



รายงานนวัตกรรมการศึกษา

ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษามีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษามาปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิตให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยจะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

รายงานนวัตกรรมการศึกษานี้ได้ดำเนินการในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีการอาศัยความร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่ารายงานนวัตกรรมการศึกษาเล่มนี้ จะเกิดประโยชน์และสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทนำ	1
ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	1
โครงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้	3
นวัตกรรมที่ 1 การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL	8
นวัตกรรมที่ 2 การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Big book คำควบกล้ำ เกมบิงโก และ วงล้อคำควบกล้ำ	25
นวัตกรรมที่ 3 การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่าน การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6	41
นวัตกรรมที่ 4 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและ พลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบ สืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ	66
นวัตกรรมที่ 5 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้ แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	78
นวัตกรรมที่ 6 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะ พื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกม คณิตศาสตร์แสนสนุก ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคน(สมเด็จพระอริยวงศะ มหารัชมงคลมุนี)	93
นวัตกรรมที่ 7 โครงการอาชีพ เรื่อง คิดดี ทำดี สานพลัง สู่ เรียนดี มีความสุข ด้วย กิจกรรมสร้างรายได้ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม “การประดิษฐ์ไม้กวาดจาก ขวดพลาสติก รีไซเคิล”	104

บทนำ

1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ที่ตั้ง หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 0878711312 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

นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่ วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 087-8711312

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางหนึ่งทัย แสงย่อย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางพิสมัย สรรพสาร ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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

20 ธันวาคม 2478 นายโห่งน 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 แต่งตั้งให้นายวัชระ 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 สพ.อบ.1 ได้แต่งตั้ง นายไทยศักดิ์ วงศ์คำ ผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านหนองบัวดอนส้มป่อย อ.ม่วงสามสิบ ย้ายมาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

4 กุมภาพันธ์ 2567 นายวุฒินันท์ แสงทอง ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

15 พฤศจิกายน 2565 นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

26 กุมภาพันธ์ 2569 นางสาวนฤดี ห้วยใหญ่ ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

คำขวัญของโรงเรียน คุณธรรมนำความรู้ คู่หลักปรัชญา นำจิตอาสา พัฒนาอย่างยั่งยืน

คติพจน์ของโรงเรียน สุโข ปรณฺญา ปฏฺลิทาโก “ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข”

เอกลักษณ์ของโรงเรียน โรงเรียนคุณธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง

คุณธรรมอัตลักษณ์ มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู ความพอเพียง

สีประจำโรงเรียน สีเขียว หมายถึง ความร่มเย็น ความรอบครอบ ความเจริญก้าวหน้า

สีส้ม หมายถึง ความมีพลัง แรงแบนดาลใจ ความเอื้ออาทร

ต้นไม้ประจำโรงเรียน ต้นพยอม ไม้เนื้อแข็ง มีลวดลายสวยงาม เป็นไม้มงคล

ตราสัญลักษณ์โรงเรียน



ความหมายของตราโรงเรียน

“สุโข ปรณฺญา ปฏฺลิทาโก” หมายถึง ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข

เจดีย์สองสมเด็จเปล่งรัศมี หมายถึง ชุมชนที่มีความเจริญอกงาม และศรัทธาทาง

พระพุทธศาสนา

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. สนามบดเลย์บอล |

1.5 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน / ชื่อแหล่งเรียนรู้
1. ห้องสมุด
2. ศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง/แปลงเกษตร
3. ห้องสหกรณ์โรงเรียน
4. สนามเด็กเล่น
5. สวนเกษตรเพื่อชีวิต
6. โรงเพาะถั่วงอก
7. ห้องคอมพิวเตอร์
8. ห้องสถานศึกษาสีขาว

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	✓		นายสนิท บับพิบูล	ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้	หมู่ที่ 12
12	✓		นายคมสันต์ เนาว์จรัส	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 โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเรียนรู้โดยปฏิบัติจริง ให้นักเรียนแสวงหาความรู้ การคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูนำสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ครูมีความสามารถในการปฏิบัติงานเป็นทีม นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความรักครู รักโรงเรียน รักในท้องถิ่น โรงเรียนมีกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เข้มแข็ง

2. ผู้บริหารมีวิสัยก้าวไกล ผู้ปกครองชุมชนและคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานเพื่อพัฒนาบวร.ที่เข้มแข็ง ดูแลเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือโรงเรียนอย่างจริงจัง ผู้บริหารใช้หลักการบริหารแบบมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องของโรงเรียน สร้างคนดีให้บ้านเมือง และปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3. ผู้บริหารเข้าใจหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาชั้นพื้นฐาน สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อสื่อการเรียน การสอน แหล่งเรียนรู้

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

5. ครูทุกคนได้รับการอบรมพัฒนาศักยภาพในวิชาชีพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ หรืออบรม เพิ่มเติมตามความสนใจของครูแต่ละคน 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 เป็นผู้มีความซื่อสัตย์ 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 เกษตรดอมดมแดง 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

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนมีงบประมาณไม่เพียงพอผลจากอัตราการเกิดลดลงประชากรวัยเรียนลดลง
2. การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล ทำได้ยากลำบากเนื่องจากภาระงานมาก

5.ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานอื่นๆ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ชุมชนและองค์กรในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาการศึกษา
2. มีคณะกรรมการและคณะทำงานในการช่วยพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็ง และเป็นระบบ

ได้แก่

2.1 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.2 คณะทำงานเพื่อพัฒนา บ้าน วัด โรงเรียน (บวร) มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็งโดยออกประกาศเป็นรูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็ง ในการพัฒนาแบบยั่งยืน

2.3 สถานศึกษาเป็นศูนย์กลางชุมชน ในการบริหารข่าวสารเป็นแหล่งเรียนรู้ ลานกีฬาชุมชน และเป็นสถานที่จัดกิจกรรมในชุมชน

2.4 เครือข่ายผู้ปกครอง ศิษย์เก่า มีส่วนร่วมและสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

1.7 ข้อมูลนักเรียน

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

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	จำนวนห้องเรียน
		ชาย	หญิง		
อ.1	1	2	3	5	1
อ.2	1	2	4	6	1
อ.3	1	6	8	14	1
รวม	3	10	15	25	3
ป.1	1	4	5	9	1
ป.2	1	9	7	16	1
ป.3	1	5	2	7	1
ป.4	1	6	4	10	1
ป.5	1	5	6	11	1
ป.6	1	13	4	7	1
รวม	6	42	28	70	6
รวมทั้งหมด	9	52	43	95	9

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 มีนาคม 2569)

1) ผู้อำนวยการสถานศึกษา นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่ **วิทยฐานะ** ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
อันดับ คศ.3 **วุฒิการศึกษาสูงสุด** ปริญญาโท (ศษ.ม.:การบริหารการศึกษา) **โทรศัพท์** 087-8711312
 ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ ตั้งแต่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 จนถึงปัจจุบัน

2) จำนวนครูและบุคลากรทั้งสิ้น 11 คน จำแนกเป็น

บุคลากร	ผู้อำนวยการ	ข้าราชการ ครู	ครูอัตรา จ้าง	เจ้าหน้าที่ ธุรการ	ครูจ้างสอน	นักการจ้าง เหมา	รวมทั้งหมด
จำนวน	1	6	2	1	-	1	11

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	นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่	ผู้อำนวยการ สถานศึกษา	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	งานบริหาร
2	นางพิสมัย สรรพสาร	ครู ชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม.	หลักสูตรและ การสอน	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.5
3	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์	ครู	ค.บ.	คณิตศาสตร์	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.6
4	นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง	ครู ชำนาญการ	ศษ.บ.	ภาษาอังกฤษ	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.4
5	นางหนึ่งหทัย แสงย่อย	ครู ชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.1
6	นายสิริวิชัย บุญเปี่ยม	ครู ชำนาญการพิเศษ	ศษ.บ.	ประถมศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.2
7	นายพงศธร ใจคง	ครูอัตราจ้าง	ค.บ.	พลศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ/ชั้น ป.3
8	นางสาวพิมพ์พิมล ครสสาย	ครูอัตราจ้าง	รป.บ.	รัฐประศาสนศาสตร์	ชั้นอนุบาล 2
9	นางอรทัย ตุมร	ครู	ค.บ.	การศึกษาปฐมวัย	ชั้นอนุบาล 1,3
10	นายพงษ์พันธ์ แสนทวีสุข	นักการ ภารโรง	วท.บ	เทคโนโลยีการจัดการ อุตสาหกรรม	-

1.9 กรอบการบริหารงาน

กรอบการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.10 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว) เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานตามหลักสูตร และเป็นคนดี มีวินัย ใฝ่หาความรู้ มีจิตสาธารณะ ครูและบุคลากรมีมืออาชีพ สืบสานเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น พัฒนาภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกภาคีเครือข่าย

1.11 พันธกิจ (MISSION)

1. จัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
2. สร้างความร่วมมือในการมีส่วนร่วมของทุกภาคีเครือข่าย
3. ผู้เรียนเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
4. พัฒนาครูและบุคลากรให้เป็นมืออาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
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(สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว)

กลยุทธ์ที่ 1. พัฒนาคูณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

- 1.1 ส่งเสริมและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 1.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน เขียนและคิดคำนวณ
- 1.3 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง
- 1.4 พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะความถนัดเฉพาะทาง

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว)

1.5 ส่งเสริมให้บุคลากรมีวิจัยในชั้นเรียน พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมการเรียนการสอน

กลยุทธ์ที่ 2. ส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

2.1 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างที่หลากหลาย

2.3 ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

2.4 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีสุขภาพะทางร่างกายและจิตสังคมที่ดี

2.5 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะชีวิตปลอดภัยจากอบายมุขและสิ่งเสพติด

กลยุทธ์ที่ 3. พัฒนาระบบบริหารการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพเต็มศักยภาพ เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม และระดมทรัพยากรของชุมชน

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 โดยใช้สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี 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)	๘๕๐	๘๕๐	๘๕๐	๘๕๐	๘๕๐	๘๕๐
●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					

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 รวมถึงสร้างและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จึงได้จัดทำโครงการดังกล่าวขึ้น เพื่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาของพื้นที่ที่สอดคล้องกับการศึกษาชาติ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3. เป้าหมาย

3.1. เป้าหมายเชิงปริมาณ

3.1.1 ร้อยละ 100 ของครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1.2 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

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	นางหนึ่งททัย แสงย่อย
2. การดำเนินการ กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา นำร่อง	เมษายน 2568	ครูวิชาการ
กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ตลอดปีการศึกษา	นางหนึ่งททัย แสงย่อย นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม
กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)	ตลอดปีการศึกษา	นางสาวมลฤดี รัตนกุล
กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ตลอดปีการศึกษา	นางพิสมัย สรรพสาร
กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่ม สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	ตลอดปีการศึกษา	นางสาวมลลิกา อุปจันทร์
กิจกรรมหลักที่ 6 โครงการพัฒนาสมรรถนะปฐมวัย	ตลอดปีการศึกษา	นางอรทัย ตุมร
กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก	ตลอดปีการศึกษา	นางสาวมลฤดี รัตนกุล นางพิสมัย สรรพสาร นางพิสมัย สรรพสาร นางหนึ่งททัย แสงย่อย นางศุภาพร วงศ์ใหญ่

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

-การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล		นางหนึ่งหทัย แสงย่อย
3.การตรวจสอบประเมินผล	กัณยายน/มีนาคม	นางหนึ่งหทัย แสงย่อย
3.1 วางกรอบการประเมิน		
3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ		
3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุป		
4.รายงานผลการดำเนินงานตามกิจกรรม	สิ้นปีการศึกษา	นางหนึ่งหทัย 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 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา นำร่อง			-	-
กิจกรรมหลักที่ 2 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย			12,000	12,000
กิจกรรมหลักที่ 3 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 4 โครงการพัฒนาสมรรถนะกลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 5 โครงการพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 6 โครงการพัฒนาสมรรถนะ ปฐมวัย			6,000	6,000
กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ -โครงการการทำไม้กวาดจากทางมะพร้าว -โครงการการประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก -โครงการการเพาะถั่วงอก -โครงการการปลูกผักสวนครัว -โครงการการทำไม้กวาดจากขวดพลาสติก -การแปรรูปอาหารตามฤดูกาล			20,800	20,800
รวม			-	53,800

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภัก)

6. การวัดและประเมินผล

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

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

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

ลงชื่อ



ผู้เสนอโครงการ

(นางหนึ่งทัย แสงย่อย)

ครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ



ผู้เห็นชอบโครงการ

(นางหนึ่งทัย แสงย่อย)

หัวหน้าบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ



ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายวินัย แสนทวีสุข)

ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติโครงการ

(นางศุภาพร วงศ์ใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

นวัตกรรมที่ 1

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท ๑๑๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางหนึ่งหทัย แสงย้อย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
๒. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL
๓. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘
๔. **ที่มาและความสำคัญ**

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนภาษาไทยในศตวรรษที่ ๒๑ นวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา ๒๕๖๕ โดยครูผู้สอนได้นำผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เป็นรายบุคคล จัดทำข้อมูลสารสนเทศ แสดงจำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ มาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหาและสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการอ่านและการเขียนได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. สภาพแวดล้อมทางครอบครัวที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง ๒ ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ในปีการศึกษา ๒๕๖๘ นักเรียนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก จดจำพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ไม่ได้ จึงส่งผลกระทบต่อความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนแต่ละคน ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงมีความเห็นว่าการที่จะแก้ปัญหาให้บังเกิดผลดีนั้น จึงได้นำนวัตกรรมการศึกษา คือ การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียนของนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ยังได้ดำเนินโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เพื่อฟื้นฟู เติบโตความรู้ ส่งเสริมการอ่าน แก่ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ส่งผลดีต่อนักเรียน ครู โรงเรียน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยยึดตามกระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL ได้ดำเนินการควบคู่ไปกับกิจกรรมจิตศึกษาเพื่อให้ นักเรียนมีความรู้คู่คุณธรรมเป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ซึ่งมีกระบวนการดำเนินการดังนี้

กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL ประกอบด้วย STEP ๕ ขั้นตอน ดังนี้

STEP ๑ เปิดเรื่องน่าสนใจ

STEP ๒ คำต้องแจกลูกสะกด

STEP ๓ อ่านถูกหมดเสียงชัดเจน

STEP ๔ เขียนเป็นตามอักขระวิธี

STEP ๕ ทักษะมีสื่อสารได้

โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

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

๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๕.๑ เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL

๕.๒ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT)

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ให้สูงขึ้น

๖. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน ๙ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

- สื่อการเรียนการสอน ชุดเสริมทักษะ อ่านออก เขียนได้ (เล่มที่ ๑- ๕)
- ชุดฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
- ชุดฝึกทักษะ อ่านเก่ง อ่านคล่อง
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียน คำแม่ ก กา และมาตราตัวสะกด
- ชุดฝึกทักษะอ่านคล่อง เขียนได้
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
- นิทานเล่มเล็กส่งเสริมการอ่าน
- บัตรคำศัพท์ส่งเสริมการอ่าน

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL มี ๗ ขั้นตอน ดังนี้

๘.๑ วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ครูผู้สอนได้ศึกษาข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ได้แก่ สภาพครอบครัว สิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเรียน เจตคติที่นักเรียนมีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย จัดทำข้อมูลสารสนเทศ วิเคราะห์ถึงปัจจัย สาเหตุที่ส่งผลต่อการเรียนของผู้เรียนรายบุคคลอย่างละเอียด เพื่อหาแนวทางการพัฒนาผู้เรียน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง

๘.๒ กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา

ครูผู้สอนได้ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างละเอียด ขอคำแนะนำจากผู้บริหารสถานศึกษา ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC กับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางการกำหนดนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด แผนการจัดการเรียนรู้ มีความครอบคลุมทุกสาระของวิชาภาษาไทยที่จะสามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านเขียน ส่งผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT)ให้สูงขึ้น จึงได้กำหนดเป็นนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL

๘.๓ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการใช้นวัตกรรม และเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน นำมาประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ทฤษฎีการสอนภาษาไทยแบบบันได ๕ ขั้น ทฤษฎี ๕ STEP ทฤษฎี ๕ STEP GO กิจกรรมจิตศึกษา แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

๘.๔ สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ

ครูผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรม โดยใช้ปัญหาด้านการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เป็นฐาน วิธีการแก้ปัญหาโดยวิธีการพัฒนาผู้เรียนแบบเป็นขั้นเป็นตอน มีกระบวนการในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษา และเห็นคุณค่าวรรณคดีไทย มีสมรรถนะในการเรียนวิชาภาษาไทย ๔ สมรรถนะ

๘.๕ ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้มีการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์อ่านและแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะจากแบบแสดงข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมพบว่า

๑. นวัตกรรมตรงกับปัญหาและจุดที่ต้องการพัฒนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ วิชาภาษาไทย
๒. นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา
๓. นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้
๔. มีร่องรอยหลักฐานที่น่าเชื่อถือว่ามีใช้แล้วได้ผลนักเรียนมีการพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านภาษาไทยดีขึ้น
๕. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
๖. ทดลองใช้นวัตกรรม

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วและมีการประเมินตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมทั้งในด้านความเหมาะสมถูกต้องทางภาษา เนื้อหาและความสะดวกหรือปัญหาอุปสรรคต่างๆ

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ในการทดลองไปใช้สอนในสภาพบรรยากาศของชั้นเรียนจริง คือวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีบันทึกผลคะแนนประเมินก่อนใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรม โดยผู้ครูสอนได้ออกแบบแบบประเมินด้วยการระบุวัตถุประสงค์ในการทดลองตัวแปร และระยะเวลาในการทดลองใช้นวัตกรรมไว้อย่างชัดเจน

๘.๖ รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

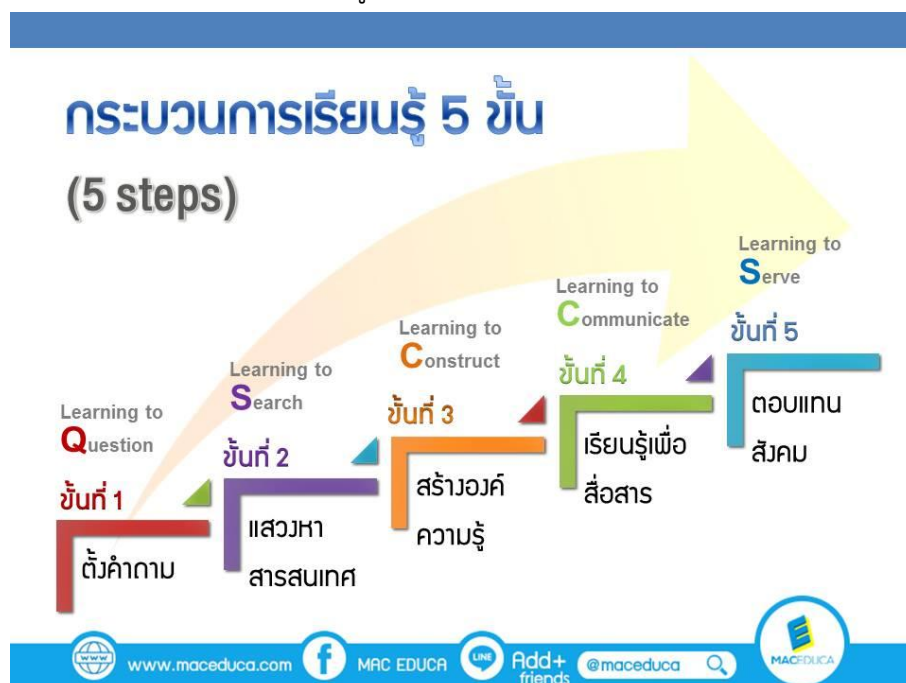
หลังจากการทดลองใช้ ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมไปทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้เก็บคะแนนการทดสอบจากชุดฝึกทักษะ ได้วิเคราะห์ผลการทดสอบ แสดงสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนการใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรมและรายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรมต่อผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้
๒. คู่มือการใช้นวัตกรรม
๓. สื่อ
๔. ผลการทดสอบก่อนทดลองใช้นวัตกรรมและหลังทดลองใช้นวัตกรรม

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การปฏิรูปการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ หวังที่จะพัฒนาเด็กไทยและคนไทยให้เป็นผู้เรียนตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ของครู จึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “กระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน

หรือ ๕ STEPs” ซึ่งเป็นแนวการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสืบสอบหรือวิธีสอนแบบโครงงาน ประกอบด้วย "การตั้งคำถาม การแสวงหาสารสนเทศ การสร้างความรู้ การสื่อสาร และการตอบแทนสังคม



ขั้นตอนที่ ๑ การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม

เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้งคำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบ ด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว

ขั้นตอนที่ ๒ การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ

เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูล สารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรนัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

ขั้นตอนที่ ๓ การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้

เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วยแบบต่างๆ หรือด้วยผังกราฟิก การแปลผล จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งเป็นแก่นความรู้ประเภท

๑. ข้อเท็จจริง
๒. คำนิยาม
๓. มโนทัศน์
๔. หลักการ
๕. กฎ
๖. ทฤษฎี

ขั้นตอนที่ ๔ การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร

คือ ขั้นนำเสนอความรู้ด้วยการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่เข้าใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษาและนำเสนอด้วยวาจา

ขั้นตอนที่ ๕ การเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม

เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อประโยชน์ส่วนรวมด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นความรู้ แนวทางสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรม ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม อันเป็นการแสดงออกของการเกื้อกูล และแบ่งปันให้สังคมมีสันติอย่างยั่งยืน

เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ ๓ ด้าน คือ

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

ขอบคุณข้อมูลจาก : ทรูปลูกปัญญา

กระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน (CO-๕STEPS) แนวคิดของกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง ๕ ขั้นตอน (CO-๕STEPS)

ผู้เสนอทฤษฎีคือ รองศาสตราจารย์ ดร. พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และรองศาสตราจารย์ พเยาว์ ยินดีสุข ได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง ๕ ขั้นตอน ๕ STEPs Collaborative Learning Process เรียกสั้นๆ คือ CO-๕ STEPs เป็นแนวการสอนที่มีการดัดแปลงมาจากกระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอนโดยเพิ่มเติมการทำงานกลุ่มแบบรวมพลังเพื่อให้มีการจัดการเรียนรู้บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์อีกทั้งเน้นการให้นักเรียนร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือกัน เด็กเก่งช่วยเด็กเรียนช้าเด็กถนัดกว่าช่วยเด็กถนัดน้อย โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเสมอภาค กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง ๕ ขั้นตอนเป็นแนวการสอนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ได้ บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์นักเรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมแบบทำงานกลุ่มโดยทุกคนร่วมด้วยช่วยกัน บทบาทของผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ (Learner) บทบาทของครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง ๕ ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

๑. ขั้นเสนอสิ่งเร้าและระบุคำถามสำคัญ (Stimulating and Key Questioning Collaboratively)

ครูนำเสนอสิ่งเร้าที่ เช่น วัตถุสิ่งของ วิดีทัศน์ รูปภาพ การตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามได้ทั้งคำถามง่ายและคำถามยาก ให้ผู้เรียนคาดคะเนคำตอบอาจเป็นรายบุคคล หรือทีมด้วยการใช้วิธีต่าง ๆ
๒. ขั้นแสวงหาสารสนเทศและวิเคราะห์อย่างรวมพลัง (Searching and Analyzing Collaboratively)

ผู้เรียนทำกิจกรรมศึกษาค้นคว้าตามสื่อการเรียนรู้ที่ครูเตรียมไว้ในเวลาที่กำหนด ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล/สารสนเทศที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้
๓. ขั้นรวมพลังอภิปรายและสร้างความรู้ (Discussing and Constructing Collaboratively)

ครูให้แต่ละกลุ่มผู้เรียนนำเสนอผังกราฟิกผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผังกราฟิกผู้เรียนแต่ละกลุ่มแก้ไขปรับปรุงข้อมูล/สารสนเทศในผังกราฟิกที่สร้างให้มีสาระความรู้ที่ถูกต้องและชัดเจน
๔. ขั้นสื่อสารและสะท้อนคิดอย่างรวมพลัง (Communicating and Reflecting Collaboratively)

ผู้เรียนเตรียมนำเสนอผลงานความรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ด้วยวิธีการบอกเล่า สะท้อนกระบวนการ เรียนรู้การทำงาน ข้อเด่น ข้อด้อย จนได้บทเรียน
๕. ขั้นรวมพลังประยุกต์และตอบแทนสังคม (Applying and Serving Collaboratively)

ผู้เรียนช่วยกันนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับสาระอื่น ๆ หรือปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การบอกเล่า การถ่ายวีดิทัศน์ การเขียนบทความ การทำโครงงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

“จิตศึกษา” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนไปถึงปัญญาภายใน ได้แก่ การมีจิตใหญ่เพื่อรักได้อย่างมหาศาล การเคารพคุณค่าตัวเองและคนอื่น เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างภราดรภาพการมีสติขำนาญเพื่อเท่าทันอารมณ์ การมีสมาธิเพื่อกำกับความเพียรให้สำเร็จ การมีความรับผิดชอบต่อตัวเองและผู้อื่น เป็นต้น

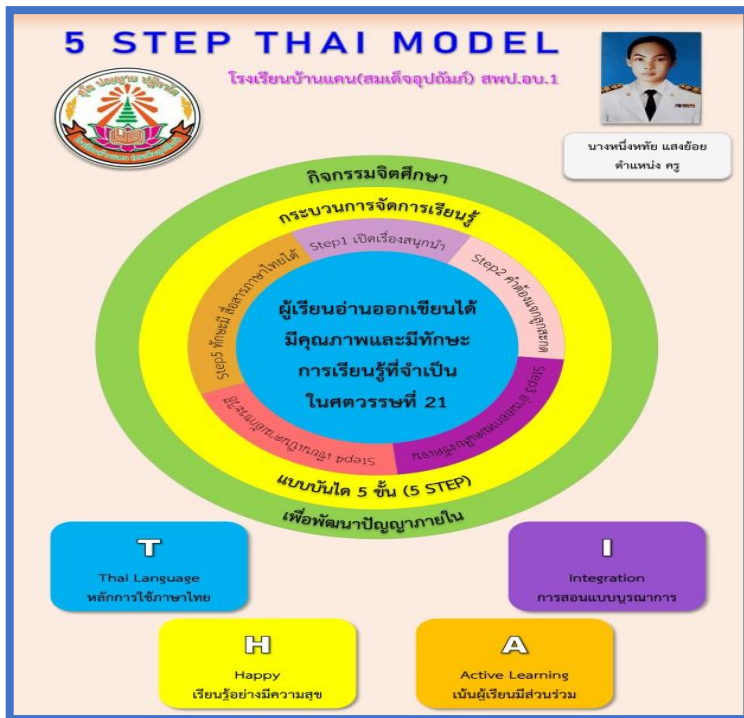
การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดม

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของ ผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกัน ด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้ ลักษณะ ของการเรียนรู้แบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐. กระบวนการการนำนวัตกรรมไปใช้



การดำเนินงานการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL

ขั้นตอน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบ
STEP ๑ เปิดเรื่องนำเสนอ	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>๑.ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ ๕-๑๕ นาที</p> <p>๑.สิ่งที่จะใช้นำเข้าเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p>

<p>STEP ๓ อ่านถูกหมด เสียงชัดเจน</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.ครูเขียนรูปพยัญชนะในกระดาน โดยต้องคัดเป็นตัวบรรจงเต็มบรรทัด และลากเส้นให้ถูกต้องตามหลักการเขียนพยัญชนะ ครูลากเส้นซ้ำ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการลากเส้นที่ถูกต้อง และนำนักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวนั้นไปพร้อม ๆ กัน หลายหลายรอบ</p> <p>๒.ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะตามครูโดยให้ออกมาเขียนบนกระดานแล้วมาเขียนลงในสมุดของแต่ละคน ขณะเขียนให้อ่านออกเสียงพยัญชนะไปด้วย</p> <p>๓.ให้นักเรียนคัดรูปพยัญชนะแต่ละตัวด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดให้สวยงาม คัดลงในสมุดหลาย ๆ ครั้ง</p> <p>๔.ครูต้องคอยสังเกตตรวจสอบ คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และแก้ไขทันทีเมื่อนักเรียนเขียนไม่ถูกต้อง แล้วจึงให้เขียนพยัญชนะตัวต่อไป</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
<p>STEP ๔ เขียนเป็นตาม อักษรวิธี</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑.ครูให้นักเรียนได้แสดงด้วยกิจกรรมต่าง ๆ หน้าชั้นเรียน เช่นการนำเสนอผลงาน การเขียนบนกระดาน การตอบคำถาม การสนทนาแสดงความคิดเห็น การทำชิ้นงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>๒.ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถโดยการใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ให้นักเรียนที่มีทักษะการอ่านและการเขียนช่วยดูแลเพื่อนที่ยังต้องพัฒนา เช่น พาเพื่อนอ่านออกเสียง เขียนให้เพื่อดูเป็นตัวอย่าง</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
<p>STEP ๕ ทักษะมีสื่อสารได้</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>๑. ครูผู้สอนเริ่มต้นจากการสอนให้เด็กจำและออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ หลังจากอธิบายเนื้อหา มีการถามตอบระหว่างครูกับนักเรียน</p> <p>๒. จากนั้นนำรูปคำมาเขียนให้นักเรียนเห็นรูปของคำนั้น ๆ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงแจกลูกสะกดคำซ้ำ ๆ โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา และคำที่ประสมด้วยสระเดี่ยว สระประสม คำที่มีตัวสะกด คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำตามลำดับ โดยใช้บัตรคำ บัตรภาพ แบบฝึก เพลงและเกม</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้ด้วยความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>

๑๑. ผลที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

๑๑.๑ นักเรียนได้รับ

๑๑.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) อ่านออกเสียงคำในบทเรียน คำพื้นฐาน คำที่ไม่มีตัวสะกด คำที่มีตัวสะกด ตรงตามมาตราและคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา อ่านคำอักษรนำ คำควบกล้ำ ได้ถูกต้องตามอักขระวิธี

๑๑.๑.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) สูงขึ้น

ด้านความรู้

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

ด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถเขียน พยัญชนะไทย ตัวเลขไทย คำศัพท์บทเรียน คำพื้นฐาน และคำที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ แต่งประโยค เขียนเรื่องราวง่าย ๆ ได้

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

คุณลักษณะที่เกิดกับผู้เรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน เจตคติดี ผู้เรียนผู้เรียนเรียนรู้วิชาภาษาไทยอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทย รักในภาษาไทย และมีความภาคภูมิใจในภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย

สมรรถนะในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เกิดกับผู้เรียน ได้แก่

- สมรรถนะที่ ๑. การฟัง การดู และการพูดเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ ๒ การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ ๓ การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
- สมรรถนะที่ ๔ การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

๑๑.๒ ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

๑๑.๓ โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

๑๑.๔ ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

- ๑๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) อ่านออกเขียนได้ร้อยละ ๑๐๐ โดยใช้กระบวนการ ๕ STEP THAI MODEL
- ๑๒.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) สูงขึ้น
- ๑๒.๓ ครูผู้สอนค้นพบแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการประเมินความสามารถในการอ่าน(RT)ให้สูงขึ้น
- ๑๒.๔ ค้นพบแนวทางการสร้างโมเดลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเผยแพร่ได้
- ๑๒.๕ เรียนรู้การสร้างเครือข่ายการใช้นวัตกรรมการศึกษาในระดับกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาและระดับเขตพื้นที่ การศึกษาในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- ๑๒.๖ ค้นพบแนวทางในการแก้ปัญหาและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆได้
- ๑๒.๗ ผู้ปกครองมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและผลการเรียนของนักเรียน

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

- ๑๓.๑ โรงเรียนส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาทุกกลุ่มสาระ การเรียนรู้ กำหนดนโยบายให้มีการใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน
- ๑๓.๒ นวัตกรรมการศึกษา มีความสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา
- ๑๓.๓ ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในการดำเนินการจัดทำนวัตกรรมจากหน่วยงานต้นสังกัดอย่าง เพียงพอ
- ๑๓.๔ ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองนักเรียน คณะครูในโรงเรียนในการใช้นวัตกรรมการศึกษา
- ๑๓.๕ ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นในการคิดวิเคราะห์ ออกแบบและการนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนของผู้เรียน
- ๑๓.๖ นักเรียนมีความตั้งใจ ให้ความร่วมมือในการใช้นวัตกรรม มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะต่างๆ

๑๔. ภาพกิจกรรม



STEP ๑ เปิดเรื่องนำสนุก



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ต้นนวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

STEP ๒ คำต้องแจกลูกสะกด



STEP ๓ อ่านถูกหมด เสียงชัดเจน



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

STEP ๔ เขียนเป็นตามอักขระวิธี



STEP ๕ ทักขะมีสื่อสารได้



๑๕. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อไป

๑๕.๑ ควรปรับปรุงพัฒนาสื่อการสอนให้ทันสมัย มีความหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

๑๕.๒ ควรเผยแพร่นวัตกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นอื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถปรับประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน

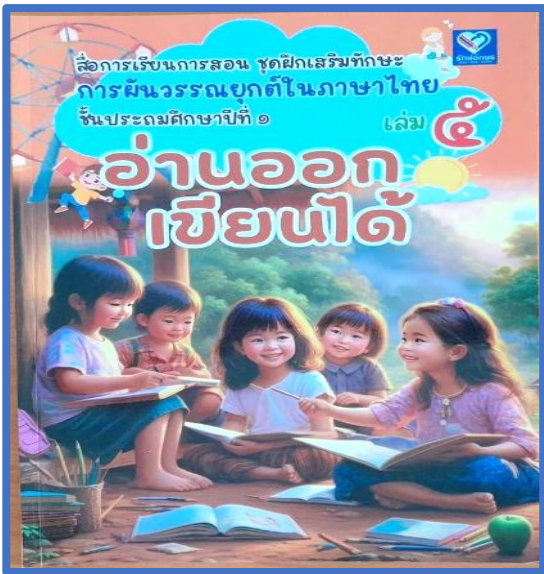
๑๕.๓ ส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำรูปแบบการสอนไปบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือนวัตกรรมการเรียนการสอนอื่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

๑๕.๔ ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองนักเรียนในการส่งเสริมสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแนะนำการบ้าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการอ่าน

กิจกรรมจิตศึกษา



สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

นวัตกรรมที่ 2

1. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
2. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Big book คำควบกล้ำ เกมบิงโก และวงล้อคำควบกล้ำ
3. **ระยะเวลาในการดำเนินการ** ปีการศึกษา 2568 วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569
4. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

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

การพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียน ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียนสื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านการเขียน ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการประเมินด้านการอ่านการเขียนของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) ในปีการศึกษา ที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน คือ อ่านเขียนคำ ประโยค และเรื่องราว ไม่เหมาะสมกับวัย

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน สังเกตการเขียนตามคำบอก การแต่งประโยค การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือการคัดลายมือ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ส่งผลให้การประเมินการอ่านการเขียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์การสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียนของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านการเขียน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อพัฒนาการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Big book คำควบกล้ำ เกมบิงโก และวงล้อคำควบกล้ำ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านการเขียนของผู้เรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนของผู้เรียน
- 7.3 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 16 คน โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

9. เป้าหมาย

9.1 เสิ้งปริมาณ

- 1.ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการอ่าน
- 2.ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการเขียน
- 3.ผู้เรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

9.2 เสิ้งคุณภาพ

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

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

10.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทฤษฎีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วยหลายทฤษฎี ซึ่งมีแนวคิดมาจาก ปรัชญาการศึกษา พัฒนาการนิยม (Progressivism) ปรัชญาที่เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดดั้งเดิม ที่การศึกษามักเน้นแต่เนื้อหา สอนให้ท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญาอย่างเดียว ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีความกล้าและความมั่นใจในตนเองประกอบกับมีความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิดแนวความคิดปรัชญาการศึกษา พัฒนาการนิยมขึ้น ปรัชญาเน้นกระบวนการ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับการศึกษา แนวทางของการศึกษาจึงต้องพยายามปรับปรุงให้สอดคล้องกับกาลเวลาและภาวะแวดล้อมอยู่เสมอ การศึกษาจะไม่สอนให้คนยึดมั่นในความจริง ความรู้ และค่านิยมที่คงที่ หรือสิ่งที่กำหนดไว้ตายตัว ต้องหาทางปรับปรุง การศึกษาอยู่เสมอ เพื่อนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) คือ แนวความคิดของนักจิตวิทยาที่พยายามจะอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลของการฝึกฝนซ้ำๆ และเป็นไปในลักษณะถาวร ซึ่งไม่สามารถมองเห็นและสังเกตได้โดยตรง โดยที่นักจิตวิทยาแต่ละคนก็มีความเชื่อเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายๆ ทฤษฎี ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการกล่าวถึงกฎและหลักการ สามารถอธิบายเงื่อนไขว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข, 2548 : 125)

2. ทฤษฎีสรรรคนิยม (Constructivism) คือ แนวคิดที่เน้นพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมการพัฒนาภายในตัวบุคคล ให้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาขึ้นด้วยตัวเองมากกว่าที่จะรับความรู้ หรือเกิดความเข้าใจจากบุคคลอื่น และบุคคลจะเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการลงมือทำหรือการทำงาน และปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนในลักษณะการเผชิญสถานการณ์จริง ซึ่งมีหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้ Active Process และจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาโครงสร้างทางปัญญา ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นั้น (อัญชลี สิริรินทร์ วราวงศ์, 2543: 78)

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

4. ทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิซึ่ม (Social constructivism) ของ Vygotsky ที่เน้นการสร้างความรู้ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม โดยเปิดโอกาสให้ครูหรือผู้เรียนที่อาวุโสกว่าแสดงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเชื่อว่าวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียน อยู่ระดับต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครูและเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (อมรินทร์ อัมพลพงษ์, 2559: 89)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีสมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติและโลกนั้น ต้องมีแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาโดย นักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทย คำว่าการเรียนรู้เชิงรุกแทน Active Learning ซึ่งมีนิยามความหมาย ดังต่อไปนี้

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 20) ได้กำหนดความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง เป็นการที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ใช้ทักษะพื้นฐานในด้านการอ่าน การเขียน รวมทั้งการฟัง การตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกันบูรณาการในการเรียนรู้ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

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 เพื่อสร้างความเข้าใจลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและทักษะผ่านการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

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

จรรยา ดาสา (2552 : 72) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติ ระหว่างการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและเชื่อมโยงจากความรู้เดิมด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือทำ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูล จากการเรียนรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย ในการเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 21) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้

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 ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้หลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

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

5. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและยั่งยืน เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้มีส่วนร่วม 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 กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตามเป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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

10.2 แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบ กิจกรรม 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

การณู กชกานน, สุดารัตน์ อินทร์รัตน์ และปญญาพัฒน์ 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 กระบวนการสุนทรียสนทนาเพื่อเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่างรู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อขจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะได้เพิ่มความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะมีโอกาสรับ

เนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ทำปีที่แล้วเราเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่ล่อหลอมให้เรากลายเป็นคนแบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

2. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของกลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝนการเรียนรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

3. Share & Learn แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวจากหน้างานของกันและกัน เน้นการอภิปรายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์โดยมีเจตจำนงที่ดี ต่อการทำให้งานพัฒนาขึ้น อาจจะเป็นคู่ ทำเป็นกลุ่มย่อย และเป็นกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างหัวข้อคำถาม เพื่อ Share & Learn เช่น อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่เราต้องการพัฒนา ทำอะไรบ้าง ทำอย่างไร ผลเป็นอย่างไร อะไรที่ยืนยันว่าเราได้พบผลเช่นนั้น เราสามารถทำอะไรได้บ้าง

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

5. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

11. การออกแบบกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านการเขียน จำนวน 3 กลุ่ม ตามผลการประเมินการอ่านการเขียน

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

3. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Bigbook คำควบกล้ำ เกมบิงโก และวงล้อคำควบกล้ำ 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

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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

ประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่านการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่านการเขียนคำควบกล้ำก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ 3

ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

6. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่านการเขียน

8. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน Bigbook คำควบกล้ำ เกมบิงโก และวงล้อคำควบกล้ำ
ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่านการเขียน

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดย กำหนดระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน รวม 16 ชั่วโมง
ในปีการศึกษา 2568 ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2568 – มีนาคม 2569 โดยจัดกิจกรรมนอกชั่วโมงสอนภาษาไทยตาม
ตารางสอนที่รับผิดชอบและลดเวลาเรียนเพิ่มเสาร์

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 16 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	เรื่อง	จำนวน
1	แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำตามมาตราตัวสะกด จำนวน 8 ชุด ได้แก่	จำนวน 16 กิจกรรม
	แบบฝึกที่ 1 คำอักษรควบ กร กว กล	จำนวน 2 กิจกรรม
	แบบฝึกที่ 2 คำอักษรควบ ชร ชว ชล	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

2	แผนการจัดการเรียนรู้	10 ชั่วโมง
3	แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่านการเขียน (K)	20 ข้อ
4	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน (P)	20 ข้อ
5	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	20 ข้อ

13. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

13.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

ด้านความรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Big book คำควบกล้ำ เกมบิงโก และวงล้อคำควบกล้ำ

ด้านทักษะ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีทักษะการอ่านการเขียนเรื่องคำควบกล้ำ

ด้านคุณลักษณะ/เจตคติ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการ

ดำรงชีวิต

ด้านสมรรถนะ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีความสามารถในการสื่อสาร
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีความสามารถในการคิดขั้นสูง
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีความสามารถในการแก้ปัญหา
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 100 มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

13.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

13.2.1 ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยที่มีคุณภาพ

13.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนตามความสามารถของนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนได้

13.3 ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน

13.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

13.4 ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

13.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

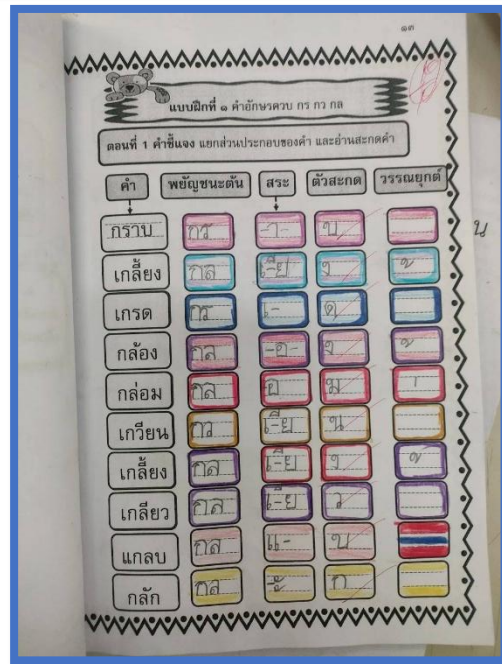
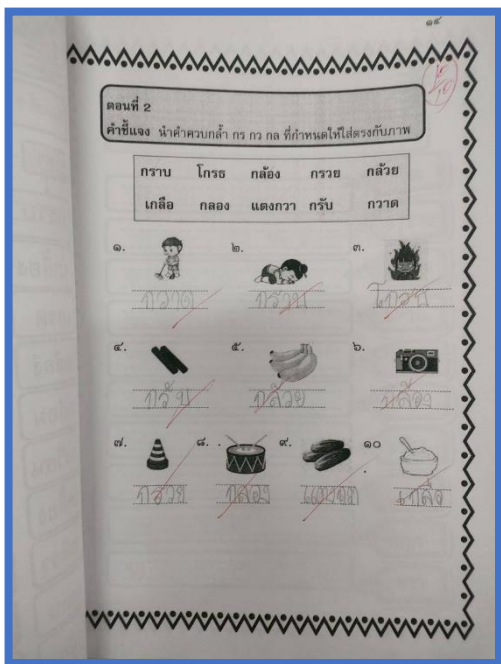
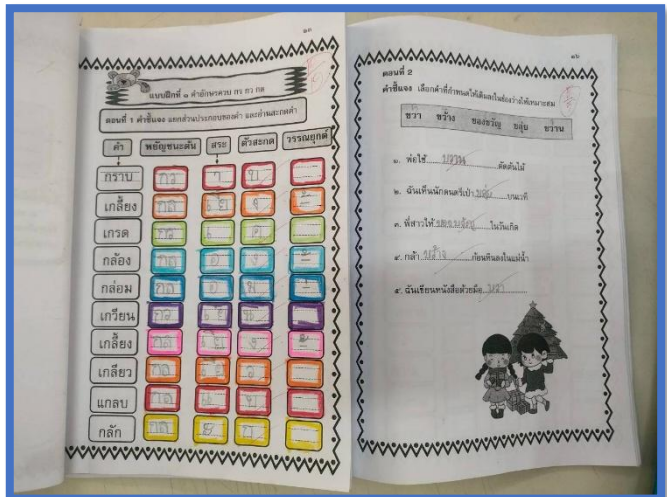
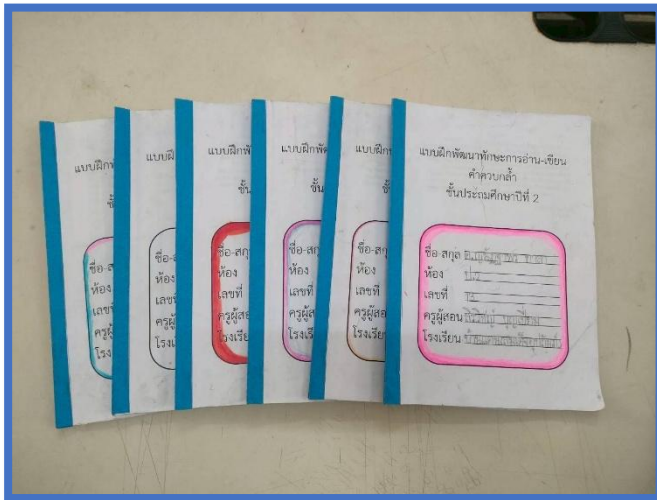
14.บทเรียนที่ได้รับ

- 14.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) อ่านเขียนคำควบกล้ำได้ดีขึ้น
- 14.2 ครูผู้สอนค้นพบแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการประเมินความสามารถในการอ่าน ให้สูงขึ้น
- 14.3 เรียนรู้การสร้างเครือข่ายการใช้นวัตกรรมการศึกษาในระดับกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาและระดับเขตพื้นที่การศึกษาในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 14.4 ค้นแนวทางในการแก้ปัญหาและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆได้

15. เงื่อนไขความสำเร็จ

- 15.1 โรงเรียนส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ กำหนดนโยบายให้มีการใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน
- 15.2 นวัตกรรมการศึกษา มีความสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา
- 15.3 ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณในการดำเนินการจัดทำนวัตกรรมการศึกษาจากหน่วยงานต้นสังกัดอย่างเพียงพอ
- 15.4 ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองนักเรียน คณะครูในโรงเรียนในการใช้นวัตกรรมการศึกษา
- 15.5 ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นในการคิดวิเคราะห์ ออกแบบและการนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนของผู้เรียน
- 15.6 นักเรียนมีความตั้งใจ ให้ความร่วมมือในการใช้นวัตกรรม มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย กระตือรือร้น ในการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะต่างๆ

ภาพกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่วัดกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Big book คำควบกล้ำ



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม빙โก



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วงล้อคำควบกล้ำ



แบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน

ในประถมศึกษาปีที่

๖

อักษรควบ



แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง คำควบกล้ำ



นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

บ้านแคน(สมเด็จพระอุปถัมภ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



นวัตกรรมที่ 3

รายงานนวัตกรรมการจัดการจัดการการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4-6
2. **ชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม** นางสาวมัลลิกา อู่อัจฉรินทร์ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1
3. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** วันที่ 16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569
4. **ที่มาและความสำคัญ**

ปัญหาที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย เน้นให้นักเรียนท่องจำสอนเนื้อหาให้ได้มากที่สุด ครูไม่ได้ปลูกฝังให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนจึงขาดทักษะการคิดและขาดในการวางแผนการทำงานและนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆที่มีรูปแบบคล้ายกันได้ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีค่อนข้างต่ำ

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

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

5. วัตถุประสงค์

- 5.1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง เศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)
- 5.2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง เศษส่วน ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)
- 5.3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
จำนวน 38 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

7.1 แบบฝึกทักษะ

- 7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- 7.1.2 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 7.1.3 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

7.2 เกมการศึกษา

- 7.2.1 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน
- 7.2.2 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร
- 7.2.3 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว
- 7.2.4 บอร์ดเกมเศษส่วน
- 7.2.5 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน

7.3 หน่วยการเรียนรู้ “เศษส่วน ชวนสนุก”

- 7.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)
- 7.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)
- 7.3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

8. กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม

1. วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน
2. กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา
3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม
4. สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ
5. ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม
6. ทดลองใช้นวัตกรรม
7. รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม
- 8.

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

9.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาในการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันทั่วทั้งทีนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจ้อยแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรรณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

9.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้ นั้นอย่างจริงจัง (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 เขาใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็วอีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชัดเจน

ทิศนา แคมมณี (2552 : 365) ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้และสาโรช โครีรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องเอาชนะในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์โดยให้ผู้สอนยึดถือกติกากฎเกณฑ์ที่

กำหนดไว้ โดยสร้างบรรยากาศตื่นเต้น สนุกสนาน และจูงใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ และได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็นมาก่อน

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ที่ไพบรรลุจุดหมายในด้านต่าง ๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานเพิ่มเติมความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

สาโรช โศภิตกร (2546 : 105-106) เสนอขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ชี้แนะผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ตกลงกับผู้เรียนบอกกติกาและข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจ แล้วเตรียมสถานที่วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น
2. การเล่นเกมให้ผู้เล่นแบ่งเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดโดยมีผู้สอนคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง
3. ชี้สรุปผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

โดยทั่วไปเกมจะมีส่วนนำที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นทราบและเข้าใจหลักการและวิธีการ ผู้เรียนส่วนใหญ่มุ่งความสนใจที่จะแก้ปัญหาที่ไม่มีความสำคัญมากกว่า ในการเล่นจะเห็นได้ว่า เกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษานั้น ต้องจัดทำอย่างมีระบบโดยจัดให้มีส่วนประกอบที่สำคัญเพื่อประโยชน์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนบางครั้งเรียก GameBased Learning นั้นเป็นส่วนที่สำคัญของเกมดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) จุดมุ่งหมายแต่ละเกมนั้นขึ้นอยู่กับผู้เล่น ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักมีจุดมุ่งหมายที่ฝ่าฟันให้ได้ชัยชนะ บางครั้งเป้าหมายของผู้เล่นนั้นก็แตกต่างไปจากเป้าหมายของเกมที่กำหนดไว้ จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมการศึกษายังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอนโดยใช้การเล่นเกมการศึกษาที่ดีนั้น ผลสำเร็จจากการเรียนควรได้จากการฝึกฝนจนมีความชำนาญซ้ำ หรือจากความรู้ที่ได้รับไปมากกว่าที่จะประสบผลสำเร็จ เพราะโชคช่วยหรือด้วยความบังเอิญ การศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันที ถ้านักเรียนเหล่านั้นเกิดความเข้าใจ จุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายเสียก่อน

2. กฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็นเกมมักจะถูกวางกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละสถานการณ์จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ไว้ดังนี้

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) จะบอกวิธีการเล่นที่จะทำให้เล่นเกมที่เล่นนั้นดีขึ้นหรือมีผลดีต่อการเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษามีข้อที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของพวกเราเรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเองรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบ

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่น่าสนใจเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อ ท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหาร จัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะ ต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

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

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) Practice การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียน ได้ลองทำ
- 2) Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วย ตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
- 3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความ ผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่ยังคงช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย
- 4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
- 5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญต่างๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

ครูทบทวนการเขียนอัตราส่วนด้วยการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

2.2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยคละตามระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

ผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกมใหม่หรือกิจกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 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

5.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผัง ความคิด ร่วมกันสรุปเนื้อหา

5.4 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ เพื่อฝึกฝนทักษะการเรียนรู้

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้/ระยะเวลาในการดำเนินการ

กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ 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 (เนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นที่เรียน)
1 กรกฎาคม 2568	4. สร้างนวัตกรรม 4.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้น	

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

	<p>ประถมศึกษาปีที่ 4</p> <p>4.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน</p> <p>4.3 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้น</p> <p>ประถมศึกษาปีที่ 5</p> <p>4.4 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร</p> <p>4.5 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว</p> <p>4.6 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้น</p> <p>ประถมศึกษาปีที่ 6</p> <p>4.7 บอร์ดเกมเศษส่วน</p> <p>4.8 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน</p>	
28 สิงหาคม 2568	5. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูวิชาการ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน	แบบประเมิน IOC
3 พฤศจิกายน 2568	6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน เป็นรายบุคคล	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง เศษส่วน
10 พฤศจิกายน 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569	<p>7. จัดการเรียนสอนโดยใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน พร้อมให้ผู้เรียนฝึกฝนผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน แบ่งเป็น 3 ระดับชั้นดังนี้</p> <p>7.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4</p> <p>7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน</p> <p>7.1.2 เกมล่าสมบัติชนิดเศษส่วน</p> <p>7.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</p> <p>7.2.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</p> <p>7.2.2 เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร</p> <p>7.2.3 เกม Uno เศษส่วนสุดว้าว</p> <p>7.3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p> <p>7.3.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p> <p>7.3.2 บอร์ดเกมเศษส่วน</p> <p>7.3.4 เกมบิงโก การบวกการลบเศษส่วน</p>	<p>- แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4</p> <p>- แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</p> <p>- แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p>
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	

11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

11.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

ด้านความรู้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง เศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

ด้านทักษะ

1. นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง เศษส่วน
2. นักเรียนมีทักษะการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน
3. นักเรียนมีทักษะการเชื่อมโยง เรื่อง เศษส่วน
4. นักเรียนมีทักษะการให้เหตุผล เรื่อง เศษส่วน
5. นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง เศษส่วน

ด้านคุณลักษณะ/เจตคติ

นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

ด้านสมรรถนะ

1. นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร
2. นักเรียนมีความสามารถในการคิด
3. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา
4. นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

11.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

- 11.2.1 ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ
- 11.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาได้ง่าย จากการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

11.3 ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

- 11.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 11.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น

11.4 ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

11.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

11.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

12. บทเรียนที่ได้รับ

12.1 การเปิดใจนักเรียน ครูต้องสอบถามความต้องการของนักเรียน สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนว่าต้องการเรียนด้วยรูปแบบไหนแล้วเข้าใจ หรือสนุกที่ได้เรียนรู้ เพื่อที่ครูจะได้ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนหรือหาแนวทางการสอน รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของตนเอง

12.2 การจัดทำสื่อการเรียนการสอน เรื่อง เศษส่วน เป็นสื่อการสอนออนไลน์ คือ การทำวิดีโอการสอน และเผยแพร่ลงในสังคมออนไลน์เพื่อให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษาเรียนรู้ หรือทบทวนบทเรียนก่อนสอบได้ตลอดเวลา

12.3 การจัดทำชุดฝึกทักษะ เรื่อง เศษส่วน เพิ่มเติมอีกหลายๆชุดที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและฝึกฝนการทำให้ชำนาญ เนื่องจากเศษส่วนเป็นเรื่องพื้นฐานสำหรับการเรียนในหลาย ๆ เรื่อง

12.4 การศึกษาหารูปแบบการสอน เรื่อง เศษส่วนเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน และเป็นแนวทางในการปรับปรุงการสอนของครู

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

13.1 การวางแผนที่ดี มีการจัดทำแผนงานของนวัตกรรม การนำเครื่องมือ Plan, Do, Check, Act มาใช้เป็นเครื่องมือในการทำนวัตกรรมเพื่อให้บรรลุผล

13.2 การมีส่วนร่วมของ ผู้จัดทำนวัตกรรม นักเรียน คณะครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง มีการประชุมร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันเกี่ยวกับการจัดทำนวัตกรรม เป้าหมายที่จะต้องทำให้สำเร็จ ผลลัพธ์ที่คาดหวังที่จะได้รับจากการดำเนินงานในครั้งนี้

13.3 การมีระบบวัดประสิทธิผลที่ดี การจัดทำนวัตกรรม มีการสร้างเครื่องมือสำหรับใช้วัดประสิทธิผลที่ดีในการวัดและประเมินผล คือ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบสังเกตการทำกิจกรรม

14. ภาพกิจกรรม

14.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมล่าสมบัติชนิดพิเศษ



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

14.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเชื่อมโยงการบวก ลบ คูณ หาร



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม Uno เศษส่วนสุดตัว



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

14.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยบอร์ดเกมเศษส่วน



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเกมบิงโก การบวกลบเศษส่วน



การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

15. ภาคผนวก

15.1 ตัวอย่างแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบฝึกหัดบทที่ 6

คะแนน ที่ได้	คะแนน เต็ม

เรื่อง เศษส่วน

6.1 ระบาย

คำชี้แจง เขียนเศษส่วนแสดงจำนวนที่ระบายสี

1.

2.

3.

4.

คำชี้แจง เติมตัวเลขแสดงจำนวนใน

1.	$\frac{5}{\square} + \frac{\square}{13} = \frac{12}{13}$	2.	$\frac{7}{9} + \frac{\square}{\square} = \frac{8}{9}$
3.	$\frac{19}{25} - \frac{\square}{25} = \frac{11}{\square}$	4.	$\frac{31}{\square} + \frac{\square}{57} = \frac{42}{57}$
5.	$\frac{75}{\square} - \frac{\square}{42} = \frac{11}{42}$		

แบบฝึกหัดตอนที่ 6

เรื่อง เศษส่วน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คะแนน ที่ได้	คะแนน เต็ม

6.2 เศษส่วนแท้ เศษเกิน

คำชี้แจง เที่ยง / และระบายสีรูปเพื่อแสดงเศษส่วน

1.

$$\frac{4}{9} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

2.

$$\frac{7}{4} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

3.

$$\frac{11}{8} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

4.

$$\frac{9}{16} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

5.

$$\frac{7}{10} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

6.

$$\frac{10}{18} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

7.

$$\frac{15}{10} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

8.

$$\frac{5}{2} \text{ เที่ยง}$$

เศษส่วนแท้
 เศษเกิน

แบบฝึกหัดตอนที่ 6

เรื่อง เศษส่วน



ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คำชี้แจง จงบอกชนิดของเศษส่วน



1. $\frac{5}{2}$ → _____

2. $\frac{7}{9}$ → _____



3. $\frac{21}{15}$ → _____

4. $\frac{41}{47}$ → _____

5. $\frac{9}{17}$ → _____

6. $\frac{6}{11}$ → _____



7. $\frac{12}{7}$ → _____

8. $\frac{14}{11}$ → _____

9. $\frac{65}{47}$ → _____

10. $\frac{85}{97}$ → _____



11. $\frac{44}{59}$ → _____

12. $\frac{18}{13}$ → _____

13. $\frac{98}{75}$ → _____



14. $\frac{18}{27}$ → _____

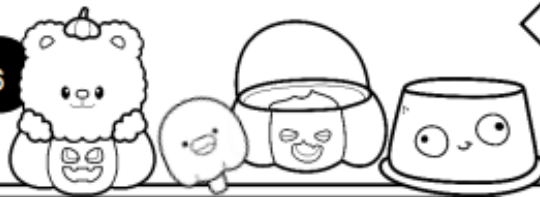


15. $\frac{59}{81}$ → _____

3

แบบฝึกหัดบทที่ 6

เรื่อง เศษส่วน



คะแนน ที่ได้	คะแนน เต็ม

6.5 การเขียนเศษเกินให้อยู่ในรูปของจำนวนคละ

คำชี้แจง จงเขียนในรูปจำนวนคละ

1. $\frac{5}{2} \rightarrow$

2. $\frac{21}{8} \rightarrow$



3. $\frac{9}{5} \rightarrow$

4. $\frac{17}{6} \rightarrow$

5. $\frac{14}{5} \rightarrow$

6. $\frac{75}{4} \rightarrow$



7. $\frac{19}{3} \rightarrow$

8. $\frac{17}{2} \rightarrow$

9. $\frac{77}{8} \rightarrow$

10. $\frac{46}{6} \rightarrow$



11. $\frac{16}{5} \rightarrow$

12. $\frac{31}{9} \rightarrow$



15.2 ตัวอย่างแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

บทที่
1

ใบงานที่ 1.1

ตัวชี้วัด ค.1.1 ป.5/3

คะแนน

การเปรียบเทียบเศษส่วน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : เติมตัวเลขแสดงจำนวน และเติม $>$ $<$ หรือ $=$ ลงใน

1.

 $\frac{5}{6}$ กับ $\frac{9}{10}$

วิธีทำ $\frac{5}{6} = \frac{5 \times \square}{6 \times \square} = \frac{\square}{\square}$ กับ $\frac{9}{10} = \frac{9 \times \square}{10 \times \square} = \frac{\square}{\square}$

ดังนั้น $\frac{5}{6} \square \frac{9}{10}$

2.

 $\frac{11}{12}$ กับ $\frac{5}{8}$

วิธีทำ $\frac{11}{12} = \frac{11 \times \square}{12 \times \square} = \frac{\square}{\square}$ กับ $\frac{5}{8} = \frac{5 \times \square}{8 \times \square} = \frac{\square}{\square}$

ดังนั้น $\frac{11}{12} \square \frac{5}{8}$

3.

$\frac{3}{10} \square \frac{1}{2}$

4.

$\frac{1}{2} \square \frac{1}{3}$

5.

$\frac{5}{6} \square \frac{37}{54}$

6.

$\frac{4}{5} \square \frac{17}{20}$

7.

$\frac{5}{9} \square \frac{15}{27}$

8.

$\frac{8}{12} \square \frac{10}{15}$

9.

$\frac{3}{5} \square \frac{1}{8}$

10.

$\frac{30}{66} \square \frac{5}{11}$

บทที่
1

ใบงานที่ 1.4

ตัวชี้วัด ค.1.1 ป.5/3

คะแนน

การบวก การลบเศษส่วน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

1 คำชี้แจง : แสดงวิธีการหาผลบวก

1. $\frac{1}{3} + \frac{7}{12}$



วิธีทำ.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอบ.....

2. $\frac{10}{21} + \frac{3}{7}$



วิธีทำ.....

.....

.....

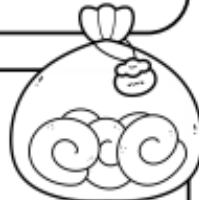
.....

.....

.....

ตอบ.....

3. $\frac{2}{9} + \frac{1}{2}$



วิธีทำ.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอบ.....

4. $\frac{3}{4} + \frac{3}{14}$



วิธีทำ.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอบ.....

บทที่
1

ใบงานที่ 1.10

ตัวชี้วัด ค.1.1 ป.5/4

คะแนน

ส่วนกลับของเศษส่วน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

1 คำชี้แจง : หาส่วนกลับของจำนวนต่อไปนี้

1.

ส่วนกลับของ $\frac{5}{6}$ คือ

2.

ส่วนกลับของ $\frac{3}{2}$ คือ

3.

ส่วนกลับของ $\frac{11}{34}$ คือ

4.

ส่วนกลับของ $\frac{9}{9}$ คือ

5.

ส่วนกลับของ 20 คือ

6.

ส่วนกลับของ $\frac{1}{15}$ คือ

2 คำชี้แจง : เติมคำตอบ

1.

$$\frac{7}{12} \times \dots = 1$$

2.

$$\frac{15}{8} \times \dots = 1$$

3.

$$\dots \times \frac{23}{51} = 1$$

4.

$$\frac{25}{13} \times \frac{13}{25} = \dots$$

5.

$$\dots \times \frac{1}{17} = 1$$


6.

$$42 \times \dots = 1$$

15.3 ตัวอย่างแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษส่วน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบฝึกหัดตอนที่ 2

เรื่อง เศษส่วน




ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนน ที่ได้	คะแนน เต็ม

1.1 การเปรียบเทียบเศษส่วนและจำนวนคละ 1

คำชี้แจง แสดงวิธีเปรียบเทียบเศษส่วนและจำนวนคละ

1. $\frac{19}{2}$ กับ $5\frac{7}{12}$ 


วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

2. $1\frac{3}{5}$ กับ $\frac{12}{7}$ 


วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

3. $\frac{51}{13}$ กับ $3\frac{11}{15}$ 


วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

4. $1\frac{17}{23}$ กับ $\frac{29}{15}$ 


วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

5. $\frac{25}{19}$ กับ $1\frac{17}{37}$ 


วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

6. $\frac{125}{83}$ กับ $1\frac{43}{59}$ 

วิธีทำ

.....

.....

.....

ตอบ

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แบบฝึกหัดบทที่ 2

เรื่อง เศษส่วน



ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

%%
ทำได้

%%
เต็ม

1.2 การเรียงลำดับเศษส่วนและจำนวนคละ 1

คำชี้แจง จงเรียงลำดับเศษส่วนที่กำหนดให้จากมากไปน้อย

1. $\frac{15}{16}$ $\frac{17}{24}$ $\frac{25}{32}$ และ $\frac{37}{40}$

ค.ร.น.

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอบ



2. $1\frac{5}{9}$ $\frac{13}{12}$ $1\frac{5}{16}$ และ $\frac{19}{27}$

ค.ร.น.

วิธีทำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอบ



แบบฝึกหัดบทที่ 2

เรื่อง เศษส่วน

1.6 การบวก ลบ คูณ หาร ระคน

คำชี้แจง จงแสดงวิธีทำ

1. $(\frac{2}{5} + \frac{1}{3}) \times \frac{3}{11} \div \frac{7}{25}$

ผู้แสดงขั้นตอนการดำเนินการทางคณิตศาสตร์

$$(\frac{2}{5} + \frac{1}{3}) \times \frac{3}{11} \div \frac{7}{25}$$

วิธีทำ

ขั้นที่ 1

ใจหาย

แนวคิด

ตอบ

ขั้นที่ 2

ใจหาย

แนวคิด

ตอบ

ขั้นที่ 3

ใจหาย

แนวคิด

ตอบ

ผลลัพธ์ของ

$$(\frac{2}{5} + \frac{1}{3}) \times \frac{3}{11} \div \frac{7}{25}$$

เท่ากับ



15.4 แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
รายวิชาคณิตศาสตร์

เรื่อง เศษส่วน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6



นางสาวมัลลิกา อุดจันทร

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอู่ถัมภ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

นวัตกรรมที่ 4

รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ
2. **ผู้จัดทำ** นางพิสมัย สรรพสาร
3. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** 16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569
4. **ที่มาและความสำคัญ**

วิทยาศาสตร์มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดให้เป็นคนที่มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิด วิเคราะห์และสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้ ทางโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของวิทยาศาสตร์ต่อการพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะด้านสติปัญญา ที่เป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ การอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง วัยแห่งการตั้งคำถามข้อสงสัยต่างๆ รอบตัว เพื่อเป็นการพัฒนานักเรียนให้มีเหตุผล ใช้ทักษะที่เหมาะสมกับวัย รู้จักใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ

จากการศึกษารวบรวม และวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. นักเรียนขาดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
3. นักเรียนไม่สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ได้

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง 3 ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2568 นักเรียนบางคนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามารถด้านการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา จึงได้นำ รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้(5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถ เชื่อมโยงองค์ความรู้จากเนื้อหาในบทเรียน และสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญ จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและ แก้ปัญหาได้ นักเรียนทุกคนมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาวิทยาศาสตร์ (O-NET) สูงขึ้น

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ
3. เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 17 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แบบฝึกทักษะ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชุดที่ 1
2. แบบฝึกทักษะ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชุดที่ 2
3. แบบฝึกทักษะ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชุดที่ 3

8. กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน
2. กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา
3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม
4. สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ
5. ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม
6. ทดลองใช้นวัตกรรม
7. รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แรมสมร อยู่สถาพร (2541) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็น กระบวนการทางความคิด เป็นทักษะที่ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ เป็นวิถีทางหนึ่งที่น่าสนใจ สู่จุดหมายปลายทางที่มีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะเป็นการจัดการเรียนที่เน้น นักเรียนเป็นสำคัญ ที่พัฒนาความรู้ ความคิด ความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยครูตั้งคำถามประเภท กระตุ้นให้นักเรียนคิดหาวิธี แก้ปัญหาได้เอง และสามารถนำการแก้ปัญหานั้นมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ภพ เลหาไพบุลย์ (2552) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการสอนที่ เน้นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความจริงต่าง ๆ ด้วยตนเองให้ นักเรียนได้ประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้

เนื้อหาวิชาโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็น เครื่องมือในการสืบเสาะหาความรู้ การสอนแบบนี้เน้นการใช้คำถาม เป็นสื่อสำคัญ

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2545) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนโดย วิธีให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองหรือสร้างความรู้ด้วย ตนเองโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ครูเป็น ผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายวิธีสืบเสาะหาความรู้จะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญของการเรียน

ทิตนา แคมมณี (2548) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการดำเนินการเรียนการสอน โดยครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถามเกิดความคิดและลงมือเสาะแสวง หาความรู้เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือ ข้อสรุปด้วยตนเองโดยที่ครูช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้นักเรียนเช่นในด้านการสืบค้นหา แหล่งความรู้การศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์การสรุปข้อมูลการอภิปรายโต้แย้งทางวิชาการและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

พจนา ทรัพย์สมาน (2549) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ นักเรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ สร้างความรู้ของตนเองจากการคิดและปฏิบัติจริงตามลำดับขั้นเพื่อวิเคราะห์ ความสำคัญจำเป็นของสิ่งที่จะเรียนรู้ วางแผนกำหนดขอบเขตวิธีการเรียนรู้ลงมือเรียนรู้ตามแผนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการเรียนรู้วิเคราะห์อภิปรายสรุป ความรู้ข้อคิดแนวทางปฏิบัติจัดทำผลงาน รายงานผลการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ของตนในรูปแบบต่าง ๆ ตามความ ถนัดความสนใจ

จากการศึกษาความหมายการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบ เสาะหาความรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิด คำถามเกิดความคิดและลงมือค้นคว้าหาความรู้ด้วย ตนเองโดยใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์ และมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของนักเรียน

กระบวนการเรียนการสอนที่ใช้ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ (Inquiry Cycle) (สถาบันการส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2546) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจซึ่งอาจ เกิดขึ้นจากเรื่องที่สนใจซึ่ง เกิดขึ้นเองจากความสนใจซึ่งเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจาก ความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการ อภิปรายภายในกลุ่มเรื่องที่สนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้นหรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้ เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถามกำหนดประเด็นที่จะศึกษาในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นใด นำสนใจครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอประเด็นขึ้นมาก่อนแต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียน ยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษาเมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้ เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษาจึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจน ยิ่งขึ้นอาจรวมถึงการรวบรวมความรู้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือ ประเด็น ที่จะศึกษามากยิ่งขึ้นและมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย
2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่ สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้ แล้วก็มี การวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ลงมือปฏิบัติเพื่อ รวบรวมข้อมูลข้อสังเกตหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธีเช่นการทดลองทำกิจกรรม

ภาคสนามการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิง หรือ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างพอเพียงที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. **ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)** เมื่อได้ข้อมูลเพียงพอจากการสำรวจ ตรวจสอบแล้วจึงนำข้อมูลข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์แปลผลสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปต่าง ๆ เช่นบรรยายสรุปสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์หรือวาดรูปสร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้ อาจเป็นไปได้หลายทางเช่นสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้โต้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่เกี่ยวข้อง กับประเด็นที่ตั้งไว้แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

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

5. **ชั้นประเมิน (Evaluation)** เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้างอย่างไรและมากน้อยเพียงใดจากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ

การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นประเด็นหรือคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไปทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle



ดั่งภาพประกอบ 1

ภาพ 1 การเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle)

ที่มา: สถาบันการส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546)

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันที่นอกจากรยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจโทษแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กรุณา ฎมรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การดำเนินงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) 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. สิ่งที่จะใช้นำเข้าเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน 3. การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆทันที 4. การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น <ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การสนทนาซักถาม - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมติ - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ <p>ฉายภาพยนตร์</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน 6. ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

<p>2.การสำรวจและค้นหา (Exploration)</p>	<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
<p>3. ขั้นตอนอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนตอบคำถามอันรู้อะไร (จากการสำรวจและค้นหา) จากนั้นสุ่มนักเรียนเสนอผลการสำรวจและค้นหา 2. ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ 3. จากนั้นร่วมกันอภิปรายเพื่อให้ได้ข้อสรุปจากกิจกรรมที่สำรวจและค้นหา
<p>4.การขยายความรู้ (Elaboration)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูกระตุ้นให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่สงสัยหรืออยากรู้เพิ่มเติม จากนั้นครูสุ่มนักเรียน 2 -3 คน นำเสนอคำถามของตนเองหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับคำถามที่นำเสนอ 2. ครูแจกใบงานหรือ แบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนลงมือทำใบงานเพื่อส่งท้ายชั่วโมง
<p>5.การประเมินผล (Evaluation)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูประเมินองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน จากใบงานหรือแบบฝึกทักษะ 2. ครูประเมินการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม จากใบกิจกรรม โดยการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม 3. ครูสังเกตและประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียนแต่ละคน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน

11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

11.1 ผลลัพธ์ที่เกิดกับนักเรียน

ด้านความรู้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับ แรงไฟฟ้า ได้แก่ การเกิดและผลของแรงไฟฟ้า การต่อวงจรไฟฟ้าอย่างง่าย ได้แก่ วงจรไฟฟ้าอย่างง่าย การต่อเซลล์ไฟฟ้า การต่ออุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน

ทักษะที่เกิด ผู้เรียนมีทักษะการสังเกต ทักษะการวัด ทักษะการใช้จำนวน ทักษะการจำแนก ทักษะการพยากรณ์ ทักษะการทดลอง การตั้งสมมติฐาน

คุณลักษณะที่เกิดกับนักเรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน

เจตคติผู้เรียน ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เห็นความสำคัญของวิทยาศาสตร์ และนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต

สมรรถนะที่เกิดกับนักเรียน

- สมรรถนะที่ 1. ความสามารถในการสื่อสาร
- สมรรถนะที่ 2. ความสามารถในการคิด
- สมรรถนะที่ 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- สมรรถนะที่ 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- สมรรถนะที่ 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

11.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

11.2.1 ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีคุณภาพ

11.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาได้ง่าย จากการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

11.3 ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

11.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน

11.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สูงขึ้น

11.4 ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

11.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

11.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

12.บทเรียนที่ได้รับ

จากกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคี มีความเสียสละ และมีทักษะทางวิทยาศาสตร์
2. การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สูงขึ้น

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. มีความพร้อมของอุปกรณ์การทดลองวิทยาศาสตร์
2. นักเรียนมีความพร้อมในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

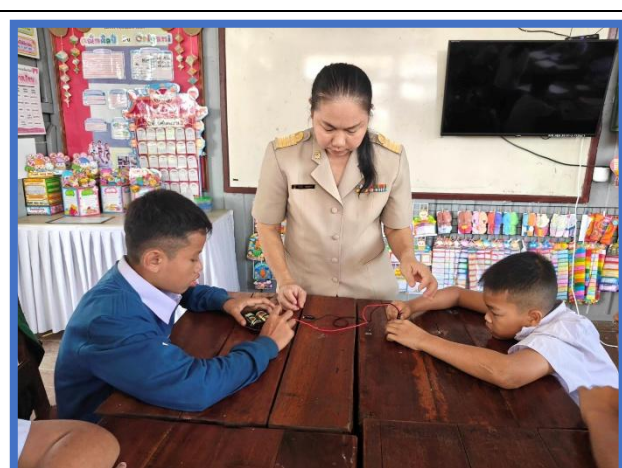
14. ภาพกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

1.การสร้างความสนใจ (Engagement)



2.การสำรวจและค้นหา (Exploration)



3. ขั้นตอนอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)



4. การขยายความรู้ (Elaboration)

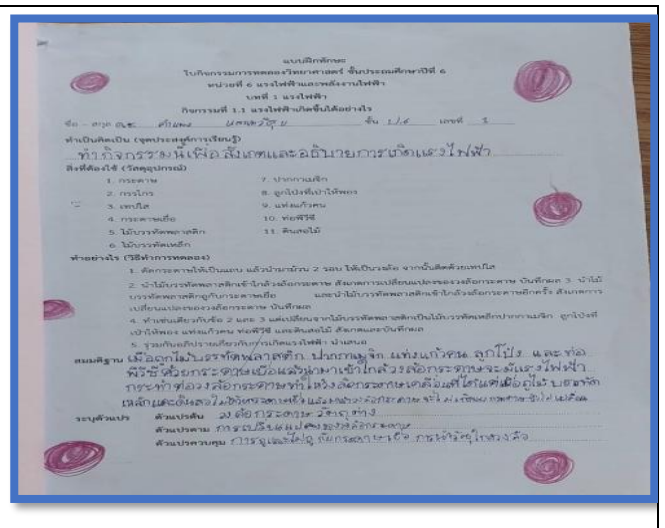


5. การประเมินผล (Evaluation)



15. ภาคผนวก

15.1 ภาพแบบฝึกทักษะเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

15.2 ตัวอย่างแบบฝึกทักษะเรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า

แบบฝึกทักษะ

เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า

วิชาวิทยาศาสตร์ ☆ ☆ ☆

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

บทที่ 1 เรื่องแรงไฟฟ้า

สิ่งที่ต้อง

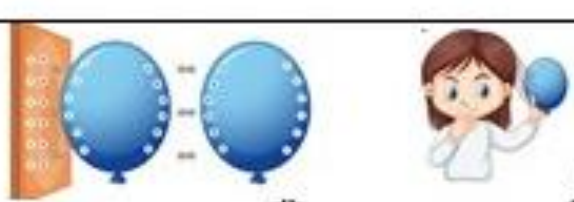
1. ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเรียน เรื่อง แรงไฟฟ้า (ร ๕.๕.๑.๑)
2. ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเรียน เรื่อง พลังงานไฟฟ้า (ร ๕.๕.๑.๒)
3. ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเรียน เรื่อง พลังงานไฟฟ้า (ร ๕.๕.๑.๓)
4. ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเรียน เรื่อง พลังงานไฟฟ้า (ร ๕.๕.๑.๔)
5. ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเรียน เรื่อง พลังงานไฟฟ้า (ร ๕.๕.๑.๕)

คำชี้แจง : ให้ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

แรงไฟฟ้าที่จับได้มีอะไรบ้าง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดแรงไฟฟ้า มีอะไรบ้าง

ไฟฟ้าสถิต คือ



นวัตกรรมที่ 5

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม: การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics)

โดยใช้ แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระดับชั้น: ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระฯ: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. ชื่อ - นามสกุลเจ้าของนวัตกรรม

ชื่อ-สกุล: นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง

ตำแหน่ง: ครู คศ.2

โรงเรียน: บ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

หมายเลขโทรศัพท์: 087-6439590

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม วันที่ 16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569

4. ความสำคัญของนวัตกรรม

ทักษะการอ่านและทักษะการเขียนได้ถูกกำหนดให้เป็นทักษะการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไว้ว่า “ผู้เรียนจะต้องสามารถอ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่านและจะต้องสามารถบอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:192) จากผลการทดสอบนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและสะกดคำภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ และจากการสังเกตพบว่า นักเรียนใช้การอ่านเป็นคำ (Sight Word) และอ่านคำโดยการจำ ซึ่งส่งผลให้นักเรียน มีปัญหาด้านการอ่านหลายประการ เช่น อ่านไม่ออก ถอดรหัสตัวอักษรให้เป็นเสียงไม่เป็น อ่านออกเสียง ไม่ชัดเจน คำใหม่อ่านไม่ออก แยกพยางค์ไม่เป็น จึงมีความเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งเป็นผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษในระยะเริ่มต้นควรมีการจัดการเรียนการสอนโฟนิกส์ เนื่องจากการสอนการอ่านและการสะกดคำ ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเสียง (Phonemes) และตัวอักษร (Graphemes) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเสียงกับตัวอักษรเป็นตัวช่วยในการอ่านและเขียนคำ (Starrett, 2007: 16) การเรียนการสอนแบบโฟนิกส์ผลวิจัยพบตรงกันว่า การจัดการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์มีประสิทธิผลในการพัฒนา

ความสามารถในการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา (สาเกต ทองเที่ยง, 2557; ชลลดา ก้าวหา, 2556; ลีลาธิ์ จาตุรพล, 2555; สุนันทา ปัญญารัตน์, 2554; Stuart, 1999: 578-605; Yeung, Siegel & Chan, 2012) เป็นหลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียง ของตัวอักษร ต่างๆและออกเสียง

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

เหล่านั้นให้ได้อย่างถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ เช่น คำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว“c”จากเสียงของมันคือเสียง“” ตัว“a” เป็นเสียง“อะ” และตัว “t” เป็นเสียง“ท” และผสมเสียงกันเป็น “ค-อะ-ท แคท” (ดวงใจ ตั้งสง่า, 2555-2556)จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าจึงออกแบบสื่อนวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง สะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เพื่อแก้ปัญหา การอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษดั่งนั้น ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 256 ข้าพเจ้าได้มองเห็นปัญหาของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 จึงได้จัดการเรียนรู้และจัดทำแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีพื้นฐานด้านการอ่านและพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

5. วัตถุประสงค์

5.1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

5.2. เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้การอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) หลังเรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

5.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

6. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนที่เรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

7.1 แบบฝึกทักษะ

7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง แบบฝึกอ่าน Short Vowel Sounds ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

7.1.2 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง แบบฝึกหัด Short Vowel Sounds ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

7.2 หน่วยการเรียนรู้ “Alphabet”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)

8. กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม

- 1.วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน
- 2.กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา
- 3.ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม
- 4.สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ
- 5.ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม
- 6.ทดลองใช้นวัตกรรม
- 7.รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

9.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนออกเสียง ความสัมพันธ์ของตัวอักษรและเสียงของตัวอักษรซึ่งมีหน่วยเสียงที่สัมพันธ์กัน การสะกด พยัญชนะและสระ นำมาผสม เป็นคำศัพท์ที่มีพยัญชนะต้นและตัวสะกดต่างกัน แต่มีสระเหมือนกัน ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการสอน ดังนี้

9.2 ขั้นเตรียมความพร้อม

เป็นขั้นตอนที่ปรับและเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียนโดยใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างความสนใจของผู้เรียน เช่น การใช้เพลงและเกมทางภาษา เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับภาษา เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษรพยัญชนะและสระภาษาอังกฤษ การอ่านออกเสียงกับตัวอักษรพยัญชนะและสระภาษาอังกฤษ และการสังเกตความสัมพันธ์ของเสียงและตัวอักษรภาษา

9.3 ขั้นนำเสนอและฝึกปฏิบัติ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. จำแนกเสียงสระและพยัญชนะในรูปแบบของแผนผังใยแมงมุม (spider web) ผู้สอนได้นำ คำศัพท์มาจำแนกเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระและพยัญชนะท้าย (consonant – vowel – consonant: CVC) ในรูปแบบภูมิขนาดใหญ่ที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นตัวอักษร ได้อย่างชัดเจน

2. ฝึกออกเสียงตามหลักโฟนิกส์ โดยการออกเสียงนั้นจะเน้นที่การออกเสียงตัวอักษรแต่ละตัว ผู้สอนนำเสนอโดยการอธิบายการกำเนิดของเสียงพร้อมทั้งสาธิตให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง แล้วให้ผู้เรียนออกเสียงตามและให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงด้วยตัวเองจนสามารถออกเสียงคำแต่ละคำได้อย่างถูกต้อง ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะคอยช่วยเหลือผู้เรียนที่ไม่สามารถออกเสียงหรือมีปัญหาในการออกเสียงอย่างใกล้ชิด

3. หลังจากนักเรียนสามารถผสมเสียงพยัญชนะต้น สระ และพยัญชนะท้าย (CVC) เป็นคำได้ ครูก็สอนความหมายของคำศัพท์โดยใช้รูปภาพ เป็นขั้นตอนการสอนที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของคำและความหมาย มีการทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนจับคู่คำและความหมายเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็ก และรายบุคคล

ขั้นที่ 3 ขั้นนำไปใช้ หรือขั้นแสดงออกทางภาษา

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้เกี่ยวกับทักษะที่เรียนไปใช้ในการฝึกฝนด้วยตนเอง ในรูปงานเดี่ยว/งานกลุ่ม เช่น การสร้างกลุ่มคำจากคำที่เรียนมาผสมกับบุรพบท (preposition) คือ and, on และ in และวาดรูปประกอบ เช่น a cat on a hat เป็นต้น แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้มีขั้นตอนการในสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

(1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีโฟนิกส์ จากเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

(2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อศึกษาตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(3) เลือกเนื้อหา และกำหนดขอบเขตของเนื้อหาทางภาษาที่เหมาะสมกับวัย ความ

สนใจและระดับความสามารถของนักเรียน แผนการสอนทั้งหมด 10 แผน แต่ละแผนใช้เวลา 60 นาที เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน รวมทั้งสามารถระบุสระ และพยัญชนะที่ประกอบเป็นคำศัพท์นั้นได้ และสามารถจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนมา ด้วยการนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ในส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การฝึกออกเสียง การฝึกสะกดคำ การเล่นเกมทางภาษา และการร้องเพลง เป็นต้น สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองมีดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “a” / æ / ได้แก่ bat, cat, fat, hat, mat, rat

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “ar” / :ɑ / ได้แก่ cart, tart, part, mart, heart, bart

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “e” / e / ได้แก่ den, men, pen, ten, bed, fed, led, red, wed

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “ea” / i: / ได้แก่ tea, sea, pea, heat, bead, beat, seat, leaf, dream, heap

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “er” / ə / ได้แก่ paper, marker, verb, herb, runner, painter, singer, summer, dinner, cooler

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “i” / i / ได้แก่ bit, fit, kit, hit, sit, bin, fin, kin, pin, tin

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “o” / ɒ / ได้แก่ cop, hop, mop, top, cot, dot, hot, pot, cob, job, mob, rob

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “oo” / u / ได้แก่ food, zoo, hoop, moon, boot, root, good

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “oa” / ɔ / ได้แก่ oak, oats, boat, coal, coat, foam, goal, soak, soap, toad

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 คำศัพท์ที่มีเสียงสระ “u” / ʌ / ได้แก่ cut, gut, hut, bun, fun, gun, run, sun,

ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากการใช้แผนที่ความคิด(Mindmap) ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องกระบวนการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ประจำปีการศึกษา 2568 สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดังนี้ชุดที่ 1 จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 คน

วิเคราะห์ผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนที่ได้จากการทดสอบ
1	14
2	10
3	14
4	10
5	13
6	9
7	10
8	10
9	13
10	12
ร้อยละ	57.41

จากตารางที่ 1 คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ ของจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 คน พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบอยู่ที่ร้อยละ 57.41 ของคะแนนทั้งหมด

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนที่ได้จากการทดสอบ
1	18
2	13
3	18
4	13
5	17
6	12
7	12
8	13
9	16
10	15
ร้อยละ	72.75

จากตารางที่ 2 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 พบว่านักเรียนมีผลการทดสอบอยู่ที่ร้อยละ 72.75 ของคะแนนทั้งหมด

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนน จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนการทดสอบ		เพิ่มขึ้น (คะแนน)	ลดลง (คะแนน)
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
1	14	18	4	
2	10	13	3	
3	14	18	4	
4	10	13	3	
5	13	17	4	
6	9	12	3	
7	10	12	2	
8	10	13	3	
9	13	16	3	
10	12	15	3	
รวม	116	147	32	
ร้อยละของคะแนนทั้งหมด	57.41	72.75	15.34	
คะแนนเฉลี่ย	11.48	17.55	3.07	
ร้อยละของคะแนนแบบทดสอบ	57.41	72.75	15.34	

จากตารางที่ 3 เมื่อนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาทำการเปรียบเทียบผลต่างแล้วพบว่า คะแนนรวมทั้งหมดของการทดสอบก่อนเรียน คือ 116 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.41 คะแนนรวมทั้งหมดของการทดสอบหลังเรียน คือ 147 คิดเป็นร้อยละ 72.75 เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนเรียน 32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.34 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10 พบว่านักเรียนมีผลการทดสอบอยู่ที่ร้อยละ 72.75 ของคะแนนทั้งหมด คะแนนเฉลี่ยต่อคน การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 11.48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.41 เมื่อทำการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 17.55 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.76 เพิ่มขึ้น 3.07 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.34

วิเคราะห์ความพึงพอใจ ในการใช้แผนที่ความคิด(Mindmap)หลังเรียนเรื่องกระบวนการทำงาน

หลังจากให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้แผนที่ความคิด(Mindmap)หลังเรียนเรื่องกระบวนการทำงาน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ได้ผลการประเมินดังนี้ ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แผนที่ความคิด(Mindmap)หลังเรียนเรื่องกระบวนการทำงาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
1. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.12
2. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอน	4.21
3. ความเข้าใจในเนื้อหาเรื่อง กระบวนการทำงาน	4.02
4. การใช้แผนที่ความคิด(Mindmap)ในการสอน	4.14
5. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.17
6. ได้ความรู้เพิ่ม เป็นประโยชน์ต่อการเรียน	4.20
7. ความสามารถของครูผู้สอน	4.05
8. ความเหมาะสมของสื่อการสอน	4.18
9. ปริมาณของงานที่มอบหมาย	4.17
10. ความพึงพอใจในภาพรวมเกี่ยวกับการใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องกระบวนการทำงาน	4.19
รวม	41.45
เฉลี่ย	4.15

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน มีระดับความพึงพอใจในระดับดี มากต่อการใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องกระบวนการทำงาน โดยมีคะแนนเฉลี่ย จากแบบประเมิน 4.15 คะแนน

9.3.สรุปผล

9.3.1 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องกระบวนการทำงาน โดยใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งจะ สังเกตได้จากข้อมูลจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้เรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้นจากผลการทดสอบก่อนเรียนมี คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 57.41 ซึ่งน้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อทำการทดสอบหลังเรียนแล้วพบว่ามีความเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 72.75 สูงกว่าระดับเกณฑ์ที่กำหนด เพิ่มขึ้นร้อยละ 15.34 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถทำ ให้ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น

9.3.2 เพื่อพัฒนาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องกระบวนการทำงาน โดยเทียบกับ เกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งจะเห็นได้จาก คะแนนรวมทั้งหมดของการทดสอบก่อน เรียน คือ 116 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.41 คะแนนรวมทั้งหมดของการทดสอบหลังเรียน คือ 147 คิดเป็นร้อยละ 72.75 เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนเรียน 89 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.34 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 10พบว่านักเรียนมีผลการทดสอบอยู่ที่ร้อยละ 72.75 ของคะแนนทั้งหมด คะแนนเฉลี่ยต่อคน การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 11.48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ

57.41 เมื่อทำการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 17.55 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.76 เพิ่มขึ้น 3.07 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.34 แสดงให้เห็นว่า การใช้แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องกระบวนการทำงาน สามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ขึ้นได้

9.3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ในการใช้แผนที่ความคิด (Mindmap) หลังเรียนเรื่องกระบวนการทำงาน จาก การประเมินความพึงพอใจจากแบบประเมิน ที่ประเมินนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1๐ คน ที่เรียนเรื่อง กระบวนการทำงาน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1๐ คน มีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากต่อการ ใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องกระบวนการทำงาน โดยมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบ ประเมิน 4.15 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียน การสอนเรื่อง กระบวนการทำงาน

9.4 อภิปรายผล

จากการจัดการเรียนการสอน โดยการนำแผนที่ความคิด (Mindmap) มาใช้ในการการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์เรื่องกระบวนการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1๐ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศราชินี) ประจำปีการศึกษา 256๘ สามารถแยกการอภิปรายออกมาตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินการได้ดังนี้

9.4.1 ในเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องกระบวนการทำงาน โดยการนำแผนที่ความคิด (Mindmap) มาใช้นั้น มีการพัฒนาเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ มี ค่าเฉลี่ยคะแนนที่สูงขึ้น สามารถบอกได้ว่าวิธี แนวคิด ในการจัดการเรียนการสอนที่ดี แต่อย่างไรก็ตาม ยังสามารถ พัฒนาต่อไปได้อีกเนื่องจากระดับคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นยังเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย คงจะต้องศึกษาในรายละเอียดของ รูปแบบหรือแนวคิดของการทำ แผนที่ความคิด (Mindmap) ให้มากยิ่งขึ้นเพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษานั้น ไปสู่การ นำไปใช้และปฏิบัติต่อไป

9.4.2 ในเรื่องของการศึกษาความพึงพอใจ ในการใช้แผนที่ความคิด (Mindmap) หลังเรียน เรื่องกระบวนการทำงานนั้น จากผลของการประเมิน ที่ประเมินนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ที่เรียน พบว่า มีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากต่อการ ใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง กระบวนการทำงาน โดยมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมิน 4.15 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้ แผนที่ความคิด (Mindmap) ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง กระบวนการทำงาน แต่ยังคงถือว่าเป็นระดับคะแนนการ ประเมินที่อยู่ในระดับที่สามารถพัฒนาขึ้นไปได้อีก คงต้องพิจารณาในเรื่องการนำเสนอที่มีความหลากหลายและน่าสนใจมา ใช้ให้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความอยากที่จะทำ เช่นภาพ คลิปวิดีโอ ในการทำแผนที่ความคิด (Mindmap) และองค์ประกอบอื่นๆที่สามารถนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การนำไปใช้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้/ระยะเวลาในการดำเนินการ

กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึกทักษะแบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศราชินี)

วันเดือนปี	กิจกรรม	เครื่องมือที่ใช้
19 พฤษภาคม 2568	1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เอกสาร คู่มือครู วิชาภาษาอังกฤษ	
4 มิถุนายน 2568	2. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล 3. วิเคราะห์ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	แบบทดสอบก่อนเรียน (เนื้อหาวิชาแบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds ในระดับชั้นที่เรียน)
1 กรกฎาคม 2568	4. สร้างนวัตกรรม 4.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง Alphabet ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 4.3 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง Alphabet ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	
28 สิงหาคม 2568	5. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูวิชาการ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน IOC	แบบประเมิน IOC
3 พฤศจิกายน 2568	6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง Alphabet เป็นรายบุคคล	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง Alphabet
10 พฤศจิกายน 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569	7. จัดการเรียนสอนโดยใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน พร้อมให้ผู้เรียนฝึกผ่านชุดฝึกทักษะแบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เรื่อง Alphabet ดังนี้ 7.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง Alphabet	- แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง Alphabet ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
10 พฤศจิกายน 2568 – 27 กุมภาพันธ์ 2569	สังเกตพัฒนาการและจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน	
3 มีนาคม 2569	8. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง Alphabet 9. ให้ผู้เรียนทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ	- แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง Alphabet - แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
9 มีนาคม 2569	สอนซ่อมเสริมจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน	
27 มีนาคม 2569	สรุปและรายงานการใช้นวัตกรรม	

11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

11.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

ด้านความรู้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง Alphabet ด้วยชุดฝึกแบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

ด้านทักษะ

1. นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา เรื่อง Alphabet
2. นักเรียนมีทักษะการสื่อสารและการสื่อความหมายทางภาษาอังกฤษ เรื่อง Alphabet
3. นักเรียนมีทักษะการเชื่อมโยง เรื่อง Alphabet
4. นักเรียนมีทักษะการให้เหตุผล เรื่อง Alphabet
5. นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง Alphabet

ด้านคุณลักษณะ/เจตคติ

นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง Alphabet ด้วยชุดฝึกแบบฝึกทักษะ Short Vowel

Sounds

ด้านสมรรถนะ

1. นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร
2. นักเรียนมีความสามารถในการคิด
3. นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา
4. นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

11.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

11.2.1 ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ

11.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาได้ง่าย จากการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

11.3 ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

11.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน

11.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงขึ้น

11.4 ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

11.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

11.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

12.บทเรียนที่ได้รับ

1 2 . 1 การเปิดใจนักเรียนครูต้องสอบถามความต้องการของนักเรียน สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนว่าต้องการเรียนด้วยรูปแบบไหนแล้วเข้าใจหรือสนุกที่ได้เรียนรู้ เพื่อที่ครูจะได้ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนหรือหาแนวทางการสอน รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของตนเอง

12.2 การจัดทำสื่อการเรียนการสอน เรื่อง Alphabet เป็นสื่อการสอนออนไลน์ คือ การทำวิดีโอการสอน และเผยแพร่ลงในสังคมออนไลน์เพื่อให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษาเรียนรู้ หรือทบทวนบทเรียนก่อนสอบได้ตลอดเวลา

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

12.3 การจัดทำชุดฝึกทักษะ เรื่อง Alphabet เพิ่มเติมอีกหลายๆชุดที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและฝึกฝนการทำให้อ่าน เพื่อจากเศษส่วนเป็นเรื่องพื้นฐานสำหรับการเรียนในหลาย ๆ เรื่อง

12.4 การศึกษาหารูปแบบการสอน เรื่อง เศษส่วนเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน และเป็นแนวทางในการปรับปรุงการสอนของครู

13. เจือนไขความสำเร็จ

13.1 การวางแผนที่ดี มีการจัดทำแผนงานของนวัตกรรม การนำเครื่องมือ Plan, Do, Check, Act มาใช้เป็นเครื่องมือในการทำนวัตกรรมเพื่อให้บรรลุผล

13.2 การมีส่วนร่วมของ ผู้จัดทำนวัตกรรม นักเรียน คณะครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง มีการประชุมร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันเกี่ยวกับการจัดทำนวัตกรรม เป้าหมายที่จะต้องทำให้สำเร็จ ผลลัพธ์ที่คาดหวังที่จะได้รับจากการดำเนินงานในครั้งนี้

13.3 การมีระบบวัดประสิทธิภาพที่ดี การจัดทำนวัตกรรม มีการสร้างเครื่องมือสำหรับใช้วัดประสิทธิภาพที่ดีในการวัดและประเมินผล คือ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบสังเกตการทำกิจกรรม

14. ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรมประกอบ

แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)


โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds



รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)
โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

Short Vowel Sounds
CVC words



Short **A** Words

คำชี้แจง

1. นักเรียนอ่านสะกดคำตามครู
2. นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกับครู
3. นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำด้วยตนเอง

1	2	3	4	5	6	7
ab แอะ-เบอะ (แอบ)	ad แอะ-เคอะ (แอด)	ag แอะ-เกอะ (แอก)	am แอะ-เมอะ (แอม)	an แอะ-เนอะ (แอน)	ap แอะ-เพอะ (แอฟ)	at แอะ-เทอะ (แอท)
cab เคอะ-แอะ-เบอะ (แคบ)	bad เบอะ-แอะ-เคอะ (แบด)	bag เบอะ-แอะ-เกอะ (แบก)	bam เบอะ-แอะ-เมอะ (แบม)	can เคอะ-แอะ-เนอะ (แคน)	cap เคอะ-แอะ-เพอะ (แคพ)	bat เบอะ-แอะ-เทอะ (แบท)
gab เกอะ-แอะ-เบอะ (แกบ)	dad เดอะ-แอะ-เคอะ (แดด)	gag เกอะ-แอะ-เกอะ (แกก)	dam เดอะ-แอะ-เมอะ (แดม)	fan เฟอะ-แอะ-เนอะ (แฟน)	tap เทอะ-แอะ-เพอะ (แทพ)	cat เคอะ-แอะ-เทอะ (แคท)
lab เลอะ-แอะ-เบอะ (แลบ)	had เฮอะ-แอะ-เคอะ (แฮด)	hag เฮอะ-แอะ-เกอะ (แฮก)	ham เฮอะ-แอะ-เมอะ (แฮม)	man เมอะ-แอะ-เนอะ (แมน)	map เมอะ-แอะ-เพอะ (แมพ)	fat เฟอะ-แอะ-เทอะ (แฟท)
nab เนอะ-แอะ-เบอะ (แนบ)	mad เมอะ-แอะ-เคอะ (แมด)	nag เนอะ-แอะ-เกอะ (แนก)	jam เจอะ-แอะ-เมอะ (แจม)	pan เพอะ-แอะ-เนอะ (แพน)	nap เนอะ-แอะ-เพอะ (แนพ)	mat เมอะ-แอะ-เทอะ (แมท)
tab เทอะ-แอะ-เบอะ (แทบ)	sad เซอะ-แอะ-เคอะ (แซด)	tag เทอะ-แอะ-เกอะ (แทก)	ram เรอะ-แอะ-เมอะ (แรม)	van เวอะ-แอะ-เนอะ (แวน)	tap เทอะ-แอะ-เพอะ (แทพ)	rat เรอะ-แอะ-เทอะ (แรท)

Short Vowel Sounds
CVC words


Short A Words

- คำชี้แจง
1. นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำด้วยตนเอง
 2. นักเรียนฝึกอ่านคำด้วยตนเอง

1	2	3	4	5	6	7
ab	ad	ag	am	an	ap	at
cab	bad	bag	bam	can	cap	bat
gab	dad	gag	dam	fan	tap	cat
lab	had	hag	ham	man	map	fat
nab	mad	nag	jam	pan	nap	mat
tab	sad	tag	ram	van	tap	rat

๑๕.๒ ตัวอย่างแบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ เรื่อง Alphabet ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
 แบบฝึกหัดการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)
 โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

Short Vowel Sounds
CVC words



Short A Words

คำชี้แจง ครูทำเครื่องหมายถูก ✓ หน้าข้อความที่นักเรียนอ่านได้และทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่อ่านไม่ได้

CVC Reading Test


Read the following words

Words	Can read	Can't read
1. cab		
2. dad		
3. bag		
4. ham		
5. fat		
6. man		
7. can		
8. map		
9. cat		
10. rat		
Total		

2

แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)
โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

Short Vowel Sounds
CVC words






Short A Words

คำชี้แจง ครูทำเครื่องหมายถูก ✓ หน้าประโยคที่นักเรียนอ่านได้และทำเครื่องหมาย ✓
หน้าประโยคที่อ่านไม่ได้

Sentences Reading Test

 Direction : Read the following sentences

Sentences	Can read	Can't read
1. The fat cat sat on a mat. 		
2. The man is in the van. 		
3. The rat nap on the bag. 		

จัดทำโดย นางอรอนนุชพรมาศ สันตียง *

นวัตกรรมที่ 6

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ระดับปฐมวัย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางอรทัย ตุมร ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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 ความเป็นมา

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 พัฒนาเด็กตั้งแต่ แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมทั้งการจัดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาได้แก่ การคิด การใช้ภาษา การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ จำนวน มิติ ความสัมพันธ์ เวลา เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผ่านการเล่นโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

คณิตศาสตร์นับว่ามีความสำคัญและมีความจำเป็นมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัย แนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ ในระดับที่สูงขึ้น และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แนวทางการจัดประสบการณ์เรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยดังที่สภาครุคณิตศาสตร์แห่งชาติสหรัฐอเมริกาได้ให้แนวทางสำหรับการจัดประสบการณ์คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูต้องตระหนักว่าการสอนคณิตศาสตร์อย่างไร ให้มีความสัมพันธ์กับหัวเรื่องและควรเป็นการสอนที่บูรณาการเนื้อหาคณิตศาสตร์กับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ควรสังเกตการทำกิจกรรมของเด็กและเข้าพูดคุยหรือแนะนำเด็ก จัดกิจกรรมที่หลากหลาย นำต้นตอ ท้าทายความสามารถ ซึ่งเด็กจะเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเหล่านั้น สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2563 : 60) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยควรจัดในรูปของกิจกรรมแบบบูรณาการกับกิจวัตรและกิจกรมประจำวัน ผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เกิดความรู้ความเข้าใจ 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 (ชัยพร พุยบัวค้อ : 2562, 16)

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

เกมการศึกษาเป็นหนึ่งในเครื่องมือการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ จากการลงมือทำ และสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนมีทักษะการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี ช่วยส่งเสริม

ให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และ เกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี 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 และให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ให้เด็กมีความสนใจ สนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้มากขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
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 ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 9.1.3. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

9.2 เชิงคุณภาพ

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

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร ความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้าง รากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม การจัด ประสบการณ์ให้เด็กจะต้องยึดหลักการ อบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษาโดยต้องคำนึงถึงความสนใจ และความต้องการของเด็ก พัฒนาเด็กทุกด้าน 3

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

อย่างสมดุลโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่าน การเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรง ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัย ความแตกต่าง ระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กแต่ละคนมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคม (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547, น. 5, 8)

การส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัย ต้องจัดกิจกรรมให้เด็กได้ลงมือ ปฏิบัติ ได้คิด และเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน เช่น เรียนจากเกม ฝึกให้เด็กรู้จักการเปรียบเทียบ เรียงลำดับ นับ เพิ่มลด จัดพวก จำแนก จัดรูปแบบ ชั่งน้ำหนัก จากการเล่นหรือสัมผัสด้วยการตระหนักรู้ถึงสิ่งที่กำลัง ปฏิบัติไปสู่การเรียนรู้คณิตศาสตร์ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551, น. 160) ซึ่งสอดคล้องกับ อัญชลี ไสยวรรณ (2553, น. 1) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก ควรเน้นให้เด็กได้คิดและเรียนรู้ ด้วยปฏิบัติจริง ผ่านประสาทสัมผัส สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน และเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม จะช่วยพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์และความคิดรวบยอดได้ดีขึ้น ซึ่งครูผู้สอนต้องจัด ประสบการณ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติโดยใช้สื่อ ของจริง ใช้การสังเกต การเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม การจำแนก การคาดคะเน การใช้เครื่องมือ การบันทึก และสรุป เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการคิด เด็กจะได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่า การเรียนรู้ด้วยการบอกเล่า หรือ การสรุปของครูผู้สอน ซึ่งเป็นการสร้างเจตคติที่ดีให้เด็กเกิดความเข้าใจ และจดจำได้ยาวนาน (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551, น. 19-20)

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

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เป็นวิธีการที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวัด การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับอย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยเด็กเป็นผู้เล่นเองและ เล่นตามกติกา ได้รับ ประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมการศึกษา ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและ อยู่คงทน (ทิตินา แคมมณี, 2555, น. 365 - 369) ดังที่ สุณี บุญพิทักษ์ (2557, น. 276 - 277) กล่าวว่าเกมการศึกษา เป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอน ทำให้เด็กได้ พัฒนาการคิดหาเหตุผล การสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่าง มือกับตา และทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานสำคัญต่างๆ

11.การออกแบบกระบวนการการเรียนรู้

11.1 ออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

11.1.1 ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

11.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 วิเคราะห์มาตรฐานการศึกษา

ปฐมวัยและตัวบ่งชี้

11.1.3 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

11.1.4 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยและดำเนินการจัดทำแผนการจัด ประสบการณ์

11.1.5 ดำเนินการจัดทำเกมเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชุด กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก ประกอบด้วย 15 ชุดกิจกรรม ดังนี้

- 1.เกมรูปทรงทรรษา
- 2.เกมแต่งโมพาเฟลิน
- 3.เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข
- 4.เกมดอกไม้พาเฟลิน
- 5.เกมจำแนกแกลกดาว
- 6.เกมนิ้วมือทรรษา
- 7.เกมจับคู่ตัวเลขกับต้นไม้
- 8.เกมวงล้อมหาสนุก
- 9.เกมเมล็ดแต่งโมนับเลข
- 10.เกมวงล้อมชวนตะลุย
- 11.เกมเมล็ดข้าวทรรษา
- 12.เกมจับคู่ภาพกับเงา
- 13.เกมจับคู่พยัญชนะ
- 14.เกมเรียงการเจริญเติบโตของพืช
- 15.เกมจัดหมวดหมู่

11.1.6 นำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์แสนสนุก ไปจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริม ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

11.1.7 จัดทำแบบประเมินและประเมินผลทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

11.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพเดมมิ่ง PDCA)

P = Plan (วางแผน)

1. กำหนดเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสร้างชุดกิจกรรมเกม คณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step

2. การวางแผนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริม ทักษะคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง องค์กรประกอบในการจัด ประสบการณ์แบบ 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 เพื่อพัฒนาทักษะ คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย 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.	เกมรูปร่างรูปทรง	รูปร่างรูปทรง
2.	เกมแต่งโมฬิเพลิน	การเรียงลำดับ
3.	เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข	การจับคู่, การรู้ค่าจำนวน
4.	เกมดอกไม้เพลิน	การเรียงลำดับ
5.	เกมจำแนกแกลกดาว	การจัดหมวดหมู่
6.	เกมนิ้วมือหรรษา	การรู้ค่าจำนวน
7.	เกมจับคู่ตัวเลขกับต้นไม้	การรู้ค่าจำนวน
8.	เกมนับจำนวน	การรู้ค่าจำนวน
9.	เกมเมล็ดแต่งโมนับเลข	การรู้ค่าจำนวน
10.	เกมวงล้อมชวนตะลุย	การรู้ค่าจำนวน
11.	เกมเมล็ดข้าวหรรษา	การรู้ค่าจำนวน
12.	เกมจับคู่ภาพกับเงา	การจับคู่
13.	เกมจับคู่พยัญชนะ	การจับคู่
14.	เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช	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 ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
- 13.2.2 ครูมีทักษะการสอนใหม่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยที่หลากหลาย

13.3 โรงเรียนได้รับ

- 13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย
- 13.3.2 โรงเรียนสื่อการสอนคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้น

13.4 ชุมชนได้รับ

- 13.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยที่สูงขึ้น
- 13.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอัมรินทร์)

ภาคผนวก

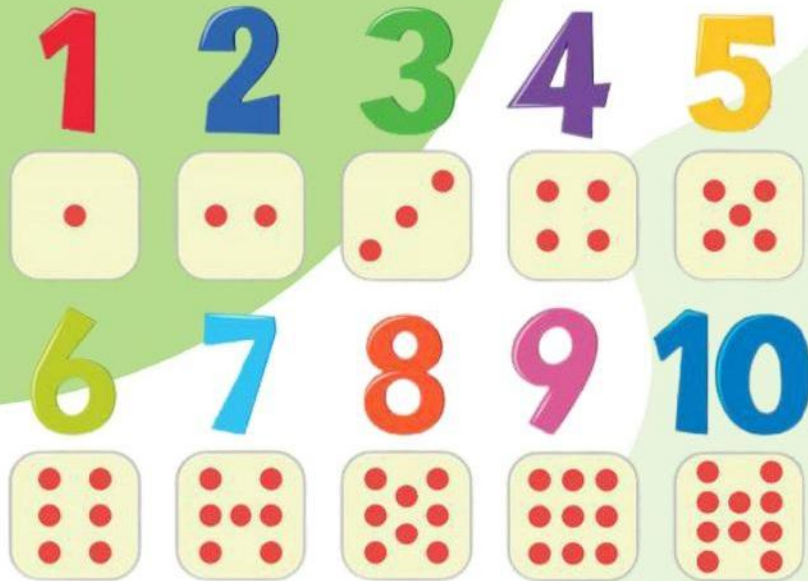


โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

<<<< แผนการจัดประสบการณ์

ชั้นอนุบาลปีที่ ๓

หน่วยที่ ๒๗ สนุกกับตัวเลข



นางอรทัย ตุมร

ครูประจำชั้น

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



ภาพการจัดกิจกรรม
เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโต



เกมนิ้วมือหรรษา



เกมรูปร่างรูปทรง



เกมนับจำนวน



เกมนับเม็ดฝืน



เกมจับคู่ตัวเลข



นวัตกรรมที่ 7

รายงานนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. **ชื่อนวัตกรรม** การประดิษฐ์ไม้กวาดและดอไม้จากขวดพลาสติก
2. **ชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม** โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1
3. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** วันที่ 16 พฤษภาคม 2568- 31 มีนาคม 2569
4. **ที่มาและความสำคัญ**

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) และชุมชนบ้านแคนมีขยะพลาสติกหลายประเภท เป็นจำนวนมาก สาเหตุมาจาก การบรรจุผลิตภัณฑ์เกือบทุกชนิดที่ใช้ในชีวิตประจำวันทำจากขวดแก้วและพลาสติก มีการกำจัดขยะอย่างผิดวิธีจึงเกิดผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้เกิดสภาพ เสื่อมโทรม เกิดมลพิษ ต่อสิ่งแวดล้อมและเพิ่มก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์จากการเผาขยะเกิดภาวะโลกร้อนส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์โดยตรง

นวัตกรรมเรื่องการประดิษฐ์ไม้กวาดและดอไม้จากขวดพลาสติก เพื่อใช้งานและประดับตกแต่ง ลดขยะ ลดค่าใช้จ่าย เพิ่มมูลค่า รักษาสิ่งแวดล้อม จึงเป็นอีกหนึ่งวิธีในการกำจัดขยะ นำมารีไซเคิลประดิษฐ์เป็นของใช้ประดับตกแต่ง สู้กิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียนและการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อให้เกิดกิจกรรมเกิดความคุ้มค่า เกิดองค์ความรู้ และคุณธรรม ซึ่งจะสามารถลดปริมาณขยะ ลดการสร้างมลภาวะเป็นพิษในโรงเรียน ชุมชน และยังสามารถนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีกเป็นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดภาวะโลกร้อน

5. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ได้ไม้กวาดและดอไม้ประดิษฐ์จากขวดพลาสติก
๒. เพื่อให้นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
๓. เพื่อสร้างวินัยให้กับ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการทิ้งขยะและแยกขยะอย่างถูกวิธี
๔. เพื่อสร้างจิตสำนึกให้กับนักเรียน ครู ผู้ปกครอง ในการลดมลพิษ รักษาสิ่งแวดล้อม ช่วยลดภาวะโลกร้อน
๕. เพื่อสร้างนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

7. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์

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

ทอมัส ฮิวซ์ (Thomas Hughes) ได้ให้ความหมายของ “นวัตกรรม” ว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ๆ มาปฏิบัติ จากการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้นตอนแต่การคิดค้น (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

4. ขั้นเผยแพร่ (Promotion) เป็นขั้นของการเผยแพร่การนำเสนอ หรือการจำหน่ายหลักการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้ประสบความสำเร็จต้องมีความพึงพอใจในการทำงาน โดยยึดหลักดังนี้

1) หมั่นศึกษาหาความรู้ในงานที่ตนเองสนใจ โดยศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญการในชุมชนการโรงเรียน จากตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่ตนสนใจ

2) ศึกษาหลักการวิธีการ หรือขั้นตอนการปฏิบัติงานในการประดิษฐ์ชิ้นงานโดยการวิเคราะห์ด้วยตนเองหรือศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ หรือจากสื่อต่าง ๆ เช่น วารสาร หนังสือ เป็นต้น

3) ทดลองการปฏิบัติการประดิษฐ์ ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าและทดลองปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้ออกแบบไว้ และมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องจนสำเร็จ เป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่พึงพอใจ

การออกแบบงานประดิษฐ์

การออกแบบงานประดิษฐ์เป็นการสร้างรูปลักษณะของชิ้นงาน โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบและนำมาใช้ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นมีคุณค่าและน่าสนใจยิ่งขึ้น

1. การออกแบบ หมายถึงการทำต้นแบบ หรือการทำ โครงสร้างของชิ้นงานที่ต้องการประดิษฐ์ เพื่อให้ได้ผลสำเร็จตามที่มุ่งหวังโดยการเลือกวัสดุเลือกสีที่นำมาใช้ให้เหมาะสมสวยงาม

2. ที่มาของการออกแบบงานประดิษฐ์

2.1. การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ

2.2. การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิมหรือแบบตัวอย่างโดยทำ การศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ไปผสมผสานทำให้ได้แบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

2.3. การออกแบบด้วยตนเองคือการออกแบบที่เกิดจากแนวคิดของตนเองและทดลอง ปฏิบัติสร้างแบบจนได้แบบที่สวยงามเหมาะสมตามความต้องการ

ประโยชน์ของงานประดิษฐ์

1. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันของคนไทย
2. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางศาสนา
3. งานประดิษฐ์ช่วยให้เกิดความรักความสามัคคีในหมู่คณะ
4. งานประดิษฐ์ช่วยให้การทำงานของสมองและประสาทสัมผัสประสานสัมพันธ์กัน
5. ใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งของขวัญ ที่ระลึก
6. รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. เป็นการฝึกลักษณะนิสัยในการทำงานให้มีความอดทน (อ้างอิงจาก<http://netra./pru.ac.th>)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุใช้แล้ว

การรณรงค์นำวัสดุที่ยังใช้ประโยชน์ได้จากกองขยะสามารถลดปริมาณขยะทำให้เกิดแนวคิดนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้อีกผ่านกระบวนการแปรรูป ดัดแปลงประโยชน์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์แตกต่างออกไปจากเดิม วัสดุที่นำมาใช้ใหม่ มีตั้งแต่ขวดแก้ว ขวดพลาสติก โลหะ และอื่นๆ แนวคิดดังกล่าวเป็นเรื่องที่ดี แต่ต้องมีคุณภาพมีมาตรฐาน

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 เรามักจะเห็นขวดประเภทนี้เป็นบรรจุภัณฑ์ของ น้ำดื่ม น้ำอัดลม ด้วยความโดดเด่นในด้านความใส สะอาด มีน้ำหนักเบา ทนต่อแรงดันอากาศและแรงกระแทกได้ดี ไม่แตกหักง่าย จึงสามารถนำมารีไซเคิลใช้งานซ้ำและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี

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

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

พลาสติก

พลาสติก เป็นสารประกอบอินทรีย์ที่สังเคราะห์ขึ้นใช้แทนวัสดุธรรมชาติ บางชนิดเมื่อเย็นลงก็จะแข็งตัว เมื่อถูกความร้อนก็อ่อนตัว บางชนิดแข็งตัวถาวร มีหลายชนิด เช่น ไนลอนยางเทียม ใช้ทำสิ่งต่างๆ เช่น เสื้อผ้า ฟิล์ม ภาชนะ ส่วนประกอบเรือหรือรถยนต์วัตถุดิบจากธรรมชาติสำหรับการผลิตพลาสติกวัตถุดิบที่สำคัญที่ใช้สำหรับการ

ผลิตพลาสติกคือ ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากปิโตรเลียมก๊าซธรรมชาติ ถ่านหินแร่ธาตุต่างๆ เป็นส่วนใหญ่นอกจากนี้อาจผลิตจากน้ำมันพืช และส่วนต่าง ๆ ของพืชได้เช่นกัน

ประโยชน์ใช้สอยของพลาสติกรีไซเคิลชนิดของพลาสติกรีไซเคิลมีทั้งหมด 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 ดับเบิ้ล เคเบิล แผ่นไม้เทียม เป็นต้น

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

พลาสติกชนิด 5 มีชื่อว่า “พอลิโพรพิลีน (Polypropylene)” เรียกโดยย่อว่า พีพี (PP) เป็นพลาสติกที่มีความใส ทนทานต่อความร้อน คงรูป เหนียว และทนแรงกระแทกได้ดีนอกจากนี้ยังทนต่อสารเคมีและน้ำ มัน ใช้ทำภาชนะบรรจุอาหาร เช่น กล่อง ชาม จาน ถังตะกร้ากระบอกล้วนน้ำแช่เย็น ขวดซอส แก้วโยเกิร์ต ขวดบรรจุยาสามารถนำมารีไซเคิลเป็น กล่องแบตเตอรี่รถยนต์ ชิ้นส่วนรถยนต์ เช่น กันชนและกรวยสำหรับน้ำมัน ไฟท้าย ไม้กวาดพลาสติก แปรง เป็นต้น

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

พลาสติกชนิด 7 นั้นมิได้มีการระบุชื่อจำเพาะ แต่ไม่ใช่พลาสติกชนิดใดชนิดหนึ่งใน 6 ที่ได้กล่าวไปในข้างต้น แต่เป็นพลาสติกที่นำมาหลอมใหม่ได้

3. พลาสติกที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อม

พลาสติกเป็นสารที่คงทนสลายตัวช้ามาก การเผาไหม้ของพลาสติกบางชนิดทำให้เกิดควันพิษในอากาศ โรงงานผลิตพลาสติกมักเป็นแหล่งก่อสารเคมีที่เป็นมลพิษปริมาณมากในบรรยากาศ พลาสติกพีวีซี (PVC) ซึ่งใช้อย่างแพร่หลายในการบรรจุอาหารและของเหลว ของเล่น เครื่องมือก่อสร้าง ท่อประปา และเป็นวัตถุดิบตั้งแต่เครื่องสำอางจนถึงน้ำจืดจะมีสารเคมีที่เป็นพิษพวกอะดิเพต (adipates) และพทาเลท (phthalates) อยู่เป็นปริมาณมาก สารเหล่านี้ช่วยให้พีวีซีมีความยืดหยุ่น (plasticizer) และอาจถูกปลดปล่อยออกจากพีวีซีเมื่อมีการสัมผัสกับอาหาร องค์การอนามัยโลกรายงานว่าสารเคมีที่ใช้ในการผลิตพีวีซีเป็นสารก่อมะเร็ง สหภาพยุโรปห้ามการใช้ DEHP (ethylehexyl phthalate) สำหรับของเล่นเด็ก DEHP เป็น plasticizer ที่นิยมใช้มากที่สุดในการผลิตพีวีซี องค์การ อีพีเอ (Environmental Protection Agency) ซึ่งเป็นองค์การเฝ้าระวังสุขภาพแวดล้อมในสหรัฐอเมริกา กำหนดให้ โพลีสไตรีน (PS) เป็นหนึ่งในชีวพิษที่อาจพบในน้ำดื่ม เนื่องจากกระบวนการผลิตโพลีสไตรีนทำให้เกิดมลพิษในบรรยากาศ และทำลายชั้นโอโซน นอกจากนี้ภาชนะบรรจุอาหารประเภทสตีโรโฟม อาจปล่อยสารประกอบบางชนิดที่รบกวนการทำงานของฮอร์โมน และอาจก่อให้เกิดมะเร็งด้วย

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

4. ข้อดีและข้อเสียของขวดพลาสติก

ข้อดีของขวดพลาสติก

1. น้ำหนักเบา พกพาสะดวก
2. มีความยืดหยุ่นสูง แข็งแรง ไม่แตกหักได้ง่าย
3. นำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลได้

ข้อเสียของขวดพลาสติก

1. พลาสติกไม่สามารถทนต่อความร้อนสูงได้
2. พลาสติกที่ถูกนำมาแปรรูปหรือรีไซเคิลจะมีคุณภาพด้อยลง
3. เป็นวัสดุที่ไม่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้เวลาในการย่อยสลายยาวนานกว่า ๗๐๐ ปี

5. ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ไม้กวาดจากขวดพลาสติกและการใช้ดอกไม้ประดิษฐ์จากขวดพลาสติก

5.1. ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ไม้กวาดจากขวดพลาสติก

เป็นไม้กวาดรักษ์โลก เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในครัวเรือนและยังสามารถสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว จากการทดสอบโดยการนำไม้กวาดรักษ์โลกแล้วสามารถช่วยทำความสะอาดได้จริง พบว่าสิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้มีความทนทานกว่าไม้กวาดที่เคยใช้แต่ก่อนยังมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานมากและสามารถทำได้เองไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มและสามารถพัฒนาไปสู่เชิงพาณิชย์ได้

คุณสมบัติ ไม้กวาดขนพลาสติก ไม่ขาดหลุดง่าย ล้างทำความสะอาดได้ น้ำหนักด้ามจับพอดีมือ เหมาะกับการใช้กวาดพื้นไม้ พื้นปูน และพื้นกระเบื้อง

5.2 ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ดอกไม้ประดิษฐ์จากขวดพลาสติก

ดอกไม้ ถือเป็นสิ่งมหัศจรรย์ในโลกที่ได้รับการสรรสร้างจากธรรมชาติให้มีความสวยงามลักษณะหลากหลายแตกต่างกันออกไป และดอกไม้แต่ละชนิดก็มีความหมายดีแทนความรู้สึกต่าง ๆ ในการมอบให้กัน แต่ความสวยงามของดอกไม้สดเมื่อถูกตัดออกจากกิ่งอาจจะเหี่ยวเฉาตามกาลเวลา ซึ่งอาจจะไม่เหมาะสำหรับบางงานที่ใช้ดอกไม้จัดแต่งเวลานาน จึงทำให้คนหันมาใช้ดอกไม้ประดิษฐ์แทนในการใช้งานบางครั้ง เพราะสามารถอยู่ทนและนาน และมีความสวยงามไม่แพ้ดอกไม้จริง ข้อดีเกี่ยวกับการใช้ดอกไม้ประดิษฐ์แทนดอกไม้สด มีดังนี้

1. เพิ่มบรรยากาศโดยรอบให้ดูสดชื่น สำหรับข้อดีอย่างแรกของของดอกไม้เลยก็คือ ช่วยเพิ่มบรรยากาศโดยรอบให้มีชีวิตชีวา ดูสดชื่นรื่นรมย์ เวลาใครได้พบเจอจะทำให้รู้สึกผ่อนคลายความเครียด ความเสียใจ ความเหนื่อยล้าจากความสวยงามของดอกไม้ อีกทั้งนอกจากความงามของดอกไม้สีต่าง ๆ ที่ทำให้บรรยากาศสดใส สีสันเขียวจากใบไม้ยังช่วยในเรื่องของการผ่อนคลายสายตา

2. คงทนถาวร มีอายุการใช้งานยาวนาน เนื่องจากดอกไม้สดเมื่อถูกตัดออกจากต้น ถ้าปล่อยทิ้งไปสักพักและถ้าไม่มีการดูแลอย่างดีดอกไม้นั้นก็เหี่ยวเฉาเร็วขึ้น อาจจะทำให้คนเห็นรู้สึกเศร้าหมองได้แทนที่จะรู้สึกสดใส แต่ถ้าเราหันมาใช้ดอกไม้ประดิษฐ์แทน ความสวยสดอาจจะเทียบดอกไม้ไม่ได้ แต่ดอกไม้ประดิษฐ์นั้นถือเป็นดอกไม้ที่มีอายุยาวนานมากที่สุด เพราะผลิตมาจากวัสดุสังเคราะห์ยิ่งคุณภาพดี ก็จะทำให้ดอกไม้เราหลิบนสวยงามคงทน ไม่แห้งเหี่ยว ใช้งานได้นานไปอีก

3. มีราคาถูกกว่าและมีให้เลือกหลายแบบ เมื่อลองเทียบราคาของดอกไม้ประดิษฐ์กับดอกไม้สดแล้ว ราคาของดอกไม้ประดิษฐ์จะมีราคาถูกกว่าและหาซื้อได้ง่ายกว่า และสามารถซื้อในช่วงเวลาใดก็ได้ พร้อมมีแบบดอกไม้หลายประเภทให้เลือกซื้อได้ตามความต้องการ ไม่ว่าจะสี ขนาด หรือชนิดของดอกไม้ที่ต้องการ เพราะดอกไม้ประดิษฐ์สามารถไปซื้อตามร้านหรือจะทำขึ้นมาเองได้ ถือเป็นงานฝีมือ อีกประเภทหนึ่ง อีกทั้งวัสดุต่าง ๆ ก็มีราคาไม่แพงและจัดหาได้ง่าย ต่างกับดอกไม้สดที่เราต้องคัดเลือกอย่างละเอียดว่าดอกไม้มีสภาพสมบูรณ์หรือไม่แถมราคาค่อนข้างจำกัดขนาดและสีที่ต้องการ

4. ใช้ประโยชน์ได้หลากหลายสามารถนำดอกไม้มาประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายงาน ไม่ว่าจะใช้ทำเป็นเครื่องประดับตกแต่งเสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องประดับ ของตกแต่งบ้านจัดตกแต่งลงในแจกัน หรือทำเป็นช่อดอกไม้ห่อกระดาษเพื่ออวยพรในงานเทศกาลต่าง ๆ ก็สามารถทำได้เช่นกัน ไม่เว้นแม้กระทั่งการจัดตกแต่งงานอีเวนต์ต่างๆ หรือนำมาปรับใช้เป็นพัดลมติดดอกไม้ประดิษฐ์ เป็นพวงหรีด ที่เพิ่มความสวยงามและอยู่คงทน เพราะ

บางครั้งในการจัดหาดอกไม้สดจำนวนมาก ๆ ก็เป็นการสิ้นเปลืองเงินและเป็นเรื่องยากที่จะหาดอกไม้ได้ครบแบบที่ต้องการ

5. หตุปัญหาการแพ้เกสรดอกไม้ ถือเป็นปัญหาหลัก ๆ ของการเลือกใช้ดอกไม้สดเลยก็ว่าได้ เพราะเราไม่อาจรู้ได้ว่าใครแพ้เกสรดอกไม้ชนิดใดบ้าง และหากต้องคอยระวังหรือจำกัดดอกไม้ที่ใช้ได้ก็อาจจะทำให้เสียเวลาและมีชนิดดอกไม้ที่ใช้ได้น้อยลง

ซึ่งจะดีกว่าไหมถ้าเราหันมาเลือกใช้เป็นดอกไม้ประดิษฐ์ในการจัดแทน ทั้งมีความสวยงาม มีหลายชนิด และไม่มีกลิ่นกระทบผู้แพ้เกสรดอกไม้อีกด้วย เพราะไม่ต้องคอยกังวลว่าจะมีอาการแพ้ ปัญหาดังกล่าวเลย แถมยังมีดอกไม้งาม ๆ ตกแต่งอยู่ในงานได้มากมาย และแขกที่มาร่วมงานก็ไม่ต้องกังวลว่าจะแพ้เกสรดอกไม้หรือไม่

6. ดูแลรักษา ดอกไม้ประดิษฐ์นั้น แทบจะไม่จำเป็นต้องดูแลรักษาอะไรมากเท่ากับดอกไม้สดที่เวลาผ่านไปก็อาจจะแห้ง เหี่ยวเฉาลงได้ยิ่งกัพวงหรือติดในงานศพต่าง ๆ จะเห็นได้ชัดระหว่างความแตกต่างดอกไม้ประดิษฐ์กับดอกไม้สดตั้งแต่วันแรกถึงวันสุดท้าย หากร้านดูแลและป้องกันดีดอกไม้สดอาจจะเฉาลงบ้างเล็กน้อยแต่บางร้านที่จัดไปlovak ๆ ไม่ละเอียดดอกไม้ก็จะแห้งเฉาลงก่อนจบงาน ทำให้ไม่น่ามอง แต่ถ้าเราลองเปลี่ยนมาดูดอกไม้ประดิษฐ์แทนจะเห็นมีความสวยงามเหมือนคนตั้งแต่แรกจนจบ การดูแลก็ง่ายเพียงแค่มั่นทำความสะอาดให้ไม่มีฝุ่นเกาะ ดอกไม้ก็ดูสวยงามเหมือนเดิมแล้ว

7. คุณค่าของงานประดิษฐ์ดอกไม้ประดิษฐ์ นั้นถือเป็นงานศิลปะงานฝีมือที่ละเอียดอ่อน และต้องใช้ความใจเย็น สมาธิ ความชำนาญและทักษะที่ดีของช่างฝีมือในการประดิษฐ์ดอกไม้ขึ้น เพื่อให้ได้ซึ่งดอกไม้ที่มีความสวยงาม ลักษณะกลีบ การจัดทรงให้ใกล้เคียงกับดอกไม้จริงและดูธรรมชาติมากที่สุด โดยช่างฝีมือต้องสังเกตรูปลักษณ์ สีสันของดอกไม้แต่ละชนิด แล้วลงมือทำให้ออกมาเป็นดอกไม้ประดิษฐ์แต่ละดอก ก่อนที่จะนำไปจัดตกแต่งเป็นช่อ ๆ รวมกับดอกไม้ชนิดอื่น ๆ ให้เข้ากับธีมหรือโทนสีตามที่ต้องการ ถือเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าในตัว

6. Soft Power (ซอฟต์พาวเวอร์)

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

ศาสตราจารย์โจเซฟ เนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของ Soft Power ว่าประกอบด้วย

1. วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้
2. ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ
3. นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยมทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ Soft Power ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนินนโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว Soft Power ของประเทศนั้นก็จะน้อยลง อย่างไรก็ตาม แม้การใช้ Soft Power จะ

เป็นการใช้อำนาจโดยวิธีซึ่งนุ่มนวลกว่า Hard Power แต่ผลจากการใช้ Soft Power อาจไม่ส่งผลให้เกิดผลที่ดีกว่า Hard Power เสมอไปเนื่องจาก Soft Power อาจถูกนำไปใช้ได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน นอกจากนี้ การใช้อำนาจยังอาจมีการใช้ Soft Power ร่วมกับ Hard Power เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการได้

7. ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลการดำเนินงานนวัตกรรมเรื่องการผลิตวัสดุภัณฑ์จากขวดพลาสติก เพื่อใช้งานและประดับตกแต่งลดขยะ เพิ่มมูลค่าเป็นไม้กวาดและดอกไม้จากขวดพลาสติก ผลการดำเนินงานปรากฏผลดังนี้

1. โรงเรียนมีไม้กวาดมาใช้ทำความสะอาดในโรงเรียน
2. โรงเรียนมีดอกไม้ประดับตกแต่งและจัดนิทรรศการ จัดกระเช้าของขวัญ เพื่อลดค่าใช้จ่ายของโรงเรียนในการซื้อดอกไม้
3. นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน
4. นักเรียน ครู ผู้ปกครองมีวินัยในการทิ้งขยะและแยกขยะ
5. นักเรียน ครู ผู้ปกครอง มีจิตสำนึกร่วมในการช่วยลดมลพิษรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อลดภาวะโลกร้อน
6. มีนวัตกรรม Soft Power ที่ก่อให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม
7. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและได้นำทักษะความรู้ไปเผยแพร่สู่ครอบครัว

และชุมชน

8. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในการออกแบบไม้กวาดและรูปทรงดอกไม้ให้มีรูปร่างสีสันที่สวยงาม มีกระบวนการในการทำงานกลุ่ม คิดต่อยอดออกแบบชิ้นงาน

9. ผู้เรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

บทเรียนที่ได้รับ

จากผลการดำเนินงาน ได้ค้นพบรูปแบบการปฏิบัติงาน ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีการบูรณาการเชื่อมโยงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมต่างๆ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการบูรณาการการคิดที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนโดยยึดถือความแตกต่างระหว่างบุคคล จากต้นทุนที่ดีของนักเรียนที่มีอยู่ในตนเอง การเรียนรู้ให้กับนักเรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย โดยนักเรียนสามารถบูรณาการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เงื่อนไขความสำเร็จ

ผลการดำเนินงานที่ประสบผลสำเร็จ มาจากบุคคล/หน่วยงาน/องค์กรต่าง ๆ ที่ส่งเสริมสนับสนุน ส่งผลให้รูปแบบการปฏิบัติดังกล่าว ประสบผลสำเร็จตามจุดประสงค์ การดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อคุณภาพของผลงาน สรุปได้ดังนี้

1. ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ และนโยบายที่เน้นการเรียนรู้เป็นหลัก ใช้ระบบคุณภาพในการ ปฏิบัติงาน โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วม และกระจายอำนาจ ใช้ความไว้วางใจในการสร้างเสริมบรรยากาศ เป็นมิตร มีการจัดสภาพและบรรยากาศการเรียนรู้

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ต้องมีวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้โดยมีความรู้อย่างกว้างขวาง มีความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

4. หลักสูตรของโรงเรียนมีลักษณะที่ยืดหยุ่น สอดคล้องตามสถานการณ์และส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย
5. การมีส่วนร่วมของเครือข่ายสถานศึกษา ได้แก่ ผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานทางการศึกษา

การขยายผล/เผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

มีการเผยแพร่ นวัตกรรมเรื่องการประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากขวดพลาสติก เพื่อใช้งานและประดับตกแต่ง ลดขยะ เพิ่มมูลค่าเป็นไม้กวาดและดอกไม้จากขวดพลาสติก ด้วยวิธีการที่หลากหลาย อาทิ การจัดทำรายงาน การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน เผยแพร่ผ่าน Facebook เผยแพร่ผ่านไลน์กลุ่มผู้ปกครอง รวมถึงมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับคณะครู ในโรงเรียน จนเป็นที่ยอมรับของผู้ปกครอง ชุมชน รวมถึงผู้ที่ต้องการศึกษา ส่งผลให้โรงเรียนได้รับรางวัลในปีการศึกษาที่ผ่านมา อาทิเช่น

- 1.นักเรียน ได้รับรางวัลชนะเลิศระดับเหรียญทอง การประกวดโครงงานอาชีพ ระดับชั้น ป.4-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 73
- 2.โรงเรียนได้รับโล่เกียรตินิยม ได้รับคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนนำร่องต้นแบบ One Teacher One Innovation เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2568
- 3.โรงเรียนเข้าร่วมจัดนิทรรศการ “กิจกรรมการพัฒนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางการอ่านและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ อย่างมีส่วนร่วมของเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็ก” โครงการวิจัย การพัฒนาไกลและสร้างการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย เพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2568
- 4.นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ ได้รับคัดเลือกให้เป็น “ครูต้นแบบ One Teacher One Innovation” โรงเรียนขนาดเล็กนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2568
- 5.นางพิสมัย สรรพสาร ได้รับคัดเลือกให้เป็น “ครูต้นแบบ One Teacher One Innovation” โรงเรียนขนาดเล็กนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2568

ภาพกิจกรรม



นักเรียนนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์ในโรงเรียน



นักเรียนนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์ในโรงเรียน



นักเรียนนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์ในโรงเรียน



นักเรียนนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์ในโรงเรียน



ผู้ปกครองนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์



ผู้ปกครองนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์



ผู้ปกครองนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์



ผู้ปกครองนำไม้กวาดที่ผลิตได้ไปใช้ประโยชน์

ประโยชน์ของดอกไม้จากขวดพลาสติก

๑. ใช้ประดับตกแต่งหน้าเวที



๒. ใช้ในการจัดนิทรรศการ



๓. ใช้เป็นของที่ระลึก



๔. ใช้เพื่อจำหน่าย





รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอู๋ทศมภ์)





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

