น | 9 | 53 | 40 | 93 | 9 |

1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 เมษายน 2568)

1) ผู้อำนวยการสถานศึกษา นางศุภภาพร วงศ์ใหญ่ วิทยฐานะ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
อันดับ คศ.3 วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท (ศษ.ม.:การบริหารการศึกษา) โทรศัพท์ 0619316059
ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ ตั้งแต่ 15 ตุลาคม 2565 จนถึงปัจจุบัน ระยะเวลา 2 ปี 4 เดือน

2) จำนวนครูและบุคลากรทั้งสิ้น 11 คน จำแนกเป็น

| บุคลากร | ผู้อำนวยการ | ข้าราชการ ครู | ครูอัตรา จ้าง | เจ้าหน้าที่ ธุรการ | ครูจ้าง สอน | นักการ จ้างเหมา | รวมทั้งสิ้น |
|---------|-------------|------------------|------------------|-----------------------|----------------|--------------------|-------------|
| จำนวน | 1 | 6 | 1 | - | - | 1 | 9 |

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

ข้อมูลบุคลากร โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีบุคลากร 10 คน ชาย 2 คน หญิง 8 คน
ตาราง แสดงข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

| ที่ | ชื่อ - ชื่อสกุล | ตำแหน่ง วิทยฐานะ | วุฒิ | วิชา เอก | สอนวิชา / ชั้น |
|-----|-------------------------|--------------------------|-------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ | ผู้อำนวยการ สถานศึกษา | ศษ.ม. | การบริหารการศึกษา | งานบริหาร |
| 2 | นางพิสมัย สรรพสาร | ครู | ศษ.ม. | หลักสูตรและ การสอน | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.5 |
| 3 | นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ | ครูผู้ช่วย | ค.บ. | คณิตศาสตร์ | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.6 |
| 4 | นางสาวมลฤดี รัตนกุล | ครู | ศษ.ม. | หลักสูตรและ การสอน | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.4 |
| 5 | นางหนึ่งหทัย แสงย่อย | ครู | ศษ.ม. | การบริหารการศึกษา | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.1 |
| 6 | นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม | ครู | ศษ.บ. | ประถมศึกษา | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.3 |
| 7 | นางสาวจิรัตติกาล ท้าวมา | ครูอัตราจ้าง | ค.บ. | ภาษาอังกฤษ | ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.2 |
| 8 | นางอรทัย ตุมร | ครู | ค.บ. | การศึกษาปฐมวัย | ชั้นอนุบาล 1,3 |
| 10 | นายพงษ์พันธ์ แสนทวีสุข | นักการ การโรง | วท.บ | เทคโนโลยีการจัดการ อุตสาหกรรม | - |

1.9 กรอบการบริหารงาน

กรอบการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.10 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานตามหลักสูตร และเป็นคนดี มีวินัย ใฝ่หาความรู้ มีจิตสาธารณะ ครูและบุคลากรมีอาชีพ สืบสานเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น พัฒนาภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกภาคีเครือข่าย

1.11 พันธกิจ (MISSION)

1. จัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
2. สร้างความร่วมมือในการมีส่วนร่วมของทุกภาคีเครือข่าย
3. ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
4. พัฒนาคูและบุคลากรให้เป็นมืออาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
5. เสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีโดยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุขภาพอนามัยที่ดี มีสุนทรียภาพด้านศิลปะ ดนตรี กีฬา
7. สถานศึกษามีระบบการบริหารจัดการที่มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล

1.12 เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา
2. ภาคีเครือข่ายมีความร่วมมือในการสร้างมาตรฐานสถานศึกษาและการจัดการศึกษา
3. ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
4. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความสามารถและทักษะตามสมรรถนะและสามารถปฏิบัติงานได้ตามมาตรฐานวิชาชีพ
5. ผู้เรียนและครูบุคลากรมีคุณภาพชีวิตที่ดีจากการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้
6. ผู้เรียนมีสุขภาพอนามัยที่ดี มีสุนทรียภาพด้านศิลปะ ดนตรี กีฬา
7. สถานศึกษามีระบบการบริหารจัดการที่มีคุณภาพและมาตรฐานเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล

1.13 กลยุทธ์การพัฒนาการศึกษาโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กลยุทธ์ที่ 1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

- 1.1 ส่งเสริมและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 1.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน เขียนและคิดคำนวณ
- 1.3 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง

1.4 พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะความถนัดเฉพาะทาง

- 1.5 ส่งเสริมให้บุคลากรมีวิจัยในชั้นเรียน พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมการเรียนการสอน

กลยุทธ์ที่ 2. ส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

- 2.1 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- 2.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างที่หลากหลาย
- 2.3 ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
- 2.4 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีสุขภาพทางร่างกายและจิตสังคมที่ดี
- 2.5 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะชีวิตปลอดภัยจากอบายมุขและสิ่งเสพติด

กลยุทธ์ที่ 3. พัฒนาระบบบริหารการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพเต็มศักยภาพ เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมและระดมทรัพยากรของชุมชน

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

- 3.1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพ
- 3.2 พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในให้มีคุณภาพ
- 3.3 ระดมทรัพยากรจากภาคีเครือข่ายเพื่อส่งเสริมคุณภาพในการจัดการศึกษา
- 3.4 พัฒนาสื่อและเทคโนโลยีให้ทันสมัยเต็มศักยภาพเพื่อให้เอื้อต่อการจัดการศึกษา
- 3.5 ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ แก่ผู้เรียน
- 3.6 ส่งเสริมให้ชุมชนและภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการสร้างมาตรฐานสถานศึกษาและการจัดการศึกษา
- 3.7 สร้างความร่วมมือกับชุมชนในการพัฒนามาตรฐานสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยนำ

หลักการทรงงานของนายหลวงรัชการที่ 9 ในการสร้างความเป็นเจ้าของสถานศึกษาที่แท้จริงของชุมชนเพื่อเกิดความร่วมมือในการพัฒนาที่ยั่งยืน

กลยุทธ์ที่ 4. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นครูมืออาชีพ โดยใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่หลากหลาย มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครู

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

- 4.1 ส่งเสริมข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้รับการพัฒนาการจัดการเรียน

การสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

- 4.2 เสริมสร้างแรงจูงใจให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีขวัญกำลังใจในการ

ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) พุทธศักราช ๒๕๖๘

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐)

| กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม | เวลาเรียน(ชั่วโมง/ปี) | | | | | |
|--|-------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | ระดับประถมศึกษา | | | | | |
| | ป. ๑ | ป. ๒ | ป. ๓ | ป. ๔ | ป. ๕ | ป. ๖ |
| ●กลุ่มสาระการเรียนรู้ | | | | | | |
| ภาษาไทย | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๑๖๐ | ๑๖๐ | ๑๖๐ |
| คณิตศาสตร์ | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๑๖๐ | ๑๖๐ | ๑๖๐ |
| วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ |
| สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๘๐ | ๘๐ | ๘๐ |
| วิชาประวัติศาสตร์ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| สุขศึกษาและพลศึกษา | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๘๐ | ๘๐ | ๘๐ |
| ศิลปะ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๘๐ | ๘๐ | ๘๐ |
| การงานอาชีพ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| ภาษาต่างประเทศ | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๒๐๐ | ๘๐ | ๘๐ | ๘๐ |
| รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน) | ๘๔๐ | ๘๔๐ | ๘๔๐ | ๘๔๐ | ๘๔๐ | ๘๔๐ |
| ●รายวิชาเพิ่มเติม | | | | | | |
| การป้องกันการทุจริต | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| รวมเวลาเรียน (เพิ่มเติม) | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| ●กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน | | | | | | |
| กิจกรรมแนะแนว | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| กิจกรรมนักเรียน | | | | | | |
| - กิจกรรมลูกเสือ/เนตรนารี | ๓๐ | ๓๐ | ๓๐ | ๓๐ | ๓๐ | ๓๐ |
| - ชุมนุม | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ | ๔๐ |
| กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ | ๑๐ | ๑๐ | ๑๐ | ๑๐ | ๑๐ | ๑๐ |
| รวมเวลาเรียน (กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) | ๑๒๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ | ๑๒๐ |
| รวมเวลาเรียนทั้งหมด | ๑,๐๐๐ ชั่วโมง/ปี | | | | | |

บทที่ 2

แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2568

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) หมู่ที่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน 1034710965

ข้อมูลพื้นฐาน

- โรงเรียนมัธยมศึกษาขยายโอกาส
- โรงเรียนนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดเล็ก จำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 119 คนลงมา
- นักเรียนจำนวน 93 คน (10 พฤศจิกายน 2567)
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 9 คน (1 เมษายน 2568)

2. ชื่อแผนงาน

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

3. ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ โทรศัพท์ : 061-9316059
Line : 061-9316059 Email Address : Wongyai๒๕๑๒@gmail.com

4. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- (..✓..) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (..✓..) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (...✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- (.✓....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- () สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)
- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (✓) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย 8) มีจิตสาธารณะ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

7. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

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

8. ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

9. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่สูงเท่าที่ควร การเข้าถึงการศึกษายังมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มนักเรียนในเขตเมืองและชนบท หรือระหว่างนักเรียนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกัน เช่น ครอบครัวหย่าร้าง อาศัยอยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย และในสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นยุคสื่อดิจิทัล นักเรียนทุกคนเข้าถึงสื่อ แต่ขาดทักษะการเรียนรู้จากสื่อที่ถูกต้อง ขาดความสนใจในการเรียน อีกทั้งระบบบริหารจัดการในโรงเรียนอาจขาดประสิทธิภาพ งบประมาณไม่เพียงพอและมีการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างไม่เหมาะสม ในด้านการจัดการเรียนการสอนยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพมากนัก อาจไม่ตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคในศตวรรษที่ 21 เท่าที่ควร

ข้าราชการครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอน และจะพัฒนาตนเองอยู่เสมอในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีประสิทธิภาพและที่สำคัญมีการให้ความร่วมมือและสนับสนุนจากคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชนและผู้ปกครองในการพัฒนาการศึกษา

โรงเรียนยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอครูบางคนอาจขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการสอนที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีการวัดและประเมินผลที่ไม่ตรงจุด อาจยังไม่สะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะต่างๆ ที่สำคัญ การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นที่การท่องจำหรือการเรียนในรูปแบบที่ไม่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะได้ตามความคาดหวัง

จากปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุ ครูยังขาดนวัตกรรมในการสอน วิธีการเรียนการสอนที่ยังคงใช้รูปแบบเดิมๆ ไม่ได้พัฒนาตามความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ขาดการสนับสนุนงบประมาณที่เพียงพอ ในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัย ครูบางท่านอาจขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน หรือไม่มีโอกาสพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน การเรียนการสอนไม่สามารถตอบสนองกับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

จากเหตุผลดังกล่าว การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นทางเลือกสำคัญในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว เนื่องจากตอบโจทย์การเรียนรู้ที่หลากหลาย นวัตกรรมการเรียนการสอนสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการให้เข้ากับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน การนำสื่อหรือนวัตกรรม และเทคโนโลยีมาใช้สามารถช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ร่วมกับการพัฒนาทักษะของครูให้มีการสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสอนใหม่ๆ และนำสู่กิจกรรมต่างๆ ที่ จะช่วยพัฒนาทักษะนักเรียนทั้งด้านร่างกาย การเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริงมีผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่มีประสิทธิภาพ ด้วยที่มาและความสำคัญดังกล่าว แผนงานพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่จะส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่นี้ จึงมีความสำคัญที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และพัฒนาให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) พร้อมทั้งจะเผชิญกับสถานการณ์ในอนาคตได้

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- 1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางอาชีพ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- 3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน
- 4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

11. เป้าหมายของโครงการ

เชิงปริมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 27 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้าน อย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2567
- 2) นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 66 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน
- 3) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน และจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ
- 5) ครูโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 4 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- 3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน
- 4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

12. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม รูปแบบการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result) : การบริหารสถานศึกษาขนาดเล็กที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

12.1 ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568

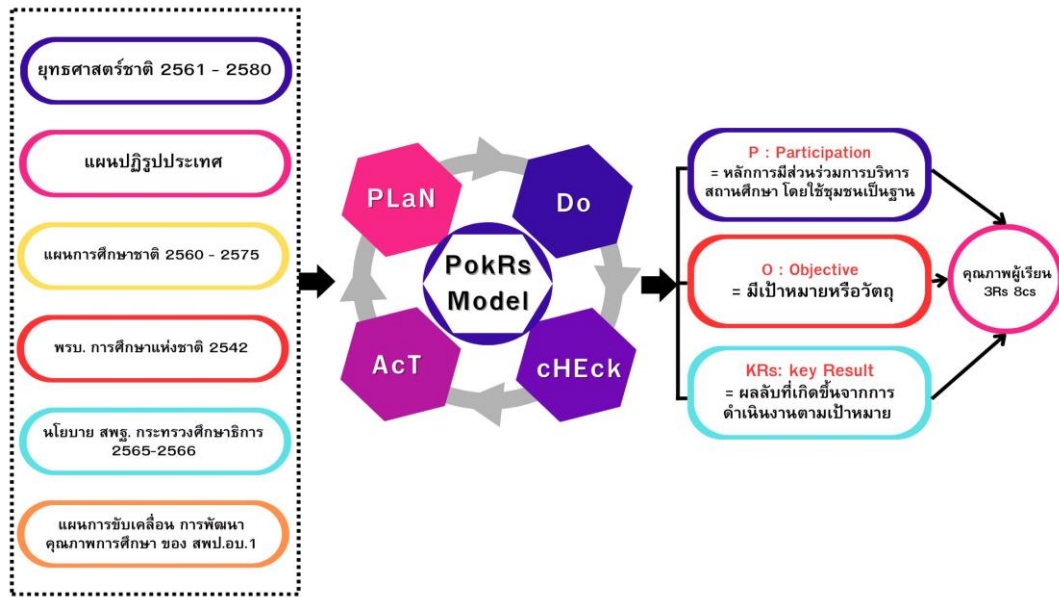
12.2. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

12.3. ประเภทของนวัตกรรม

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

12.4 ที่มาและความสำคัญ



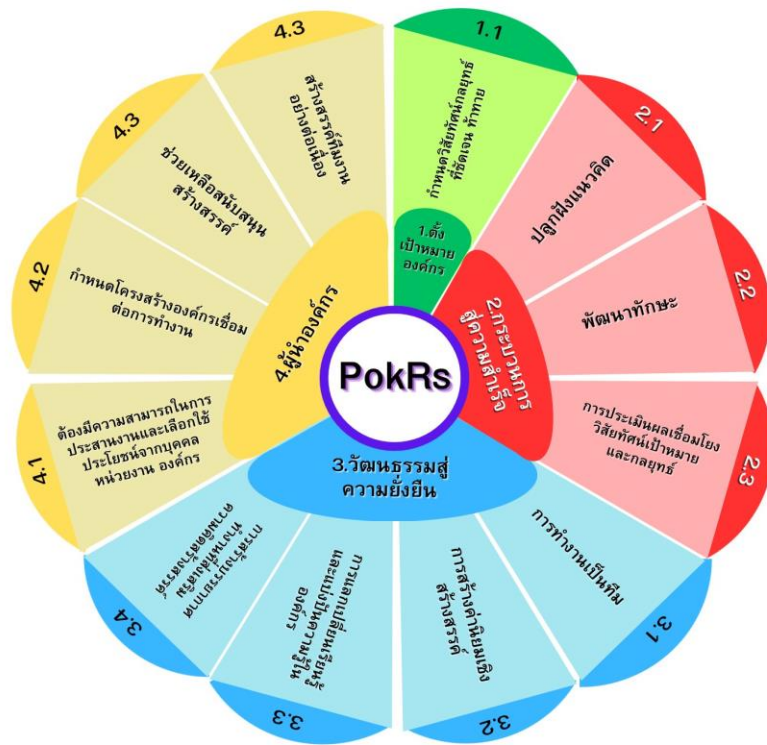
แนวคิดการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result)เป็นแนวทางในการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ เป็นการพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาขนาดเล็กแบบก้าวกระโดด ทั้งนี้องค์ประกอบของแนวคิด POKRs ประกอบด้วย

P : Participation หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เปิดโอกาสให้ทุกคนและทุกกลุ่มในชุมชนมีโอกาสเข้าร่วมในการพัฒนาโรงเรียน การยกระดับมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนรูปแบบ การบริหารโรงเรียนในการจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ “บวร : บ้าน วัด โรงเรียน/ราชการ” ใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในลักษณะ 3 ประสาน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนและบ้านมีประโยชน์อย่างเกื้อกูลกัน โดยได้นำแนวคิดจากพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 9 ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง และพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 10 จะรักษาและต่อยอด

O : Objective หมายถึง เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติงาน

KRs : Key Result หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการดำเนินงานตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งซึ่งผลลัพธ์จะมีมากกว่าหนึ่งผลลัพธ์

การบริหารสถานศึกษาตามแนวคิด POKRs เพื่อให้เกิดการพัฒนาสถานศึกษาขนาดเล็กแบบก้าวกระโดดที่ยั่งยืน



รูปแบบการบริหารสถานศึกษากรอบแนวคิด POKRs สู่ความสำเร็จ

- ผู้บริหาร** 1) มีความสามารถในการประสาน 2) มีความสามารถในการกำหนด วิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ 3) ความสามารถในการกำหนดโครงสร้างองค์กร เชื่อมโยงการทำงาน 4) ช่วยเหลือ สนับสนุนอย่างสร้างสรรค์ 5) ร่วมรับผิดชอบร่วมตรวจสอบ 6) สร้างสรรค์ทีมงานอย่างต่อเนื่อง
- วัฒนธรรมองค์กร** 1) มีการทำงานเป็นทีม 2) สร้างค่านิยมเชิงสร้างสรรค์ 3) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) มีการสร้างบรรยากาศในการทำงาน
- กระบวนการสู่ความสำเร็จ** 1) ปฏิบัติตามแนวคิด 2) พัฒนาทักษะ 3) ใช้เทคโนโลยี 4) ประเมินผลเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์
- เป้าหมายองค์กร** 1) กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ ชัดเจนท้าทาย 2) กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย กลยุทธ์ มุ่งสู่ความสำเร็จ

1. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอ

แนวคิด POKRs เป็นแนวคิดการบริหารสถานศึกษาขนาดเล็กเพื่อพัฒนาคุณภาพแบบก้าวกระโดด แนวคิด OKR (Objective Key Result) เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1974 จากการทำกรรมาธิการผู้จัดการบริษัท Intel คือ Andy Grove (ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่ง OKR) ต่อมาแนวคิดเกี่ยวกับการบริหารองค์กรด้วย OKR หรือ Objective Key Result ซึ่งเป็นวิธีการตั้งเป้าหมายเพื่อวัดผลความสำเร็จบริษัท Google นำมาใช้และประสบความสำเร็จ ทำให้บริษัทเทคโนโลยีอื่น ๆ นำมาใช้ตามด้วย โรงเรียนชุมชนบ้านหนองบ่อ(วิจิตรราษฎร์สามัคคี) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ได้พัฒนารูปแบบและนำแนวคิดแบบ I-OKRR มาประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาทำให้ครูปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อความสามารถและประสิทธิภาพของครูซึ่งส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่เป็นไปในแนวทางที่ดีขึ้น (อุบลวรรณ หอมสิน 1 และ ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ 2, 2563)

ผู้สร้างนวัตกรรมจึงนำแนวคิดมาบูรณาการแนวคิด OKR (Objective Key Result) กับการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทชุมชนรูปแบบ POKRs เป็นการดำเนินงานแบบมีส่วนร่วมและมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกัน มีการส่งเสริมวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานทั้งในและนอกสถานศึกษา การกำหนดเป้าหมายการทำงานของครูแต่ละคนต้องสอดคล้องกับเป้าหมายของโรงเรียนเพื่อทำให้ทุกฝ่ายขับเคลื่อนไปในทิศทางเดียวกัน และเพิ่มความโปร่งใสและความร่วมมือระหว่างกัน เนื่องจากทุกคนในสถานศึกษาสามารถเห็นเป้าหมายของกันและกัน เพื่อให้ทราบว่าใครกำหนดเป้าหมายอย่างไร และจะช่วยเหลือกันให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยได้รับการสนับสนุนจากผู้นำและชุมชน เมื่อนำรูปแบบ POKRs เป็นเครื่องมือที่ฝึกให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาตั้งเป้าหมายที่ท้าทายอันเป็นการพัฒนาแบบก้าวกระโดดเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาสำหรับนักเรียน ทำให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานแบบมีส่วนร่วมจึงเกิดความสำเร็จแบบก้าวกระโดดและยั่งยืน

จากผลการวิเคราะห์สถานศึกษาจัดทำ SWOT Analysis โดยใช้ประเด็น การวิเคราะห์ภายนอกที่เรียกว่า C – PEST ส่วนการวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 7Ss (McKinsey) (SWOT Analysis) โดยประเด็นการวิเคราะห์ภายนอกใช้หลัก STEP การวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 2S 4M ประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีประเด็นสรุปโดยภาพรวมได้ว่า

จุดแข็ง (S) ผู้บริหารมีภาวะความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้นำทางวิชาการสามารถกำหนดวิสัยทัศน์กลยุทธ์ เป้าหมายรับฟังความคิดเห็นของผู้ปฏิบัติงาน มีการสร้างแรงจูงใจให้มีความมุ่งมั่นในการสร้างนวัตกรรมเป็นนักพัฒนา ชุมชนเข้มแข็งคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญและมีส่วนร่วมในพัฒนาการศึกษา

จุดอ่อน (W) ครูยังขาดประสบการณ์ในการทำงานแบบเชิงรุกที่มุ่งผลสัมฤทธิ์ทำงานตามนโยบายหน่วยงานต้นสังกัด บริหารงบประมาณตามที่หน่วยงานจัดสรร ขาดจุดเป้าหมายในการทำงาน ขาดแรงจูงใจ

โอกาส (O) ผู้บริหารส่งเสริมการทำงานเชิงรุก คิดนอกกรอบแบบพึ่งพาตนเองไม่รอความช่วยเหลืออย่างเดียว มองหาโอกาสและความเป็นไปได้ นำชุมชนผู้ปกครอง หน่วยงาน องค์กรในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วม

อุปสรรค (T) นักเรียนขาดประสบการณ์ด้านการแข่งขัน และสร้างคุณภาพชีวิต "ปัญหาที่ยากแค้น" คือการยกระดับคุณภาพการศึกษาเพื่อสร้างโอกาสความเท่าเทียมกันทางการศึกษาสร้างสรรคคนดี และการยกระดับคุณภาพสถานศึกษาให้มีมาตรฐาน ยกระดับคุณภาพการศึกษา และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและครูสามารถสร้างนวัตกรรมสร้างทักษะชีวิตทักษะอาชีพได้ "ความดีที่ยากทำ" คือการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่ว่า "จิตอาสา มีวินัยใฝ่เรียนรู้ ซื่อสัตย์ พอเพียง" และได้พัฒนา ระบบการบริหารจัดการสร้างสรรคคนดี เพื่อใช้บริหารจัดการการดำเนินงานด้านคุณธรรมของโรงเรียนควบคู่กับการพัฒนาการศึกษาสร้างแรงบันดาลใจสร้างนวัตกรรม ประเด็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาเพื่อสร้างโอกาสความเท่าเทียมลดความเหลื่อมล้ำระหว่างชนบทกับในเมืองด้านการศึกษาและสร้างสรรคคนดี โดยการพัฒนาคูให้เป็นครูมืออาชีพยึดมาตรฐานวิชาชีพ

12.5 กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

การพัฒนานวัตกรรมระบบการบริหารจัดการ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและแนวทางในการพัฒนาระบบการบริหารจัดการสร้างสรรคคนดี โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบการบริหารจัดการสร้างสรรคคนดี โดยมีกรอบแนวคิดดังนี้

1. 1 การวิเคราะห์สถานศึกษาจัดทำ SWOT Analysis โดยใช้ประเด็น การวิเคราะห์ภายนอกที่เรียกว่า C – PEST ส่วนการวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 7Ss (McKinsey) (SWOT Analysis) โดยประเด็นการวิเคราะห์

ภายนอกใช้หลัก STEP การวิเคราะห์ภายในใช้หลัก 2S 4M ประเมินคุณภาพภายในของสถานศึกษาในปีการศึกษา 2566

1.2 ศึกษาเอกสารงานวิจัยการพัฒนาแบบก้าวหน้า รูปแบบการบริหารงานแบบก้าวหน้ามุ่งผลสัมฤทธิ์ นโยบายรูปแบบที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบระบบการบริหารจัดการโรงเรียนขนาดเล็กแบบมีส่วนร่วม

1.3. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบระบบการบริหารจัดการ ดังนี้ 1) วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น การบริหารสถานศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพแบบก้าวกระโดดด้วยแนวคิด I-OKRR อุบลวรรณ หอมสิน 1 และ ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ 2) หลักการบริหารบริษัท Google เกี่ยวกับการบริหารองค์การด้วย OKR หรือ Objective Key Result ซึ่งเป็นวิธีการตั้งเป้าหมายเพื่อวัดผลความสำเร็จ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีภาวะผู้นำ ทฤษฎีการทำงานเป็นทีม หลักการทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” เป็นต้น และงานวิจัยรูปแบบการบริหารบนภาวะความขาดแคลนทุกด้านของโรงเรียนขนาดเล็ก พระราชดำรัสด้านการพัฒนาชุมชนและการพัฒนาการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10

1.4. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ที่มีวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ได้แก่ คุณธรรมจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษา, มาตรฐานวิชาชีพครู คุณธรรมจริยธรรมของครู จรรยาบรรณวิชาชีพ, คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของโรงเรียน, คุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียน รูปแบบการปฏิบัติโรงเรียนคุณธรรม สพฐ ,

ขั้นที่ 2 การสร้างรูปแบบการบริหารองค์การรูปแบบ POKRs (Participation Objective Key Result
: การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์
ในการสร้างรูปแบบการพัฒนาแบ่งเป็นขั้นตอน 2 ขั้นตอนดังนี้

1.ขั้นการกำหนดรูปแบบ

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัย เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการบริหาร
2. ศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบ
3. Focus Group พิจารณาร่างองค์ประกอบของรูปแบบสังเคราะห์ วิเคราะห์รูปแบบการบริหารสถานศึกษาแบบ POKRs ที่ประกอบด้วย การสำรวจสภาพปัจจุบันและความต้องการของ ชุมชน ครู นักเรียน
4. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบพิจารณาความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของรูปแบบ
5. ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องความเป็นไปได้ของรูปแบบ
6. ประกาศการใช้รูปแบบกับโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอู่ถัมภ์)

2. การประกาศ POKRs ระดับสถานศึกษา การทำข้อตกลงร่วมมือร่วมใจ (MOU) เพื่อก้าวไปสู่เป้าหมายที่ทำหาย การปฏิบัติตามแผนการดำเนินงานและประเมินผล ติดตาม การกำกับและการสะท้อนผลการดำเนินงาน (Reflection)

รูปแบบการบริหารองค์การ POKRs (Participation Objective Key Result): การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยผ่านกระบวนการศึกษาเอกสารข้อมูลและความเป็นไปได้ นำรูปแบบให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความเหมาะสมกับบริบทชุมชน บริบทสถานศึกษา และวิสัยทัศน์การบริหารสถานศึกษาของผู้บริหาร ผลการประเมินรูปแบบตามสดมภ์การประเมิน สรุปมีความเป็นไปได้

3. นำเอารูปแบบ POKRs มาใช้กับสถานศึกษา ในภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2568

ขั้นที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดีโรงเรียนบ้านบ้านแคน(สมเด็จพระอู่ถัมภ์) รูปแบบการบริหารองค์การ POKRs (Participation Objective Key Result: การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ การทดลองใช้ระบบการบริหารจัดการ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอู่ถัมภ์)

สร้างสรรค์คนดี ทดลองใช้ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จากนั้นประเมินการใช้รูปแบบระบบการบริหารจัดการ
 สร้างสรรค์คน โดยศึกษาจากความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบและประสิทธิผลเชิงประจักษ์สามารถจัดกิจกรรมที่
 ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน สามารถประกวดนวัตกรรมระดับ
 สถานศึกษา สามารถระดมทรัพยากรเพื่อใช้ในการพัฒนาให้โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ดีของชุมชนจากการมีส่วนร่วม
 ของชุมชน โรงเรียนกำหนดเครื่องมือในการวัดและประเมินพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของ
 โรงเรียน **ส่งผลให้นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามคุณธรรมอัตลักษณ์คิดเป็น ร้อยละ 100
 ของนักเรียนทั้งหมด** มีการพัฒนาตนเองตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนเหมาะสมกับตนเอง

จากการพิจารณารูปแบบระบบการบริหารจัดการสร้างสรรค์คนดี โรงเรียน ”รูปแบบการบริหารองค์กร
 POKRs (Participation Objective Key Result: การบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นโดยเน้น
 ผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ พบว่ารูปแบบมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการบริหารจัดการ มีความเป็นไป
 ได้และเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพทางการศึกษาบรรลุตามมาตรฐาน/ตัวชี้วัด
 ในหลักสูตรมีคุณลักษณะตามคุณธรรม อัตลักษณ์โรงเรียน และค่านิยมที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร โดยอาศัย
 กระบวนการมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกฝ่าย โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นการวางแผน (Plan)
 ชั้นการดำเนินงาน (Do) ชั้นการตรวจสอบ (Check) และชั้นสะท้อนผล (Act) ดังนี้

ชั้น PLAN : การวางแผน

โรงเรียนแต่งตั้งคณะทำงานจัดทำโครงการกิจกรรมทำทนายส่งเสริมด้านคุณภาพการศึกษา ส่งเสริมด้าน
 คุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน ศึกษาและวิเคราะห์นโยบายการศึกษา จุดเน้นต้นสังกัดด้านคุณภาพการศึกษานโยบายด้านคุณธรรมสพฐ. หลักสูตรสถานศึกษาและบริบทของสถานศึกษาภายใต้กรอบหลักการคุณธรรม
 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรของผู้เรียน และมีจุดเน้นคุณธรรม 4 ด้าน ได้แก่ จิตอาสา มีวินัยใฝ่เรียนรู้
 ซื่อสัตย์ พอเพียง ผลิตหลักคุณธรรมตามหลักศาสนา และหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง กำหนดเป็นอัตลักษณ์
 และเป้าหมายความสำเร็จด้านคุณธรรมของโรงเรียน สอดคล้องโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

ชั้น DO : การดำเนินงาน

โรงเรียนกำหนด วิธีการพัฒนาด้านคุณภาพการศึกษา ด้านคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน โดยจัดทำ
 แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้านคุณธรรมนำความรู้ ดี เก่ง มีสุข ด้วยกระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA ซึ่ง
 กำหนดเป็นกลยุทธ์/แผนงาน/โครงการ ของโรงเรียน จัดโครงสร้างการบริหารงานของโรงเรียนที่ส่งเสริมด้าน
 คุณภาพการศึกษา ส่งเสริมด้านคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียน และแต่งตั้งคณะทำงานที่รับผิดชอบแผนงาน/โครงการ
 อย่างชัดเจน มีแนวทางเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม โดมนำแนวทางโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.มาเป็น
 กรอบปฏิบัติในการกำหนดกิจกรรม ควบคู่กับการพัฒนาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในสภาวะที่ต้องต่อสู้กับ
 ภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย Learning Loss โดยใช้รูปแบบการบริหารจัดการในรูปแบบกิจกรรมโครงการ กิจกรรม
 ผ่านการสร้างนวัตกรรมเรียนรู้แบบโครงงาน การสอนซ่อมเสริมในช่วงเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ การสอนแบบค่าย
 วิชาการดิ้นรนค้นหาเพื่อทดสอบระดับประเทศ โดยมีผู้บริหารสถานศึกษา เป็นผู้นำทีมให้คำปรึกษาผ่านหัวหน้า
 ช่างชั้นด้วยกระบวนการ PLC ทุกวันอังคารเพื่อนำปัญหาและความสำเร็จมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้วกลับไปทำ
 ซึ่งการทำงานจะทำความคุ้นเคยในการพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา คุณภาพการศึกษา คุณภาพ
 มาตรฐานสถานศึกษา โดยเปิดโอกาสให้คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และประกาศแต่งตั้งคณะทำงาน
 เพื่อพัฒนา: บวร เข้ามาร่วมพัฒนาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์แบบก้าวกระโดด

ชั้น CHECK : การตรวจสอบ

โรงเรียนมีระบบนิเทศ กำกับติดตาม ประเมิน และรายงานผลการดำเนินงาน อย่างเป็นระบบ สะท้อนผลสำเร็จในการดำเนินงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีประเด็นใดต้องเพิ่มเติมแก้ไข ปรับเปลี่ยน จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับปฏิบัติงาน โดยมีการสร้างเครือข่ายชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ทั้งระดับโรงเรียน ระดับกลุ่มสาระ และระดับชั้นเรียน จัดทำเป็นสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการศึกษาสืบค้น

ชั้น ACT : การสะท้อนผล

โรงเรียนมีการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในของสถานศึกษาปีการศึกษาละ 1 ครั้ง เพื่อประกันคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนและระบบควบคุมภายใน นอกจากนี้ยังมีการกำกับติดตาม และประเมินคุณภาพจากหน่วยงานต่างๆ เช่น หน่วยงานต้นสังกัด เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานที่มีคุณภาพรายงานต่อหน่วยงานต้นสังกัดและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย มีการประเมินความพึงพอใจและข้อเสนอแนะจากผู้ปกครอง ผู้นำ และคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องเพื่อนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลเป็นผลสะท้อนในการทำงานครั้งต่อไป

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

-

14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|---|-----------------------|------------------|
| 1) ความสามารถของครูในการใช้นวัตกรรม จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning | การนิเทศภายใน | แบบนิเทศ |
| 2) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาต่างๆ | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | แบบทดสอบ |

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูมีการปรับวิธีคิดเปลี่ยนวิธีสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความท้าทายเน้นผลลัพธ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เป้าหมายคือคุณภาพผู้เรียน

๒. ผู้เรียนให้มีคุณภาพด้านการเรียนและคุณธรรมจริยธรรมนำชีวิต

๓. สถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้คุณภาพของชุมชน

๔. ชุมชนมีส่วนร่วม ตามรูปแบบการบริหารองค์กร POKRs (Participation Objective Key Result) ชุมชนมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของพัฒนาคุณภาพศิษย์เครือข่ายในชุมชนและนอกชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเป็นการพัฒนาแบบยั่งยืน

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ลักษณะโครงการ โครงการใหม่

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ

สนองกลยุทธ์เขตพื้นที่การศึกษา

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

สนองมาตรฐานการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประเด็นที่ 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตได้

กลุ่มงานรับผิดชอบ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

ผู้รับผิดชอบ นางหนึ่งหทัย แสงย่อย

ระยะเวลาดำเนินโครงการ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

รายละเอียดโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

โครงการพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Sandbox) มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่นาร่องการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการปฏิรูปการศึกษาที่สามารถสร้างการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบริบทในพื้นที่ ผลักดันให้มีการบัญญัติเป็นกฎหมาย “พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา และกระจายอำนาจและให้อิสระแก่สถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมถึงสร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จึงได้จัดทำโครงการดังกล่าวขึ้น เพื่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาของพื้นที่ที่สอดคล้องกับการศึกษาชาติ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3. เป้าหมาย

3.1. เป้าหมายเชิงปริมาณ

3.1.1 ร้อยละ 100 ของครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1.2 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3.1.3 ร้อยละ 90 ของผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

3.2.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.2.2 ผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.3 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

4. กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินงาน

| กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน | ระยะเวลา | ผู้รับผิดชอบ |
|---|----------------|---|
| 1. ขั้นตอนการดำเนินงาน 1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผน/กำหนดปฏิทิน 1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ 1.3 ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ | พฤษภาคม 2568 | นางหนึ่งทัย แสงย่อย |
| 2. การดำเนินการ กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง | เมษายน 2568 | ครูวิชาการ |
| กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย | ตลอดปีการศึกษา | นางหนึ่งทัย แสงย่อย นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม |
| กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) | ตลอดปีการศึกษา | นางสาวมลฤดี รัตนกุล |
| กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | ตลอดปีการศึกษา | นางพิสมัย สรรพสาร |
| กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ | ตลอดปีการศึกษา | นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ |
| กิจกรรมหลักที่ 6 โครงการพัฒนาสมรรถนะปฐมวัย | ตลอดปีการศึกษา | นางอรทัย ตุมร |
| กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก -การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล | ตลอดปีการศึกษา | นางสาวมลฤดี รัตนกุล นางพิสมัย สรรพสาร นางพิสมัย สรรพสาร นางหนึ่งทัย แสงย่อย นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ นางหนึ่งทัย แสงย่อย |
| 3.การตรวจสอบประเมินผล 3.1 วางกรอบการประเมิน 3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ 3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุป | กันยายน/มีนาคม | นางหนึ่งทัย แสงย่อย |
| 4.รายงานผลการดำเนินงานตามกิจกรรม | สิ้นปีการศึกษา | นางหนึ่งทัย แสงย่อย |

5. งบประมาณ

งบประมาณ จำนวน 53,800 บาท (ห้าหมื่นสามพันแปดบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....53,800.....บาท

(/) อื่นๆ(ระบุ)..... จำนวน.....บาท

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---|-----------------------------------|--------|--------|-------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวมงบประมาณ |
| กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง | | | - | - |
| กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย | | | 12,000 | 12,000 |
| กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) | | | 5,000 | 5,000 |
| กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | | | 5,000 | 5,000 |
| กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ | | | 5,000 | 5,000 |
| กิจกรรมหลักที่ 6 โครงการพัฒนาสมรรถนะปฐมวัย | | | 6,000 | 6,000 |
| กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก -การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล | | | 20,800 | 20,800 |
| รวม | | | - | 53,800 |







6. การวัดและประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการวัด | เครื่องมือ |
|---|--|---|
| 1. ร้อยละของครูผู้สอนมีนวัตกรรมการศึกษา | ประเมินคุณภาพการใช้นวัตกรรม | -แบบประเมินการใช้นวัตกรรม |
| 2. ร้อยละของผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น | วัดผลประเมินผลคุณภาพผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย | -เครื่องมือวัดผลประเมินผล -แบบสังเกตพฤติกรรม -แบบประเมินผลงานผู้เรียน |
| 3. ร้อยละของผู้เรียนที่มีทักษะพื้นฐานในการทำงาน | การสังเกตพฤติกรรมประเมินผลงาน | -แบบสังเกตพฤติกรรม -แบบประเมินผลงานผู้เรียน |

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 นักเรียนได้รับส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มศักยภาพ
- 7.2 นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 7.3 นักเรียนนำความรู้ด้านเทคโนโลยีที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ
- 7.4 นักเรียนมีทักษะด้านดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

| | | | |
|--|--|---|--|
| |  ลงชื่อ |  ผู้เสนอโครงการ | |
| | (นางหนึ่งหทัย แสงย้อย) ครูชำนาญการพิเศษ | | |
| |  ลงชื่อ |  ลงชื่อ | |
| | (นางหนึ่งหทัย แสงย้อย) หัวหน้าบริหารงานวิชาการ | (นายวินัย แสงทวิสุข) ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา | |
| |  ลงชื่อ |  ผู้อนุมัติโครงการ | |
| | (นางศุภาพร วงศ์ใหญ่) ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) | | |

1. แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของผู้บริหาร เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

ชื่อนวัตกรรม การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้เทคนิคการ PLC (With Growth Mindset)

ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- () 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- () 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

- () 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
 - (v) 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
 - () 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - () 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร
- ลักษณะโครงการ
- () โครงการใหม่
 - (v) โครงการต่อเนื่อง

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของ เทคโนโลยี การแข่งขัน สภาพแวดล้อมทางธุรกิจเศรษฐกิจ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทำให้องค์กรต่างๆ ได้รับผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญ สถานการณ์เหล่านี้เรียกว่า “VUCA World” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญสำหรับผู้นำองค์กรที่ต้องเข้าใจและเตรียมพร้อมรับมือให้ทันสถานการณ์ VUCA world นี้ยังสามารถรวมถึง การเปลี่ยนแปลงด้านนวัตกรรมอย่างพลิกผัน (Disruptive innovation) จนมีคำกล่าวหนึ่งว่า “รีบเปลี่ยนแปลงเสียก่อน มิฉะนั้นคุณก็อาจจะถูกบังคับให้เปลี่ยนแปลง” ในสถานการณ์ “VUCA World” นั้น ดูเหมือนว่าเราจะต้องเปลี่ยนแปลงแนวทางที่อิงกับการ “แก้ปัญหาและการวางแผนเพื่อลดความไม่แน่นอน” ไปสู่โลกที่มีการขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว ด้วย “การมีส่วนร่วมการพัฒนาอย่างต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง และรวดเร็วในการตัดสินใจ ตลอดจนการทำงานเชิงรุก” ผู้นำในยุคดิจิทัลนี้จึงจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลง (Change) การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovation and Thinking different) เพื่อให้การทำงานสามารถรับมือกับสถานะการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นองค์กรหนึ่งที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงอย่างผันผวน และไม่แน่นอนในปัจจุบัน ข้าพเจ้าในฐานะผู้อำนวยการโรงเรียน เป็นผู้นำองค์กรจำเป็นต้องสร้างทีมงานและพัฒนาข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พัฒนาโรงเรียนและนักเรียนให้มีคุณภาพ และพร้อมรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างดี ในการพัฒนาโรงเรียน การสร้างบริบทแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนนั้น ครูมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก หากครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

Learning) ที่มีความสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียน สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนและมีการทำงานโดยร่วมมือกัน ย่อมส่งผลต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เดิมทีการทำงานของครูผู้สอนภายในโรงเรียนมักมีการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานเพียงเล็กน้อย ครูมองว่าคาบเรียนที่ตนเองสอนเป็นความรับผิดชอบของตนเองเพียงผู้เดียว ซึ่งเมื่อเกิดปัญหาขึ้น ไม่ว่าจะเกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดการห้องเรียนหรือวิธีการสอนของครู ครูต้องเผชิญปัญหาเหล่านี้เพียงลำพัง ในทางตรงกันข้ามครูผู้ที่มีประสบการณ์และความชำนาญก็ไม่ได้มีโอกาสถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับครูท่านอื่นๆเพื่อก้าวข้ามปัญหาเหล่านี้ ข้าพเจ้าจึงได้นำเทคนิคการ PLC (With Growth Mindset) มาเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีความสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้นต่อไป

กลไกการดำเนินงาน ประกอบด้วย

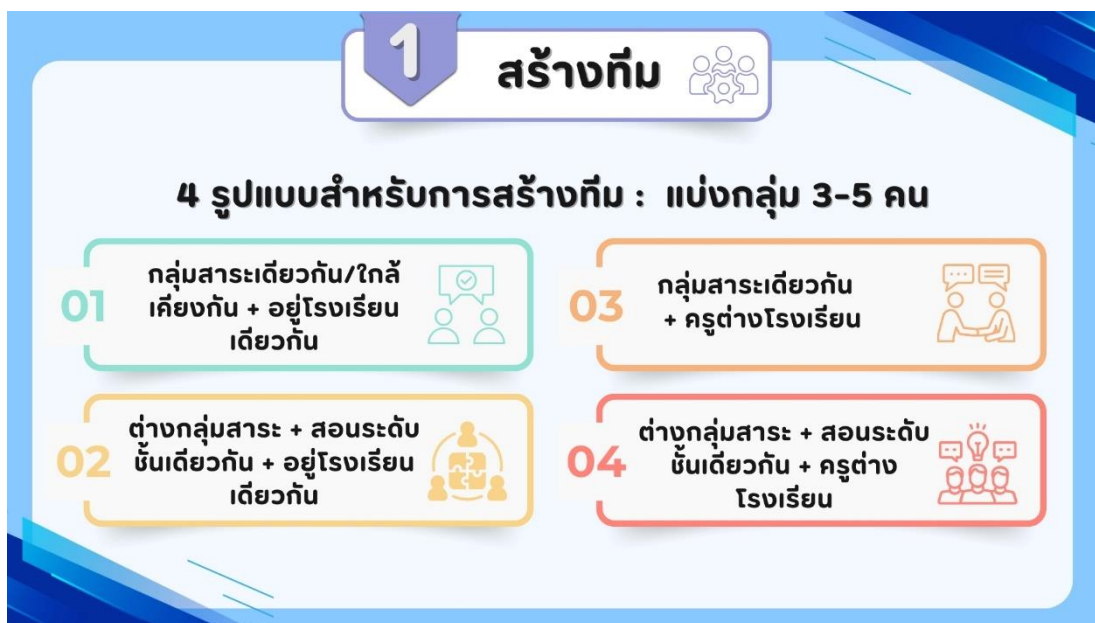
กระบวนการหรือเทคนิคการ PLC (With Growth Mindset) มีหัวใจหลัก คือ การสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน ความเป็นกัลยาณมิตร เป็นกระบวนการเชิงบวก เห็นเป้าหมายไปสู่การพัฒนานักเรียนร่วมกัน ซึ่งการจัดการกระบวนการ PLC ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนหรือทรัพยากรมากมาย เพียงแค่ครูพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติวิธีคิดและวิธีการสอนร่วมทำ ร่วมคิด ร่วมวางแผน เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน แล้วนำปัญหานั้นมากำหนดเป็นประเด็นในการทำ PLC แล้วนำข้อสรุป ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะไปวางแผนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนต่อไป ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1.สร้างทีม 2.กำหนดปัญหา 3.วางแผนและออกแบบกระบวนการ 4.ลงมือปฏิบัติตามแผน (เปิดชั้นเรียน) 5.สนทนาสะท้อนผลหลังการเปิดชั้นเรียน



ขั้นตอนที่ 1 : เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเป็นการสร้างทีมงาน ที่จะร่วมกันทำ PLC ครูต้องจับกลุ่มเลือกทีมกันเองได้ตามความเหมาะสม เช่น เป็นเพื่อนครูที่สนิทกัน อยู่กลุ่มสาระเดียวกัน อยู่โรงเรียนเดียวกัน มาจับกลุ่มรวมกัน จะได้ทำงานกันง่ายขึ้น หรือจะต่างกลุ่มสาระ ต่างโรงเรียน ก็ได้เช่นกันและในการรวมกลุ่มจะต้องมีครูที่พอจะทำเรื่องเทคโนโลยี มาช่วยให้เราทำงานง่ายขึ้นเพื่อความต่อเนื่องของการทำ PLC เช่น การสร้างกลุ่มไลน์ วิดีโอคอลประชุมกันก็ได้ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความสะดวกของครู เมื่อได้สมาชิกในกลุ่มครบแล้ว ก็ต้องกำหนดบทบาทหน้าที่ในการทำ PLC ซึ่งประกอบด้วย

1. Model teacher คือ เจ้าของแผนหรือเจ้าของประเด็นท้าทาย
2. Buddy คือ เพื่อนครูที่สอนในระดับชั้นเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน
3. Mentor คือ พี่เลี้ยง/ผู้ทรงคุณวุฒิ (คนที่โรงเรียนตั้งเป็นกรรมการประเมิน PA)
4. Expert คือ ผู้เชี่ยวชาญ (ศึกษานิเทศก์ประจำเครือข่าย)
5. Administrator คือ ผู้บริหารสถานศึกษา

โดยครูทุกคนในโรงเรียนจะต้องได้เป็น Model Teacher ในการทำ PLC ของตนเอง โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เลือกใช้รูปแบบที่ 4 ในการจับกลุ่ม PLC เพราะสอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียนมากที่สุด ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ “เริ่มต้นดี PLC ก็เกิด”



ขั้นตอนที่ 2 : เป็นขั้นตอนที่สำคัญไม่แพ้การสร้างทีม เพราะ “การกำหนดปัญหา” ครูจะต้องหาทางแก้ไขปัญหานั้นให้ได้ด้วย เปิดโอกาสให้ครูผู้สอนได้กำหนดปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เริ่มจากปัญหาที่ครูเจอบ่อยๆ พบบ่อยๆ เช่น เด็กไม่ยอมทำการบ้าน หรือไม่ส่งงานตามกำหนด หรือ ผู้บริหารกำหนดประเด็นที่ต้องการพัฒนา เช่น ประเด็นท้าทายในการพัฒนาคุณภาพนักเรียน การพัฒนาหลักสูตร การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นต้น เน้นปัญหาที่สามารถแก้ไขสำเร็จได้ ภายใน 1 ภาคเรียน หรือ 1 ปีการศึกษา และสามารถเชื่อมโยงกับสมรรถนะ และคุณสมลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนด้วย ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ การกำหนดปัญหาที่แท้จริง



ขั้นตอนที่ 3 : วางแผนการแก้ไข และกำหนดกระบวนการดำเนินการ ผู้บริหารและครูในวง PLC ร่วมกันวางแผน กำหนดเป้าหมายในการร่วมวง PLC รวมทั้งหาวิธีการแก้ไขปัญหา หรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นระหว่างการทำงานไว้ด้วย ในขั้นตอนนี้ครูที่เป็น Model Teacher ทุกคนต้องเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และออกแบบกระบวนการสอนให้ตอบโจทย์การแก้ปัญหาที่กำหนดไว้ในวง PLC ซึ่งขั้นตอนหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ควรออกแบบให้สอดคล้องกับเกณฑ์และตัวชี้วัดในการประเมิน PA (8 ตัวชี้วัด) และเหมาะสมกับระดับวิทยฐานะของตัวเอง อันจะนำไปสู่การส่งผลงานเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะต่อไป จากนั้นประชุมกลุ่ม PLC เพื่อร่วมกันสะท้อนคิดและวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ของกันและกัน สิ่งสำคัญคือ ครูต้องเคารพเสียงของกันและกัน เปิดใจร่วมพัฒนา (Growth Mindset) เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด พร้อมทั้งจะนำไปใช้ในกิจกรรมต่อไป คือ กิจกรรมเปิดชั้นเรียน (Classroom Observation) ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ เปิดใจร่วมพัฒนา (Growth Mindset)



ขั้นตอนที่ 4 : กิจกรรมเปิดชั้นเรียน (Classroom Observation) โดยให้ Model Teacher ดำเนินการ สอนตามกระบวนการที่วางแผนไว้ที่ละขั้นตอน ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้อง PLC ทุกคนต้องโฟกัสเป้าหมาย ให้เป็นไปตามที่ตั้งไว้ และในระหว่างการจัดการเรียนการสอนสิ่งที่ควรบันทึก/ข้อมูลที่จะเก็บระหว่างการจัดการเรียนการสอน คือ

1. ข้อมูลพื้นฐานของกิจกรรมที่ทำ : ชื่อเรื่อง กลุ่มนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม วันที่ เวลาเริ่มต้นถึงสิ้นสุด เป็นต้น
2. บรรยากาศช่วงเริ่มต้นการสอน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ว่านักเรียนมีปฏิกริยากับสิ่งที่คุณครูสอนอย่างไรบ้าง สนใจมากน้อยแค่ไหน
3. การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนหรือไม่ หากไม่เป็นไปตามแผนให้ระบุสาเหตุด้วย
4. พฤติกรรมนักเรียนระหว่างจัดการเรียนการสอน เกิดการเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่
5. ครูมีวิธีจัดการ/ดำเนินการกับนักเรียนที่แสดงออกมาระหว่างเรียนว่ารู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่องในเรื่องที่สอนอย่างไรบ้าง
6. ระหว่างจัดการเรียนการสอน มีสิ่งใดที่เป็นจุดแข็งหรือจุดอ่อน หรือต้องแก้ไขส่วนใดซึ่งในกลุ่ม PLC อาจจะมีแบบสังเกตการสอน และ แบบบันทึกการสะท้อนผลการสอน หรือ แบบบันทึกอื่นๆ เพื่อใช้ในการ observe ชั้นเรียนด้วยก็ได้ ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ โฟกัสเป้าหมาย



ขั้นตอนที่ 5 : สนทนาสะท้อนผลหลังการปฏิบัติ ขั้นตอนนี้ผู้บริหารและทุกคนในวง PLC ต้องกลับมาสรุปร่วมกันในกลุ่ม PLC โดยในการสรุปนั้น ต้องพยายามตอบคำถามใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้ ให้ได้มากที่สุด

1. นักเรียนได้เรียนรู้และเกิดพฤติกรรม ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้มากน้อยแค่ไหน
2. เรารู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือบรรลุตามเป้าหมายที่เราวางไว้
3. เราจะจัดการหรือหาวิธีทำอย่างไรกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เกิดการเรียนรู้หรือไม่บรรลุพฤติกรรมตามเป้าหมาย
4. เมื่อนักเรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุพฤติกรรมตามเป้าหมายแล้วจะอย่างไรต่อ หากคำตอบแต่ละข้อให้ได้มากที่สุด เพราะยังมีข้อมูลมากเท่าไร เราจะมีข้อมูลไปวิเคราะห์ในการทำ PLC ในวงรอบต่อไปมากขึ้น

จากนั้น ให้สมาชิกในกลุ่ม PLC ร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่ โดยครูคนที่เป็ Model Teacher นำผลที่สรุปไว้มาบันทึกรวบรวมผล และเก็บไว้ให้เรียบร้อย ในขั้นตอนนี้มีหัวใจสำคัญ คือ ต้องเป็นการสนทนาสะท้อนผล เชิงบวก หรือแบบกัลยาณมิตร หากจุดเด่นให้มากกว่าข้อเสอแนะ

ในการบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ ต้องสะท้อนว่า กว่าจะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลได้นั้น สมาชิกได้มี “บทเรียนที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน” อย่างไรบ้าง ซึ่งส่วนนี้เป็นข้อมูลที่สำคัญมาก ผลจากการสรุปต้อง “นำไปสู่การวางแผนจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่” เพราะจะทำให้เกิดความมั่นใจในการแก้ปัญหาและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเมื่อสรุปผลครบถ้วน ครูสามารถเริ่มดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรอบใหม่ได้เลย นั่นก็คือกลับไปใน ขั้นตอนที่ 3 การวางแผนและออกแบบกระบวนการ วนกลับมาทำอีกครั้งซึ่งเมื่อเกิดการทําแบบนี้ซ้ำๆ ไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายจะกลายเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีความเฉพาะเจาะจงของโรงเรียน ซึ่งจะสร้างความเข้มแข็งของกลุ่ม PLC นั้นๆ ได้



ผลลัพธ์การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครู และสถานศึกษาที่คาดหวัง

เชิงปริมาณ

1. ครูผู้สอนร้อยละ 80 มีนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ

2. นักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงขึ้น เทียบจากปีการศึกษาก่อนหน้า

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยสูงขึ้น

2. ครูผู้สอนมีนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ

3. โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) With Growth Mindset

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา - บาท
การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|---|-----------------------|---------------------|
| 1) ความสามารถของครูในการใช้นวัตกรรม จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning | การนิเทศภายใน | แบบนิเทศ |
| 2) ความพึงพอใจของครูที่ได้รับการนิเทศและการสนับสนุนในการพัฒนาแนวทาง จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning | สำรวจความพึงพอใจ | แบบสำรวจความพึงพอใจ |
| 3) ความพึงพอใจของนักเรียนในประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการใช้จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning | สำรวจความพึงพอใจ | แบบสำรวจความพึงพอใจ |
| 4) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาต่างๆ หลังจากที่มีการใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | แบบทดสอบ |

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพนักเรียน
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาคุณภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้สูงขึ้น และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร
3. โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) With Growth Mindset

การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

- 16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน
กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้
มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(..✓..) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา
อย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

16. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวนเงิน 53,800 บาท

17. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

| ที่ | ชื่อ-สกุล | นวัตกรรม | กลุ่มสาระฯ | ระดับชั้นที่ใช้สอน | งบประมาณ |
|-----|-------------------------|--|------------|-------------------------|----------|
| 1 | นางหนึ่งทัย แสงย่อย | การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อให้ผู้เรียน อ่านออกเขียนได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน(RT)สูงขึ้นโดยใช้แบบฝึกทักษะ | ภาษาไทย | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | 5000 |
| 2 | นายสิริวิชัย บุญเปี่ยม | การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ | ภาษาไทย | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 7000 |
| 3 | นางพิสมัย สรรพสาร | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์รายวิชาวิทยาศาสตร์ และผลการทดสอบระดับชาติ (O-Net)สูงขึ้นโดยใช้แบบฝึกทักษะ | ภาษาไทย | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 5000 |
| 4 | นางสาวมลฤดี รัตนกุล | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน | ภาษาอังกฤษ | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 | 5000 |
| 5 | นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ | การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning : GBL) | คณิตศาสตร์ | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 | 5000 |

| ที่ | ชื่อ-สกุล | นวัตกรรม | กลุ่มสาระฯ | ระดับชั้นที่ใช้สอน | งบประมาณ |
|------------------------------------|--------------------|--|-------------|--------------------|----------|
| 6 | นางอรทัย ตุมร | การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ | | ปฐมวัย | 6000 |
| 7 | นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ | นวัตกรรมทักษะอาชีพ การทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก | การงานอาชีพ | | 20,800 |
| รวม (ห้าหมื่นสามพันแปดร้อยบาทถ้วน) | | | | | 53,800 |

2. แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางหนึ่งททัย แสงย้อย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม 16 พฤษภาคม 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

4.1 การทำความเข้าใจปัญหา /กลุ่มเป้าหมาย ว่ากลุ่มเป้าหมายมีความจำเป็น มีความต้องการ ความสนใจ หรือมีปัญหาอะไร

4.2 กำหนดปัญหา อะไรคือสาเหตุของปัญหาและทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ปัญหาให้ชัดเจน

4.3 การหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย(นักเรียน)

ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความจำเป็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

4.4 การสร้างต้นแบบ เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย แบ่งได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

4.4.1 ขั้นตอนวางแผนการสอน โดยวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

4.1.2 ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาและเพื่อนครูร่วม PLC สังเกตการสอน

4.1.3 การสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการ STEM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

(✓) โครงการใหม่

() โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการเหตุผลความเป็นมา

โรงเรียนบ้านแคนสมเด็จจูปถัมภ์ ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนภาษาไทย ในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา 2568 โดยครูผู้สอนได้นำผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายบุคคล จัดทำข้อมูลสารสนเทศ แสดงจำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. สภาพแวดล้อมทางครอบครัวที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน
3. สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง 3 ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2568 นักเรียนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก จดจำพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ไม่ได้ จึงส่งผลกระทบต่อความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนแต่ละคน ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความเห็นว่าการที่จะแก้ปัญหาให้บังเกิดผลดีนั้น จึงได้นำนวัตกรรมการศึกษา คือ การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียนของนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จจูปถัมภ์) ยังได้ดำเนินโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เพื่อฟื้นฟู เติมความรู้ ส่งเสริมการอ่าน แก่ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ส่งผลดีต่อ นักเรียน ครู โรงเรียน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยยึดตามกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ได้ดำเนินการควบคู่ไปกับกิจกรรมจิตศึกษาเพื่อให้นักเรียนมีความรู้คู่คุณธรรมเป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ซึ่งมีกระบวนการดำเนินการดังนี้

กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ประกอบด้วย STEP 5 ขั้นตอน ดังนี้

- STEP 1 เปิดเรื่องนำเสนอ
- STEP 2 คำต้องแจกลูกสะกด
- STEP 3 อ่านถูกหมดเสียงชัดเจน
- STEP 4 เขียนเป็นตามอักขระวิธี
- STEP 5 ทักษะมีสื่อสารได้

โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

| | |
|---------------------|------------------------|
| T = Thai Language | หลักการใช้ภาษาไทย |
| H = Happy | เรียนรู้อย่างมีความสุข |
| A = Active Learning | เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม |
| I = Integrate | การสอนแบบบูรณาการ |

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จจูปถัมภ์)โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

7.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 8 คน

9. หลักการแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

9.1 วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ครูผู้สอนได้ศึกษาข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ได้แก่ สภาพครอบครัว สิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเรียน เจตคติที่นักเรียนมีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย จัดทำข้อมูลสารสนเทศ วิเคราะห์ถึงปัจจัย สาเหตุที่ส่งผลต่อการเรียนของผู้เรียนรายบุคคลอย่างละเอียด เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง

9.2 กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา

ครูผู้สอนได้ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างละเอียด ขอคำแนะนำจากผู้บริหารสถานศึกษา ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC กับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด แผนการจัดการเรียนรู้ มีความครอบคลุมทุกสาระของวิชาภาษาไทยที่จะสามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านเขียน ส่งผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT)ให้สูงขึ้น จึงได้กำหนดเป็นนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

9.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการใช้นวัตกรรม และเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน นำมาประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ทฤษฎีการสอนภาษาไทยแบบบันได 5 ขั้น ทฤษฎี 5 STEP ทฤษฎี 5 STEP GO กิจกรรมจิตศึกษา แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน

9.4 สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ

ครูผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรม โดยใช้ปัญหาด้านการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นฐาน วิธีการแก้ปัญหาโดยวิธีการพัฒนาผู้เรียนแบบเป็นขั้นเป็นตอน มีกระบวนการในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษา และเห็นคุณค่าวรรณคดีไทย มีสมรรถนะในการเรียนวิชาภาษาไทย 4 สมรรถนะ

9.5 ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้มีการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์อ่านและแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะจากแบบแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมพบว่า

1. นวัตกรรมตรงกับปัญหาและจุดที่ต้องการพัฒนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ วิชาภาษาไทย
2. นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา
3. นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้
4. มีร่องรอยหลักฐานที่น่าเชื่อถือว่าเมื่อใช้นวัตกรรมนี้แล้วได้ผลนักเรียนมีการพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านภาษาไทยดีขึ้น
5. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
6. ทดลองใช้นวัตกรรม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วและมีการประเมินตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม ทั้งในด้านความเหมาะสมถูกต้องทางภาษา เนื้อหาและความสะดวกหรือปัญหาอุปสรรคต่างๆ ในการทดลองไปใช้สอนในสภาพบรรยากาศของชั้นเรียนจริง คือวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีบันทึกผลคะแนนประเมินก่อนใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรม โดยผู้ครูสอนได้ออกแบบแบบประเมินด้วยการระบุวัตถุประสงค์ในการทดลองตัวแปร และระยะเวลาในการทดลองใช้นวัตกรรมไว้อย่างชัดเจน

9.6 รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

หลังจากการทดลองใช้ ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมไปทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ได้เก็บคะแนนการทดสอบจากชุดฝึกทักษะ ได้วิเคราะห์ผลการทดสอบ แสดงสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนการใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรมและรายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรมต่อผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. คู่มือการใช้นวัตกรรม
3. สื่อ
4. ผลการทดสอบก่อนทดลองใช้นวัตกรรมและหลังทดลองใช้นวัตกรรม

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การปฏิรูปการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หวังที่จะพัฒนาเด็กไทยและคนไทยให้เป็นผู้เรียนตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ของครู จึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หรือ 5 STEPs” ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสืบสอบหรือวิธีสอนแบบโครงงาน ประกอบด้วย "การตั้งคำถาม การแสวงหาสารสนเทศ การสร้างความรู้ การสื่อสาร และการตอบแทนสังคม"



ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม

เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้งคำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบ ด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ

เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูล สารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรนัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้

เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วยแบบต่างๆ หรือด้วยผังกราฟิก การแปรผล จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งเป็นแก่นความรู้ประเภท

1. ข้อเท็จจริง
2. คำนยาม
3. มโนทัศน์
4. หลักการ
5. กฎ
6. ทฤษฎี

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร

คือ ขั้นนำเสนอความรู้ด้วยการมีใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่เข้าใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษา และนำเสนอด้วยวาจา

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม

เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อประโยชน์ส่วนรวมด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นความรู้ แนวทางสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรม ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม อันเป็นการแสดงออกของการเกื้อกูล และแบ่งปันให้สังคมมีสันติอย่างยั่งยืน

เพื่อให้เด็กมีความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ

- ความสามารถด้านภาษา (Literacy)
- ความสามารถด้านคำนวณ (Numeracy)
- ความสามารถด้านเหตุผล (Reasoning ability)

ขอบคุณข้อมูลจาก : ทฤษฎีปัญญา และ ครูณา

กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

แนวคิดของกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

ผู้เสนอทฤษฎีคือ รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และรองศาสตราจารย์ พเยาว์ ยินดีสุข ได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน 5 STEPs Collaborative Learning Process เรียกสั้นๆ คือ CO-5STEPS เป็นแนวการสอนที่มีการดัดแปลงมาจากกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนโดยเพิ่มเติมการทำงานกลุ่มแบบรวมพลังเพื่อให้มีการจัดการเรียนรู้บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์อีกทั้งเน้นการให้นักเรียนร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือกันเด็กเก่งช่วยเด็กเรียนช้าเด็กถนัดกว่าช่วยเด็กถนัดน้อย โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเสมอภาค

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอนเป็นแนวการสอนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ได้ บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์นักเรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมแบบทำงานกลุ่ม โดยทุกคนร่วมด้วยช่วยกัน บทบาทของผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ (Learner) บทบาทของครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นเสนอสิ่งเร้าและระบุดำถามสำคัญ (Stimulating and Key Questioning Collaboratively) ครูนำเสนอสิ่งเร้าที่ เช่น วัตถุสิ่งของ วิดีทัศน์ รูปภาพ การตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามได้ทั้งคำถามง่ายและคำถามยาก ให้ผู้เรียนคาดคะเนคำตอบอาจเป็นรายบุคคล หรือทีมด้วยการใช้วิธีต่าง ๆ
2. ขั้นแสวงหาสารสนเทศและวิเคราะห์อย่างรวมพลัง (Searching and Analyzing Collaboratively) ผู้เรียนทำกิจกรรมศึกษาค้นคว้าตามสื่อการเรียนรู้ที่ครูเตรียมไว้ในเวลาที่กำหนด ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล/สารสนเทศที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้
3. ขั้นรวมพลังอภิปรายและสร้างความรู้ (Discussing and Constructing Collaboratively) ครูให้แต่ละกลุ่มผู้เรียนนำเสนอผังกราฟิกผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผังกราฟิกผู้เรียนแต่ละกลุ่มแก้ไขปรับปรุงข้อมูล/สารสนเทศในผังกราฟิกที่สร้างให้มีสาระความรู้ที่ถูกต้องและชัดเจน
4. ขั้นสื่อสารและสะท้อนคิดอย่างรวมพลัง (Communicating and Reflecting Collaboratively) ผู้เรียนเตรียมนำเสนอผลงานความรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ด้วยวิธีการบอกเล่า สะท้อนกระบวนการ เรียนรู้การทำงาน ข้อเด่น ข้อด้อย จนได้บทเรียน
5. ขั้นรวมพลังประยุกต์และตอบแทนสังคม (Applying and Serving Collaboratively) ผู้เรียนช่วยกันนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับสาระอื่น ๆ หรือปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การบอกเล่า การถ่ายวีดิทัศน์ การเขียนบทความ การทำโครงการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

“จิตศึกษา” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนไปถึงปัญญาภายใน ได้แก่ การมีจิตใหญ่เพื่อรักได้อย่างมหาศาล การเคารพคุณค่าตัวเองและคนอื่น เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างภราดรภาพการมีสติชำนาญเพื่อเท่าทันอารมณ์ การมีสมาธิเพื่อกำกับความสำเร็จ การมีความรับผิดชอบต่อตัวเองและผู้อื่น เป็นต้น

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้ ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้

- สื่อการเรียนการสอน ชุดเสริมทักษะ อ่านออก เขียนได้ (เล่มที่ 1-5)
- ชุดฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียน คำแม่ ก กา และมาตราตัวสะกด
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย สมุดเล่มเล็ก
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ ประโยค ข้อความ
- บัตรคำศัพท์ส่งเสริมการอ่าน
- สื่อการสอน ส่งเสริมการอ่านการเขียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินงานการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

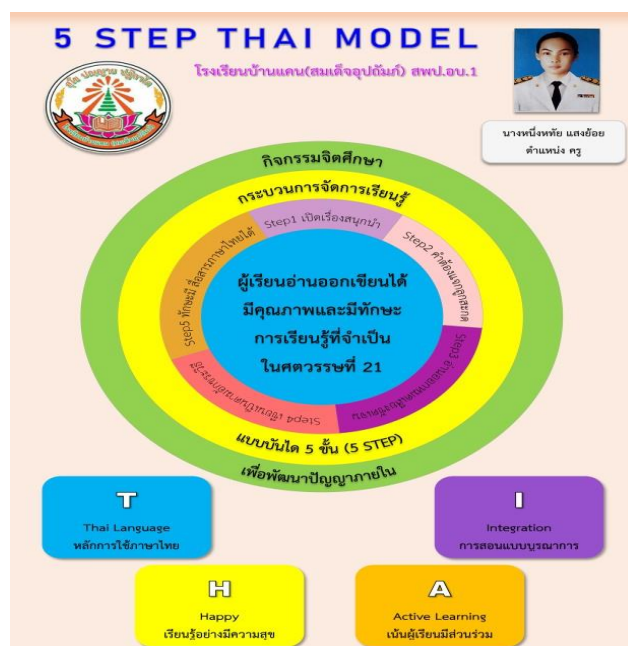
| ขั้นตอน | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | องค์ประกอบ |
|----------------------------|--|--|
| STEP 1 เปิดเรื่องนำสนุก | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-15 นาที <ol style="list-style-type: none"> 1. สิ่งที่จะใช้นำเข้าเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียน และสอดคล้องกับบทเรียน 2. การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆ ทันที 3. การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น <ul style="list-style-type: none"> - ใช้อุปกรณ์ช่วยให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ ฉายภาพยนตร์ <ul style="list-style-type: none"> - การเล่าเรื่อง เช่น การเล่านิทาน การเล่าเหตุการณ์ - การร้องเพลง - การสนทนาซักถาม - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมุติ 4. พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน 5. ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ | <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>STEP 2 คำต้องแจกลูก สะกด</p> | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูควรสอนตามลำดับขั้นตอน จากง่ายไปสู่เรื่องที่ยากขึ้น เพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกถดถอยทางการเรียนรู้ โดยการสอนอ่านต้องฝึกอ่านอย่างช้าๆ อย่ารีบร้อน อย่ารวบรัด แต่ให้นักเรียนทุกคนฝึกซ้ำย้ำทวน จนนักเรียนเกิดความเข้าใจ สามารถอ่านแจกลูกสะกดคำได้ด้วยตนเอง แล้วจึงให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียง พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ คำในแม่ ก กา มาตราตัวสะกด พยัญชนะคำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูควรใช้สื่อการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เช่น ให้นักเรียนฝึกอ่านจากสื่อดิจิทัล บัตรคำ แบบฝึก แบบเรียน และใช้วิธีซักถามสนทนากับนักเรียน นักเรียนต้องฝึกอ่านแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม</p> | <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> |
| <p>STEP 3 อ่านถูกหมด เสียงชัดเจน</p> | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูเขียนรูปพยัญชนะในกระดาน โดยต้องคิดเป็นตัวบรรจงเต็มบรรทัด และลากเส้นให้ถูกต้องตามหลักการเขียนพยัญชนะ ครูลากเส้นซ้ำ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการลากเส้นที่ถูกต้อง และนำนักเรียนอ่านออกเสียง พยัญชนะตัวนั้นไปพร้อม ๆ กัน หลายหลายรอบ</p> <p>2. ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะตามครูโดยให้ออกมาเขียนบนกระดานแล้วมาเขียนลงในสมุดของแต่ละคน ขณะเขียนให้อ่านออกเสียงพยัญชนะไปด้วย</p> <p>3. ให้นักเรียนคัดรูปพยัญชนะแต่ละตัวด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดให้สวยงาม คัดลงในสมุดหลาย ๆ ครั้ง</p> <p>4. ครูต้องคอยสังเกตตรวจสอบ คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และแก้ไขทันทีเมื่อนักเรียนเขียนไม่ถูกต้อง แล้วจึงให้เขียนพยัญชนะตัวต่อไป</p> | <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> |
| <p>STEP 4 เขียนเป็น ตามอักขระวิธี</p> | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูให้นักเรียนได้แสดงด้วยกิจกรรมต่าง ๆ หน้าชั้นเรียน เช่น การนำเสนอผลงาน การเขียนบนกระดาน การตอบคำถาม การสนทนาแสดงความคิดเห็นการทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถโดยการใช้อุปกรณ์เพื่อนช่วยเพื่อน ให้นักเรียนที่มีทักษะการอ่านและ การเขียนช่วยดูแลเพื่อนที่ยังต้องพัฒนา เช่น พาเพื่อนอ่านออกเสียง เขียนให้เพื่อดูเป็นตัวอย่าง</p> | <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> |
| <p>STEP 5 ทักษะมี สื่อสารได้</p> | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูผู้สอนเริ่มต้นจากการสอนให้เด็กจำและออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ หลังจากอธิบายเนื้อหา มีการถามตอบระหว่างครูกับนักเรียน</p> <p>2. จากนั้นนำรูปคำมาเขียนให้นักเรียนเห็นรูปของคำนั้น ๆ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงแจกลูกสะกดคำช้าๆ โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา และคำที่ประสมด้วยสระเดี่ยว สระประสม คำที่มีตัวสะกด คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ตามลำดับ โดยใช้บัตรคำ บัตรภาพ แบบฝึก สื่อดิจิทัล เพลงและเกม</p> | <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> |

สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ร่วมกับนวัตกรรม

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. แบบฝึกทักษะการอ่านเขียน ป.1 การอ่านสะกดคำ
4. แบบฝึกทักษะภาษาไทย ป.1 อ่านเขียนเรียนสนุก
5. แบบฝึกทักษะการอ่าน
6. แบบเรียนภาษาไทย ภาษาพาที และวรรณคดีลำนำ๗๖.แบบฝึกทักษะภาษา ชั้นป.1
7. บัตรคำ บัตรภาพ
8. นิทาน
9. แบบฝึกอ่านคำคล้องจอง สระพาสุนัข
10. ใบงานจากสื่อดิจิทัล
11. สื่อดิจิทัล เช่น ยูทูป วิดีทัศน์การสอน เพลงและเกม
12. ผลงานนักเรียน

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

ผลลัพธ์ที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

12.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดี) อ่านออกเขียนได้ร้อยละ 100 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

12.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดี) มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) สูงขึ้น

ด้านความรู้

ด้านการอ่าน ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับพยัญชนะไทย สระในภาษาไทย วรรณยุกต์ สามารถอ่านสะกดคำแจกลูก อ่านออกเสียงคำในบทเรียน คำพื้นฐาน คำที่ไม่มีตัวสะกด คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา อ่านคำอักษรนำ คำควบกล้ำ ได้ถูกต้องตามอักขระวิธี

ด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถเขียน พยัญชนะไทย ตัวเลขไทย คำศัพท์ในบทเรียน คำพื้นฐาน และคำที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ แต่งประโยค เขียนเรื่องราวต่างๆได้

ด้านทักษะ ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านแจกลูก สะกดคำ อ่านออกเสียง คำคล้องจอง อ่านประโยค บอกความหมายของคำและข้อความ ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน จับใจความสำคัญ เล่าเรื่องราว ตอบคำถามจาเรื่องที่อ่านได้ เลือกอ่านหนังสือที่สนใจอย่างสม่ำเสมอ เช่น นิทาน การ์ตูน ได้ตามทักษะด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดเขียนคำศัพท์ ข้อความ ประโยค สามารถเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคได้

คุณลักษณะที่เกิดกับผู้เรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน เจตคติผู้เรียน ผู้เรียนเรียนรู้วิชาภาษาไทยอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทย รักในภาษาไทย และมีความภาคภูมิใจในภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย

สมรรถนะในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เกิดกับผู้เรียน ได้แก่

- สมรรถนะที่ 1. การฟัง การดู และการพูดเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 2. การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 3. การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ 4. การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

12.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

12.4 ชุมชน ได้รับ

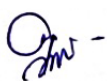
- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรม จำนวน 5,000 บาท

| ที่ | รายการ | จำนวน | ราคา(บาท) |
|-----|-----------------|-------|-----------|
| ๑ | ค่าวัสดุอุปกรณ์ | - | ๕,๐๐๐ |
| | | รวม | ๕,๐๐๐ |

14. การประเมินผล

| จุดประสงค์ | วิธีการ | เครื่องมือ | เกณฑ์ |
|---|--|---|---------------|
| 1. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL | 1.สังเกต 2.สอบถาม 3.ทดสอบ 4.ตรวจผลงาน | 1.แบบบันทึกการสังเกต 2.แบบสอบถาม 3.แบบทดสอบ 4.แบบฝึกทักษะการอ่านเขียน 5.แบบบันทึกผลการประเมินหน่วยการเรียนรู้ 6.แบบบันทึกการตรวจผลงานชิ้นงาน 7.แบบที่การนำเสนอผลงาน | ผ่านร้อยละ 80 |
| 2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น | 1.ประเมินทักษะการอ่านการเขียน 2.ทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) 3.เครื่องมือประเมินความสามารถในการอ่านและการเขียน สพฐ. ครั้งที่ 1, 2 | 1.แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน การเขียน 2.แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน(RT) 3.เครื่องมือประเมินความสามารถในการอ่านและการเขียน สพฐ. ครั้งที่ 1, 2 | ผ่านระดับดี |

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางหนึ่งทัย แสงย่อย)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3. แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ
3. ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา 2568 วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569 ปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

- () โครงการใหม่ (v) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน Reading และการเขียน (Writing) หรือ 3R8C เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถอ่าน เขียน และเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการอ่านการเขียน จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียน ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียนสื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านการเขียน ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินด้านการอ่านการเขียนของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน คือ อ่านเขียนคำ ประโยค และเรื่องราว ไม่เหมาะสมกับวัย

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน สังเกต การเขียนตามคำบอก การแต่งประโยค การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือการคัดลายมือ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถ ปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ส่งผลให้การประเมินการอ่านการเขียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยัง ส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์การสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการ เรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียนของผู้เรียน ที่สามารถ นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตร ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านการเขียน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึก ทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านการเขียนของผู้เรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนของผู้เรียน
- 7.3 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 คน โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภัก)

9. เป้าหมาย

9.1 เสิ้งปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการอ่าน
- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการเขียน
- ผู้เรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

9.2 เสิ้งคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

10.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทฤษฎีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วยหลายทฤษฎี ซึ่งมีแนวคิดมาจาก ปรัชญา การศึกษาพิพัฒนาการนิยม (Progressivism) ปรัชญานี้เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดดั้งเดิม ที่การศึกษาหมกเน้นแต่ เนื้อหา สอนให้ท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญาอย่างเดียว ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มี ความกล้าและความมั่นใจในตนเอง ประกอบกับมีความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิด แนวความคิดปรัชญาการศึกษาพิพัฒนาการนิยมขึ้น ปรัชญานี้เน้นกระบวนการ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ปัญหา ทางวิทยาศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับการศึกษา แนวทางของการศึกษาจึงต้องพยายามปรับปรุงให้สอดคล้องกับ

กาลเวลาและภาวะแวดล้อมอยู่เสมอ การศึกษาจะไม่สอนให้คนยึดมั่นในความจริง ความรู้ และค่านิยมที่คงที่ หรือ สิ่งที่กำหนดไว้ตายตัว ต้องหาทางปรับปรุงการศึกษาอยู่เสมอ เพื่อนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งในการพัฒนา แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) คือ แนวความคิดของนักจิตวิทยาที่พยายามจะอธิบาย เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลของการฝึกฝนซ้ำซาก และเป็นไปใน ลักษณะถาวร ซึ่งไม่สามารถมองเห็นและสังเกตได้โดยตรง โดยที่นักจิตวิทยาแต่ละคนก็มีความเชื่อเกี่ยวกับการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายๆ ทฤษฎี ซึ่ง ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการกล่าวถึงกฎและหลักการ สามารถอธิบายเงื่อนไขว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข, 2548 : 125)

2. ทฤษฎีสรรคนิยม (Constructivism) คือ แนวคิดที่เน้นพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างความรู้ด้วย ตนเองของผู้เรียน โดยเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ นี้ส่งเสริมการพัฒนาภายในตัวบุคคล ให้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาขึ้นด้วยตัวเองมากกว่าที่จะรับ ความรู้ หรือเกิดความเข้าใจจากบุคคลอื่น และบุคคลจะเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของ ผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการลงมือทำหรือการทำงาน และปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียนในลักษณะการเผชิญสถานการณ์จริง ซึ่งมีหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้ Active Process และจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาโครงสร้างทางปัญญา ให้ เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นั้น (อัญชลี สิริรินทร์วรารวงศ์, 2543: 78)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบให้ความร่วมมือ (Cooperative and collaborative learning) กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนเพื่อให้บรรลุหมายของกลุ่ม โดยองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การพึ่งพากันในทางบวก การปฏิสัมพันธ์เกื้อหนุนกันการกำหนดภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ ละคน การใช้ทักษะระหว่างบุคคล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2552: 46)

4. ทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิซึม (Social constructivism) ของ Vygotsky ที่เน้นการสร้างความรู้ ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม โดยเปิดโอกาสให้ครูหรือผู้เรียนที่อาวุโสกว่าแสดงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเชื่อว่าวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับ การสร้างความรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาท สำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัด เกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ระดับต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครู และเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (อมรินทร์ อัมพลพงษ์, 2559: 89)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีสมรรถนะที่สำคัญและ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติและโลกนั้น ต้องมีแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะ สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อผู้เรียนเกิด ทักษะที่สำคัญซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาโดย นักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทย คำว่าการ เรียนรู้เชิงรุกแทน Active Learning ซึ่งมีนิยามความหมาย ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 20) ได้กำหนดความหมายของการจัดการเรียนรู้ แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง เป็นการที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด

กระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ใช้ทักษะพื้นฐานในด้านการอ่าน การเขียน รวมทั้ง การฟัง การตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกันบูรณาการในการเรียนรู้ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 4) ได้กำหนดความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562 : 4) เสนอแนวคิดของ Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจลึกซึ้งซึ่งด้วยการเชื่อมโยง ผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและทักษะผ่านการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555 : 202) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการพัฒนาความคิด ขั้นสูง เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก

จรรยา ดาสา (2552 : 72) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและเชื่อมโยงจากความรู้เดิมด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือทำ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูล จากการเรียนรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย ในการเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 21) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้เชิงรุก ช่วยส่งเสริมให้มีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจาร์ณญาณ ในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรม มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาวิธีการเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง ในการมีวิจาร์ณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. การเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม จะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

4. การเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งผู้เรียน และครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีปัญญา เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนัก แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน มีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

5. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและยั่งยืน เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเรื่องที่เรียนได้อย่างคงทน และมีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกจากการปฏิบัติจริงของตนเอง ที่เกิดจากการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านกระบวนการการคิด การลงมือทำและนำเสนอด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพผู้เรียนโรงเรียนที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาได้อธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 22) ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความมีวินัย ในการทำงานกลุ่มร่วมกับคนอื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560 : 22) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning นั้นสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตามเป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

1. สิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนทำต้องเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง
2. กิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
3. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน
4. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบงานกับชีวิตจริง
5. ผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ตามที่ผู้สอนกำหนด
6. ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง

10.2 แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น

1. PLC ช่วยยกระดับทักษะของครูแต่ละคน เช่น ทักษะการออกแบบการเรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร ทักษะ ICT ทักษะการวัดและประเมินผล ตลอดจนทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทักษะการจัดการความขัดแย้ง ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการอยู่ร่วมกัน

2. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของงานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปณัสยา รัตนพันธ์ 2560 : 79)

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

นักการศึกษาเสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

การัญ กษกานน, สุดารัตน์ อินทรรัตน์ และบุญญาพัฒน์ จันทร์เพชร (2561 : 79) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

1. วิสัยทัศน์ร่วม
2. ทีมร่วมแรงร่วมใจ
3. ภาวะผู้นำร่วม
4. การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ

ปณัสยา รัตนพันธ์ (2560 : 81) ได้เสนอ ดังนี้

1. การเตรียมองค์กร เตรียมสภาพแวดล้อมให้สะอาด รมรื่น ปลอดภัย

2. ก่อรูปวัฒนธรรมองค์กรใหม่ การร่วมกันในการกำหนดเป้าหมายและข้อตกลงร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมร่วมกันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ อีกทั้งเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูดผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาอยู่ในกระบวนการด้วย เช่น การกำหนดช่วงเวลา สถานที่ หัวข้อ ผู้เข้าร่วมและผู้นำวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งซึ่งผู้นำหรือผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในขั้นตอนนี้

กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

1. Dialogue หรือ กระบวนการสนทนาเพื่อเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่างรู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อขจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะได้เพิ่มความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะมีโอกาสรับเนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ถ้าปีที่แล้วเราเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่หล่อหลอมให้เรากลายเป็นคนแบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

2. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของ กลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝน การรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

3. Share & Learn แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวจากหน้างานของกันและกัน เน้นการอภิปรายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์โดยมีเจตจำนงที่ดี ต่อการทำให้งานพัฒนาขึ้น อาจจะทำเป็นคู่ ทำเป็นกลุ่มย่อย และเป็นกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างหัวข้อคำถาม เพื่อ Share & Learn เช่น อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่

เราต้องการพัฒนา ทำอะไรบ้าง ทำอย่างไร ผลเป็นอย่างไร อะไรที่ยืนยันว่าเราได้พบผลเช่นนั้น เราสามารถทำอะไรได้บ้าง

4. AAR (After Action Review) เป็นการร่วมกันอภิปราย สรุปในแต่ละแง่มุมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อให้เกิดการใคร่ครวญ หรือการทบทวนต่อเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ AAR เช่น เห็นอะไร รู้สึกหรือคิดอย่างไร อะไรที่เราได้เรียนรู้ เป็นต้น

5. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมรดกพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านการเขียน จำนวน 3 กลุ่ม ตามผลการประเมินการอ่านการเขียน

2. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) และศึกษาแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในการอ่าน การเขียนอย่างเหมาะสมกับระดับชั้น

3. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ โดยเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความง่ายไปหายาก และใช้ระยะเวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

4. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียน ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมอ่านการเขียน เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ

5. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 8 ชุด ชุดละ 2 กิจกรรม รวม 16 กิจกรรม ประกอบด้วย

| | |
|-------------------------------------|-----------------|
| แบบฝึกที่ 1 คำอักษรควบ กร กว กล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 2 คำอักษรควบ ขร ขว ขล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 3 คำอักษรควบ คร คว คล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 4 คำอักษรควบ พร พล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 5 คำอักษรควบ พร ปล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 6 คำอักษรควบ ตร ผล | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 7 คำอักษรควบ จร ชร ศรี สร | จำนวน 2 กิจกรรม |
| แบบฝึกที่ 8 คำอักษรควบ ทร | จำนวน 2 กิจกรรม |

6. สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่านการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่านการเขียนคำควบกล้ำก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 20 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

7. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่านการเขียน โดยใช้แบบประเมิน IOC

8. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่านการเขียน

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดย กำหนดระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน รวม 16 ชั่วโมง ในปีการศึกษา 2568 ระหว่างเดือนพฤษภาคม – มีนาคม 2568 โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาไทย ตามตารางสอนที่รับผิดชอบและลดเวลาเรียนเพิ่มเลารู้

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

| ที่ | เรื่อง | จำนวน |
|-----|--|---|
| 1 | แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำตามมาตราตัวสะกด จำนวน 8 ชุด ได้แก่ แบบฝึกที่ 1 คำอักษรควบ กร กว กล แบบฝึกที่ 2 คำอักษรควบ ขร ขว ขล แบบฝึกที่ 3 คำอักษรควบ คร คว คล แบบฝึกที่ 4 คำอักษรควบ พร พล แบบฝึกที่ 5 คำอักษรควบ พร ปล แบบฝึกที่ 6 คำอักษรควบ ตร ผล แบบฝึกที่ 7 คำอักษรควบ จร ชร ศรี สร แบบฝึกที่ 8 คำอักษรควบ ทร | จำนวน 16 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม |
| 2 | แผนการจัดการเรียนรู้ | 10 ชั่วโมง |
| 3 | แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่านการเขียน (K) | 20 ข้อ |
| 4 | แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน (P) | 20 ข้อ |
| 5 | แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) | 20 ข้อ |

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

1. ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี
2. ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด
4. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
5. ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น
6. ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

13.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

13.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

13.4 ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน 7,000 บาท

งบประมาณ จำนวน 7,000 บาท (เจ็ดพันบาทถ้วน)

- () เงินอุดหนุน(ค่าจัดการเรียนการสอน) จำนวน.....บาท
 () เงินอุดหนุน(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) จำนวน.....บาท
 () เงินรายได้สถานศึกษา จำนวน.....บาท
 (/) อื่นๆ(ระบุ) เงินงบประมาณจาก สพป.อบ.1 จำนวน.....บาท

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---------------------|-----------------------------------|--------|-------|-------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวมงบประมาณ |
| จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ | | | 7,000 | 7,000 |
| รวมทั้งสิ้น | | | 7,000 | 7,000 |

* ถัวจ่ายทุกรายการ

15.การประเมินผล

| จุดประสงค์ | วิธีการ | เครื่องมือ | เกณฑ์ |
|--|-----------------------------|--------------------------------|---------------|
| 1.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องที่อ่าน | ทดสอบ | แบบวัดทักษะการอ่าน การเขียน | ผ่านร้อยละ 80 |
| 2.เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการอ่านการเขียน | ประเมินทักษะการอ่านการเขียน | แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน | ผ่านระดับดี |
| 3.เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ | วัดเจตคติ | แบบวัดเจตคติ | ระดับมาก |

ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายสิริวิษญ์ บุญเปี่ยม)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

4.แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 รายวิชา วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางพิสมัย สรรพสาร ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
 แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

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

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

วิทยาศาสตร์มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในประจำวันของมนุษย์ การนำความรู้ทาง
 วิทยาศาสตร์ไปใช้ในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดให้เป็นคนที่มีเหตุผล มีความคิด
 ริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดวิเคราะห์และสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้ ทางโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ได้ตระหนัก
 ถึงความสำคัญของวิทยาศาสตร์ต่อการพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะด้านสติปัญญา ที่เป็นช่วงวัย
 แห่งการเรียนรู้ การอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง วัยแห่งการตั้งคำถามข้อสงสัยต่างๆ รอบตัว เพื่อเป็นการพัฒนา
 นักเรียนให้มีเหตุผล ใช้ทักษะที่เหมาะสมกับวัย รู้จักใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์
 และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษารวบรวม ผลการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ จากการวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. นักเรียนขาดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
3. นักเรียนไม่สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาวิทยาศาสตร์

ได้

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง 3 ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2567 นักเรียนบางคนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก ซึ่งส่งผลต่อความสามารถด้านการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา จึงได้นำ รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถ เชื่อมโยงองค์ความรู้จากเนื้อหาในบทเรียนและสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญ จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและ แก้ปัญหาได้ นักเรียนทุกคนมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาวิทยาศาสตร์ (O-NET) สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
2. เพื่อพัฒนาทักษะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568
3. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ให้สูงขึ้น
4. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 17 คน

9. เป้าหมาย

3.1 เเชิงปริมาณ

- 3.1.1 ผู้เรียนร้อยละ 85 มีความรู้ความเข้าใจ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
- 3.1.2. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะทางทางวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
- 3.1.3 ผู้เรียนร้อยละ85 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สูงขึ้น

3.2 เเชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีการพัฒนาทักษะทางทางวิทยาศาสตร์เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ดีขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้าและการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สูงขึ้น

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แรมสมร อยู่สถาพร (2541) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็น กระบวนการทางความคิด เป็นทักษะที่ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ เป็นวิถีทางหนึ่งที่น่าไป สู่จุดหมายปลายทางที่มีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะเป็นการจัดการเรียนที่เน้น นักเรียนเป็นสำคัญ ที่พัฒนาความรู้ ความคิด ความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยครูตั้งคำถามประเภท กระตุ้นให้นักเรียนคิดหาวิธี แก้ปัญหาได้เอง และสามารถนำการแก้ปัญหานั้นมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ภพ เลหาไพบูลย์ (2552) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่ เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเองให้ นักเรียนได้ประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เนื้อหาวิชาโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็น เครื่องมือในการสืบเสาะหาความรู้การสอนแบบนี้เน้นการใช้คำถามเป็นสื่อสำคัญ

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2545) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองหรือสร้างความรู้ด้วย ตนเองโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายวิธีสืบเสาะหาความรู้จะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญของการเรียน

ทิตินา แชมมณี (2548) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการดำเนินการเรียนการสอนโดยครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถามเกิดความคิดและลงมือเสาะแสวงหาความรู้เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเองโดยที่ครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนเช่นในด้านการสืบค้นหาแหล่งความรู้การศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์การสรุปข้อมูลการอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

พจนนา ทรัพย์สมาน (2549) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ให้นักเรียนใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างความรู้ของตนเองจากการคิดและปฏิบัติจริงตามลำดับขั้นเพื่อวิเคราะห์ความสำคัญจำเป็นของสิ่งที่เรียนรู้วางแผนกำหนดขอบเขตวิธีการเรียนรู้ลงมือเรียนรู้ตามแผนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้วิเคราะห์อภิปรายสรุปความรู้ข้อคิดแนวทางปฏิบัติจัดทำผลงาน รายงานผลการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ของตนในรูปแบบต่าง ๆ ตามความถนัดความสนใจ

จากการศึกษาความหมายการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิด คำถามเกิดความคิดและลงมือค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ และมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของนักเรียน

กระบวนการเรียนการสอนที่ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle) (สถาบันการส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจซึ่งอาจ เกิดขึ้นจากรื่องที่สนใจซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสนใจซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่มเรื่องที่สนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้นหรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้อแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะศึกษาในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นใดน่าสนใจครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นตัวกระตุ้นด้วยการเสนอประเด็นขึ้นมาก่อนแต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษาเมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องการ

ศึกษาจึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้นอาจรวมถึงการรวบรวมความรู้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็น ที่จะศึกษามากยิ่งขึ้นและมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่ สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้วก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ลงมือปฏิบัติเพื่อรวบรวมข้อมูลข้อสนเทศหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธีเช่นการทดลองทำกิจกรรมภาคสนามการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างพอเพียงที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลเพียงพอจากการสำรวจ ตรวจสอบแล้วจึงนำข้อมูลข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์แปลผลสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่นบรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์หรือวาดรูปสร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้ อาจเป็นไปได้หลายทาง เช่นสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ได้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่เกี่ยวข้อง กับประเด็นที่ตั้งไว้แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

4. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้ เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายในสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดมีน้อยซึ่งก็จะให้เชื่อมโยงกับ เรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5. ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้างอย่างไรและมากน้อยเพียงใดจากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ

การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นประเด็นหรือคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไปทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle ดังภาพประกอบ 1



ภาพ 1 การเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle)

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันทั้งที่นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อใจของแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรรณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินงานการพัฒนาทักษะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ในการจัดการเรียนการสอนได้ใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

| ขั้นตอน | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ |
|---------------------------------|--|
| 1.การสร้างความสนใจ (Engagement) | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-10 นาที 2. สิ่งที่จะใช้นำเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน 3. การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆทันที 4. การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น <ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การสนทนาซักถาม - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมุติ - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ ฉายภาพยนตร์ 5. พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน |

| | |
|-------------------------------------|--|
| | <p>6. ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ</p> |
| 2. การสำรวจและค้นหา (Exploration) | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานของนักเรียนไปสู่กิจกรรมโดยใช้คำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหา 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน ใช้เทคนิควิธีการแบ่งกลุ่มโดยใช้วิธีครูให้นักเรียนนับเลข 1-5 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคนในห้อง จากนั้นให้นักเรียนที่นับได้เลขตัวเดียวกันมาอยู่กลุ่มเดียวกัน 3. ครูแจกใบความรู้ และให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากใบความรู้ และหนังสือเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) 4. ครูแจกใบกิจกรรม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปศึกษา โดยครูซักถามความเข้าใจในการทำกิจกรรม 5. นักเรียนแต่ละคนทำกิจกรรม โดยครูสังเกตการณ์ทำกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งให้คำแนะนำหากนักเรียนมีข้อสงสัย เกี่ยวกับการทำกิจกรรม |
| 3. อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายและลงข้อสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนตอบคำถามฉันรู้อะไร (จากการสำรวจและค้นหา) จากนั้นสุ่มนักเรียนเสนอผลการสำรวจและค้นหา 2. ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ 3. จากนั้นร่วมกันอภิปรายเพื่อให้ได้ข้อสรุปจากกิจกรรมที่สำรวจและค้นหา |
| 4. การขยายความรู้ (Elaboration) | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกระตุ้นให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่สงสัยหรืออยากรู้เพิ่มเติม จากนั้นครูสุ่มนักเรียน 2 -3 คน นำเสนอคำถามของตนเองหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำถามที่นำเสนอ 2. ครูแจกใบงานหรือ แบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนลงมือทำใบงานเพื่อส่งท้ายชั่วโมง |
| 5. การประเมินผล (Evaluation) | <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูประเมินองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน จากใบงานหรือแบบฝึกทักษะ 2. ครูประเมินการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม จากใบกิจกรรม โดยการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม 3. ครูสังเกตและประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียนแต่ละคน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน |

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาทักษะวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ประกอบด้วยโครงสร้างและองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้:

12.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 1.การสร้างความสนใจ (Engagement) 2. การสำรวจและค้นหา (Exploration) 3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 4. การขยายความรู้ (Elaboration) 5. การประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ กัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

12.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

บทนำ

- คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)

เนื้อหาหลัก

- ใบความรู้เกี่ยวกับการเกิดและผลของแรงไฟฟ้า วงจรไฟฟ้าอย่างง่าย

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- ใบกิจกรรมเกี่ยวกับการเกิดและผลของแรงไฟฟ้า การต่อเซลล์ไฟฟ้า การต่ออุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน

แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

12.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ขั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้แบบฝึกทักษะ

2) ขั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ

- การอภิปรายร่วมกัน
- 3)ขั้นสรุป
- สรุปองค์ความรู้เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
 - สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
 - ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้ความเข้าใจเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

มีทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้

พื้นฐาน (O-NET) สูงขึ้น

13.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีคุณภาพ

13.3 โรงเรียน

1. โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
2. โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูงขึ้น

13.4 ชุมชน

1. ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
2. สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 5,000 บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....5,000.....บาท

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---|-----------------------------------|--------|-------|-----------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวม งบประมาณ |
| จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย) | | | 5,000 | 5,000 |
| รวมทั้งสิ้น | | | 5,000 | 5,000 |

15 การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|--|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 85 อยู่ในระดับคุณภาพ 3 | - แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ | - แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน |
| 2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน | - แบบประเมิน - แบบสอบถาม | - แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม |
| 3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ | - แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน | - แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม |

(ลงชื่อ)



(นางพิสมัย สรรพสาร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

5. แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 - 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

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

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

ปัญหาที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย เน้นให้นักเรียนท่องจำสอนเนื้อหาให้ได้มากที่สุด ครูไม่ได้ปลูกฝังให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา นักเรียนจึงขาดทักษะการคิดและขาดในการวางแผนการทำงานและนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆที่มีรูปแบบคล้ายกันได้ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีค่อนข้างต่ำ

“เศษส่วน” มีความสำคัญในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สำหรับการต่อยอดในเนื้อหาของรายวิชาคณิตศาสตร์ในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น เช่น ทศนิยม เปอร์เซ็นต์ร้อยละ อัตราส่วน เป็นต้น จากการทดสอบเรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า นักเรียนส่วนมากมีความสับสนในเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน นั้นเป็นเพราะนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

เกี่ยวกับเศษส่วน จึงไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับโจทย์ปัญหาการบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน และรวมไปถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเศษส่วนได้

จากความสำเร็จและสภาพปัญหาดังกล่าว ในฐานะครูผู้สอนรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ สภาพปัญหาและสาเหตุของปัญหา จึงมีความสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในรูปแบบของชุดฝึกทักษะ ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนเรื่อง เศษส่วน ที่มีเนื้อหาที่มีความยากและต้องการความรู้ความเข้าใจมาก จึงได้นำมาয়าระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการแก้ปัญหา การบวก การลบ การคูณ และการหารเศษส่วน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาคณิตศาสตร์ (O-NET) ให้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง เศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)
- 7.2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง เศษส่วน ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)
- 7.3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
จำนวน 39 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เสิ่งปริมาณ

- 9.1.1. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน สูงขึ้น
- 9.1.2. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะการแก้ปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน

9.2 เสิ่งคุณภาพ

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ให้ความสนใจต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วนสูงขึ้น ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

10.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันท่วงทีนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจ้อยแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กรุณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้กันอย่างจริงจัง (Actively Involved) แม้การเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริงๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้จะให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน

บูคอก (Boocock, 1981 : 50) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอนสามารถเล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะให้ผู้เล่นรู้จักการแก้ไขปัญหา รู้จักการเป็นผู้แพ้ ผู้ชนะ

สุคนธ สินธพานนท์ (2551:127) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เขาใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆรวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชัดเจน

ทิศนา แคมมณี (2552 : 365) ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้และสรุป โศภิริรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องหาแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์โดยให้ผู้สอนยึดถือกติกาเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยสร้างบรรยากาศที่ตื่นเต้น สนุกสนาน และจูงใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ และได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็นมาก่อน

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ที่ให้บรรลุจุดหมายในด้านต่าง ๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานเพิ่มเติมความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

สาโรช โศภิริรักษ์ (2546 : 105-106) เสนอขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ชี้แนะผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ตกลงกับผู้เรียนบอกกติกาและข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจ แล้วเตรียมสถานที่วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น เกมบางเกมจะต้องมีการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม
2. การเล่นเกมให้ผู้เรียนแบ่งเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดโดยมีผู้สอนคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง

3. ชั้นสรุปผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกมนี้

โดยทั่วไปเกมจะมีส่วนนำที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นทราบและเข้าใจหลักการและวิธีการ ผู้เรียนส่วนใหญ่ มุ่งความสนใจที่จะแก้ปัญหาที่ไม่มีความสำคัญมากกว่า ในการเล่นเกมจะเห็นได้ว่า เกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษานั้น ต้องจัดทำอย่างมีระบบโดยจัดให้มีส่วนประกอบที่สำคัญเพื่อประโยชน์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนบางครั้งเรียก GameBased Learning นั้นเป็นส่วนที่สำคัญของเกมดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) จุดมุ่งหมายแต่ละเกมนี้ขึ้นอยู่กับผู้เล่น ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักมีจุดมุ่งหมายที่ฝ่าฝืนให้ได้ชัยชนะ บางครั้งเป้าหมายของผู้เล่นนั้นก็แตกต่างไปจากเป้าหมายของเกมที่กำหนดไว้ จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมการศึกษายังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอนโดยใช้การเล่นเกมการศึกษาที่ดีนั้น ผลสำเร็จจากการเรียนควรได้จากการฝึกฝนจนมีความชำนาญซ้ำ หรือจากความรู้ที่ได้รับไปมากกว่าที่จะประสบผลสำเร็จ เพราะโชคช่วยหรือด้วยความบังเอิญ การศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันที ถ้านักเรียนเหล่านั้นเกิดความเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายเสียก่อน

2. กฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในเกมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น เกมมักจะถูกลงกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละสถานการณ์จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ไว้ดังนี้

1. ผู้เล่น (Player) มีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น
2. อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์มักจากกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม
3. วิธีการเล่น (Procedure) การบอกรายละเอียดของวิธีการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น วิธีการเล่น
4. ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น โดยจะบอกขอบเขตและข้อจำกัดของผู้เล่น ข้อห้ามปฏิบัติ ยังรวมถึงการลงโทษในกรณีผู้เล่นฝ่าฝืน
5. คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่นที่จะทำให้เล่นเกมนี้ขึ้นหรือมีผลดีต่อการเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษามีข้อที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของพวกเราเรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเองรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบ

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อายากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทนายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้มันจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนี้ๆ ไปได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหาร จัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึก ทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะ ต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

ลักษณะของ Game คือ เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน ไม่ได้เน้นวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ และในระหว่างการเล่นจะมีผู้แพ้และผู้ชนะ แต่สำหรับ Game-based Learning เป็นไปเพื่อการเรียนรู้ คือเด็กเรียนรู้แล้วได้อะไร แต่อาจจะไม่มีหรือไม่มีผู้แพ้หรือผู้ชนะก็ได้ (Game - based Learning) จึงเป็นวิธีการสอนของครูที่กำลังเป็นที่นิยม เพราะเป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning และนักเรียนต้องมีส่วนร่วมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กตื่นตัวและสนุกสนานในการเรียนรู้ ดังนั้น Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) Practice การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองทำ

2) Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วย ตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า

3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความ ผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยทำให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญต่างๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้น 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

ครูทบทวนการเขียนอัตราส่วนด้วยการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

2.2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน โดยคละตามระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และ อ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

ขั้น 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

ผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกมใหม่หรือกิจกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

ขั้น 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

5.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือ ผู้ แพ้ มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

5.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนา ทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อ ผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธี ใด จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

5.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผัง ความคิดร่วมกันสรุปเนื้อหา

5.4 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ เพื่อฝึกฝนทักษะการเรียนรู้

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบการพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

| วันเดือนปี | กิจกรรม | เครื่องมือที่ใช้ |
|--|---|--|
| 19 พฤษภาคม 2568 | 1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เอกสาร คู่มือครู วิชาคณิตศาสตร์ | |
| 4 มิถุนายน 2568 | 2. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล 3. วิเคราะห์ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข | แบบทดสอบก่อนเรียน (เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นที่เรียน) |
| 1 กรกฎาคม 2568 | 4. สร้างนวัตกรรม 4.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 4.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน 4.3 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 4.4 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร 4.5 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว 4.6 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4.7 บอร์ดเกมเศษส่วน 4.8 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน | |
| 28 สิงหาคม 2568 | 5. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูวิชาการ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน IOC | แบบประเมิน IOC |
| 3 พฤศจิกายน 2568 | 6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน เป็นรายบุคคล | แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน |
| 10 พฤศจิกายน 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569 | 7. จัดการเรียนสอนโดยใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน พร้อมให้ผู้เรียนฝึกฝนผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่อง เศษส่วน แบ่งเป็น 3 ระดับชั้นดังนี้ 7.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน 7.1.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน | |

| | | |
|--|--|---|
| | 7.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 7.2.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 7.2.2 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ ทหาร 7.2.3 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว 7.3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 7.3.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 7.3.2 บอร์ดเกมเศษส่วน 7.3.4 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน | - แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 |
| 10 พฤศจิกายน 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569 | สังเกตพัฒนาการและจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน | |
| 3 มีนาคม 2569 | 8. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง เศษส่วน 9. ให้ผู้เรียนทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ | - แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง เศษส่วน - แบบวัดเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ |
| 9 มีนาคม 2569 | สอนซ่อมเสริมจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน | |
| 27 มีนาคม 2569 | สรุปและรายงานการใช้นวัตกรรม | |

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้กำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบ ดังนี้

1. เนื้อหาและสาระสำคัญ

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| เศษส่วนแท้ เศษเกิน | การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ | การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ |
| จำนวนคละ | การบวก การลบ | การบวก การลบ |
| เศษส่วนที่เท่ากับจำนวนนับ | การคูณ | การบวก ลบ คูณ ทหารระคน |
| เศษส่วนที่เท่ากัน | การหาร | |
| เศษส่วนอย่างต่ำ | การบวก ลบ คูณ ทหารระคน | |
| การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ | | |
| การบวก การลบ | | |

2. นวัตกรรม

| ที่ | เรื่อง | รายละเอียด |
|---|---|-------------------|
| แบบฝึกทักษะ | | |
| 1 | แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่องเศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 15 เรื่อง 16 หน้า |
| 2 | แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 | 17 เรื่อง 20 หน้า |
| 3 | แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 6 เรื่อง 13 หน้า |
| เกมการศึกษา | | |
| 4 | เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน | |
| 5 | เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร | |
| 6 | เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว | |
| 7 | บอร์ดเกมเศษส่วน | |
| 8 | เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน | |
| หน่วยการเรียนรู้ “เศษส่วน ชวนสนุก” | | |
| 1 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) | 5 ชั่วโมง |
| 2 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5) | 7 ชั่วโมง |
| 3 | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) | 4 ชั่วโมง |

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

- 13.1.1 ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน มากขึ้น
- 13.1.2 ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง เศษส่วน
- 13.1.3 ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

13.2 ครูผู้สอนได้รับ

- 13.2.1 ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ
- 13.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาได้ง่าย จากการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

13.3 โรงเรียนได้รับ

- 13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 13.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น

13.4 ชุมชน ได้รับ

- 13.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- 13.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


งบประมาณ จำนวน 5,000 บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

- () เงินอุดหนุน(ค่าจัดการเรียนการสอน) จำนวน.....บาท
 () เงินอุดหนุน(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) จำนวน.....บาท
 () เงินรายได้สถานศึกษา จำนวน.....บาท
 (/) อื่นๆ(ระบุ) งบประมาณจาก สพป.อบ.1 จำนวน.....บาท

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---------------------|-----------------------------------|--------|-------|-------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวมงบประมาณ |
| จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ | | | 5,000 | 5,000 |
| รวมทั้งสิ้น | | | 5,000 | 5,000 |

14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|---|---|--|
| 1. ร้อยละของผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง เศษส่วน | ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ผ่านการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน | - แบบทดสอบก่อนเรียน - แบบทดสอบหลังเรียน |
| 2. ร้อยละของผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง เศษส่วน | ตรวจสอบการแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบของนักเรียนผ่านการตรวจแบบฝึกทักษะ สังเกตการเล่นเกม และการตอบคำถาม | - แบบฝึกทักษะ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถาม |
| 3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ | ตรวจสอบการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผ่านการใช้แบบวัดเจตคติ | แบบวัดเจตคติ |

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์)
 ตำแหน่งครูผู้ช่วย

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.../...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

6.แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 รายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวมลฤดี รัตนกุล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสาร
 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ

3.ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568 - 31 มีนาคม 2569

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมา
 ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้
 ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริหารทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันและเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน
 ทั่วโลกจึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้ ฝึกทักษะจนเกิดความชำนาญ ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการฟัง ทักษะการ
 พูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการสื่อสาร
 จากสังเกตการพูดแต่ละกิจกรรม ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดส่งผลให้การประเมินการ
 พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้ในทักษะอื่นๆไม่บรรลุ
 เป้าหมายตามที่กำหนด

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ให้ความรู้ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร
 ในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้

3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 17 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับ สิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคล มีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้าง ความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็ว่าเป็นการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จาก ประสบการณ์กระบวนการในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียง อย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์”เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่าง มีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ ข้อความรู้ แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความกระตือรือร้นใน การจะทำกิจกรรม ต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับ เพื่อนๆ” กระบวนการเรียนรู้Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน ได้มาก และ นานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมอง ที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบ 6 ความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่ง อธิบายไว้ ดังรูป



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%

- การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ด้วยกิจกรรม อื่นในขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
- หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้ คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น 30%
- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น เป็น 50%
- กระบวนการเรียนรู้ Active Learning
- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนา ตนเอง เต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึก ทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น 70%
- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับ สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ ปีการศึกษา 2568 ได้ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|---|---|
| 1.ขั้นวางแผน (plan) | <ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning |
| 2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง | <p>ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ เวลา 12 ชม. จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทำสื่อคอนโด คำศัพท์ เป็น 6 ชุด ชุดละ 12 คำ รวม 72 คำ และแบบฝึกเสริมทักษะเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ สร้างแบบประเมินทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการสื่อสาร ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัย - เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ - แบบประเมินทักษะการออกเสียงคำศัพท์ การสนทนา ระดับคุณภาพ 4 ระดับ จำนวน 5 ข้อ |
| 2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) | <p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นความสนใจ |

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมจับคู่ - แบบทดสอบก่อนเรียน - รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น |
| 2.2 ชี้นำเสนอ (Presentation) - แจ้างจุดประสงค์การเรียนรู้ | <ul style="list-style-type: none"> - คำศัพท์เกี่ยวกับ ครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า อาชีพ กิจกรรมประจำวัน โรงเรียน โดยใช้สื่อคอนโตคำศัพท์ - โครงสร้างประโยคคำถาม-การตอบ ง่ายๆสั้นๆ โดยนักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น |
| 2.3 ชี้นฝึก (Practice) | <ul style="list-style-type: none"> - อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค - ฝึกสนทนาเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ - Role Play - Work in pairs |
| 2.4 ชี้นการใช้ภาษา (Production) | <ul style="list-style-type: none"> - ใบบงาน - work in pairs - สื่อคอนโตคำศัพท์ |
| 2.5 ชี้นสรุป (Wrap up) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน | <ul style="list-style-type: none"> - ผลงานนักเรียน - Role Play - แบบทดสอบหลังเรียน |
| ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม | <ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้สื่อคอนโตคำศัพท์ - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น |
| ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ | สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป |

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

| ลำดับที่ | ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด |
|---|--|
| 1. กิจกรรมชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) | แบบทดสอบก่อนเรียน, Power Point, Video, บัตรภาพ |
| 2. กิจกรรมชี้นำเสนอ (Presentation) | - ใบบงาน, บัตรภาพ |
| 3. กิจกรรมชี้นฝึก (Practice) | - คลิป VDO บทสนทนา และตัวอย่าง Role Play |

| ลำดับที่ | ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด |
|---|--|
| 4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) | - ใบงาน/แบบฝึกหัด/บัตรภาพ - ใบความรู้ - สื่อคอนโตคำศัพท์ |
| 5. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้ | -แบบทดสอบหลังเรียน |

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะสื่อสาร ภาพหรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด
- ตัวอย่างกิจกรรม ครูออกเสียงคำศัพท์ ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ
- กิจกรรม การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการสื่อสารที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น การสื่อสารคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า อาชีพ กิจกรรมประจำวัน โรงเรียน การสนทนาง่ายๆสั้นๆ โดยอาจจะนำข้อมูลในครอบครัวของนักเรียนมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นตัวอย่างประกอบ
- ตัวอย่างกิจกรรม การอธิบายหลักการออกเสียง การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ มาใช้ในการสื่อสารด้วย

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆที่เหมาะสม
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานการณ์ที่กำหนด และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ และระบุชื่อคำศัพท์ที่ นักเรียนได้เรียนรู้

องค์ประกอบ

- การฝึกพูดภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการสื่อสาร
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- กิจกรรม การให้ผู้อ่านคำศัพท์และการสนทนาสถานการณ์ต่างๆ
- ตัวอย่างกิจกรรม คำศัพท์ duck ให้นักเรียนระบุว่าชอบอยู่ที่ใด และชอบทำกิจกรรมอะไร

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านและการสื่อสารของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการสื่อสาร

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่าง ๆ

1. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
2. Presentation: นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านคำศัพท์และการสนทนา
3. Practice: ฝึกทักษะการสนทนาในรูปแบบของสถานการณ์ต่างๆ
4. Production: ฝึกอ่าน สนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
5. Wrap-up: ทบทวนและสรุปผลการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อคอนโต คำศัพท์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นักเรียน เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

- 12.1 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- 12.2 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
- 12.3 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่างๆ
- 12.4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

12.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ 5,000 บาท (ค่าวัสดุอุปกรณ์)

14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|--|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 70 อยู่ในระดับคุณภาพ 3 | - แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ | - แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน |
| 2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน | - แบบประเมิน - แบบสอบถาม | - แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม |
| 3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ | - แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน | - แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม |

(ลงชื่อ)



(นางสาวมลฤดี รัตนกุล)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

7. แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ ระดับปฐมวัย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางอรทัย ตุมร ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

(✓) โครงการใหม่

() โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 พัฒนาเด็กตั้งแต่ แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมทั้งการจัดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริม พัฒนาการทางสติปัญญาได้แก่ การคิด การใช้ภาษา การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ จำนวน มิติ ความสัมพันธ์ เวลา เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผ่านการเล่นโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

คณิตศาสตร์นั้นมีความสำคัญและมีความจำเป็นมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัย แนวคิดต่างๆ เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ในระดับที่

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สูงขึ้น และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แนวทางการจัดประสบการณ์เรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยดังที่สภาครุคณิตศาสตร์แห่งชาติสหรัฐอเมริกาได้ให้แนวทางสำหรับการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูต้องตระหนักว่าการสอนคณิตศาสตร์อย่างไร ให้มีความสัมพันธ์กับหัวเรื่องและควรเป็นการสอนที่บูรณาการเนื้อหาคณิตศาสตร์กับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ควรสังเกตการทำกิจกรรมของเด็กและเข้าพูดคุยหรือแนะนำเด็ก จัดกิจกรรมที่หลากหลาย นำต้นตื้น ทำท่ายความสามารถ ซึ่งเด็กจะเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเหล่านั้น สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2563 : 60) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรจัดในรูปของกิจกรรมแบบบูรณาการกับกิจวัตร และกิจกรรมประจำวัน ผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เกิดความรู้อย่างเข้าใจ มีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์และมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ ครูหรือผู้ที่มีหน้าที่อบรมเลี้ยงดูและพัฒนาเด็กควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยคำนึงถึงความเหมาะสมและความสอดคล้องกับวุฒิภาวะของเด็ก ใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม โดยเริ่มต้นจากของจริง ของจำลอง รูปภาพ และสัญลักษณ์ตามลำดับ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่เด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ซึ่งมีความซับซ้อนมากขึ้น ได้แก่ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง (One-to-one correspondence) การจำแนก (Classifying) การเปรียบเทียบ (Comparing) และการเรียงลำดับ (Ordering) จากแนวคิดข้างต้น กล่าวได้ว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ช่วยสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้เด็กมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ตามสาระที่ควรเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย และเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาต่อไป (อัญพร พุยบัวค้อ : 2562, 16)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมือนวัตกรรมต่าง ๆ และเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้

เกมการศึกษาเป็นหนึ่งในเครื่องมือการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ จากการลงมือทำ และสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนมีทักษะการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ มีกฎเกณฑ์ กติกาต่าง ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ได้แก่ การจับคู่ การต่อภาพให้สมบูรณ์ การวางภาพ ต่อปลาย (โดมิโน) การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ การศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต้) การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม) เกมพื้นฐานการบวก และการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กเมื่อเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับทักษะทางคณิตศาสตร์พบว่าเด็กมีปัญหา เช่น ขาดทักษะการจำแนก การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ จำตัวเลขไม่ได้ บอกจำนวนที่สัมพันธ์กับตัวเลขไม่ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ครูสอนจึงได้เกิดแนวคิดที่จะจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก และให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติ ให้เด็กมีความสนใจ สนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้มากขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
3. เพื่อพัฒนาด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 15 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

- 9.1.1. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
- 9.1.2. ผู้เรียนร้อยละ 85 ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
- 9.1.3. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

9.2 เชิงคุณภาพ

- 9.2.1. นักเรียนมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น
- 9.2.2. นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
- 9.2.3. นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร ความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้าง รากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม การจัดการ ประสพการณ์ให้เด็กจะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษาโดยต้องคำนึงถึงความสนใจ และความต้องการของเด็ก พัฒนาเด็กทุกด้าน 3 อย่างสมดุลโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่าน การเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัย ความแตกต่าง ระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กแต่ละคนมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคม (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547, น. 5, 8)

การส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัย ต้องจัดกิจกรรมให้เด็กได้ลงมือ ปฏิบัติ ได้คิด และเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน เช่น เรียนจากเกม ฝึกให้เด็กรู้จักการเปรียบเทียบ เรียงลำดับ นับ เพิ่มลด จัดพวก จำแนก จัดรูปแบบ ชั่งน้ำหนัก จากการเล่นหรือสัมผัสด้วยการตระหนักถึงสิ่งที่กำลัง ปฏิบัติไปสู่การเรียนรู้ คณิตศาสตร์ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551, น. 160) ซึ่งสอดคล้องกับ อัญชลี ไสยวรรณ (2553, น. 1) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก ควรเน้นให้เด็กได้คิดและเรียนรู้ ด้วยปฏิบัติจริง ผ่านประสาทสัมผัส สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม จะช่วยพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์และ ความคิดรวบยอดได้ดีขึ้น ซึ่งครูผู้สอนต้องจัด ประสบการณ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ให้เด็กได้รับประสบการณ์ ตรงจากการปฏิบัติโดยใช้สื่อ ของจริง ใช้การสังเกต การเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม การจำแนก การคาดคะเน การใช้ เครื่องมือ การบันทึก และสรุป เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการคิด เด็กจะได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง มากกว่า การเรียนรู้ด้วยการบอกเล่า หรือการสรุปของครูผู้สอน ซึ่งเป็นการสร้างเจตคติที่ดีให้เด็กเกิดความเข้าใจ และจดจำได้ยาวนาน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551, น. 19-20)

เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิด ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การวัด การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ เป็นส่วนหนึ่งที่เด็กได้ เรียนรู้จากการเล่นเกมการศึกษา การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในระดับปฐมวัย ครูควรจัดกิจกรรมโดยการใช้ของจริง ให้เด็กได้ฝึกวัด เปรียบเทียบ และเรียงลำดับ เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ได้สำรวจทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรง ช่วยให้เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์ดีขึ้น เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงล าดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547, น. 66)

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เป็นวิธีการที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวัด การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับอย่างสนุกสนาน และทำหาความสามารถ โดยเด็กเป็นผู้เล่นเองและ เล่นตามกติกา ได้รับ ประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมการศึกษา ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและ อยู่คงทน (ทิตินา แชมมณี, 2555, น. 365 - 369) ดังที่ สุณี บุญพิทักษ์ (2557, น. 276 - 277) กล่าวว่าเกมการศึกษา เป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอน ทำให้เด็กได้พัฒนาการคิดหาเหตุผล การสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่าง มือกับตา และทบทวนเนื้อหาที่ได้ เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานสำคัญต่างๆ

11.การออกแบบกระบวนการการเรียนรู้

11.1 ออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

11.1.1 ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

11.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 วิเคราะห์มาตรฐาน การศึกษาปฐมวัยและตัวบ่งชี้

11.1.3 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการสร้างแผนการจัด ประสบการณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

11.1.4 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการจัดประสบการณ์การ เรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยและดำเนินการจัดทำ แผนการจัดประสบการณ์

11.1.5 ดำเนินการจัดทำเกมเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก ปฐมวัย ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก ประกอบด้วย 15 ชุดกิจกรรม ดังนี้

- 1.เกมรูปทรงทรงแท่ง
- 2.เกมแต่งโมบายเพลีน
- 3.เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข
- 4.เกมดอกไม้พาเพลีน
- 5.เกมจำแนกแกลกดาว
- 6.เกมนิ้วมือทรงแท่ง
- 7.เกมจับคู่ตัวเลขกับต้นไม้
- 8.เกมวงล้อมหาสนุก
- 9.เกมเมล็ดแต่งโมนับเลข
- 10.เกมวงล้อมหาสนุก
- 11.เกมเมล็ดข้าวทรงแท่ง
- 12.เกมจับคู่ภาพกับเงา
- 13.เกมจับคู่พยัญชนะ

14. เกมเรียงลำดับขนาด

15. เกมจัดหมวดหมู่

15.1. นำนวัตกรรมการชดเชยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก ไปจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

15.2. จัดทำแบบประเมินและประเมินผลทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

11.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพเดมมิ่ง PDCA)

P = Plan (วางแผน)

1. กำหนดเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสร้างชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step

2. การวางแผนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง องค์กรประกอบในการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

ขั้นที่ 2 อธิบายกิจกรรม (Explanation)

ขั้นที่ 3 เล่นเกม (Playing Game)

ขั้นที่ 4 เสนอความคิด (Creativity)

ขั้นที่ 5 อภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (Discussions and conclusions)

เมื่อศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงได้วางแผนการจัดประสบการณ์โดยกำหนดจุดประสงค์และรูปแบบของกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์โดยบูรณาการในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมอย่างเหมาะสม

3. จัดทำเกมเพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์

D = Do (ลงมือปฏิบัติ)

4. ลงมือปฏิบัติตามแผน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์และนำไปใช้กับเด็กชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

C = Check

5. ตรวจสอบผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ ที่ได้นำไปจัดประสบการณ์กับเด็กปฐมวัยแต่ละสัปดาห์โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตผลการจัดประสบการณ์ และทำแบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ แล้วนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80

A = Action

6. นำผลการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ไปปรับปรุง พัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์ให้ดีขึ้น

จากการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์เวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยบูรณาการในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม และทดลองปฏิบัติเป็นเวลา 5 สัปดาห์สามารถส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดีขึ้น

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมและสาระสำคัญ

| ที่ | ชื่อกิจกรรมเกมการศึกษา | สาระสำคัญ |
|-----|--------------------------|---------------------------|
| 1. | เกมรูปทรงทรงแท่ง | รูปร่างรูปทรง |
| 2. | เกมแต่งโมบายเพลีน | การเรียงลำดับ |
| 3. | เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข | การจับคู่, การรู้ค่าจำนวน |
| 4. | เกมดอกไม้พาเพลีน | การเรียงลำดับ |
| 5. | เกมจำแนกแกลกดาว | การจัดหมวดหมู่ |
| 6. | เกมนิ้วมือทรงแท่ง | การรู้ค่าจำนวน |
| 7. | เกมจับคู่ตัวเลขกับต้นไม้ | การรู้ค่าจำนวน |
| 8. | เกมวงล้อมหาสนุก | การรู้ค่าจำนวน |
| 9. | เกมเมล็ดแต่งโมนับเลข | การรู้ค่าจำนวน |
| 10. | เกมวงล้อชวนตะลุย | การรู้ค่าจำนวน |
| 11. | เกมเมล็ดข้าวทรงแท่ง | การรู้ค่าจำนวน |
| 12. | เกมจับคู่ภาพกับเงา | การจับคู่ |
| 13. | เกมจับคู่พยัญชนะ | การจับคู่ |
| 14. | เกมเรียงลำดับขนาด | การเปรียบเทียบขนาด |
| 15. | เกมจัดหมวดหมู่ | การจัดหมวดหมู่ |

13. ผลที่ว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

1. เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
3. เด็กมีพัฒนาการด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะกับวัย

13.2 ครูผู้สอนได้รับ

- 13.2.1 ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
- 13.2.2 ครูมีทักษะการสอนใหม่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่หลากหลาย

13.3 โรงเรียนได้รับ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย

13.3.2 โรงเรียนสื่อการสอนคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้น

13.4 ชุมชนได้รับ

13.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการของเด็กปฐมวัยที่สูงขึ้น

13.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 6,000 บาท (หกพันบาทถ้วน)

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---------------------|-----------------------------------|--------|-------|-------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวมงบประมาณ |
| จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ | | | 6,000 | 6,000 |
| รวมทั้งสิ้น | | | 6,000 | 6,000 |

15. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|---|---|---|
| 1. ร้อยละของเด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย | - แบบประเมินพัฒนาการ | - แบบประเมินพัฒนาการ |
| 2. ร้อยละของเด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง | - แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก - แบบประเมินพัฒนาการ | - แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก - แบบประเมินพัฒนาการ |
| 3. เด็กพัฒนาด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา | - แบบประเมินพัฒนาการ | - แบบประเมินพัฒนาการ |

(ลงชื่อ)

(นางอรทัย ตุมร)

ตำแหน่ง ครู

ผู้จัดทำแผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
 (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

โครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรียนดี มีความสุข ด้วยกิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล”

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) และชุมชนบ้านแคนมีขยะพลาสติกหลายประเภทเป็นจำนวนมาก สาเหตุมาจาก การบรรจุผลิตภัณฑ์เกือบทุกชนิดที่ใช้ในชีวิตประจำวันทำจากขวดแก้วและพลาสติก มีการกำจัดขยะอย่างผิดวิธีจึงเกิดผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้เกิดสภาพเสื่อมโทรม เกิดมลพิษ ต่อสิ่งแวดล้อมและเพิ่มก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์จากการเผาขยะเกิดภาวะโลกร้อนส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์โดยตรง

โครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรียนดี มีความสุข ด้วยกิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล” จึงเป็นอีกหนึ่งวิธีในการกำจัดขยะ นำมารีไซเคิลเป็นของใช้ในครัวเรือน สู่กิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียนและการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อให้กิจกรรมเกิดความคุ้มค่า เกิดองค์ความรู้ และคุณธรรม ซึ่งจะสามารถลดปริมาณขยะ ลดการสร้างมลภาวะเป็นพิษในโรงเรียน ชุมชน และยังสามารถกลับมาใช้ประโยชน์ได้ อีกเป็นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดภาวะโลกร้อน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1. เพื่อให้ได้สิ่งประดิษฐ์ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล
- 7.2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
- 7.3. เพื่อสร้างวินัยให้กับ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการทิ้งขยะและแยกขยะอย่างถูกวิธี
- 7.4. เพื่อสร้างจิตสำนึกให้กับนักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการลดมลพิษ รักษาสิ่งแวดล้อม ช่วยลดภาวะโลกร้อน
- 7.5. เพื่อสร้างนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 93 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

- 1.นักเรียนจำนวน จำนวน 20 คน
- 2.ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 20 คน
- 3.ครูและบุคลากรทางการศึกษา 5 คน

9.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีสมรรถนะด้านทักษะอาชีพการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก และผู้ปกครองสามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้พอเพียงใช้จ่ายในครอบครัว จากการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นการทำไม้กวาดมาใช้ในการสร้างสรรค์

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์

นวัตกรรมมาจากคำ ภาษาอังกฤษว่า “Innovation” ตามรากศัพท์หมายถึงการกระทำที่ใหม่ของตนเองซึ่งสอดคล้อง นิยามของ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ(2549) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่านวัตกรรมคือ “ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”

ทอมัส ฮิวส์ (Thomas Hughes) ได้ให้ความหมายของ “นวัตกรรม” ว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ๆ มาปฏิบัติจากการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้นตอนแต่การคิดค้น (Invention) การพัฒนา (Development) ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปของ โครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) แล้วจึงนำไปปฏิบัติจริง ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการปฏิบัติเดิมที่เคยปฏิบัติมา

ขั้นตอนของนวัตกรรม

1. การคิดค้น (Invention) เป็นการยกร่างนวัตกรรมประกอบด้วยการศึกษาเอกสารทฤษฎี ที่เกี่ยวกับนวัตกรรม การกำหนดโครงสร้างรูปแบบของนวัตกรรม
2. การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนการลงมือสร้างนวัตกรรมตามที่ยกร่างไว้การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมและการปรับปรุงแก้ไข
3. ขั้นนำไปใช้จริง (Implement) เป็นขั้นที่มีความแตกต่างจากที่เคยปฏิบัติเดิมมาในขั้นตอนนี้รวมถึงขั้นการทดลองใช้นวัตกรรม และการประเมินผลการใช้นวัตกรรม

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

4. **ขั้นเผยแพร่ (Promotion)** เป็นขั้นของการเผยแพร่การนำเสนอ หรือการจำหน่ายหลักการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้ประสบความสำเร็จผู้เรียนต้องมีความพึงพอใจในการทำงาน โดยยึดหลักดังนี้

1) หมั่นศึกษาหาความรู้ในงานที่ตนเองสนใจ โดยศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญการในชุมชนการโรงเรียน จากตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่ตนสนใจ

2) ศึกษาหลักการวิธีการ หรือขั้นตอนการปฏิบัติงานในการประดิษฐ์ชิ้นงานโดยการวิเคราะห์ด้วยตนเองหรือศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ หรือจากสื่อต่าง ๆ เช่น วารสาร หนังสือ เป็นต้น

3) ทดลองการปฏิบัติการประดิษฐ์ ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าและทดลองปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้สร้างสรรค์ไว้ และมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องจนสำเร็จ เป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่พึงพอใจ

การออกแบบงานประดิษฐ์
การออกแบบงานประดิษฐ์เป็นการสร้างรูปลักษณ์ของชิ้นงาน โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ความเข้าใจในหลักการออกแบบและนำมาใช้ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นมีคุณค่าและน่าสนใจยิ่งขึ้น

1. การออกแบบ หมายถึงการทำต้นแบบ หรือการทำ โครงสร้างของชิ้นงานที่ต้องการประดิษฐ์เพื่อให้ได้ผลสำเร็จตามที่มุ่งหวังโดยการเลือกวัสดุเลือกสีที่นำมาใช้ให้เหมาะสมสวยงาม

2. ที่มาของการออกแบบงานประดิษฐ์

2.1. การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ

2.2. การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิมหรือแบบตัวอย่างโดยทำ การศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปผสมผสาน ทำให้ได้แบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

2.3. การออกแบบด้วยตนเองคือการออกแบบที่เกิดจากแนวคิดของตนเองและทดลองปฏิบัติ สร้างแบบจนได้แบบที่สวยงามเหมาะสมตามความต้องการ

ประโยชน์ของงานประดิษฐ์

1. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันของคนไทย

2. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางศาสนา

3. งานประดิษฐ์ช่วยให้เกิดความรักความสามัคคีในหมู่คณะ

4. งานประดิษฐ์ช่วยให้การทำงานของสมองและประสาทสัมผัสประสานสัมพันธ์กัน

5. ใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งของข้าวของ ที่ระลึก

6. รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

7. เป็นการฝึกลักษณะนิสัยในการทำงานให้มีความอดทน

(อ้างอิงจาก<http://netra./pru.ac.th>)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุใช้แล้ว

การรณรงค์นำวัสดุที่ยังใช้ประโยชน์ได้จากกองขยะสามารถลดปริมาณขยะทำให้เกิดแนวคิดนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้อีกผ่านกระบวนการแปรรูป ดัดแปลงประโยชน์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์แตกต่างออกไปจากเดิม วัสดุที่นำมาใช้ใหม่ มีตั้งแต่ขวดแก้ว ขวดพลาสติก โลหะ และอื่นๆ แนวคิดดังกล่าวเป็นเรื่องที่ดี แต่ต้องมีคุณภาพ มีมาตรฐาน

2. ความหมายและชนิดของขวดพลาสติก

คือบรรจุภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุหลักคือ “พลาสติก” ซึ่ง “พลาสติก” เป็นวัสดุสังเคราะห์ทางเคมีระหว่างโพลิเมอร์กับสารเติมแต่งต่าง ๆ เช่น สี สารเคลือบต่าง ๆ สร้างให้ความยืดหยุ่น เป็นต้น จึงทำให้มีชนิดของขวดพลาสติกแตกต่างกัน ได้แก่

1. ขวดพลาสติกแบบ PET (Polyethylene terephthalate) เป็นขวดพลาสติกใส มีความแข็งแรง ทนทาน ป้องกันการซึมผ่านของอากาศได้ดี เรามักจะเห็นขวดประเภทนี้เป็นบรรจุภัณฑ์ของน้ำดื่ม น้ำอัดลม ด้วยความโดดเด่นในด้านความใส สะอาด มีน้ำหนักเบา ทนต่อแรงดันอากาศและแรงกระแทกได้ดี ไม่แตกหักง่าย จึงสามารถนำมารีไซเคิลใช้งานซ้ำและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี

2. ขวดพลาสติกแบบ HPET (High Density Polyethylene) เป็นขวดพลาสติกที่มีความแข็ง ความเหนียวมากกว่าขวดพลาสติกแบบ PET ป้องกันการซึมผ่านของน้ำและความชื้นได้ดี ด้านทางการกร่อนของสารเคมีบางประเภทได้ ส่วนใหญ่มีลักษณะสีขาวขุ่นหรือสีทึบ เรามักจะเห็นขวดประเภทนี้เป็นบรรจุภัณฑ์ของ ขวดนม ขวดแชมพู ขวดน้ำยาซักผ้า ขวดน้ำยาปรับผ้านุ่ม ขวดน้ำยาล้างห้องน้ำ เป็นต้น

3. ขวดพลาสติกแบบ PVC (Polyvinylchloride) ขวดประเภทนี้มีคุณสมบัติใส แข็ง เหนียว ทนทาน มีความต้านทานไขมันได้ดี

พลาสติก

พลาสติก เป็นสารประกอบอินทรีย์ที่สังเคราะห์ขึ้นใช้แทนวัสดุธรรมชาติ บางชนิดเมื่อเย็นลง ก็จะแข็งตัว เมื่อถูกความร้อนก็อ่อนตัว บางชนิดแข็งตัวถาวร มีหลายชนิด เช่น ไนลอนยางเทียม ใช้ทำสิ่งต่างๆ เช่น เสื้อผ้า ฟิล์ม ภาชนะ ส่วนประกอบเรือหรือรถยนต์วัตถุดิบจากธรรมชาติสำหรับการผลิตพลาสติกวัตถุดิบที่สำคัญที่ใช้สำหรับการผลิตพลาสติกคือ ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากปิโตรเลียมก๊าซธรรมชาติ ถ่านหินแร่ธาตุต่างๆ เป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ อาจผลิตจากน้ำมันพืช และส่วนต่าง ๆ ของพืชได้เช่นกัน

ประโยชน์ใช้สอยของพลาสติกกรีไซเคิลชนิดของพลาสติกกรีไซเคิลมีทั้งหมด 7 ประเภท คือ

พลาสติกชนิด 1 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนเทเรฟทาเลท (PolyethyleneTerephthalate)” หรือที่รู้จักกันดีว่า เพ็ท (PET หรือ PETE) เป็นพลาสติกใส แข็ง ทนแรงกระแทกดี ไม่เปราะแตกง่าย และกันแก๊สซึมผ่านดี ใช้ทำขวดบรรจุน้ำดื่ม ขวดน้ำมันพืช เป็นต้นสามารถนำมารีไซเคิลเป็นเส้นใย สำหรับทำเสื้อกันหนาว พรม และใยสังเคราะห์ สำหรับยัดหมอน เป็นต้น

พลาสติกชนิด 2 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนความหนาแน่นสูง (High DensityPolyethylene)” หรือที่เรียกแบบย่อว่า เอชดีพีอี (HDPE) เป็นพลาสติกที่เหนียวและแตกยาก ค่อนข้างแข็งแต่ยืดได้มาก ทนทานต่อสารเคมีและสามารถขึ้นรูปทรงต่าง ๆ ได้ง่าย ใช้ทำขวดนมขวดน้ำและบรรจุภัณฑ์สำหรับน้ำยาทำความสะอาด ยาสระผม เป็นต้น สามารถนำมารีไซเคิลเป็นขวดน้ำมันเครื่อง ท่อ ลังพลาสติก ไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 3 มีชื่อว่า “พอลิไวนิลคลอไรด์ (Polyvinylchloride)” หรือที่รู้จักกันดีว่า พีวีซี (PVC) ใช้ทำท่อประปา สายยางใสแผ่นฟิล์มสำหรับห่ออาหาร แผ่นพลาสติกสำหรับทำประตู หน้าต่าง และหนังเทียม เป็นต้นสามารถนำมารีไซเคิลเป็นท่อน้ำ ประปาหรือรางน้ำสำหรับการเกษตร กรวยจราจร เฟอร์นิเจอร์ ม้านั่งพลาสติก ฟิล์มเคลือบ เคนเบิ้ล แผ่นไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 4 มีชื่อว่า “พอลิเอทิลีนความหนาแน่นต่ำ (Low Density Polyethylene)” สามารถเรียกแบบย่อว่า แอลดีพีอี (LDPE) เป็นพลาสติกที่มีความนิ่ม เหนียวยืดตัวได้มาก ใส ทนทาน แต่ไม่ค่อยทนต่อความร้อน ใช้ทำฟิล์มห่ออาหารและห่อของ ถุงใส่ขนมปัง ถุงเย็นสำหรับบรรจุอาหาร สามารถนำมารีไซเคิลเป็นถุงดำสำหรับใส่ขยะ ถุงหิ้ว ถังขยะกระเบื้องปูพื้น เฟอร์นิเจอร์ แท่งไม้เทียม เป็นต้น

พลาสติกชนิด 5 มีชื่อว่า “พอลิโพรพิลีน (Polypropylene)” เรียกโดยย่อว่า พีพี (PP) เป็นพลาสติกที่มีความใส ทนทานต่อความร้อน คงรูป เหนียว และทนแรงกระแทกได้ดีนอกจากนี้ยังทนต่อสารเคมีและน้ำมัน ใช้ทำภาชนะบรรจุอาหาร เช่น กล่อง ชาม จาน ถังตะกร้ากระบอกใส่น้ำแช่เย็น ขวดซอส แก้วโยเกิร์ต ขวดบรรจุยา สามารถนำมารีไซเคิลเป็น กล่องแบตเตอรี่ในรถยนต์ ชิ้นส่วนรถยนต์ เช่น กันชนและกรวยสำหรับน้ำมัน ไฟท้าย ไม้กวาดพลาสติก แปรง เป็นต้น

พลาสติกชนิด 6 มีชื่อว่า “พอลิสไตรีน (Polystyrene)” หรือที่เรียกโดยย่อว่า พีเอส(PS) เป็นพลาสติกที่มีความใส แต่เปราะและแตกง่ายใช้ทำภาชนะบรรจุของใช้ต่างๆ หรือโฟมใส่อาหาร เป็นต้น สามารถนำมารีไซเคิลเป็นไม้แขวนเสื้อ กล่องวิดีโอ ไม้บรรทัด กระเปาะเทอร์โมมิเตอร์ แผงสวิทช์ไฟ ฉนวนความร้อน ถาดใส่ไข่ เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้

พลาสติกชนิด 7 นั้นไม่ได้มีการระบุชื่อจำเพาะ แต่ไม่ใช่พลาสติกชนิดใดชนิดหนึ่งใน 6 ที่ได้กล่าวไปในข้างต้น แต่เป็นพลาสติกที่นำมาหลอมใหม่ได้

3. พลาสติกที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อม

พลาสติกเป็นสารที่คงทนสลายตัวช้ามาก การเผาไหม้ของพลาสติกบางชนิดทำให้เกิดควันพิษในอากาศ โรงงานผลิตพลาสติกมักเป็นแหล่งก่อสารเคมีที่เป็นมลพิษปริมาณมากในบรรยากาศ พลาสติกพีวีซี (PVC) ซึ่งใช้อย่างแพร่หลายในการบรรจุอาหารและของเหลว ของเล่น เครื่องมือก่อสร้าง ท่อประปา และเป็นวัตถุดิบตั้งแต่เครื่องสำอางจนถึงม่านห้องน้ำจะมีสารเคมีที่เป็นพิษพวกอะดิเพต (adipates) และพะธาเลท (phthalates) อยู่เป็นปริมาณมากสารเหล่านี้ช่วยให้พีวีซีมีความยืดหยุ่น(plasticizer) และอาจถูกปลดปล่อยออกจากพีวีซีเมื่อมีการสัมผัสกับอาหาร องค์การอนามัยโลกรายงานว่าสารเคมีที่ใช้ในการผลิตพีวีซีเป็นสารก่อมะเร็ง สหภาพยุโรปห้ามการใช้ DEHP (ethylehexyl phthalate) สำหรับของเล่นเด็ก DEHP เป็น plasticizer ที่นิยมใช้มากที่สุดในการผลิตพีวีซี องค์การ อีพีเอ (Environmental Protection Agency) ซึ่งเป็นองค์การเฝ้าระวังสภาพแวดล้อมในสหรัฐอเมริกา กำหนดให้ โพลีสไตรีน (PS) เป็นหนึ่งในชีวพิษที่อาจพบในน้ำดื่ม เนื่องจากกระบวนการผลิตโพลีสไตรีนทำให้เกิดมลพิษในบรรยากาศ และทำลายชั้นโอโซน นอกจากนี้ภาชนะบรรจุอาหารประเภทสตีโรโฟม อาจปล่อยสารประกอบบางชนิดที่รบกวน การทำงานของฮอร์โมน และอาจก่อให้เกิดมะเร็งด้วย

พลาสติกชนิด other ซึ่งมักหมายถึง โพลีคาร์บอเนท อาจปลดปล่อยบิสฟีนอลเอ (bisphenol-A, BPA) ซึ่งเป็นสารตั้งต้นในการผลิต และจัดเป็นสารรบกวนการทำงานของฮอร์โมน (hormone disrupter) และอาจถูกปลดปล่อยสู่อาหารและเครื่องดื่ม สารชนิดนี้จะมีคุณสมบัติคล้ายฮอร์โมนเอสโตรเจน ในงานวิจัยพบว่า BPA ทำให้น้ำหนักของสัตว์ทดลองเพิ่มขึ้น และมีผลต่อระดับฮอร์โมนในเลือด นอกจากนี้ยังพบว่าการได้รับ BPA เพียงเล็กน้อยก็ทำให้เกิดการต้านอินซูลิน (insulin resistance) ซึ่งนำไปสู่การอ้วนและโรคหัวใจ นั้น จึงไม่ควรนำขยะพลาสติกไปทิ้งรวมกับขยะที่ไม่สามารถรีไซเคิลได้ เช่น ขยะสดขยะที่สามารถเผาได้ ขยะที่ไม่สามารถเผาได้ เป็นต้น แต่ควรแยกทิ้งโดยแยกประเภทของขยะพลาสติกและล้าง ทำความสะอาดก่อนจะนำไปทิ้ง เพื่อที่จะได้นำขยะพลาสติกเหล่านี้ไปรีไซเคิล เป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ต่อไป เพื่อลดปัญหาสิ่งแวดล้อมของโลก

4. ข้อดีและข้อเสียของขวดพลาสติก

ข้อดีของขวดพลาสติก

๑. น้ำหนักเบา พกพาสะดวก
๒. มีความยืดหยุ่นสูง แข็งแรง ไม่แตกหักได้ง่าย
๓. นำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลได้

ข้อเสียของขวดพลาสติก

๑. พลาสติกไม่สามารถทนต่อความร้อนสูงได้
๒. พลาสติกที่ถูกนำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลจะมีคุณภาพด้อยลง
๓. เป็นวัสดุที่ไม่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้เวลาในการย่อยสลายยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

5. ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ไม้กวาดจากขวดพลาสติกรีไซเคิล

เป็นไม้กวาดรักษ์โลก เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในครัวเรือนและยังสามารถสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว จากการทดสอบโดยการนำไม้กวาดรักษ์โลกแล้วสามารถช่วยทำความสะอาดได้จริง พบว่าสิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้มีความ ทดทานกว่าไม้กวาดที่เคยใช้แต่ก่อนยังมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานมากและสามารถทำได้เองไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มและ สามารถพัฒนาไปสู่เชิงพาณิชย์ได้

คุณสมบัติ ไม้กวาดขนพลาสติก ไม่ขาดหลุดง่าย ล้างทำความสะอาดได้ น้ำหนักด้ามจับพอดีมือ เหมาะกับ การใช้กวาดพื้นไม้ พื้นปูน และพื้นกระเบื้อง

6. Soft Power (ซอฟต์พาวเวอร์)

เป็นคำที่ถูกบัญญัติครั้งแรกโดย ดร.โจเซฟ เนย์ (Joseph Nye) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มีความหมาย ว่า การทำให้ผู้อื่น “ต้องการ” และ “ยอมรับ” อย่าง “เต็มใจ” Soft Power เป็นอำนาจในการโน้มน้าว ที่มี “วัฒนธรรม” เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อน รวมทั้งมีสิ่งสำคัญอีก 2 ประการที่ช่วยให้เกิดผลสำเร็จ นั่นคือ การสร้างให้เกิด “คุณค่า” และต้องมี “ความต่อเนื่อง” เป็นปัจจัยสำคัญเพราะ Soft Power คือเครื่องมือที่ช่วย สร้างความเข้มแข็งในเชิงวัฒนธรรม จนนำไปสู่การสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจ โดยสิ่งที่เรียกว่า Soft Power นี้ ปรากฏได้ทั้งในคน สัตว์ สิ่งของ หรือแม้แต่เรื่องราวที่เป็นอัตลักษณ์ของสังคม

ศาสตราจารย์โจเซฟ เนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของ Soft Power ว่าประกอบด้วย

1. วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้
2. ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ
3. นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยม ทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ Soft Power ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนิน นโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว Soft Power ของประเทศนั้นก็จะมีน้อยลง อย่างไรก็ตาม แม้การใช้ Soft Power จะ เป็นการใช้อำนาจโดยวิธีซึ่งนุ่มนวลกว่า Hard Power แต่ผลจากการใช้ Soft Power อาจไม่ส่งผลให้เกิดผลที่ดีกว่า Hard Power เสมอไปเนื่องจาก Soft Power อาจถูกนำไปใช้ได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน นอกจากนี้ การใช้ อำนาจยังอาจมีการใช้ Soft Power ร่วมกับ Hard Power เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการได้

7. โรงเรียนสุขภาวะ

โรงเรียนสุขภาวะคืออะไร จากสถานการณ์ของประเทศไทยในปัจจุบันพบว่าความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศและคุณภาพเด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มลดน้อยลง ต่อเนื่อง ส่วนหนึ่งเกิดจากความล้มเหลว ของ ระบบการศึกษาไทย จากปัญหานี้หลายภาคส่วน ได้เห็นความสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ของประเทศโดยร่วมดำเนินการผ่าน “โรงเรียน” ซึ่งถือเป็นยุทธศาสตร์ที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเยาวชน ในวัยเรียนส่วนมากอยู่ในระบบ โรงเรียน จึงมีความจำ เป็นต้องเสริมสร้างศักยภาพ และพัฒนาโรงเรียนให้สามารถ บริหารจัดการและ จัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพได้ และระบบ การศึกษาสร้างสุขผ่าน “โรงเรียนสุขภาวะ” คือ ทางเลือกที่สำคัญในการแก้ไขปัญหาการศึกษาของ เยาวชนไทยในเวลานี้ คือโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนโดย มีเป้าหมายเพื่อสร้างเสริมให้ “ผู้เรียนเป็นสุข” โดยการ ปรับสภาพเพื่อลดปัจจัยเสี่ยงเพิ่มพฤติกรรมสุขภาพ จัดโครงสร้างและระบบต่างๆ ให้โรงเรียน สภาพแวดล้อม ครอบครัว และชุมชนเป็นพื้นที่ปลอดภัย และส่งเสริม

สุขภาพของผู้เรียนทั้ง ด้านกาย ใจ สังคม และปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการรับการเปลี่ยนแปลง
สู่โลก ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

องค์ประกอบหลักของ โรงเรียนสุขภาพ 5 ด้าน

1. ผู้เรียนเป็นสุข ได้แก่
 - 1.1 ผู้เรียนมีสุขภาพดี
 - 1.2 ผู้เรียนมีทักษะการ ปฏิเสธให้ตนเองพ้น จากอันตราย
 - 1.3 ผู้เรียนอยู่ร่วมกันอย่าง มีความสุข
 - 1.4 ผู้เรียนมีวินัย รู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ
 - 1.5 ผู้เรียนมีจิตสาธารณะอนุรักษ์ ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม
 - 1.6 ผู้เรียนกระตือรือร้นให้ ความสนใจในการเรียน
2. โรงเรียนเป็นสุข ได้แก่
 - 2.1 โรงเรียนมีการบริหารจัดการ ที่เอื้อต่อการสร้างเสริม สุขภาวะของผู้เรียน
 - 2.2 โรงเรียนมีการบูรณาการ กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริม สร้างให้ผู้เรียนมีสุขภาพโดย สอดคล้องกับบริบทภายในโรงเรียนและท้องถิ่น
 - 2.3 โรงเรียนมีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การติดตาม ประเมินผลร่วมกันภายใน โรงเรียน
อย่างต่อเนื่อง โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อ ต่อการเสริมสร้างสุขภาพ ของผู้เรียน
3. สภาพแวดล้อม เป็นสุข ได้แก่
 - 3.1 โรงเรียนเป็นเขตปลอด เหล้า-บุหรี่การพนัน และสิ่งเสพติด
 - 3.2 โรงเรียนมีการคัดเลือก วัสดุ อุปกรณ์ และอาหารว่างที่เป็น ประโยชน์ต่อสุขภาพของ ผู้เรียน บรรยากาศในโรงเรียน และห้องเรียนเอื้อต่อ การจัดการกระบวนการ เรียนรู้ของผู้เรียน
 - 3.3 โรงเรียนมีระบบป้องกันภัย และมีการตรวจสอบอย่าง สม่าเสมอ โรงเรียนมีการจัดสภาพ บริเวณโรงเรียนให้มี บรรยากาศร่มรื่นและ ส่งเสริมการเรียนรู้
4. ครอบครัวเป็นสุข ได้แก่
 - 4.1 ครอบครัวรับฟังและให้คำ แนะนำ ที่เป็นประโยชน์แก่ ผู้เรียนในการป้องกันความเสี่ยง ต่อพฤติกรรมที่ทำ ลาย สุขภาวะ ครอบครัวและโรงเรียนมี การแลกเปลี่ยนข้อมูลทาง ด้านสุขภาพเพื่อ ร่วมพัฒนา สุขภาวะผู้เรียน
 - 4.2 ครอบครัวมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การ ดูแลเอาใจใส่ด้านการเรียนและ พฤติกรรมด้วยวิธีเชิงบวก ครอบครัวเข้าไปมีส่วนร่วม ในกระบวนการเสริมสร้าง สุขภาวะของโรงเรียน
5. ชุมชนเป็นสุข ได้แก่
 - 5.1 ชุมชนมีสถานที่ส่งเสริมกา ร จัดการเรียนรู้และใช้ประโยชน์ เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ ของผู้เรียน เปิดโอกาสให้บุคคลในชุมชนได้ แลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับข้อมูล เชิงสุขภาพของผู้เรียน
 - 5.2 ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัด กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้าง เสริมสุขภาพของผู้เรียน ชุมชนและ โรงเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติกนั้นก็ไม่ยากอย่างที่คิด เริ่มจาก

1. การนำขวดพลาสติกไปล้างทำความสะอาดให้เรียบร้อย
2. นำขวดมาตัดโดยเอาไปใส่ในเครื่องตัด

3. นำขวดไปใส่เครื่องดึงเส้นแล้วทำการดึงเส้น
4. นำเส้นที่ได้มาพันรอบแผ่นไม้ขนาด 40 เซนติเมตรใช้เส้นจากขวดประมาณ 5-6 ขวด
5. ต่อด้วยการนำไม้พันเส้นไปต้มในน้ำเดือดประมาณ 5-10 นาทีเพื่อช่วยให้เส้นรัดแน่นและมีความแข็งตัว
6. นำเส้นที่ได้ออกจากแผ่นไม้ และนำเส้นที่ได้ไปตากหรือผึ่งแดดให้แห้ง เมื่อตากแห้งแล้วไปซังน้ำหนัก (4 ซีด) และมัดเป็นกำๆ
7. นำเส้นที่ได้ไปมัดโดยใช้ลวดมัดให้แน่นแล้วนำไปใส่ด้ามที่เตรียมไว้ ทำการถักไม้กวาดโดยเส้นที่ใช้ถักจะเป็นเส้นที่ไม่ได้ต้มซึ่งเราจะยึดเส้นให้ตรงด้วยกรรไกรส่วนลายที่ใช้ในการถักไม้กวาดคือลายกระดุกู
8. นำไม้กวาดที่ถักเสร็จแล้วมาเป่าลมด้วยเครื่องเป่าลมร้อนเพื่อทำให้ขวดรัดตัวไม้กวาดเข้ากับด้ามให้แน่นจะได้ไม้กวาดที่สวยงามและใช้งานได้

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สถานศึกษาได้ไม้กวาดจากการประดิษฐ์จากขวดพลาสติกมาใช้ทำความสะอาดลดค่าใช้จ่าย
2. นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
3. นักเรียน ครู ผู้ปกครองมีวินัยในการทิ้งขยะและแยกขยะ
4. นักเรียน ครู ผู้ปกครอง มีจิตสำนึกร่วมในการช่วยลดมลพิษรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อลดภาวะโลกร้อน
5. มีนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม
6. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและได้นำทักษะความรู้ไปเผยแพร่สู่ครอบครัวและชุมชน
7. ผู้เรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 20,800 บาท (สองหมื่นแปดร้อยบาทถ้วน)


| | |
|--|----------------------|
| () เงินอุดหนุน(ค่าจัดการเรียนการสอน) | จำนวน.....บาท |
| () เงินอุดหนุน(กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) | จำนวน.....บาท |
| () เงินรายได้สถานศึกษา | จำนวน.....บาท |
| (/) อื่นๆ(ระบุ) งบประมาณจาก สพป.อบ.1 | จำนวน 20,800.....บาท |

| กิจกรรม | รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท) | | | |
|---------------------|-----------------------------------|--------|--------|-------------|
| | ตอบแทน | ใช้สอย | วัสดุ | รวมงบประมาณ |
| จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ | | | 20,800 | 20,800 |
| รวมทั้งสิ้น | | | 20,800 | 20,800 |

14. การประเมินผล

| ตัวชี้วัดความสำเร็จ | วิธีการประเมิน | เครื่องมือที่ใช้ |
|--|----------------|------------------|
| 1.สถานศึกษาได้ไม้กวาดจากการประดิษฐ์จากขวดพลาสติกมาใช้ทำความสะอาดลดค่าใช้จ่าย | การสังเกต | แบบสังเกต |

| | | |
|--|------------------------|------------------------|
| 2.นักเรียน ครู ผู้ปกครองมีวินัยในการทิ้งขยะและแยกขยะ | การสังเกต | แบบสังเกต |
| 3.นักเรียน ครู ผู้ปกครอง มีจิตสำนึกร่วมในการช่วยลดมลพิษรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อลดภาวะโลกร้อน | การสังเกต | แบบสังเกต |
| 4.นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและได้นำทักษะความรู้ไปเผยแพร่สู่ครอบครัวและชุมชน | การสังเกต การสอบถาม | แบบสังเกต แบบสอบถาม |


 ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

- 15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น
- (..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด
- () สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- () อื่นๆ
- 15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนาทั่วโลกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณเจ้าคุณูปถัมภ์)



โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

