



แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแวง
สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม



โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแวง

๑พบ.๑บ.๑ ๑พฐ.



คำนำ

ปัจจุบัน การพัฒนาการเรียนการสอนในสถานศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้ก้าวสู่ความเป็นเลิศในทุกมิติ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้แบบบูรณาการจึงเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ทั้งนี้ การนำมรดกทางวัฒนธรรมไทย เช่น มวยไทย มาประยุกต์ใช้ในรูปแบบของ คีตะมวยไทย ซึ่งเป็นการผสมผสานการเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะดนตรี สามารถช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้ และสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ไทยไปพร้อมกัน

แผนพัฒนานวัตกรรมการโครงการ "พัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนคีตะมวยไทย" ได้รับการจัดทำขึ้นโดยมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และทักษะของบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง โดยเน้นการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม อีกทั้งยังสร้างจิตสำนึกที่ดีต่อวัฒนธรรมและประเพณีไทย

แผนพัฒนานี้ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการอย่างเป็นระบบ รวมถึงการออกแบบกิจกรรม การพัฒนาบุคลากรผู้สอน และการประเมินผลที่มุ่งเน้นความสำเร็จของผู้เรียน ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนพัฒนานี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ในการร่วมกันยกระดับการจัดการเรียนการสอน และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้นักเรียน

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและพัฒนานวัตกรรมการนี้ เพื่อมุ่งสู่การสร้างระบบการศึกษาที่ตอบโจทย์ยุคสมัย และยังคงรักษาคุณค่าแห่งวัฒนธรรมไทยสืบไป

คณะผู้จัดทำ

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
ข้อมูลสถานศึกษา	๑
ชื่อแผนงาน	๑
ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง	๑
ระยะเวลาดำเนินการ	๑
ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรม	๑ - ๒
ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด	๒
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด	๒ - ๓
ลักษณะโครงการ	๓
หลักการและเหตุผล	๓
วัตถุประสงค์ของแผนงาน	๓ - ๔
เป้าหมายของโครงการ	๔
นวัตกรรมการบริหาร	๔
ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา	๔
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๔ - ๕
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษาโรงเรียนหรือจุดเน้นของ โรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด	๕
นวัตกรรมของครู	๗ - ๗๐
การประเมินผลโครงการ	๗๐

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ตั้งอยู่ ม.๖ บ้านหนองแสง ตำบลท่าไทร อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุดรราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๑๕๐ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรราชธานีเขต ๑ โทรศัพท์ ๐๙๙ - ๔๔๒๔๔๑๔ e-mail connect@gmail.com จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล ๒ ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีนักเรียนชั้นอนุบาล ๒-๓ จำนวน ๑๙ คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ จำนวน ๗๕ คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ จำนวน ๓๔ คน รวมทั้งหมด ๑๒๘ คน (ข้อมูล ณ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘) มีครูทั้งหมด ๑๕ คน มีผู้อำนวยการ ๑ คน เป็นข้าราชการครูจำนวน ๑๔ คน จุฬการจำนวน ๑ คน มีวุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท จำนวน ๑ คน ระดับปริญญาตรีจำนวน ๑๓ คน

๒. ชื่อแผนงาน

แผนงานบริหารบุคคล

โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะไทย

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ และตำแหน่ง

นางรตนพร หลวงเมือง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

๔. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๕. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรม

(๑) คิดค้นและพัฒนาวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น ครูร่วมกัน swot plc ในการคิดค้นนวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

(๒) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา จัดการศึกษาวิชาศิลปะไทยทุกระดับชั้น

(๓) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โรงเรียนสามารถจัดทำหลักสูตรได้อิสระมากขึ้นจากกรอบการศึกษาเดิม

(๔) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา การมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการนำนักเรียนเข้าร่วมแข่งขันและแสดงความสามารถด้านทักษะศิลปะไทย

๖ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะไทยโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของโรงเรียนที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะไทย โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

การพัฒนาบุคลากร: โครงการนี้ช่วยเสริมสร้างความสามารถของครูผู้สอนในการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะไทย ซึ่งเป็นศิลปะการป้องกันตัวที่มีคุณค่าในด้านวัฒนธรรมและการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย ปลูกจิตสำนึกของครูและนักเรียนให้รัก และชื่นชม เห็นคุณค่าของศิลปะแม่ไม้มวยไทย ตระหนักสืบสานและต่อยอดวิชาศิลปะไทยให้กับนักเรียนทุกคน การดำเนินงานตามโครงการนี้ ทำให้ครูและ

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจศิลปะมวยไทยอย่างแท้จริง สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโรงเรียน

การสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน: เป้าหมายหลักของโรงเรียนคือทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะมวยไทย ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะการป้องกันตัวและการเคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี ด้วยการพัฒนาทักษะการสอนของบุคลากรในโครงการนี้ นักเรียนจะได้รับการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและสามารถเรียนวิชาศิลปะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปะมวยไทยอย่างแท้จริง

การส่งเสริมความรู้ทางวัฒนธรรม: ศิลปะมวยไทยเป็นศิลปะไทยที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย รวมทั้งได้รับการส่งเสริมให้เป็น soft power การที่โรงเรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เรื่องนี้จะช่วยให้เด็กนักเรียนมีความรู้สึกภาคภูมิใจ และมีความกระตือรือร้นที่อยากจะเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงออกถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมนี้

การพัฒนาทักษะทางร่างกายและจิตใจ: การเรียนศิลปะมวยไทยไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะด้านร่างกายเท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมสร้างจิตใจที่แข็งแกร่ง นักเรียนจะได้ฝึกสมาธิ ความอดทน และครูได้บูรณาการคุณธรรมและสมรรถนะหลัก ให้กับนักเรียนอย่างรอบด้าน ส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตอบสนองนโยบายของชาติ และนโยบายของ สพฐ. “เรียนดี มีความสุข”

๗. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

การดำเนินกิจกรรม ตามโครงการเขตพื้นที่นวัตกรรมของจังหวัดอุบลราชธานี โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี เลือกและดำเนินการ **โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะมวยไทย** (ให้กับนักเรียนชั้น ป.๑ - ป.๖, ม.๑ - ม.๓) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมให้ศิลปะมวยไทยเป็นซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ ของโรงเรียน รวมทั้งส่งเสริม สนับสนุนให้ครูทุกคนมีองค์ความรู้ มีทักษะในศาสตร์ของศิลปะมวยไทย รวมทั้งสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งปลูกฝังค่านิยมที่ดี ความภาคภูมิใจ ตระหนักและเห็นคุณค่าของมวยไทยจนสามารถนำมาสืบสานต่อยอด จนเป็นวิชาศิลปะมวยไทยได้

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

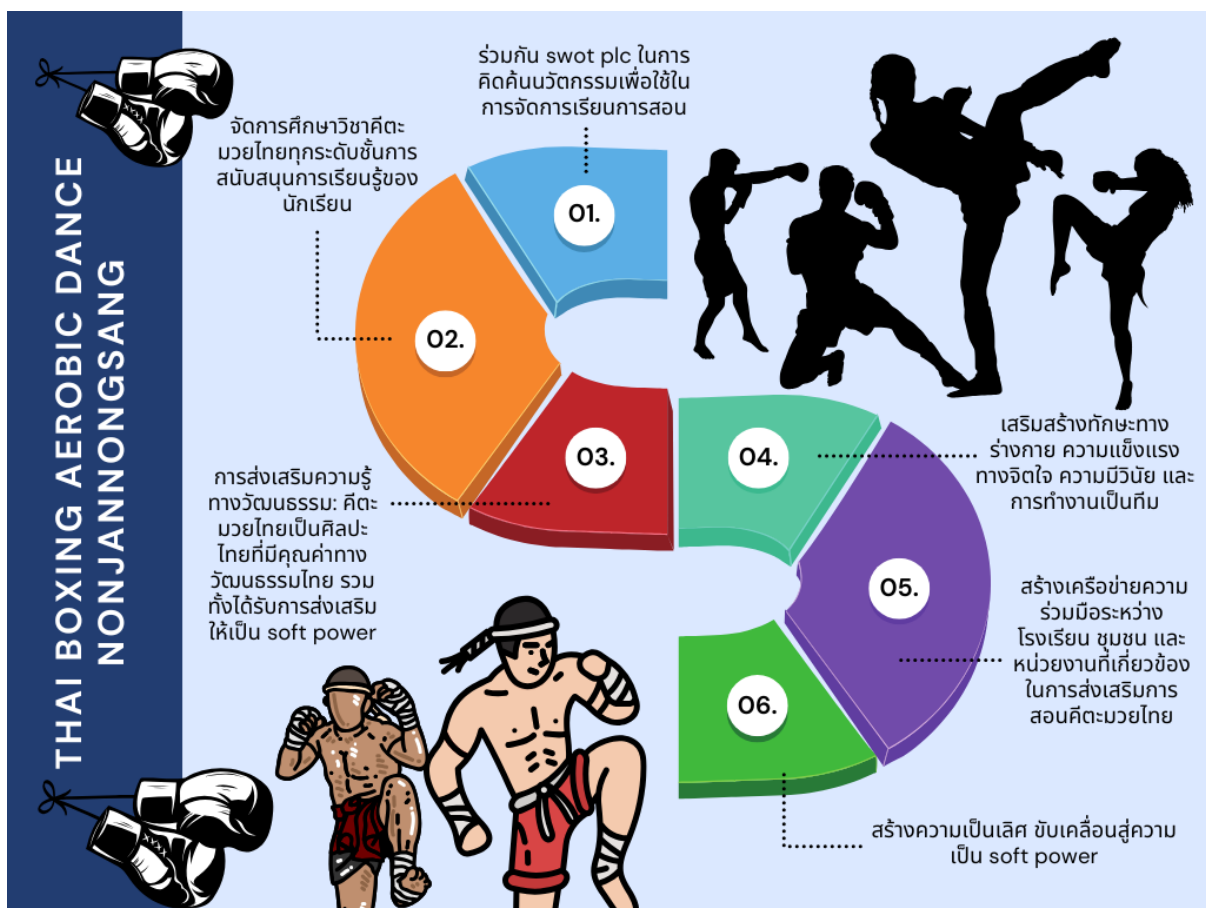
โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะมวยไทย ของโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง จัดกิจกรรมให้กับนักเรียนชั้น ป.๑ - ป.๖, ม.๑ - ม.๓ ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาเพิ่มเติม วิชาศิลปะมวยไทยจำนวน ๒๐ ชั่วโมง/๑ ภาคเรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ปี พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๘) จัดให้มีตารางเรียน แผนการสอน การวัดประเมินผล

ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

โรงเรียนส่งเสริมกิจกรรมศิลปะมวยไทย ในเวทีต่างๆ เช่น แข่งขันในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนของสำนักงานเขต การแสดงเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมในงานชุมชน หรือองค์กรอื่น โรงเรียนมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง ผ่าน เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก (ร.ร.บ้านโนนจานหนองแสง) จัดหมายข่าว เพื่อประชาสัมพันธ์ข่าวสารในโรงเรียน รวมทั้งแจ้งข่าวความเคลื่อนไหวและโปรโมทกิจกรรมศิลปะมวยไทยให้เป็นที่รู้จักกับชุมชน และบุคคลทั่วไป

๘. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่ โครงการตามนโยบายของสพฐ. โรงเรียนสมัครเข้าร่วมโครงการโดยสมัครใจ เป็นหนึ่งในโรงเรียนนำร่องเขตพื้นที่นวัตกรรมของจังหวัดอุบลราชธานี



๙. หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ซึ่งสามารถนำมาสร้างคุณค่าและส่งเสริมบทบาทในเวทีโลกได้ หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมไทยคือ "มวยไทย" ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล แต่ยังมีแง่มุมที่หลายคนอาจยังไม่คุ้นเคย นั่นคือ "ศิลปะมวยไทย" ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะการต่อสู้และดนตรีไทยที่สะท้อนถึงความงดงามของวัฒนธรรมไทยในมิติใหม่

นโยบายซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของรัฐบาลมุ่งเน้นการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับสากลผ่านการสร้างความเข้าใจและความชื่นชมในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะมวยไทยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปะมวยไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการนี้ยังตอบสนองความต้องการในระดับชุมชนและสากล โดยการนำศิลปะมวยไทยมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทางร่างกาย สร้างเสริมสุขภาพจิตใจ และเผยแพร่ความเป็นไทยอย่างสร้างสรรค์ การฝึกอบรมบุคลากรที่มีศักยภาพในด้านการสอนจะช่วยเพิ่มโอกาสให้ศิลปะมวยไทยกลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ดังนั้น โครงการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนศิลปะมวยไทยจึงเกิดขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมไทย สร้างโอกาสใหม่ทางเศรษฐกิจ และส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศไทยในฐานะศูนย์กลางวัฒนธรรมที่หลากหลายและทรงคุณค่าในระดับโลก

๑๐. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

๑. เพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถและทักษะเกี่ยวกับวิชาศิลปะมวยไทย เพื่อให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
๒. เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย โดยใช้ศิลปะมวยไทยเป็นสื่อนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะทางร่างกาย จิตใจ สังคม อารมณ์ และสติปัญญาอย่างรอบด้าน
๓. เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปะมวยไทยให้ทรงคุณค่าสู่ความเป็น soft power เพื่อสร้างเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ศิลปะมวยไทยของโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๑๑. เป้าหมายของโครงการ

คณะครูนักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะมวยไทยในโรงเรียนจำนวน ๑๖ คน ได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะด้านการสอนศิลปะมวยไทยครบทุกคน
๒. นักเรียนแกนนำชั้นป.๔ – ป.๖, ม.๑ – ม.๓ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และฝึกฝนศิลปะมวยไทยให้มากกว่า ๙๕% ของนักเรียนในโรงเรียน
๓. จัดกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการศิลปะมวยไทยอย่างน้อย ๒ ครั้งให้กับคณะครูและนักเรียน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. บุคลากรมีความรู้ ความสามารถในการสอนศิลปะมวยไทยชั้นป.๑ - ม.๓
๒. นักเรียนสามารถแสดงศิลปะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและสวยงาม สอดคล้องกับคุณค่าดั้งเดิมของศิลปวัฒนธรรมไทย
๓. สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการสอนศิลปะมวยไทย

แนวทางการวัดผล

- วัดและประเมินผลกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดปีการศึกษาจากครูผู้สอน
- ผลการประกวดและแข่งขันศิลปะมวยไทยในกิจกรรมศิลปหัตถกรรมนักเรียน
- ประเมินผลจากความพึงพอใจของครูนักเรียนและผู้ปกครอง

๑๒. นวัตกรรมการบริหาร

รูปแบบการบริหาร SMC เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ในการถ่ายทอดวิชาคืตะ มวยไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมด้านหลักสูตร เป็นการใช่วิธีการใหม่ๆในการพัฒนาหลักสูตรให้ สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ในท้องถิ่นและตอบสนองความต้องการสอนบุคคลให้มากขึ้น เนื่อง จากหลักสูตรจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ เสมอเพื่อให้สอดคล้องกับความก้าวหน้า ทางด้าน เทคโนโลยีเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและของโลก นอกจากนี้การพัฒนาหลักสูตร ยังมีความจำเป็นที่จะต้องอยู่บนฐานของแนวคิดทฤษฎี ปรัชญาทางการจัดการ สัมมนาอีกด้วย การพัฒนา หลักสูตรตามหลักการและวิธีการดังกล่าวต้องอาศัยแนวคิดและวิธีการใหม่ๆ ที่เป็น นวัตกรรม การศึกษาเข้ามาช่วยเหลือจัดการให้เป็นไปในทิศทางที่ต้องการนวัตกรรมทางด้าน หลักสูตรใน ประเทศไทย

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. บุคลากรในโรงเรียนมีความรู้และทักษะด้านคีตะมวยไทยเพิ่มขึ้นบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการ จะมีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับคีตะมวยไทย ทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ รวมถึงสามารถถ่ายทอดความรู้และ ทักษะที่ได้รับไปยังนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมคีตะมวยไทยในชุมชนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจะกลายเป็น ศูนย์กลางในการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมคีตะมวยไทยในชุมชน สร้างความตระหนักรู้และความ ภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้กับนักเรียน บุคลากร และชุมชน

๓. กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายและส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านของนักเรียน นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมคีตะมวยไทย ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะทางร่างกาย ความแข็งแรงทางจิตใจ ความมีวินัย และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความหลากหลายและ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณจากรายหัวนักเรียน ๔๖,๒๐๐บาท ถัวเฉลี่ยให้กับนักเรียนตามรายหัว จำนวนนักเรียน ทั้งหมด ๑๑๙ คน

๑๖. นวัตกรรมของครู

ลำดับ	ชื่อนวัตกรรม	ผู้จัดทำนวัตกรรม	ชั้น
๑	การพัฒนาทักษะทางสมอง(EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ คีตะมวยไทย โดยใช้รูปแบบ ๕E. ของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒	นางรุ่งเรือง แสงคำ	อ.๒
๒	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทย แบบ active learning เพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ใน นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓	นางรุ่งเรือง แสงคำ	อ.๓
๓	การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปี ที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model	นางสาวบัณฑิตา ตามพงษ์	ป.๑

๔	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	นางสาวนิตา แดงชาติ	ป.๒
๕	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model ๔H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	นางสาวอัจฉรา ฉวยศรี	ป.๓
๖	การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model	นางสาวสุนิสา เนื้อทอง	ป.๔
๗	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสาธิ์มวยไทยโดยใช้ Model ๓CEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	นายภูวรินทร์ หล้าขวา	ป.๕
๘	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	นางสาวสุชานิดา นวมทอง	ป.๖
๙	การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บูรณาการคีตะมวยไทย โดยใช้รูปแบบโมเดล SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	นางสาวจุฑามณี จันทร์แดง	ม.๑
๑๐	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด(Think Pair Share) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมคีตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑	นายธวัชชัย ทুমมี	ม.๑
๑๑	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)	นางสาวสุธีกานต์ บัวหุ้ง	ม.๒
๑๒	กิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	นางสุภาพร เทพทอง	ม.๑
๑๓	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓	นายณัฐพงษ์ มาตจัตุรัส	ม.๓

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวบัณฑิตา ตามพงษ์ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คิตะมวยไทย สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

มีการสำรวจปัญหาในการเรียนการสอน เช่น การขาดแรงจูงใจ ความสนใจในการเรียน หรือปัญหา
ด้านสุขภาพและสมรรถภาพทางกาย วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน โดยพิจารณาทั้งด้านวิชาการ ทักษะ
ชีวิต และการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จากสภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆ ด้าน
เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ มีความรู้และประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนใช้ใน การศึกษาต่อ
และใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข แต่ยังมีนักเรียนอีกบางส่วนที่ยังมีความ สนใจและมีความถนัด
ในการของการเล่นกีฬา ไม่ว่าจะเป็นทั้งกีฬาไทยและกีฬาสากล โดยมีทักษะ พื้นฐานที่ดี สามารถที่จะส่งเสริม
ให้สู่ความเป็นเลิศได้

การพัฒนานักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่๑ เป็นช่วงที่สำคัญเพราะเป็นช่วงรอยต่อระหว่างระดับ
อนุบาลกับประถมศึกษาตอนต้น และจำเป็นในการพัฒนาสมองอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น ครูผู้สอนจึง ได้มี
การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยมีการสอดแทรกการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมใน
กิจกรรมที่สอนให้สอดคล้องกับสภาพจริงของโรงเรียน จากสภาพปัญหาในปัจจุบันนักเรียนขาดกระบวนการคิด
แก้ปัญหา การคิดเชิงระบบ ผู้สอนจึงค้นหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมการสอนโดยผ่านโครงการบ้าน
วิทยาศาสตร์ ๘ กิจกรรม เน้นการจัดกิจกรรม Active learning เพื่อให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง
Active Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเน้น พัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะพื้นฐาน
ทางวิทยาศาสตร์เป็นกระบวนการคิดที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะ
และเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตหลักการ การจัดกิจกรรมทั้ง
๘ กิจกรรมเป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรม
กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เป็น
การพัฒนาผู้เรียนในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และเป็นกระบวนการสร้างคนดีด้วยคุณธรรมได้อย่างมี
ประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การแสดงใช้ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่ใช้อวัยวะต่างๆของร่างกาย มาแสดงเป็นการออกกำลังกาย หรือใช้อาวุธทั้ง ๙ ได้แก่ ศีรษะ มือ (หมัด) เท้า เข่า ศอก เป็นอาวุธในการต่อสู้ นอกจากนี้ยังเป็นศิลปะที่แสดงออกถึงกลยุทธ์ ที่สามารถใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วว่องไวในการต่อสู้ และการป้องกันตัว รวมทั้งมีดนตรีประกอบในขณะการแข่งขัน เป็นกีฬาที่เสริมสร้างประสิทธิภาพในการทำงาน ของระบบต่างๆของร่างกายพัฒนาทางด้านจิตใจ ความสุขุมรอบคอบ ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะในการตัดสินใจนั้น จะต้องเด็ดขาดรวดเร็วในชั่วพริบตาเดียว ซึ่งหากได้ฝึกหัดมวยไทยอยู่เสมอจะเป็นการฝึกให้ผู้นั้น เป็นผู้มีประสิทธิภาพ มีไหวพริบในการแก้ปัญหาในสังคมได้ดีตามแนวทางมวยไทย คีตะมวยไทย เป็นกิจกรรมประเภทบุคคลที่ต่อสู้ด้วยมือเปล่า การเล่นและฝึกจะต้องสร้างสมรรถภาพของร่างกายให้มีความแข็งแรงอดทนและจิตใจต้องเข้มแข็ง จะต้องฝึกอย่างสม่ำเสมอ คีตะมวยไทยเป็นท่ารำเพื่อการออกกำลังกายแก่ผู้รำ ทำให้ร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง จะมีท่ารำ การอบอุ่นร่างกาย (Wrom Up) และมีท่ารำคีตะมวยไทย

ทั้งนี้ทางโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจึงมีภารกิจที่ต้องที่ส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียน ทั้งในด้านการให้ ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่น กีฬาชนิด ต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้พยายามหาวิธีการที่จะให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อส่งเสริมและแก้ไขปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทางโรงเรียนจึงได้กำหนดกิจกรรมคีตะมวยไทย ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนที่สนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง คีตะมวยไทย คือ การนำเอา ทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบ ให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบ แอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการเล่น ออกกำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึกลึกซึ้งใน ความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

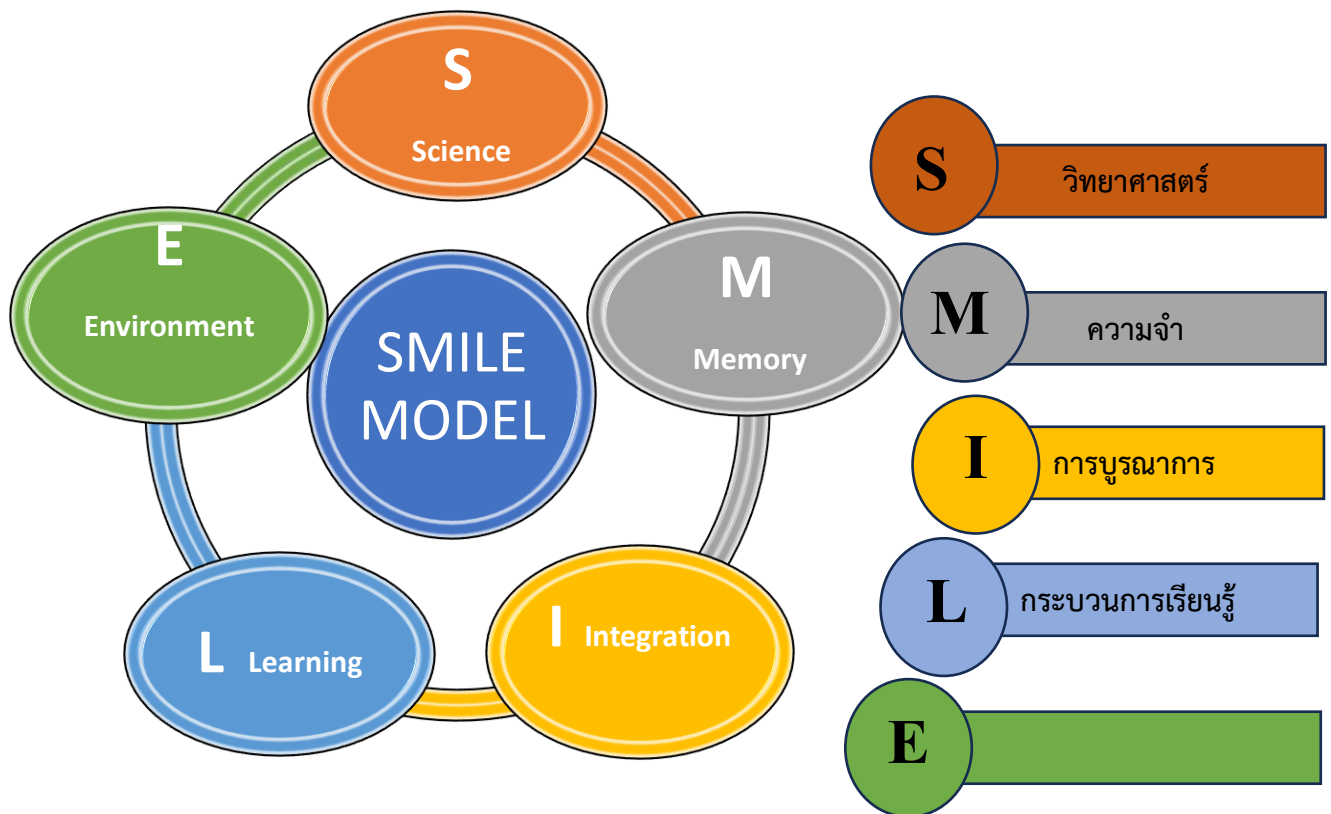
๑. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมคีตะมวยไทย (K)
๒. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสมอง (EF) ด้วยการสอนกิจกรรมคีตะมวยไทย (P)
๓. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีเจตคติที่ดีเกี่ยวกับกิจกรรมคีตะมวยไทย

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทย สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model โดยขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้



1) S - Science (วิทยาศาสตร์)

การบูรณาการการเรียนรู้กับวิทยาศาสตร์: ใช้แผนการจัดประสบการณ์บูรณาการทักษะวิทยาศาสตร์ที่ส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ EF

การบูรณาการในการเรียนรู้: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้ากับบทเรียนต่างๆ เช่น การเล่านิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การทำกิจกรรมศิลปะที่ต้องใช้การวางแผน

2) M - Memory (ความจำ)

การจดจำกระบวนการเรียนรู้: การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีขั้นตอน นำไปสู่การจดจำ การนำความรู้จากประสบการณ์เดิมมาวิเคราะห์กับสถานการณ์ใหม่ เกิดองค์ความรู้ใหม่ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การบูรณาการในการเรียนรู้: การพัฒนาทักษะ EF และวิธีการสนับสนุนการพัฒนาทั้ง 4 ด้านในเด็กปฐมวัย เช่น การเรียนรู้โครงงานวิทยาศาสตร์ กิจกรรม “บ้านวิทยาศาสตร์”

3) I - Integration (การบูรณาการ)

การบูรณาการในทุกด้านของการเรียนรู้: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้าไปในบทเรียนต่างๆ และกิจกรรมประจำวัน

การพัฒนาในทุกสถานการณ์: ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ EF ในทุกสถานการณ์ เช่น การเล่นเกม, การเรียนรู้ในห้องเรียน, กิจกรรมนอกห้องเรียน

4) L - Learning (กระบวนการเรียนรู้)

การออกแบบกิจกรรม: ออกแบบเกมและกิจกรรมที่ใช้การคิดเชิงวิเคราะห์ การวางแผน และการทำงานร่วมกัน เช่น กิจกรรมการทดสอบความรู้สึก กิจกรรมมืออย่าง กิจกรรมความสูงของฉัน

การบูรณาการในการเรียนรู้: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้ากับบทเรียนต่างๆ เช่น การเล่านิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การทำกิจกรรมโครงกระดูกที่ต้องใช้การวางแผน

5) E - Experience (ประสบการณ์)

การจัดประสบการณ์ : ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก และส่งเสริมทักษะ EF ของเด็ก เช่น การยับยั้งชั่งใจ (Inhibitory Control), ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility), และความจำในการทำงาน (Working Memory)

การสังเกตและบันทึกข้อมูล : สังเกตพฤติกรรมของเด็กในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๑. หลักการสอนแบบ ๕E มีดังนี้

๑.การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

๒.การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกต และฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

๓.การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔.การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

๕.การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

คีตะมวยไทย คือ การนำมวยไทยมาผสมผสานกับดนตรีและการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ (Music & Movement)

๑. การสอนพื้นฐานท่ามวยไทย

๒. การฝึกเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง เช่น เพลงไทยร่วมสมัยหรือดนตรีไทยดัดแปลง

รูปแบบกิจกรรม

๑. Plan = P

๑) กำหนดเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ตะมว้ยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ ๕ E เพื่อเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลได้ผ่านการมองเห็น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะ กระบวนการคิดตีความ สรุปและเชื่อมโยงข้อมูลความรู้เข้าด้วยกันทำให้เกิดความเข้าใจ สาระสำคัญของข้อมูลได้ง่าย

๒) การวางแผนการทำงาน ดำเนินการโดยวิเคราะห์สภาพการกิจกรรมการเรียนรู้ศึกษาหลักสูตรแกนกลาง สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวบ่งชี้ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง วางแผนการผลิตสื่อ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และรูปแบบของสื่อให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก

๓) เตรียมวัสดุ อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรม

๒. DO = D

๔) ลงมือปฏิบัติงานตามแผน การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ตะมว้ยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ ๕ E ดังนี้
ทักษะพื้นฐาน

-ความจำเพื่อใช้งาน(Working Memory) การจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์เด็กนำความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม นำมาวิเคราะห์ ค้นหาคำตอบกับ คำถามใหม่ๆ หรือสิ่งเด็กสนใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน

-การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) การจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เด็กๆจะต้องทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันในการทดลอง และปฏิบัติตามขั้นตอนในการทดลองวิทยาศาสตร์

-การยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) ในการเรียนรู้ผ่านการจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เด็กๆจะได้เรียนรู้การเปรียบเทียบและเด็กๆจะต้อง ยอมรับฟังความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ได้จากเพื่อนๆ หรือจากการทดลองค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการทดลอง ทักษะกำกับตนเอง

-การจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention) การจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เด็ก ๆ จะได้ทำกิจกรรมด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ว่าจะเป็นการ ทดลอง การสังเกต ดังนั้นเด็กๆ จะได้ฝึกฝนในการจดจ่อ ใ้ใจ เพื่อไม่ให้เสียสมาธิในการทำกิจกรรม

-การควบคุมอารมณ์(Emotional Control) การเรียนรู้ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน ทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ที่ควบคุมอารมณ์และความต้องการของ ตนเอง

-การติดตามประเมินตนเอง (Self-Monitoring) การทำงานหรือสร้างสรรค์ชิ้นงานของเด็ก ๆ และพัฒนาชิ้นงานจนเป็นที่พอใจ ทักษะปฏิบัติ

-การริเริ่มและลงมือทำ(Initiating) การเรียนรู้ผ่านการจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้เด็กริเริ่ม วางแผน และทำ มือทดลอง เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลองเรียนรู้ด้วยตนเอง จนเกิดผลสรุปการทดลอง

๓. Check = C

๕) ตรวจสอบประเมินผล การเรียนรู้ผ่านการจัดการกิจกรรมวิทยาศาสตร์ และแบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก โดยการนำผลประเมินดำเนินกิจกรรมไป แก้ไข ปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดเป็นกิจกรรมเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง

๔. Action = A

๖) ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ศึกษาความสามารถที่ส่งเสริมทักษะทางสมอง EF (Executive Function) จากกิจกรรมอื่น

การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ: กระตุ้นความสนใจผ่านการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และคุณค่าของมวยไทย

ขั้นสอน: การฝึกปฏิบัติท่ามวยไทยผสมผสานดนตรีในกลุ่มเล็ก

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑๒.๑ การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสมอง(EF)ให้นักเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทย
- เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

๑๒.๒ การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๑) ศึกษาข้อมูล ความน่าสนใจของเนื้อหาในการนำมาให้ความรู้กับนักเรียน

๑๒.๓ การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๑) เลือกกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และการออกกำลังกายห่างไกลยาเสพติด
- ๒) ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงในการทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทุกกิจกรรม
- ๓) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

๑๒.๔ การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๑) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น ภาพประกอบและวิดีโอ
- ๒) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น ปากกาเคมี กระดาษบรู๊ฟ

๑๒.๕ การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมครูอธิบายถึงความรู้เบื้องต้นและการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์การเรียนรู้ทำศิลปะมวยไทยให้สอดคล้องกับกิจกรรมบ้านวิทยาศาสตร์น้อย
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์

๑๒.๖ การประเมินผล (Evaluation):

- ๑) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินแบบสังเกต การประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

๑๒.๗ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม
- ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะทางสมอง(EF)

๑๒.๘ การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวนิตา แดงชาติ ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ นักเรียนควรได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์และพฤติกรรม ให้มีความความคิดที่สร้างสรรค์ คิดทำทลายและแก้ปัญหาเป็น กีฬามวยไทยเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดจนการพัฒนาสมรรถนะ ๕ ด้าน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจึงมีภารกิจที่ต้องส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียนทั้งในด้านการให้ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้พยายามหาวิธีการที่จะให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อส่งเสริมและแก้ไข้ปัญหาต่างๆ ของนักเรียนทางโรงเรียนจึงได้กำหนดกิจกรรมศิลปะมวยไทย ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนที่สนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง ศิลปะมวยไทย คือ การนำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบ ให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบแอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย และกีฬามวยไทยถือเป็นศิลปะป้องกันตัวที่สามารถนำไปใช้ทั้งในเชิงกีฬาและศิลปะการต่อสู้ ที่จะต้องอาศัยความตั้งใจและความมีวินัยในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนผ่านนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จึงเป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะศิลปะมวยไทยและสร้างความมีวินัยที่ดีต่อตนเองและสังคม อีกทั้งยัง

เป็นการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมไทยและส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาต่อยอดสู่ความเป็นเลิศในระดับต่างๆ ได้อีกด้วย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น
๒. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย
๓. เพื่อให้นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๖ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการจัดการเรียนรู้ และการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัยความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนการมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่อุปกรณ์เป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการ

จัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจักษณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

๒. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

๔. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา(Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
 ๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
 ๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
 ๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
 ๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 ๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
 ๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
- จากลักษณะการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังกล่าว จึงควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้

๑. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๓. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๔. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันสร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ
๖. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๗. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
๑๐. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุป ทบทวนของผู้เรียน

ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก

๑. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 ๒. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
 ๓. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือ ประเทศชาติ
 ๔. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่
 ๕. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน
 ๖. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ โดยใช้ หลักการ ออกแบบสื่อ ADDIE Model คือ เป็นแนวคิดกระบวนการออกแบบหลักสูตร สื่อ กิจกรรมตั้งแต่จุดเริ่มต้น ไปจนถึงขั้นตอนสุดท้าย อย่างเป็นระบบระเบียบ โดยจะเน้นไปที่การเก็บข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อนำข้อมูลนั้น

มาออกแบบ ตัวสื่อ หลักสูตร และกิจกรรมให้ครอบคลุมกลุ่มผู้เรียน โดยกระบวนการออกแบบสื่อของ ADDIE Model นั้นประกอบด้วยขั้นตอน ๕ อย่างดังนี้

๑. Analysis (การวิเคราะห์) กำหนดเป้าหมาย (Target / Goal) เช่น ความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมในการทำงานที่ต้องการพัฒนา ระดับของการเรียนรู้ที่ต้องการ วิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ผู้เรียน บริบท และสภาพแวดล้อม
๒. Design (การออกแบบ) คือ การกำหนดเป้าหมาย/คัดเลือกเนื้อหา/เลือกชนิดของสื่อ กำหนดวิธีการใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการผลิตและเทคโนโลยีที่นำมาใช้
๓. Development (การพัฒนา) คือ การพัฒนาสื่อ วัสดุ อุปกรณ์และเทคโนโลยี การตรวจสอบคุณภาพสื่อ การทดลองใช้และปรับปรุงสื่อการจัดการเรียนรู้
๔. Implement (การดำเนินการ) คือ การนำสื่อไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน
๕. Evaluation (การประเมินผล) คือ การวัดผลการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการและเครื่องมือที่กำหนด รวมทั้งการประเมินผลการใช้สื่อ สรุปผลการประเมิน และนำข้อมูลไปปรับปรุงพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีขั้นตอนดังนี้

การบูรณาการหลักการ Active Learning และกระบวนการ GOOD Model

๑. G : Goal การร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนในการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการสนทนา ระหว่างครูและนักเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนศิลปะมวยไทยเพื่อให้เกิดความมีวินัย ให้เกิดความสอดคล้องกันในการปฏิบัติงาน นำไปสู่การร่วมกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และวางแผนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครู และนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ภายใต้แนวคิด “ ร่วมกันกำหนดหลักชัย ”

๒. O : Organization ครูและนักเรียนร่วมกันศึกษาบูรณาการศิลปะมวยไทยกับการเรียนรู้

๑. ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (ศิลปะมวยไทย)
๒. เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา พลศึกษา ศิลปะ หรือประวัติศาสตร์

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑: การเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของคีตะมวยไทย

กิจกรรมที่ ๒: การเรียนรู้ที่มาและความสำคัญของการออกกำลังกาย

กิจกรรมที่ ๓: การเรียนรู้เกี่ยวกับชุด อุปกรณ์ และเครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการเรียน

กิจกรรมที่ ๔: การเรียนรู้หลักการไหว้ครู

กิจกรรมที่ ๕: การเรียนรู้กฎ กติกาและข้อตกลง

กิจกรรมที่ ๖: การเรียนรู้ทักษะเบื้องต้นในการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก

โดยการแบ่งหน้าที่การในการปฏิบัติชัดเจนและถูกต้อง ครูให้ผู้เรียนศึกษารูปแบบของกิจกรรมเน้นความมีวินัยในการทำงาน เน้นการมีส่วนร่วม ทำตามลำดับขั้นตอน โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการขับเคลื่อน และให้คำปรึกษาแก่ ผู้เรียน และกำกับติดตาม รวมถึงให้กำลังใจในการทำงาน โดยการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ อย่างร่าเริง รื่นเริง กระฉับกระเฉง มีพลัง รวมถึงให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ภายใต้แนวคิด “ กลไก เป็นระบบ ”

๓. O : Obviousness การติดตามดูแลกระบวนการเรียนการสอนให้มีความชัดเจน ตรวจสอบได้ โดยการให้นักเรียนออกมานำเสนองานหน้าชั้นเรียนและให้ออกแบบท่าทางที่ละกลุ่มเพื่อร่วมสร้างความเข้าใจหรือพัฒนาแนวปฏิบัติ ด้วยการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม เพื่อให้เกิดการติดตามดูแลที่มีประสิทธิภาพและตรวจสอบได้ ภายใต้แนวคิด “ ครบเกณฑ์มาตรฐาน ”

๔. D : Development ร่วมสรุปผลการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการฝึกฝนและฝึกซ้อมและสะท้อนบทเรียนที่ได้รับจากการพัฒนาร่วมกัน นำไปต่อยอดเพื่อแก้ปัญหา ภายใต้แนวคิด “ พัฒนาการต่อยอด ”



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีแผนการจัดการเรียนกิจกรรมศิลปะมวยไทย จำนวน ๔๐ แผน กิจกรรมเรียนรู้ศิลปะมวยไทย ๖ กิจกรรม มีโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- ๑) เพื่อส่งเสริมความมีวินัยผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- ๒) เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนาน พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๑) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านการเคลื่อนไหวและด้านร่างกาย การมีวินัยในการฝึกซ้อม
- ๒) สำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๑) เลือกกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและสอดแทรกความมีวินัยในการเรียนรู้ เช่น การปฏิบัติตนตามบทบาทและกฎกติกาในสังคม การเคารพกฎกติกา มีวินัยในการอยู่ร่วมกันในสังคม รับผิดชอบต่อส่วนรวม (Accountability) มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย
- ๒) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๑) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย
- ๒) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

๑. เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การมีวินัยในการเรียน มีวินัยในการฝึกซ้อม ผลที่ได้จากการฝึกท่ามวยไทย
๒. ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์และการมีวินัยในตนเอง

๓. สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการมีวินัยและการเคลื่อนไหวร่างกาย

การประเมินผล (Evaluation):

- ๑) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินด้านความมีวินัยผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลโดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินผลทักษะด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบมวยไทยจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ๒) การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น
๒. นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย
๓. นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท ถัวเฉลี่ยทุกรายการ

๑๔. การประเมินผล

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัด และประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
๑. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น	- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบมวยไทย	- การประเมินสมรรถนะ	- แบบประเมินสมรรถนะ
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี	- การประเมินสมรรถนะ	- แบบประเมินสมรรถนะ

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวอัจฉรา ฉวยศรี ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model ๔H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ที่มีความเก่าแก่และเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นทั้งในฐานะศิลปะป้องกันตัวและกีฬาในระดับสากล แต่ปัจจุบันเยาวชนจำนวนไม่น้อยเริ่มห่างไกลจากการเรียนรู้และการปฏิบัติมวยไทย เนื่องจากการถ่ายทอดความรู้ยังคงอยู่ในรูปแบบดั้งเดิม อาศัยการสอนแบบครู-ศิษย์ ทำให้ผู้เรียนบางส่วนอาจขาดแรงจูงใจ และไม่สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่ถูกต้องได้อย่างทั่วถึง การพัฒนาและอนุรักษ์มวยไทยควรมีการบูรณาการเข้ากับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างเยาวชนไทยให้มีความรู้คู่คุณธรรม ทักษะปฏิบัติจริง และสุขภาพที่แข็งแรง กระบวนการ ๔H จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการพัฒนา เพื่อให้เกิดผลลัพธ์รอบด้านทั้งด้านความคิด จิตใจ ร่างกาย และการปฏิบัติ

ในยุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), Motion Sensor และ AI เข้ามาช่วยในการเรียนรู้มวยไทย จะเป็นการสร้างนวัตกรรมที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ ทันสมัย และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถฝึกฝนท่ามวยไทยได้อย่างถูกต้องผ่านระบบตรวจสอบอัตโนมัติ พร้อมทั้งเรียนรู้ประวัติศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ นักเรียนทุกคนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนาทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และพฤติกรรม ให้มีความคิดที่สร้างสรรค์ คิดทำหาย และแก้ไขปัญหาเป็น กีฬามวยไทยเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ๓R๘C ตลอดจนการพัฒนาสมรรถนะ ๕ ด้าน กีฬามวยไทยถือเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่สามารถนำไปใช้ทั้งในเชิงกีฬา และศิลปะการต่อสู้

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

มวยไทยถือเป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติที่มีความสำคัญและทรงคุณค่าในด้านวัฒนธรรม ประเพณี และการป้องกันตนเองสืบทอดมายาวนานหลายร้อยปี เดิมที มวยไทยเกิดขึ้นจากการที่บรรพบุรุษไทยนำศิลปะการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ มือ เท้า ศอก และเข่า มาประยุกต์ใช้เป็นอาวุธเพื่อป้องกันตนเองและประเทศชาติในยามศึกสงคราม จนได้รับการยกย่องว่าเป็น “ศาสตร์และศิลป์แห่งการต่อสู้ด้วยกายและใจ”

มวยไทยมิได้เป็นเพียงการต่อสู้เชิงกายภาพเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความงดงามทางศิลปวัฒนธรรม ผ่านท่วงท่าอันอ่อนช้อยผสมผสานความแข็งแกร่ง ตลอดจนการประกอบพิธีกรรมก่อนการชก เช่น การไหว้ครู รำมวย และการใช้ดนตรีปี่พาทย์ประกอบการชก สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ มวยไทยยังมีคุณค่าในเชิงการกีฬาและการออกกำลังกาย เนื่องจากเป็นกีฬาที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกาย ความมีวินัย การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รวมถึงการปลูกฝังคุณธรรมและจิตวิญญาณนักกีฬา อีกทั้งยังช่วยสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในระดับนานาชาติ มีการจัดการแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ และได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางจนกลายเป็น Soft Power สำคัญที่เผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่สายตาชาวโลก

ดังนั้น การอนุรักษ์และพัฒนามวยไทยจึงไม่เพียงเป็นการรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ แต่ยังเป็น การเสริมสร้างสุขภาพกายใจ สร้างอาชีพ และส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศไทยในระดับสากล อันเป็น หลักการและเหตุผลสำคัญที่ควรผลักดันให้มวยไทยคงอยู่คู่ชาติไทยสืบไป “คิตะมวยไทย” (KITA Muaythai) หรือที่เรียกว่า “แอโรบิคมวยไทย” เป็น SOFT POWER แนวใหม่ ที่จะช่วยเผยแผ่ศิลปะแม่ไม้มวยไทยให้โด่งดังทั่วโลก ผ่านเทรนด์ในการออกกำลังกายตามจังหวะเพลง คล้ายการเต้นแอโรบิคแดนซ์ แต่เป็นสไตล์ไทยประยุกต์ โดยนำท่าแม่ไม้มวยไทย ซึ่งใช้อวัยวะทั้ง หมัด เท้า เข่า ศอก มาเป็นท่วงท่าลีลาในการเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะดนตรีที่สนุกสนานเร้าใจ ช่วยเสริมเพิ่มความอึดเหนี่ยว รวมทั้งนำเอาเพลงพื้นถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแต่ละภาค ผสมเข้ากับศิลปะการรำร่ายอันงดงาม ตามความคิดสร้างสรรค์

จากสภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆ ด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ มีความรู้และประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนใช้ในการศึกษาต่อและใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข เกิดความสามัคคีในหมู่คณะและมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง พัฒนา และอนุรักษ์มวยไทยควรมีการบูรณาการเข้ากับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างเยาวชนไทยให้มีความรู้ คู่คุณธรรม ทักษะปฏิบัติจริง และสุขภาพที่แข็งแรง กระบวนการ ๔H จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการพัฒนา เพื่อให้เกิดผลลัพธ์รอบด้านทั้งด้านความคิด จิตใจ ร่างกาย และการปฏิบัติ ทั้งนี้ทางโรงเรียนได้คัดเลือก กิจกรรมเต้นคิตะมวยไทย เพราะนักเรียนมีความสนใจและได้รับเลือกเป็นตัวแทนในการแข่งขันงาน ศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับมวยไทยอย่างเป็นระบบ (Head)
๒. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกในการอนุรักษ์มวยไทย (Heart)

๓. เพื่อสร้างทักษะการปฏิบัติและความสามารถในการประยุกต์ใช้มวยไทย (Hand)

๔. เพื่อเสริมสร้างสุขภาพกายและสุขภาพจิตด้วยกิจกรรมมวยไทย (Health)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง จำนวน ๘ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

Active Learning หรือ การเรียนรู้เชิงรุก เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ แตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ครูเป็นผู้บรรยาย ผู้เรียนเป็นเพียงผู้ฟัง แต่ใน Active Learning ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือทำ คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็น ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) คอยชี้แนะและสนับสนุนให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เชื่อว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ มากกว่าการนั่งฟังเพียงอย่างเดียว

◆ ลักษณะสำคัญของ Active Learning

๑. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ โดยครูจะออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตลอดเวลา
๒. การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม อภิปราย หรือโต้แย้งเชิงเหตุผลร่วมกับเพื่อนและครู
๓. การลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) ผู้เรียนต้องทำกิจกรรม เช่น การทดลอง การแก้ปัญหา การสร้างผลงาน หรือการทำโครงการจริง
๔. การคิดวิเคราะห์และการสะท้อนคิด (Critical Thinking & Reflection) ผู้เรียนต้องคิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

◆ รูปแบบกิจกรรมที่ใช้ใน Active Learning

- การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-based Learning) → ผู้เรียนทำโครงการจริงจนเกิดขึ้นงาน
- การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) → เรียนรู้จากโจทย์ปัญหาที่ท้าทาย
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) → การทำงานเป็นทีมและเรียนรู้จากกันและกัน
- การอภิปราย การโต้เถียง หรือการระดมสมอง (Discussion, Debate, Brainstorming)

- การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-based Learning)
- การเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning) เช่น การเขียนบันทึกสะท้อนความรู้สึกหลังเรียน

◆ ประโยชน์ของ Active Learning

- ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนุกกับการเรียนรู้
- พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Critical Thinking, Creative Thinking)
- ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และการแก้ปัญหา
- ทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง
- เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงและสามารถนำไปใช้ได้จริง

◆ บทบาทของครูและผู้เรียนใน Active Learning

- ครู → ผู้ออกแบบกิจกรรม ผู้จัดประสบการณ์ และผู้ให้คำแนะนำ
- ผู้เรียน → ผู้แสวงหาความรู้ ผู้ลงมือทำ ผู้คิดวิเคราะห์ และผู้สร้างสรรค์ผลงาน

◆ สรุป การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน “เรียนรู้ด้วยตนเอง” มากกว่า “รอรับความรู้” เพียงอย่างเดียว กิจกรรมที่ออกแบบต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ คิด-ทำ-แลกเปลี่ยน-สะท้อน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะวิชาการ แต่ยังสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ ๒๑ ให้ผู้เรียนเป็นทั้ง คนเก่ง คนดี และคนมีความสุข

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ

กระบวนการพัฒนาโดยใช้ 4H เป็นองค์ประกอบ การพัฒนานวัตกรรมการมวยไทยด้วยกระบวนการ 4H เป็นการบูรณาการทั้งความรู้ ทักษะ คุณธรรม และสุขภาพเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่สมบูรณ์รอบด้าน โดยมีกระบวนการดังนี้



๑. Head (สมอง/ความรู้)

ในขั้นแรกจะมุ่งเน้นไปที่การสร้างองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับมวยไทยอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ ความเป็นมา ความสำคัญในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ รวมไปถึงหลักการ เทคนิค และท่าทางพื้นฐานของมวยไทย นอกจากนี้ยังต้องใช้สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น วิดีทัศน์ ๓ มิติ สื่อดิจิทัล อินโฟกราฟิก หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายและเกิดความสนใจมากขึ้น กระบวนการนี้จะช่วยพัฒนาทักษะทางปัญญา การคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยง และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

๒. Heart (หัวใจ/คุณธรรม จิตใจ)

ขั้นต่อมาจะเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงามผ่านการเรียนรู้มวยไทย โดยเฉพาะการเคารพครูบาอาจารย์ตามขนบธรรมเนียม การมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม และการซึมซับคุณค่าของความอดทน ความเพียรพยายาม และความมีน้ำใจนักกีฬา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้คำสอนที่ว่า “รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย” ผ่านการฝึกและการแข่งขัน ตลอดจนการทำกิจกรรมจิตอาสาหรือการทำงานเป็นทีมที่สร้างความรับผิดชอบต่อส่วนรวม กระบวนการนี้จะช่วยพัฒนาจิตใจและอารมณ์ของผู้เรียนให้มีความเข้มแข็งและมีความเมตตาต่อผู้อื่น

๓. Hand (มือ/การปฏิบัติจริง)

ในขั้นนี้จะเป็นการนำความรู้และคุณธรรมที่ได้รับมาลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกท่ามวยไทยตั้งแต่ท่าพื้นฐานจนถึงท่าที่ซับซ้อน รวมไปถึงการใช้มวยไทยในชีวิตจริง เช่น การออกกำลังกาย การแสดง ศิลปวัฒนธรรม หรือการประยุกต์ใช้เพื่อการป้องกันตัว นอกจากนี้ยังสามารถจัดกิจกรรมโครงงานสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบ “มวยไทยแอโรบิก” หรือการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านการแสดงโชว์ การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และการประเมินทักษะปฏิบัติจริง กระบวนการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและเห็นคุณค่าของการลงมือทำ

๔. Health (สุขภาพ/ร่างกายและจิตใจ)

องค์ประกอบสุดท้ายคือการพัฒนาสุขภาพทั้งกายและใจ ผ่านการฝึกซ้อมมวยไทยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายให้แข็งแรง มีความยืดหยุ่น ความทนทาน และความคล่องตัว อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมสุขภาพจิต ลดความเครียด เพิ่มสมาธิ และสร้างความสุขให้กับผู้เรียน การประเมินสมรรถภาพทางกายก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนการส่งเสริมกิจกรรมกีฬาเพื่อสุขภาพ จะทำให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจนและยั่งยืน

สรุป กระบวนการพัฒนาด้วย ๔H ถือเป็นการสร้างการเรียนรู้เชิงองค์รวมที่สมบูรณ์ โดย Head ช่วยพัฒนาความรู้และทักษะการคิด Heart สร้างคุณธรรมและจิตสำนึก Hand พัฒนาทักษะการปฏิบัติจริง และ Health ส่งเสริมสุขภาพกายใจ เมื่อผสานเข้ากับมวยไทย จะทำให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้เรียนรู้ศิลปะการต่อสู้ แต่ยังสามารถพัฒนาเป็น “คนเก่ง คนดี และมีสุข” พร้อมทั้งจะอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติอย่างยั่งยืน

๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model ๔ H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีขั้นตอนดังนี้

การบูรณาการหลักการ Active Learning และกระบวนการ Model ๔ H

โมเดล ๔ H (Head, Heart, Hand, Health) เป็นโมเดลการศึกษาและการพัฒนาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยเฉพาะในโครงการพัฒนาเด็กและเยาวชน เน้นการพัฒนา “คน” ให้สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ ความรู้ และการปฏิบัติจริง

๑. Head (สมอง/ความรู้)

- พัฒนาการความรู้เกี่ยวกับมวยไทย เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคนิคท่ามวย
- ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม (เช่น VR, AR, สื่อดิจิทัล) เพื่อจำลองการเรียนรู้ท่ามวย
- จัดทำหลักสูตรบูรณาการมวยไทยในวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

๒. Heart (หัวใจ/คุณธรรม จิตใจ)

- ปลูกฝังคุณค่าทางวัฒนธรรม ความมีระเบียบวินัย ความเคารพต่อครูมวย
- สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปะมวยไทยให้คงอยู่คู่ชาติไทย
- ส่งเสริมจิตวิญญาณนักกีฬา คือ “รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

๓. Hand (มือ/การปฏิบัติจริง)

- ฝึกปฏิบัติท่ามวยไทยเบื้องต้นจนถึงทำขั้นสูง
- กิจกรรม Workshop, โครงการ, การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ เช่น มวยไทยแอโรบิก
- การประยุกต์ใช้มวยไทยกับการป้องกันตัวในชีวิตประจำวัน

๔. Health (สุขภาพ/ร่างกาย)

- ใช้มวยไทยเป็นการออกกำลังกายที่เสริมสร้างความแข็งแรง ยืดหยุ่น และความอดทน
- ส่งเสริมสุขภาพจิต ลดความเครียด สร้างสมาธิ
- ป้องกันโรคอ้วน เบาหวาน และโรคที่เกี่ยวข้องกับการขาดการเคลื่อนไหว

การบูรณาการหลักการ Active Learning

๑. ใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน

๒. ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

การบูรณาการศิลปะมวยไทยกับการเรียนรู้

๑. ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (ศิลปะมวยไทย)

๒. เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา พลศึกษา ศิลปะ หรือประวัติศาสตร์

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑: การเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของศิลปะมวยไทย

กิจกรรมที่ ๒: การเรียนรู้ที่มาและความสำคัญของการออกกำลังกาย

กิจกรรมที่ ๓: การเรียนรู้เกี่ยวกับชุด อุปกรณ์ และเครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการเรียน

กิจกรรมที่ ๔: การเรียนรู้หลักการไหว้ครู

กิจกรรมที่ ๕: การเรียนรู้กฎ กติกาและข้อตกลง

กิจกรรมที่ ๖: การเรียนรู้ทักษะเบื้องต้นในการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model ๔H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีแผนการจัดการเรียนกิจกรรมคีตะมวยไทย จำนวน ๔๐ แผน กิจกรรมเรียนรู้คีตะมวยไทย ๖ กิจกรรม มีโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- ๓) เพื่อส่งเสริมความสามัคคีผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- ๔) เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนาน พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี โดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๓) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านการเคลื่อนไหวและด้านร่างกาย การมีวินัยในการฝึกซ้อม
- ๔) สำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๓) เลือกกิจกรรมคีตะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและสอดแทรกความสามัคคีในการเรียนรู้ เช่น การปฏิบัติตนตามบทบาทและกฎกติกาในสังคัม การเคารพกฎกติกา มีความสามัคคีในการฝึกซ้อมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย
- ๔) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๓) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย
- ๔) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การมีวินัยในการเรียน มีวินัยในการฝึกซ้อมผลที่ได้จากการฝึกท่ามวยไทย
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
- สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการมีวินัยและการเคลื่อนไหวร่างกาย

การประเมินผล (Evaluation):

- ๓) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินด้านความมีวินัยผ่านการสังเกตพฤติกรรม รายบุคคลโดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินผลทักษะด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบมวยไทยจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ๔) การประเมินผลการทำงานกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เรียนมีความรู้คุณธรรม และทักษะการปฏิบัติจริงด้านมวยไทย
๒. สุขภาพกายและสุขภาพใจแข็งแรงขึ้น
๓. มวยไทยได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ
๔. โรงเรียนหรือชุมชนมีนวัตกรรมใหม่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท ถัวเฉลี่ยทุกรายการ

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัด และประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
๑. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาศิลปะมวยไทย	- ทดสอบการเรียนรู้ ก่อนเรียน – หลังเรียน เรื่อง ศิลปะมวยไทย	- แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง ศิลปะมวยไทย
๒. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบมวยไทย	- การประเมินสมรรถนะ	- แบบประเมินสมรรถนะ
๓. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในการเป็นผู้อนุรักษ์สืบสานศิลปะมวยไทยของไทย	- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุนิสา เนื้อทอง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การแสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการใช้สื่อ

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการศึกษา มีจุดมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา และมีความสุข เกิดสมรรถนะหลัก ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอน จึงเป็นเรื่องที่มีประโยชน์กับผู้เรียน ซึ่งสื่อประเภทเกม สามารถนำมาใช้บูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ได้ จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีเนื้อหาความรู้เป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อให้มีความคงทนของความรู้ได้ดีกว่าหรือเท่ากับการสอนปกติ โดยวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แบบเกม คือ การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่สามารถนำไปใช้ทั้งในเชิงกีฬา และการต่อสู้ศิลปะประเภทนี้ มีมาแต่โบราณกาล เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวชนิดหนึ่งที่ใช้อวัยวะเกือบทุกส่วนของร่างกาย เช่น ศอก เข่า เท้า และหมัด เป็นศิลปะในการต่อสู้แข่งขัน ฝึกซ้อม ออกกำลังกาย เพื่อช่วยพัฒนาร่างกายอารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา และสร้างเสริมให้มีสมรรถภาพทางกายที่ดี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทย เป็นแบบอย่างการออกกำลังกาย เชื่อมโยงสังคมไทยในอนาคต ให้คนในชาติรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นไทย มากขึ้น การนำกีฬามวยไทยมาประยุกต์ประกอบเพลงให้เป็นรูปแบบ การเต้นแอโรบิก โดยเรียกว่า “คีตะมวยไทย” โดยนำเอาทักษะมวยไทยพื้นฐานต่าง ๆ มาจัดระเบียบ เป็นท่าเต้นในการออกกำลังกาย ตามขั้นตอนของการเต้นแอโรบิก การออกกำลังกายในลักษณะนี้ สามารถปฏิบัติได้ไม่ยาก ใช้อุปกรณ์และสถานที่น้อย ปัจจุบันได้มีการนำคีตะมวยไทย มาใช้เป็นการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพอย่างแพร่หลาย มีการใช้ดนตรีประกอบ เช่น เสียงปี่ กลอง และฉิ่ง จึงมีความสนุกสนานเร้าใจ ซึ่งนอกจากจะสร้างบรรยากาศแล้วยังช่วยกระตุ้นความฮึกเหิมของนักมวยอีกด้วย การพัฒนาต่อยอดมาเป็นคีตะมวยไทยจึงเป็นการนำเอาแก่นของมวยไทยมาผสมผสานกับดนตรีสมัยใหม่ เกิดเป็นการออกกำลังกายรูปแบบใหม่ที่ทั้งสนุกและได้ประโยชน์

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียน สอดคล้องกับสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง คือการปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก เคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธีเพื่อให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ฝึกฝนจิตใจให้มีสมาธิ และมีความรับผิดชอบ ส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียนทั้งในด้านการให้ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้สร้างนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model นำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เข่า ศอก มาออกแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

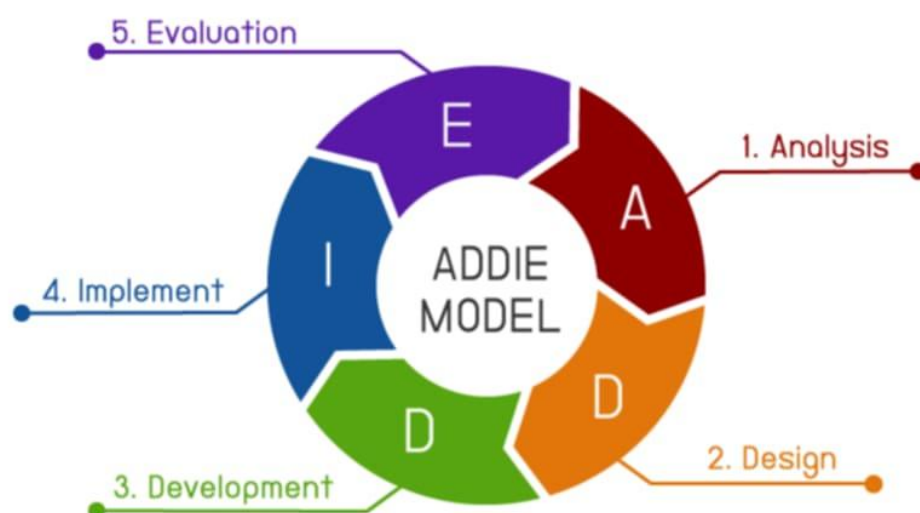
๑. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะมวยไทยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม
๓. เพื่อให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปลี่ยนการเรียนรู้จากการฟังเป็นการเรียนรู้จากการเล่นฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model โดยขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้



๑) A - Analysis (การวิเคราะห์)

วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน กลุ่มเป้าหมาย ปัญหา/ความท้าทาย และเทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้

๒) D - Design (การออกแบบ)

ออกแบบโครงสร้างของเกม รวมถึงเนื้อหาวิชาที่สอดแทรกในเกม

๓) D - Development (การพัฒนา)

จัดทำสื่อจากแบบที่ออกแบบไว้ เช่น บัตรคำท่าทางมวยไทย

๔) I - Implement (การดำเนินการ)

ทดลองใช้เกมกับกลุ่มเป้าหมาย สังเกตการเล่นและพฤติกรรมของผู้เล่น

๕) E - Evaluation (การประเมินผล)

ประเมินทักษะของผู้เรียน เช่น ความถูกต้องของท่า การจดจำชื่อท่า การทำงานเป็นทีม

หลักการสอนแบบใช้เกม (Game-based Learning) คือ การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ มีส่วนร่วม และเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ผ่านการออกแบบเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน พร้อมสร้างสภาพแวดล้อมที่ท้าทาย มีกลไกการให้รางวัลและผลตอบรับ (Feedback) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการจัดการกับอุปสรรค เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม ซึ่งนำไปสู่การจดจำเนื้อหาและทักษะที่จำเป็น

ขั้นที่ ๑ ขั้นสำรวจความรู้ : ครูทบทวนเนื้อหาในบทเรียนการสู่มคำถามให้นักเรียนตอบ

ขั้นที่ ๒ ขั้นอธิบายกิจกรรม : บอกชื่อเกม บอกกติกาการเล่น เกม แจกอุปกรณ์ในการเล่น เกม แบ่งกลุ่มนักเรียน

ขั้นที่ ๓ ขั้นเล่นเกม : นักเรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

ขั้นที่ ๔ ขั้นเสนอความคิด : ผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ ๕ ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล : ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑) บูรณาการกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

๒) บูรณาการศิลปะมวยไทยกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา พลศึกษา ศิลปะ ประวัติศาสตร์ โดยสอดแทรกเนื้อหาลงไปในเกมเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๓) ชื่อกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑ มวยไทยตามจังหวะ

กิจกรรมที่ ๒ จับคู่ความรู้

กิจกรรมที่ ๓ เปิดป้าย ทายสีฉันทคือใคร

กิจกรรมที่ ๔ จับคู่เสียงกับเครื่องดนตรี

กิจกรรมที่ ๕ ทายสีใครถูก

กิจกรรมที่ ๖ ทำท่า ตามคำบอก

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model มีโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- ๕) เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen: AC) ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- ๖) เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๕) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และการเคลื่อนไหว
- ๖) สำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๕) เลือกกิจกรรมคีตะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง เช่น การปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท และกฎกติกาในสังคม เคารพสิทธิมนุษยชน รับผิดชอบต่อส่วนรวม (Accountability) มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย
- ๖) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๕) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบ บัตรคำ และวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย
- ๖) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- ๑) อธิบายเกี่ยวกับแม่ไม้มวยไทยและเรียนรู้แม่ไม้มวยไทยพื้นฐาน เช่น ทำป้องกันตัว ทำไหว้ครู
- ๒) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม เช่น จับคู่แม่ไม้มวยไทย
- ๓) ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์

การประเมินผล (Evaluation):

- ๕) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินทักษะการคิดผ่านการทำงานกลุ่ม

การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย ประเมินจากคะแนนของเกม และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

- ๖) การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านผู้เรียน

พัฒนาทักษะด้านสติปัญญา การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึก ปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ด้านครูผู้สอน

เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน การสังเกตและการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ

พัฒนาทักษะการออกแบบการเรียนรู้

สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องประเมิน

๑. คะแนนของเกม
๒. การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา
๓. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่น

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นายภูวรินทร์ หล้าขวา ตำแหน่ง ครู ค.ศ.๒ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสารักษามวยไทยโดยใช้ Model ๓CEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อส่งเสริมจิตอาสารักษามวยไทยด้วยรูปแบบ ๓CEP โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๔.๑ วิเคราะห์บริบทและเป้าหมายของการพัฒนา

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการอิสระและมีความคิดเป็นของตัวเอง การเปลี่ยนแปลงสู่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงพร้อมกันหลายด้าน และการบูลลี่ (Bully) ก็มักจะเกิดในช่วงวัยนี้ อาจเป็นเรื่องยากที่เด็กจะรับมือได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นจึงได้นำเอาทักษะศิลปะมวยไทยมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักวิธีป้องกันตนเอง เรียนรู้ทักษะเอาตัวรอด สอดแทรกการออกกำลังกาย เพื่อให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย และเพื่อเป็นการสืบสานศิลปวัฒนธรรมด้านมวยไทยให้อยู่คู่สังคมไทย

กำหนดเป้าหมาย:

- เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของมวยไทยให้อยู่คู่สังคมไทย (Conservation)
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี (Exercise)
- เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Collaboration)

๔.๒ การส่งเสริมความยั่งยืน

- จัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องหรือสร้างชุมชนศิลปะมวยไทยในโรงเรียน (Community)
- จัดกิจกรรมเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยในงานต่าง ๆ (Publish)

การจัดกิจกรรมศิลปะมวยไทยผ่านกระบวนการ Active Learning ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้ลงมือทำ และได้ใช้กระบวนการทำงานร่วมกันเป็นทีม ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการป้องกันตนเอง ทักษะการออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี และเป็นการสืบสานอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้อยู่คู่กับสังคมไทย

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและความเป็นมานวัตกรรม

ความเป็นมา หลักการและเหตุผล

กิจกรรม "ศิลปะมวยไทย" เป็นการผสมผสานศิลปะมวยไทยเข้ากับดนตรีในลักษณะของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

นอกจากนี้ การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในกลุ่มเยาวชนยังคงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญ เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตและกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เยาวชนห่างไกลจากรากเหง้าวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย การนำนวัตกรรม "ศิลปะมวยไทย" มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงถือเป็นการเชื่อมโยงความร่วมสมัยใหม่กับวัฒนธรรมไทยอย่างกลมกลืน โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งทักษะการคิดและคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

นวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

จากการแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ ๗๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ ที่ผ่านมา โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้รับรางวัลชนะเลิศเหรียญทอง การแข่งขันศิลปะมวยไทย ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และได้รับรางวัลเหรียญเงิน ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจและชื่นชอบกีฬาศิลปะมวยไทย นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้ลงมือทำในสิ่งที่ถนัดและชื่นชอบ ได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม ก่อให้เกิดการ

เรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการป้องกันตนเอง ทักษะการออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี และเป็น การสืบสานอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้อยู่คู่กับสังคมไทย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อต่อยอดไปสู่การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๙. หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้พัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory)

ทฤษฎีนี้เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ในกรณีของกิจกรรมศิลปะมวยไทย ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เช่น การคิดวิเคราะห์ท่าทาง การเชื่อมโยงดนตรีและการเคลื่อนไหว รวมถึงการปรับปรุงการเคลื่อนไหวตามข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมทีม

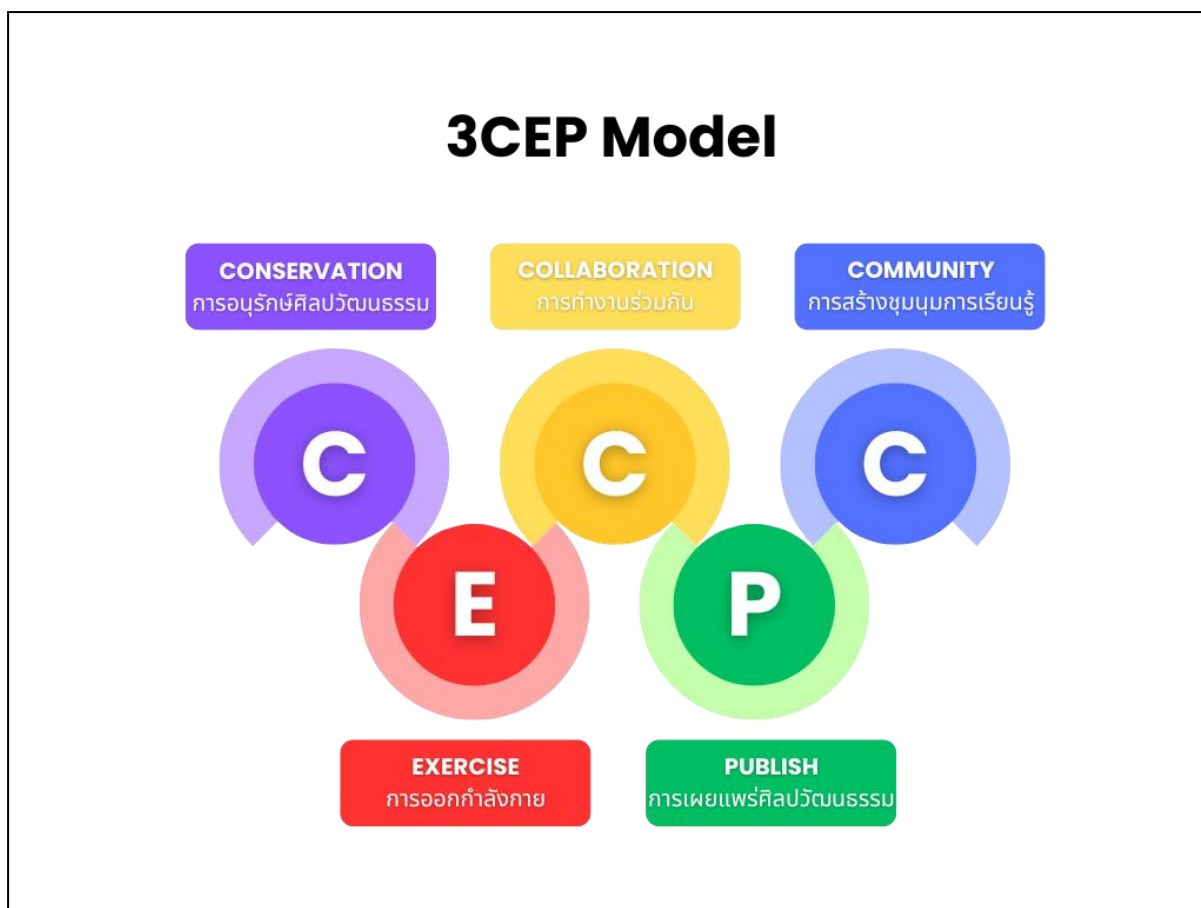
แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้การปฏิบัติจริง (Experiential Learning Theory)

แนวคิดนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมจริง เช่น การฝึกท่ามวยไทยผสมผสานกับดนตรีไทย และการทำงานกลุ่มในการออกแบบการแสดงศิลปะมวยไทย กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การวางแผน และการสื่อสารระหว่างกลุ่ม รวมถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถหลากหลายด้านของผู้เรียน เช่น ความสามารถทางร่างกาย-การเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) และความสามารถด้านดนตรี (Musical Intelligence) ซึ่งเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่ผสมผสานการเคลื่อนไหวและเสียงดนตรี การใช้ทฤษฎีพหุปัญญาจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดในหลายมิติ เช่น การคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงระบบผ่านกระบวนการฝึกและแสดง

รูปแบบการดำเนินงาน



๑. **Conservation (การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม)** : ครูจัดกิจกรรมศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบสานภูมิปัญญา อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของมวยไทยให้อยู่คู่สังคมไทย
๒. **Exercise (การออกกำลังกาย)** : ครูออกแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี
๓. **Collaboration (การทำงานร่วมกัน)** : ครูจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานประสานกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง นักเรียน-นักเรียน นักเรียน-ครู และสามารถต่อยอดไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับภายนอกได้
๔. **Community (ชุมชนแห่งการเรียนรู้)** : ครูจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และมีการสร้างชุมชนศิลปะมวยไทยในโรงเรียน เพื่อรวบรวมผู้ที่สนใจในศิลปะมวยไทยไว้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน
๕. **Publish (การเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม)** : ครูส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสในการนำเสนอศิลปวัฒนธรรมไทยในงานต่าง ๆ ผ่านการแสดงโชว์ หรือการประกวดในงานแข่งขันศิลปหัตถกรรม

๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

การบูรณาการหลักการ Active Learning

- ใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน
- ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

การบูรณาการคีตะมวยไทยกับการเรียนรู้

๑. ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (คีตะมวยไทย)

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑: การเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของคีตะมวยไทย

กิจกรรมที่ ๒: การเรียนรู้ที่มาและความสำคัญของการออกกำลังกาย

กิจกรรมที่ ๓: การเรียนรู้เกี่ยวกับชุด อุปกรณ์ และเครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการเรียน

กิจกรรมที่ ๔: การเรียนรู้หลักการไหว้ครู

กิจกรรมที่ ๕: การเรียนรู้กฎ กติกาและข้อตกลง

กิจกรรมที่ ๖: การเรียนรู้ทักษะเบื้องต้นในการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก

กิจกรรมที่ ๗: การเรียนรู้ทักษะการปฐมพยาบาลเบื้องต้น

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

นักเรียนจะสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบศิลปะมวยไทยได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม ผ่านการฝึกฝนและประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ในบริบทจริง

การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติการนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม โดยสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอท่าทางมวยไทยให้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน

นักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดี

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- ๓) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- ๔) เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๓) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านทักษะการคิดและการเคลื่อนไหว
- ๔) สสำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๓) เลือกกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์และสร้างกลยุทธ์ในการออกท่ามวยไทยในสถานการณ์ต่าง ๆ
- ๔) ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงทักษะในการใช้ท่ามวยไทย

๙) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

๗) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย

๘) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจในขณะฝึกท่ามวยไทย
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
- สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับการคิดอย่างมีเหตุผล

การประเมินผล (Evaluation):

๗) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินทักษะการคิดผ่านการทำงานกลุ่ม การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

๘) การประเมินผลการทำงานกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกท่ามวยไทย
- ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑.ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุชาณิดา นวนทอง ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒.ชื่อนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์
ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

มีการสำรวจปัญหาสภาพพื้นฐานของนักเรียนทุกคนด้วยระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยการออกเยี่ยม
บ้าน ส่งผลให้ทราบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ส่วนใหญ่จะมีฐานะค่อนข้างขาดแคลน ผู้ปกครองมีอาชีพ
รับจ้าง ทำนา ปลูกพืชผัก ค่าขายเล็กๆ น้อยๆ และไปทำมาหากินต่างถิ่น ปล่อยให้เด็กอาศัยอยู่กับปู่ย่า ตายาย
หรือญาติ มากกว่าอยู่ร่วมกับพ่อแม่ ส่งผลให้ขาดความอบอุ่น เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ
ปัญหายาเสพติดได้ โรงเรียนจึงให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วม
วางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมรับผิดชอบร่วมแก้ปัญหา ร่วมติดตามประเมินผล

๔.๑ วิเคราะห์บริบทและเป้าหมายของการพัฒนา

- วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ อยู่ในวัยอยากรู้อยากลอง ต้องการสร้าง
ตนเองให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน จึงต้องใช้กิจกรรมเข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมในการป้องกันปัญหา
ยาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด
- กำหนดเป้าหมาย:
 - มีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข
 - มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามก
อนาจาร การพนันและการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน
 - ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม

๔.๒ การส่งเสริมความยั่งยืน

- จัดกิจกรรมต่อเนื่องเกี่ยวกับการป้องกันปัญหายาเสพติดและสร้างชุมชนคลินิกเสมารักษ์
- สร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น วิดีโอยาเสพติด และโทษ

- เชิญวิทยากรมาให้ความรู้

การพัฒนาแนวทางดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความสนใจและทักษะรอบด้านให้กับนักเรียน ผ่านการบูรณาการเชิงปฏิบัติแบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน โดยมีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ด้วยพระราชกระแสรับสั่งของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เกี่ยวกับยาเสพติดที่ว่า "...การส่งเสริมที่จะไปเอาใจใส่เยาวชนผู้ที่ได้กระทำผิด และโดยเฉพาะ ผู้ที่เป็นเหยื่อของยาเสพติด ก็เป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้บ้านเมืองมีความผาสุกได้ เพราะว่าเป็นเรื่องของ การทำลายร่างกายจิตใจของประชาชนโดยยาเสพติด ซึ่งเป็นเรื่องของธรรมชาติ ของความหลงอย่างหนึ่ง คือ คนที่มักง่ายในชีวิตก็ใช้ยาเสพติด บางคนก็เคราะห์ร้าย ส่วนมากก็เคราะห์ร้าย เพราะว่าถูกชักชวนไป เสพติดและอาจเป็นเรื่องของการบ่อนทำลายจากบุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในด้านการค้า หรือในด้านการสร้างอิทธิพลด้วย อาจเป็นถึงขนาดเป็นแผนการ ในทางการเมืองก็ได้ จึงเป็นเรื่องที่ใหญ่และสำคัญทั้งในกรุงทั้งในต่างจังหวัด มีความสำคัญที่จะให้ประชาชน ซึ่งแต่ละคนก็เป็นประชาชนผู้สนใจควรจะพยายาม รักษาส่วนรวมของเราด้วยวิธีที่ประเสริฐที่สุด คือวิธีของพุทธศาสนา ซึ่งถ้าเรามาดูจริงๆ ก็ไม่ใช่เป็นศาสนาที่คร่ำครึ เป็นเครื่องมือที่ดี เราต้องพูดอย่างตรงไปตรงมาว่า พุทธศาสนาไม่ใช่สิ่งที่จะมาแสดงโอ้อวดกันว่าเรารู้ไม่รู้ แต่ว่าเป็นเครื่องมือที่ดี เป็นสิ่งที่จะทำให้เรามีชีวิตได้ ก็ไม่จำเป็นที่จะโอ้อวดอะไร..." (พระบรมราชาโชวาทพระราชทานแก่คณะกรรมการสภายุวพุทธิกสมาคมแห่งชาติ ในโอกาสเข้าเฝ้าฯ ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน วันที่ ๒๔ กรกฎาคม ๒๕๑๖)

สถานการณ์สภาพแวดล้อมของสังคมปัจจุบันจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้น ทั้งปัญหายาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า การบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ สื่อลามก อนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท โดยสาเหตุสำคัญมาจากปัญหาครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่เป็นอุปสรรค สิ่งยั่วยุ และการใช้ความรุนแรงในสังคม ซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องมากมาย นอกจากนี้เด็กและเยาวชนที่ขาดความตระหนักรู้ การปลูกฝังความรู้ คุณธรรม จริยธรรม ทักษะการคิด วิเคราะห์ ขาดเหตุผลในการแก้ไขปัญหา และไม่ได้รับการดูแลช่วยเหลือที่เหมาะสม

การสร้างภูมิคุ้มกันยาเสพติดในเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา เน้นมาตรการที่เหมาะสมกับช่วงวัยและเป็นระบบต่อเนื่อง ภายใต้กรอบการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติดในสถานศึกษา ๕ ด้าน ประกอบด้วย ด้านการสร้างภูมิคุ้มกัน ด้านการค้นหา ด้านการรักษา ด้านการเฝ้าระวัง และด้านการบริหาร

จัดการ เพื่อให้เกิดการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษาที่เป็นระบบครบวงจร นอกจากนี้ สถานศึกษา ส่งเสริม สนับสนุน การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การจัดพื้นที่แหล่งเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมเสริมทักษะต่าง ๆ กิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน หรือกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาในมิติต่าง ๆ โดย อาจเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษาดำเนินการเอง หรือเป็นกิจกรรมที่หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการลดโอกาส ให้นักเรียนเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด อบายมุข หรือแหล่งมั่วสุมต่าง ๆ โดยเน้นการจัดกิจกรรม Active learning เพื่อให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ในการนี้ เพื่อเป็นการสอดส่องเฝ้าระวังนักเรียนร่วมกัน สถานศึกษาต้องขอความร่วมมือไปยังผู้ปกครองในการช่วยกันสอดส่อง ดูแล เฝ้าระวัง บุตรหลานอย่างใกล้ชิด โดยสร้างช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างครู และผู้ปกครอง การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษาจะสำเร็จ ได้ต้องร่วมมือกันจากหลายภาคส่วน โดยต้องมีกระบวนการดูแล เชื่อมโยง ส่งต่อ กำกับ ติดตาม ตั้งแต่นักเรียน อยู่ในรั้วสถานศึกษา และเมื่อเด็กกลับบ้านไปสู่ครอบครัวหรือชุมชน รวมถึงความร่วมมือจากหน่วยงานของ ภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงได้จัดทำนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อ ป้องกันปัญหาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ ขึ้น

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๓. เพื่อใช้ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ในการส่งเสริมและสนับสนุนกระบวนการ ดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติดและอบายมุขโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงให้เข้มแข็ง ต่อเนื่องและยั่งยืน
๔. เพื่อจัดกิจกรรมให้นักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ปลอดภัยเสพติด ปลอดภัยบุรี/บุรีไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มี คุณธรรมจริยธรรม

๘.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

๙.๑ ขั้นตอนการดำเนินงานและกระบวนการพัฒนา

กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยมีขั้นตอน ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การดำเนินงานโครงการสถานศึกษา ปลอดภัยเสพติดและ อบายมุข ตามกระบวนการ PDCA ดังนี้ การวางแผน (P) ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาปัจจุบัน แนวทางการ

ป้องกัน และแก้ไขปัญหาเสพติและอบายมุข การกำหนดเป้าหมายแสดงถึงคุณลักษณะหรือคุณภาพที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งระบุไว้ชัดเจนในแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา และแผนปฏิบัติการประจำปี จัดลำดับความสำคัญของเป้าหมาย วิเคราะห์ความต้องการนวัตกรรมที่ใช้เพื่อการป้องกัน และแก้ไขปัญหาเสพติและอบายมุข และความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กำหนดแนวทางในการดำเนินงานหรือวิธีปฏิบัติงาน โครงการสถานศึกษา ปลอดภัยเสพติติดและอบายมุข นำเป้าหมายที่เป็นเชิงนามธรรมมาทำให้เป็นรูปธรรมในทางปฏิบัติ กำหนดระยะเวลาว่าทำงานใดควรให้เสร็จเมื่อใด มีความก้าวหน้าตามแผนเพียงใด กำหนดงบประมาณที่จะต้องซื้อวัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งค่าตอบแทน และค่าใช้จ่ายอื่นๆ โดยคำนึงถึงความพอเพียงและความเหมาะสมคุ้มค่า กำหนดผู้รับผิดชอบที่เหมาะสมในการดำเนินงานทุกขั้นตอนหรือในกิจกรรม ซึ่งถือเป็นปัจจัยในการทำงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้กำหนดอย่างชัดเจน การปฏิบัติตามแผน (D) เมื่อวางแผนการปฏิบัติงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูและบุคลากรร่วมกันดำเนินการตามแผนที่จัดไว้ ในระหว่างการดำเนินงานมีการเรียนรู้เพิ่มเติม มุ่งเน้นประโยชน์ที่จะเกิดกับนักเรียนเป็นสำคัญ การตรวจสอบประเมินผล (C) การประเมินผลได้สะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินงานโครงการสถานศึกษา ปลอดภัยเสพติติดและอบายมุขที่ผ่านมาว่าบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้เพียงใด ต้องปรับปรุงแก้ไขในเรื่องใดบ้าง ผู้บริหาร ครูและบุคลากรต้องเข้าใจอย่างถูกต้อง ไม่กลัวการประเมินที่เป็นการประเมินตนเอง ซึ่งเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาไม่ใช่การตัดสินถูก - ผิด และการนำผลการประเมินมาปรับปรุงงาน (A) เมื่อครูและบุคลากรแต่ละคน แต่ละฝ่ายได้ประเมินผลการดำเนินงานโครงการสถานศึกษา ปลอดภัยเสพติติดและอบายมุขเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ส่งผลการประเมินให้คณะกรรมการที่รับผิดชอบ ซึ่งต้องรวบรวมผลการประเมินมาวิเคราะห์ สังเคราะห์แปลผลในภาพรวมทั้งหมด แล้วนำเสนอการประเมินต่อผู้เกี่ยวข้อง คือ ครูประจำชั้น ครูประจำวิชา ผู้บริหาร ผู้ปกครองนักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ เพื่อนำผลไปใช้ในการพัฒนางานของตนเองต่อไป

๙.๒ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา (Flow Chart) การดำเนินงาน DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติติด ภายใต้กระบวนการ PDCA ในการบริหารจัดการ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การวางแผน (P - Plan) การดำเนินงาน DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติติดของโรงเรียนเป็นการเตรียมการไว้ล่วงหน้า ในการวางแผนมีการกำหนดเป้าหมาย แนวทางการดำเนินงาน ผู้รับผิดชอบ ระยะเวลา และทรัพยากรที่ต้องใช้ทำงานให้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ มีการดำเนินการ ดังนี้

D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โดยการพัฒนาจะมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ร่วมกันดำเนินงานทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันต้านยาเสพติติด ตามแนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา สถานการณ์การแพร่ระบาดของยาเสพติติดและอบายมุขในโรงเรียนและชุมชน รวมทั้งนโยบายรัฐบาลและต้นสังกัด แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จัดทำแผนกลยุทธ์ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียน DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติติด

ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติตามแผน (D - DO) สร้างความรู้ความเข้าใจกับบุคลากรทุกฝ่าย รวมทั้งนักเรียน เพื่อนำ DOKJAN เครื่องมือสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ไปดำเนินการปฏิบัติงานตามแผน พัฒนาการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมใหม่ ดังนี้

O : Observe การสังเกต การสังเกตเป็นจุดประสงค์ขั้นต่อไปที่จะให้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียน คือ ฝึกให้นักเรียนรู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การคิดอย่างสร้างสรรค์ นำมาวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อปรับเปลี่ยนตามสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็วตลอดเวลา ให้เป็นผู้ที่มีภูมิคุ้มกัน ป้องกันตนเองจากสิ่งไม่ดีได้

K : Knowledge ความรู้ การจัดกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ด้านความรู้ทางวิชาการ ให้นักเรียน ทุกคนในโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้มีส่วนในการรับรู้ ได้แก่ กิจกรรมห้องเรียนสีขาว โดยคณะกรรมการฝ่ายการ เรียนร่วมกับคณะกรรมการฝ่ายกิจกรรม ร่วมกันจัดบอร์ดหรือป้ายนิเทศในห้องตัวเอง ในกิจกรรมหรือวันสำคัญต่างๆ เช่น วันสุนทรภู่ วันงดสูบบุหรี่โลก สัปดาห์วิทยาศาสตร์ วันเข้าพรรษา วันต่อต้านยาเสพติด เป็นต้น ตัวอย่างความรู้ที่กำหนดให้ เช่น โทษและภัยของยาเสพติดและอบายมุข หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการได้แก่ พี่สอนน้อง เพื่อนช่วยเพื่อน เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลานอกเหนือจากการเรียนการสอนปกติ มาทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

J : Join การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมและร่วมมือกันปรับปรุง แก้ไข และพัฒนานักเรียน โดยการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นหรือชุมชน โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายร่วมกันดำเนินงานทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันด้านยาเสพติด ตามแนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการ ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา สถานการณ์การแพร่ระบาดของยาเสพติดและอบายมุขในโรงเรียนและชุมชน รวมทั้งนโยบายรัฐบาลและต้นสังกัด แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จัดทำแผนกลยุทธ์ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติราชการประจำปีของโรงเรียน เพื่อการป้องกันและแก้ปัญหา ยาเสพติดและอบายมุข

A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวกโดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยการตรวจสอบคัดกรองนักเรียน ออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่มปกติ กลุ่มเสี่ยง กลุ่มมีปัญหา เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวก ๔ มาตรการ ๔ ดังนี้

๑. มาตรการค้นหา ดำเนินการตามมาตรการด้านการค้นหา เพื่อทำการคัดกรองนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนมาใช้

๒. มาตรการด้านการป้องกัน จัดกิจกรรมป้องกันความเสี่ยง และให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อป้องกันยาเสพติดและอบายมุข

๓. มาตรการด้านการเฝ้าระวัง ดำเนินการตามมาตรการด้านการเฝ้าระวัง มีการกำหนดนโยบาย แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานคลินิกเสมารักษ์ ตู้เสมารักษ์ และเสมารักษ์ออนไลน์ คณะกรรมการดำเนินงาน รับผิดชอบต่อคำปรึกษา ตลอดจนรายงานผลการดำเนินงาน และมีเครือข่ายในการเฝ้าระวังจากหน่วยงานภายในและภายนอก

๔. มาตรการด้านการบริหารจัดการ ดำเนินการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน โดยแต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล พร้อมทั้งรายงานผลการดำเนินงานและขยายผลการดำเนินงานสู่ชุมชน เครือข่าย และสาธารณชน

ขั้นที่ ๓ การตรวจสอบประเมินผล (C - Check) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินงานที่ผ่านมาว่าบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้เพียงใด ครูที่ปรึกษา นักเรียนแกนนำทุกฝ่ายดำเนินงานร่วมกันในการสังเกต ตรวจสอบ คัดกรองนักเรียนในห้อง เก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียน และมีการนิเทศ กำกับ ติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะ ดังนี้

N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนแกนนำและประเมินผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ ๔ มาตรการ และกิจกรรมเสริมทักษะชีวิต

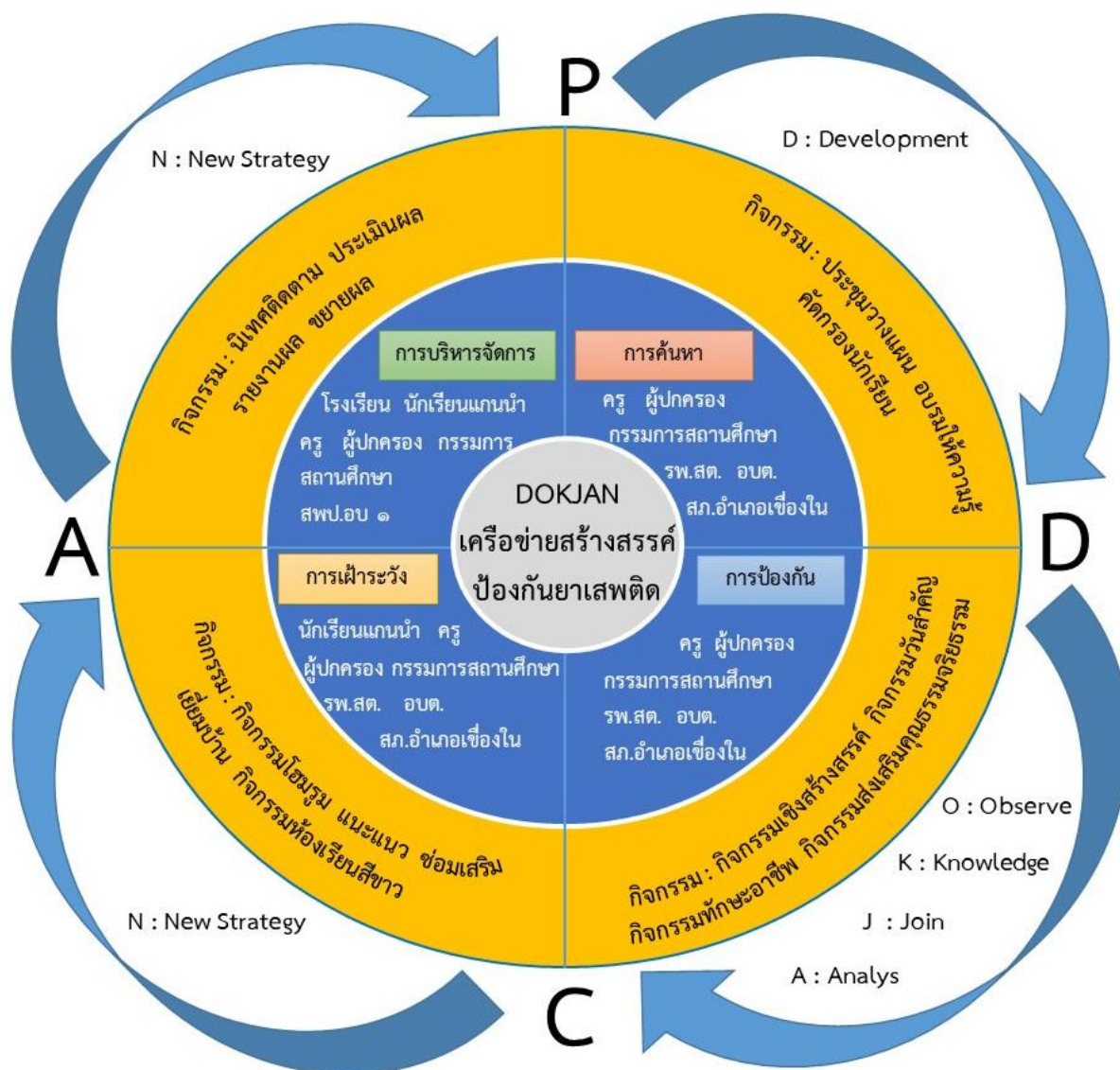
ขั้นที่ ๔ การนำผลการประเมินมาปรับปรุงงาน (A - Action) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลการดำเนินงานที่ผ่านมาว่าต้องปรับปรุงแก้ไขในเรื่องใดบ้าง แล้วนำผลการประเมินมาปรับปรุง พัฒนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สรุปผลที่ได้ และรายงานผลเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนแกนนำ ร่วมนิเทศ กำกับ ติดตามและประเมินผลและนำผลการประเมินมาปรับปรุง พัฒนา ขยายผลเครือข่าย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สรุปและรายงานผลเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบและพัฒนา (Flow Chart) การดำเนินงานโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและ อายมมุข DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ภายใต้กระบวนการ PDCA ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด โดยใช้กระบวนการ PDCA



ขั้นตอนการดำเนินงาน

DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด โดยใช้กระบวนการ PDCA



๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่าย สร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีขั้นตอนดังนี้

๑. D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายร่วมกันดำเนินงาน ทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันต้านยาเสพติดตามแนวทาง ภายใต้อุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย ยาเสพติดและอบายมุข เพื่อแสดงให้เห็นถึงเจตนารมณ์ความมุ่งมั่น และความตั้งใจที่จะร่วมกันดำเนินการ ป้องกัน และแก้ไขปัญหายาเสพติดและอบายมุขอันที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ดังนี้

๑.๑ จัดทำยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ โครงการของโรงเรียนในการป้องกัน และการแก้ไขปัญหายาเสพติดและอบายมุข

๑.๒ จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียนและหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไทร โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลท่าไทร สถานีตำรวจภูธรอำเภอเชิงไทร และนักเรียนทุกห้องเรียน โรงเรียนเครือข่าย ได้แก่ โรงเรียนบ้านกอก โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเขื่อนไต้ โรงเรียนบ้านหนองโนหนองดุน รวมทั้งนักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน เครือข่าย ผู้ปกครอง และร้านค้า

๒. O : Observe การสังเกต สังเกตสิ่งแวดล้อม สำนวจจุดเสี่ยงจุดที่คาดว่าจะใช้สูบบุหรี่โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงผลปรากฏว่าสถานที่เป็นจุดอับสายตาคนสามารถเป็นจุดที่นักเรียนมารวมตัวกันและดังต่อไปนี้

๒.๑. สำนวจจุดเสี่ยง

๒.๒. ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ บริเวณต่างๆ ของโรงเรียน

๓. K : Knowledge ความรู้ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงส่งเสริมเพิ่มความรู้โดยการจัดกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ด้านความรู้ทางวิชาการให้นักเรียนทุกคนในโรงเรียนได้มีส่วนร่วมในการรับรู้และมีทักษะ มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง ก่อให้เกิดทักษะชีวิตเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันปัญหาเสพติด ดังนี้

๓.๑ ตระหนักรู้ในตนเองเข้าใจ/เห็นใจผู้อื่น ตระหนักว่ายาเสพติด เป็นภัยใกล้ตัวต้องรู้เท่าทัน และหลีกเลี่ยงเข้าใจ เห็นใจผู้ได้รับผลกระทบ จากยาเสพติด

๓.๒ คิววิเคราะห์ รู้/เข้าใจ ภัยอันตรายและความเสี่ยงต่อปัญหาเสพติด

๓.๓ เห็นคุณค่าตนเองรับผิดชอบต่อสังคม ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยง ป้องกันตนเองและผู้อื่นจากปัญหาเสพติด

๓.๔ สื่อสารและสร้างสัมพันธภาพ เตือน ปฏิเสธ ให้คำปรึกษาและมีที่ปรึกษา

๓.๕ ตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ตัดสินใจโดยใช้เหตุผลมีทางเลือกที่เหมาะสมต่อปัญหา

๓.๖ คิดสร้างสรรค์ หาแนวทางในการป้องกันตนเองและผู้อื่น

นอกจากนี้นักเรียนยังร่วมกันจัดบอร์ดในห้องตัวเอง เกี่ยวกับความรู้ กิจกรรมหรือวันสำคัญต่างๆ และหากเพื่อนไม่เข้าใจหรือมีปัญหาจะมีกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน

๔. J : Join การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมและร่วมมือกันปรับปรุง แก้ไข และพัฒนานักเรียนระหว่างผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงมีการประชุม วางแผน ร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการ หัวหน้างานบริหารทั้ง ๔ ฝ่าย ครูผู้รับผิดชอบโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุข ตัวแทนจากภาคส่วนต่าง ๆ ร่วมกันออกแบบการพัฒนาในรูปแบบเพื่อขับเคลื่อน สถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย และอบายมุขอย่างยั่งยืนและเป็นปัจจุบัน และมีการทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย และอบายมุขให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ดังนี้

๒.๑ สถานีตำรวจภูธรอำเภอเขื่องใน กิจกรรมโครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน (D.A.R.E. ประเทศไทย) กิจกรรมการสุ่มตรวจปัสสาวะหาสารเสพติด และ กิจกรรมเสริมความรู้เรื่อง ยาเสพติดและอบายมุขกับตำรวจ

๒.๒ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลท่าไทร กิจกรรมการตรวจสุขภาพนักเรียน

๒.๓ องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไทร โครงการเข้าค่ายคุณธรรม โครงการโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพอนามัยและโภชนาการ และโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด

๒.๔ โรงเรียนเครือข่าย ได้แก่ โรงเรียนบ้านกอก โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเขื่อนใต้ โรงเรียนบ้านหนองโนหนองดุน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนสีขาว ฝ่ายการเรียน ฝ่ายการงาน ฝ่าย สารวัตรนักเรียน และฝ่ายกิจกรรม และกิจกรรมการดำเนินงานตามมาตรฐานด้านการป้องกัน ด้านการค้นหา ด้านการรักษา ด้านการเฝ้าระวัง และด้านการบริหารจัดการ

๒.๕ นักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน เครือข่ายผู้ปกครอง และร้านค้า ร่วมป้องกันปัญหายาเสพติดและอบายมุข

๕. A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวกโดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยการตรวจสอบคัดกรองนักเรียน ออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่มปกติ กลุ่มเสี่ยง กลุ่มมีปัญหา เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้ผ่านการปฏิบัติเพื่อการป้องกันการเฝ้าระวัง และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียนซึ่งเป็นกิจกรรมตามยุทธศาสตร์ ๔ มาตรการต่อไปนี้

๑. ดำเนินการตามมาตรการด้านการค้นหา เพื่อทำการคัดกรองนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยนำกระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ๕ ขั้นตอน ได้แก่ การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล การคัดกรองนักเรียน การส่งเสริมและพัฒนานักเรียน การป้องกันและแก้ไขปัญหานักเรียน และการส่งต่อ ไปใช้เพื่อความสะดวกในการดูแล ป้องกัน ช่วยเหลือ แก้ไขและเข้าถึงนักเรียนทุกคนซึ่งมีกิจกรรม ดังนี้

๑. กิจกรรมระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

๒. กิจกรรมสำรวจสภาพการใช้ยาเสพติดจำแนกกลุ่มปลอด กลุ่มเสี่ยง กลุ่มเสพ กลุ่มติด และกลุ่มค้า

๓. กิจกรรมห้องเรียนสีขาว ๔ ฝ่าย

๒. การป้องกัน จัดกิจกรรมป้องกันความเสี่ยงและให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อป้องกันยาเสพติดและอบายมุขได้ดำเนินการจัดกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

๑. กิจกรรมให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อป้องกันยาเสพติดและระบายนายก ไดแกกิจกรรมโครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน (D.A.R.E.ประเทศไทย)

๒. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตด้านสุขภาพอนามัย อารมณ์ และสังคม ไดแก กิจกรรมแข่งขันคีตะมวยไทย และกิจกรรมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

๓. กิจกรรมการประชุมผู้ปกครองชั้นเรียน กิจกรรมเยี่ยมบ้าน

๔. กิจกรรมโฮมรูม กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมสอนซ่อมเสริม

๕. กิจกรรมสวดมนต์ นั่งสมาธิสุดสัปดาห์ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงได้จัดกิจกรรมสวดมนต์ สมาธิสุดสัปดาห์ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณธรรมและศีลธรรมที่ดีงาม

๖. กิจกรรมโครงการงานยาเสพติดและอบายมุข

๗. โครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง”

๘. กิจกรรมฝึกทักษะอาชีพ

๓. การเฝ้าระวัง ดำเนินการตามมาตรการด้านการเฝ้าระวัง โดยมีการรับเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหา ยาเสพติดและอบายมุข ผ่านตู้เสมารักษ์ คลินิกเสมารักษ์ออนไลน์ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานรับให้คำปรึกษาตลอดจนรายงานผลการดำเนินงานและมีเครือข่ายในการเฝ้าระวังจากหน่วยภายในและภายนอกมีกิจกรรม ดังนี้

๑. การเฝ้าระวังและคัดกรองนักเรียนด้านสุขภาพ และสารเสพติด

๒. กิจกรรมชุมชนคลินิกเสมารักษ์

๓. กิจกรรมตู้แดงเสมารักษ์

๔. คลินิกเสมารักษ์ออนไลน์

๕. กิจกรรมเสริมความรู้เรื่องยาเสพติดและอบายมุขกับตำรวจ

๔. การบริหารจัดการ ดำเนินการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน โดยแต่งตั้ง คณะกรรมการนิเทศติดตามและประเมินผล พร้อมทั้งรายงานผลการดำเนินงานและขยายผลการดำเนินงานสู่ ชุมชนเครือข่ายและสาธารณสุข มีกิจกรรมดังนี้

๑. นิเทศ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโดยผู้บริหารสถานศึกษาและคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒. นิเทศติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๖. N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์ อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนแกนนำ ร่วมนิเทศ กำกับ ติดตามและ ประเมินผลและนำผลการประเมินมาปรับปรุง พัฒนา ขยายผลเครือข่าย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สรุปและ รายงานผลเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๑๑.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลสำเร็จของการดำเนินงานที่เกิดจากการนำรูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ไปใช้ ดังต่อไปนี้

๑. นักเรียนมีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม

๒. นักเรียนรู้จักป้องกันตนเองจากยาเสพติด บุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาท

๓. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างองค์ความรู้ และดำเนินกิจกรรมห้องเรียนสีขาวใน ห้องเรียนตนเองอย่างเป็นระบบ

๔. นักเรียนได้ช่วยกันจัดบรรยากาศในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และห้องศูนย์การเรียนรู้ให้มีแหล่ง เรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท และการปฏิบัติตนตามระเบียบสถานศึกษา

๕. นักเรียนได้รับมอบเกียรติบัตรกิจกรรมห้องเรียนสีขาว ระดับดีเด่นทุกเดือน เป็นขวัญและกำลังใจใน การทำงานของคณะครู และนักเรียนแกนนำ ๔ ฝ่าย

๖. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑๒.๑ การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ตระหนักถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข มีทักษะและวิธีการป้องกันให้ห่างไกลจากยาเสพติดและอบายมุขผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทย
- เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

๑๒.๒ การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- ๙) ศึกษาข้อมูล ความน่าสนใจของเนื้อหาในการนำมาให้ความรู้กับนักเรียน
- ๑๐) สสำรวจความสนใจของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและอบายมุข

๑๒.๓ การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- ๑๐) เลือกกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และการออกกำลังกายห่างไกลยาเสพติด
- ๑๑) ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงในการทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทุกกิจกรรม
- ๑๒) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

๑๒.๔ การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๙) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น ภาพประกอบ และวีดีโอ
- ๑๐) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น ปากกาเคมี กระดาษบรู๊ฟ

๑๒.๕ การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมครูอธิบายถึงความรู้เบื้องต้นและการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจเมื่อเพื่อนสนิทชวนนักเรียนเข้าไปลองยาเสพติด นักเรียนจะมีแนวทางปฏิเสธอย่างไร
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
- นักเรียนเสนอ รายงานให้ความรู้กับเพื่อนต่างชั้นเรียน และให้ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

๑๒.๖ การประเมินผล (Evaluation):

๙) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินแบบสังเกต การประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

๑๒.๗ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์
- ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

๑๒.๘ การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑.ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวจุฑามณี จันทร์แดง ตำแหน่งครู ค.ศ. ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒.ชื่อนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บูรณาการศิลปะมวยไทย โดยใช้รูปแบบโมเดล SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากสภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆ ด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ มีความรู้และประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนใช้ในการศึกษาต่อและใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข แต่ยังมีนักเรียนอีกบางส่วนที่ยังมีความ สนใจและมีความถนัดในการของการเล่นกีฬา ไม่ว่าจะเป็นทั้งกีฬาไทยและกีฬาสากล โดยมีทักษะ พื้นฐานที่ดี

การใช้ศิลปะมวยไทย (การฝึกท่ามวยไทยประกอบดนตรี) เป็น ฐานในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เชื่อมโยงความรู้ทาง วิทยาศาสตร์ (แรง การเคลื่อนที่ พลังงาน ระบบร่างกาย) กับ ศิลปวัฒนธรรมไทย ส่งเสริม การเรียนรู้เชิงร่างกาย (Body-Kinesthetic Learning) ควบคู่กับการคิดเชิงวิทยาศาสตร์

ทั้งนี้ทางโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจึงมีภารกิจที่ต้องที่ส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียน ทั้งในด้านการให้ ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่น กีฬาชนิด ต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้พยายามหาวิธีการที่จะให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อส่งเสริมและแก้ไขปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทางโรงเรียนจึงได้กำหนดกิจกรรมศิลปะมวยไทย ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนที่สนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้ เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง ศิลปะมวยไทย คือ การนำเอา ทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบ ให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบ แอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการออก กำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึภาคภูมิใจใน ความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในวัยอยากรู้อยากลอง ต้องการสร้างตนเองให้เป็น ที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน จึงต้องใช้การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บูรณาการศิลปะมวยไทย โดยใช้รูปแบบ โมเดล SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

กำหนดเป้าหมาย : ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม

การส่งเสริมความยั่งยืน : เชิญวิทยากรมาให้ความรู้

การพัฒนาแนวทางดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความสนใจและทักษะรอบด้านให้กับนักเรียน ผ่านการบูรณาการเชิงปฏิบัติแบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมเชิงบูรณาการ (Integration Innovation) เพราะเชื่อมโยง “วิทยาศาสตร์” กับ “ศิลปวัฒนธรรมไทย”

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ ควบคู่กับการนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันยังคงประสบปัญหาที่ผู้เรียนมองว่ายาก เข้าใจได้ยาก และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ในขณะเดียวกัน คีตะมวยไทย ซึ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของชาติไทย มีความงดงามทั้งด้านท่าทางการเคลื่อนไหว ดนตรีประกอบ และยังสะท้อนภูมิปัญญาไทยที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน หากนำคีตะมวยไทยมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ และใกล้ชิดกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ การเคลื่อนไหวร่างกายในท่ามวยไทยสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น แรงและการเคลื่อนที่ (การออกแรง ผลของแรงต่อวัตถุ การทรงตัว) พลังงานและการเปลี่ยนแปลง (พลังงานจากอาหาร การใช้พลังงานของกล้ามเนื้อ) ระบบร่างกายมนุษย์ (การทำงานของกล้ามเนื้อ หัวใจ และปอด)

ดังนั้น การออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอน “Thai Heritage & Innovation Model” โดยบูรณาการคีตะมวยไทยกับวิทยาศาสตร์ จะช่วยให้นักเรียน เกิดความเข้าใจวิทยาศาสตร์จากการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้เชิงบูรณาการระหว่างวิชาการและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย และเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์สืบสาน นวัตกรรมนี้จึงเป็นแนวทางที่ส่งเสริมทั้งการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. กระตุ้นความสนใจทางวิทยาศาสตร์ใช้ศิลปะมวยไทยเป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้สนใจการเรียนรู้อวิทยาศาสตร์
๒. เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์กับวัฒนธรรมไทยทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างหลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น กลศาสตร์ แรง และการเคลื่อนที่ กับท่าทางและเทคนิคมวยไทย
๓. พัฒนาทักษะการปฏิบัติและการคิดวิเคราะห์ให้ผู้เรียนได้ฝึกการเคลื่อนไหวอย่างมีแบบแผนและวัดผลจากการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning
๔. สร้างความเข้าใจแบบองค์รวมผู้เรียนสามารถเข้าใจหลักการวิทยาศาสตร์ผ่านประสบการณ์ตรง และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน

๕. ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ความรู้ผู้เรียนสามารถนำหลักการทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์กับกิจกรรมมวยไทย หรือกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตจริง

๖. พัฒนาทักษะการสะท้อนผลและการประเมินตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหว และประเมินประสิทธิภาพการใช้แรงและพลังงาน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บูรณาการศิลปะมวยไทย โดยใช้รูปแบบโมเดล SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

๙.๑ ขั้นตอนการดำเนินงานและกระบวนการพัฒนา

๑. การเตรียมการ (Preparation) ศึกษาหลักการวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว เช่น แรง มวล ความเร่ง และการถ่ายโอนพลังงานรวบรวมและวิเคราะห์ท่าทางมวยไทยที่สามารถเชื่อมโยงกับหลักวิทยาศาสตร์ได้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่ต้องการ

๒. การออกแบบนวัตกรรม (Design) สร้างโมเดลการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยบูรณา

การมวยไทยเข้ากับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ออกแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การวัดแรง การคำนวณพลังงาน หรือการสังเกตการเคลื่อนที่ของร่างกายพัฒนาสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ เช่น แผ่นภาพ ท่ามวยไทยที่ใช้การทดลองทางฟิสิกส์

๓. การทดลองใช้งาน (Implementation / Pilot) นำโมเดลไปทดลองในห้องเรียนหรือกลุ่ม

ตัวอย่าง ครูสอนโดยใช้ขั้นตอน Stimulate → Connect → Interact → Measure → Understand → Apply → Yield นักเรียนปฏิบัติท่ามวยไทยพร้อมกับบันทึกผลและสังเกตหลักการทางวิทยาศาสตร์ ๔. การวัดผลและประเมินผล (Evaluation) ประเมินความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความรู้

วิทยาศาสตร์ของผู้เรียนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจใช้แบบประเมินผลทั้งเชิงปริมาณ (คะแนนแบบฝึกหัด/การทดลอง) และเชิงคุณภาพ (สังเกต การมีส่วนร่วม)

๕. การปรับปรุงและพัฒนา (Improvement) วิเคราะห์ผลการทดลองใช้งานและรับข้อเสนอแนะ

จากผู้เรียนและครูปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม และสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับพัฒนาต่อยอดโมเดลเพื่อใช้กับหัวข้อวิทยาศาสตร์อื่น ๆ

๙.๒ **ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา (Flow Chart) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาวัตกรรมการ SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL** แบบเป็นระบบ โดยเน้นทั้งเชิงวิชาการและการปฏิบัติ ดังนี้

๑. การสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Assessment) ศึกษาความต้องการของผู้เรียน ครู และผู้ฝึกสอนมวยไทยวิเคราะห์ช่องว่างระหว่างความรู้ด้านวิทยาศาสตร์กับการฝึกมวยไทย กำหนดเป้าหมายของนวัตกรรม: เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านมวยไทย

๒. การกำหนดแนวคิดและหลักการ (Conceptualization) ระบุหลักการสำคัญของมวยไทย (ท่าทาง เทคนิค การเคลื่อนไหว) ระบุหลักการวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง (กลศาสตร์ แรง สมดุล ร่างกาย) สร้างแนวคิด “Scientific-Muaythai Model” ให้เชื่อมโยงระหว่างท่ามวยไทยกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์

๓. การออกแบบโมเดล (Design) สร้าง กรอบการเรียนรู้แบบ ๗ ขั้นตอน เช่น

- Stimulate (กระตุ้น) – เปิดคลิป/สาธิตท่ามวยไทย
- Connect (เชื่อมโยง) – อธิบายวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง
- Interact (ฝึกทำ) – นักเรียนฝึกมวยไทยตามเทคนิค
- Measure (วัด/สังเกต) – วัดความเร็ว แรง หรือการเคลื่อนไหว
- Understand (เข้าใจ) – วิเคราะห์ผลและความสัมพันธ์
- Apply (ประยุกต์) – ใช้หลักการวิทยาศาสตร์กับกิจกรรมอื่น
- Yield (สะท้อน) – ประเมินผล สะท้อนความเข้าใจ

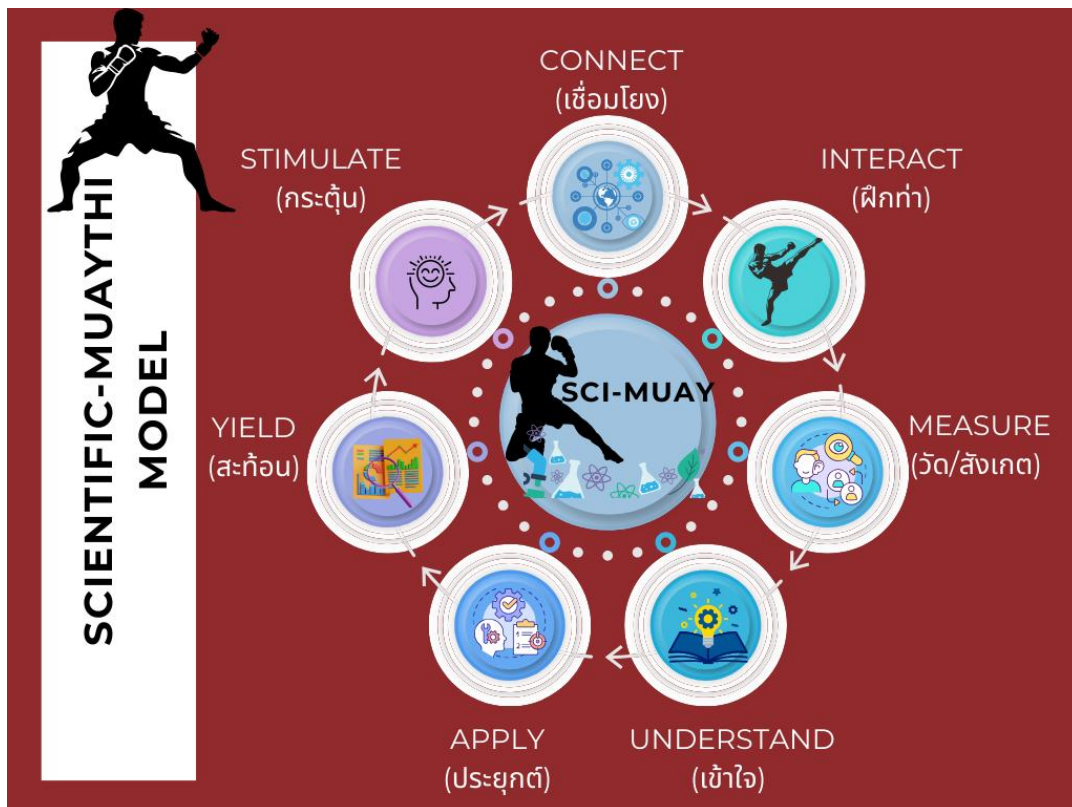
๔. การพัฒนาและทดลอง (Development & Prototyping) พัฒนาสื่อและอุปกรณ์ประกอบ เช่น วิดีโอ, แผ่นฝึกทำ, แบบฟอร์มสังเกต ทดลองนำโมเดลไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียน เก็บข้อมูลผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ

๕. การประเมินและปรับปรุง (Evaluation & Refinement) วิเคราะห์ผลการทดลอง: ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์, ทักษะมวยไทย, ความสนใจ ปรับปรุงโมเดลตามข้อเสนอแนะ เช่น การปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย หรือเพิ่มแบบฝึกหัดเชิงวิทยาศาสตร์

๖. การเผยแพร่และนำไปใช้จริง (Implementation & Dissemination) จัดอบรมครูผู้สอนและผู้ฝึกสอนมวยไทย นำโมเดลไปใช้ในห้องเรียน/ชมรมกีฬาเผยแพร่วิธีการและสื่อประกอบผ่านเว็บไซต์ หนังสือ หรือเว็กรังค์ช็อป

๗. การติดตามผลระยะยาว (Monitoring & Sustainability) ติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระยะยาวปรับปรุงโมเดลต่อเนื่องตามความเปลี่ยนแปลงด้านวิทยาศาสตร์และกีฬามวยไทยสร้างเครือข่ายครูและผู้ฝึกสอนเพื่อพัฒนานวัตกรรมต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินงาน การออกแบบและพัฒนา (Flow Chart) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ดังนี้



ขั้นตอนการดำเนินงาน



๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

๑. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ระบุให้ชัดเจนว่าจะเน้นด้าน ความรู้ (Knowledge), ทักษะ (Skills) หรือ คุณลักษณะ (Attitude) เช่น เรื่องแรง สมดุล พลังงาน หรือระบบร่างกาย

๒. เลือกเนื้อหาที่เชื่อมโยงมวยไทยเลือกบทเรียนวิทยาศาสตร์ที่สามารถประยุกต์กับท่ามวยไทยเช่น ฟิสิกส์ → แรงจากการเตะ/ต่อย, ชีววิทยา → การทำงานของกล้ามเนื้อ

๓. ออกแบบกิจกรรมตามขั้นตอน ๗ ขั้นตอนของโมเดล

Stimulate (กระตุ้น): เปิดคลิปศิลปะมวยไทย/กิจกรรมสั้น ๆ ดึงความสนใจ

Connect (เชื่อมโยง): ครูชวนเชื่อมโยงท่ามวยกับหลักวิทยาศาสตร์

Interact (ฝึกปฏิบัติ): นักเรียนฝึกท่ามวยไทย (เช่น แม่ไม้มวยไทย)

Measure (วัด/สังเกต): ให้นักเรียนทดลอง เช่น วัดแรง, ความเร็ว, อัตราการเต้นหัวใจ

Understand (เข้าใจ): ครูอธิบายหลักการที่เชื่อมโยงกับผลที่วัดได้

Apply (ประยุกต์): นักเรียนออกแบบการทดลอง/ทำประยุกต์ใหม่ ๆ

Yield (สะท้อน): สรุปสิ่งที่เรียนรู้และนำเสนอหน้าชั้น

๔. ใช้วิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning)

การเรียนรู้เชิงโครงการ (Project-based Learning)

๕. กำหนดการประเมินผล ใช้ การประเมินหลากหลายรูปแบบ เช่น

การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

แบบทดสอบความรู้วิทยาศาสตร์

การสะท้อนคิด/บันทึกการเรียนรู้

การนำเสนอผลงาน/กิจกรรมกลุ่ม

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ด้านผู้เรียนผู้เรียนมี

- ความรู้ความเข้าใจ เนื้อหาวิทยาศาสตร์อย่างลึกซึ้ง ผ่านการปฏิบัติจริงได้พัฒนา
- ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกต และการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์มี
- ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เช่น การตั้งสมมติฐาน การทดลอง
- การวัดและเก็บข้อมูลพัฒนาสมรรถนะสำคัญ เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการนำเสนอ
- เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาไทย โดยเฉพาะศิลปมวยไทย และเห็นคุณค่าของการบูรณาการวิทยาศาสตร์กับวัฒนธรรม
- ได้พัฒนาสุขภาพ ร่างกายแข็งแรง มีวินัยจากการฝึกท่ามวย

๒. ด้านครูผู้สอน

- ครูมี นวัตกรรมการสอนที่แปลกใหม่ สามารถบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมทางวัฒนธรรม
- ได้พัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมเชิง Active Learning และ STEM
- มีเครื่องมือการสอนที่สร้างแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

๓. ด้านสถานศึกษา

- โรงเรียนมี รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้นแบบ ที่สามารถเผยแพร่ต่อยอดได้
- สร้างภาพลักษณ์ในการอนุรักษ์และส่งเสริมภูมิปัญญาไทยควบคู่กับการพัฒนาการศึกษา
- ส่งเสริมการเป็น โรงเรียนแห่งนวัตกรรม และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน

๔. ด้านสังคมและวัฒนธรรม

- อนุรักษ์และสืบสานมวยไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม
- เกิดการเชื่อมโยงความรู้สมัยใหม่ (วิทยาศาสตร์) เข้ากับภูมิปัญญาไทย
- ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อชีวิตจริง และต่อยอดสู่นวัตกรรมใหม่ ๆ

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑๒.๑ องค์ประกอบด้านแนวคิด (Conceptual Component)

- ฐานความรู้ (Knowledge Base): ความรู้วิทยาศาสตร์ + ศาสตร์มวยไทย

- หลักการ (Principles): การบูรณาการ Active Learning, STEM/STEAM และภูมิปัญญาไทย
- เป้าหมาย (Goals): สร้างผู้เรียนที่มีความรู้วิทยาศาสตร์ ทักษะชีวิต สุขภาพแข็งแรง และภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย

๑๒.๒ องค์ประกอบด้านกระบวนการ (Process Component)

- โครงสร้างการเรียนรู้ตามขั้นตอน S-C-I-M-U-A-Y
- Stimulate (กระตุ้น): ดึงดูดความสนใจด้วยคลิป/กิจกรรมมวยไทย
- Connect (เชื่อมโยง): เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์กับการเคลื่อนไหว/ท่ามวย
- Interact (ฝึกทำ): ลงมือปฏิบัติ ฝึกท่ามวยเชื่อมกับหลักวิทยาศาสตร์
- Measure (วัด/สังเกต): สังเกต ทดลอง และวัดผลการเคลื่อนไหว
- Understand (เข้าใจ): อธิบายปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดขึ้น
- Apply (ประยุกต์): ประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงหรือนวัตกรรมใหม่
- Yield (สะท้อน): สรุปผล สะท้อนการเรียนรู้ และคุณค่าทางวัฒนธรรม

๑๒.๓ องค์ประกอบด้านสื่อและเครื่องมือ (Instructional Tools Component)

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ชุดกิจกรรม/ใบงาน
- สื่อมัลติมีเดีย (วิดีโอ, Infographic, AR/VR)
- อุปกรณ์มวยไทย (นวม, เป้าซ้อม, เวทีมวยจำลอง)
- อุปกรณ์วัดทางวิทยาศาสตร์ (สตอปวอตช์, เครื่องวัดแรง, เซนเซอร์การเคลื่อนไหว)

๑๒.๔ องค์ประกอบด้านผลลัพธ์ (Outcome Component)

- ผู้เรียนมีความรู้ + ทักษะทางวิทยาศาสตร์
- พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม
- มีสุขภาพแข็งแรง และทักษะการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม
- ตระหนักและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาไทย (มวยไทย)
- สถานศึกษามีรูปแบบนวัตกรรมที่สามารถเผยแพร่ต่อยอดได้

๑๒.๕ การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณ ๘๐๐ บาท

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นายธวัชชัย ทুমมี ตำแหน่ง ครู ค.ศ. ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ(Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด(Think Pair Share) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมคีตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ(Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑

๔.๑ วิเคราะห์บริบทและเป้าหมายของการพัฒนา

- วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้น ม.๑ ที่อยู่ในช่วงเข้าสู่วัยรุ่น มีพัฒนาการด้านความคิดและร่างกายที่เหมาะสมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share)
- กำหนดเป้าหมาย:
 - พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
 - สร้างความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
 - ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share)

๔.๒ การส่งเสริมความยั่งยืน

- จัดกิจกรรมต่อเนื่องหรือสร้างชุมชนเกี่ยวกับคีตะมวยไทย
- สร้างสื่อการจัดการเรียนการสอน เช่น วิดีโอสอนท่าเต้นและเนื้อหาประกอบ
- จัดกิจกรรมเผยแพร่กิจกรรมคีตะมวยไทยในกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับชมรมและหน่วยงานในท้องถิ่น

การพัฒนาแนวทางดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความสนใจและทักษะรอบด้านให้กับนักเรียน ผ่านการบูรณาการวัฒนธรรมไทยและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) ที่เน้นนักเรียนมีความมั่นใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม กล่าวคือ กล่าวแสดงออก

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและความเป็นมานวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด

(Think Pair Share) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรม คีตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.

๑

หลักการ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) คือกลยุทธ์การสอนที่ให้นักเรียน ^๓ ขั้นตอน ได้แก่ คิด (Think) เพื่อพิจารณาคำถามหรือประเด็นที่กำหนดเป็นการส่วนตัว จับคู่ (Pair) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายกับเพื่อนร่วมงาน และ แบ่งปัน (Share) ซึ่งได้รับแนวคิดจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) ของนักคิดที่มีชื่อว่า Lev Vygotsky ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นนำเสนอความคิดเห็นของตนเองหรือของกลุ่มของตนต่อชั้นเรียนโดยรวม เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกัน เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จ ตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน ช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน ทำให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์หรือมุมมองกว้างขึ้นและช่วยการปรับตัวในสังคมดีขึ้น

กิจกรรม "คีตะมวยไทย" เป็นการผสมผสานศิลปะมวยไทยเข้ากับดนตรีในลักษณะของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักเรียนในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

ความเป็นมา

แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) แนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้รับการชี้แนะและการสนับสนุนจากผู้อื่น (เพื่อนร่วมกลุ่มหรือครู) เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ดังนั้นการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จึงได้รับแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) นำมาประยุกต์ใช้ให้มีเทคนิคหลายรูปแบบ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในรูปแบบ เทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคคู่คิด เน้นนักเรียนทำงานเป็นคู่ เหมือนเพื่อนคู่คิด นักเรียนแต่ละคู่ต้องสืบค้นหาข้อมูลร่วมกัน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดระหว่างคู่ของตนเอง จึงนำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นเพื่อตอบคำถามในแบบ ผีกหัด การสาธิต และ

นำเสนอหน้าชั้นเรียนต่อไป ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้มีส่วนในการเพิ่มความมั่นใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม กล้าคิด กล้าแสดงออก ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในตัวชีวิตนี้บรรลุวัตถุประสงค์ และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในดีขึ้นตามลำดับ

กิจกรรม "ศิลปะมวยไทย" เป็นการผสมผสานศิลปะมวยไทยเข้ากับดนตรีในลักษณะของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักเรียนในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

นอกจากนี้ การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในกลุ่มเยาวชนยังคงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญ เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตและกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เยาวชนห่างไกลจากรากเหง้าวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย การนำวัฒนธรรม "ศิลปะมวยไทย" มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงถือเป็นการเชื่อมโยงความรู้สมัยใหม่กับวัฒนธรรมไทยอย่างกลมกลืน โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งทักษะการคิดและคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

ในบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งเป็นวัยเริ่มมีการเปลี่ยนทางด้านพฤติกรรมและอารมณ์ และความคิด จึงเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลและการตัดสินใจ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงออกทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทยจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ(Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด(Think Pair Share)เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑

๕. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนแต่ละคู่ สามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบศิลปะมวยไทยผ่านแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) โดยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปะวัฒนธรรมไทย
๖. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนแต่ละคู่มีส่วนร่วมในการวางแผนฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม พร้อมทั้งสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๗. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานแบบเพื่อนคู่คิด เน้นนักเรียนทำงานเป็นคู่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๑

๙. หลักการแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด(Think Pair Share)เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑

แนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) แนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้รับการชี้แนะและการสนับสนุนจากผู้อื่น (เพื่อนร่วมกลุ่มหรือครู) เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เกิดจากแนวคิดหลักคือ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ทางสังคม (Social Constructivism) ของ Lev Vygotsky มีหลักการ ๓ ประการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในชั้นเรียนที่เรียกว่า “Vygotsky” หรือตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social constructivism) ดังนี้

- ๑) เรียนรู้และการพัฒนา คือ ด้านสังคม ได้แก่ กิจกรรมการร่วมมือ (Collaborative activity)
- ๒) โซนพัฒนาการ (Zone of proximal development) ควรจะสนองต่อแนวทางการจัดหลักสูตรและการวางแผนบทเรียน จากพื้นฐานที่ว่า ผู้เรียนที่มีโซนพัฒนาการ จะสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้โดยไม่ต้องได้รับการช่วยเหลือ แต่สำหรับผู้เรียนที่อยู่ต่ำกว่าโซนพัฒนาการ จะไม่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้และต้องได้รับการช่วยเหลือ ที่เรียกว่า ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding)
- ๓) การเรียนรู้ในโรงเรียนควรเกิดขึ้นในบริบทที่มีความหมายและไม่ควรแยกจากการเรียนรู้และความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนามาจากสภาพชีวิตจริง (Real world) ประสบการณ์นอกโรงเรียน ควรจะมีการเชื่อมโยงนำมาสู่ประสบการณ์ในโรงเรียนของผู้เรียน



๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

๑๐.๑ บูรณาการหลักการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share)

- ใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละคู่มีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน
- ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคู่ได้ทดลองปฏิบัติและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

๑๐.๒ บูรณาการคิตะมวยไทยกับการเรียนรู้

- ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (คิตะมวยไทย)
- เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สุขศึกษา พลศึกษา หรือศิลปะ

๑๐.๓ รูปแบบกิจกรรม

- กิจกรรมที่ ๑ : การเรียนรู้ประวัติและความเป็นมาของคิตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของคิตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับคุณค่าของวัฒนธรรมไทยและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันลงในใบงาน
- กิจกรรมที่ ๒ : บอกความสำคัญของการออกกำลังกาย
 - นักเรียนแต่ละคู่ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของการออกกำลังกายกับการฝึกคิตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับความสำคัญของการออกกำลังกายกับการฝึกคิตะมวยไทยลงในใบงาน
- กิจกรรมที่ ๓ : บอกความสำคัญ หลักการและวิธีการไหว้ครูแบบคิตะมวยไทย
 - นักเรียนบอกความสำคัญ หลักการและวิธีการไหว้ครูแบบคิตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับความสำคัญ หลักการและวิธีการไหว้ครูแบบคิตะมวยไทยลงในใบงาน
- กิจกรรมที่ ๔ : รู้จักเครื่องดนตรีในการประกอบท่าทางคิตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่บอกประเภทเครื่องดนตรีในการประกอบท่าทางคิตะมวยไทย

- นักเรียนแต่ละคู่สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับเครื่องดนตรีในการประกอบทำทางคีตะมวยไทย จากนั้นนักเรียนแต่ละคู่นำเสนอหน้าชั้นเรียน
- กิจกรรมที่ ๕ : บอกอุปกรณ์และชุดที่ใช้สวมใส่คีตะมวยไทย
 - นักเรียนจับคู่อุปกรณ์และชุดที่ใช้สวมใส่คีตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุดเกี่ยวกับอุปกรณ์และชุดที่ใช้สวมใส่คีตะมวยไทย จากนั้นนักเรียนแต่ละคู่ออกมาหน้าชั้นเรียนเพื่อทำการแข่งขันจับคู่อุปกรณ์และชุดที่ใช้สวมใส่คีตะมวยไทย
- กิจกรรมที่ ๖ : เสนอแนวคิดทำต้นคีตะมวยไทย
 - นักเรียนแต่ละคู่ออกแบบทำต้นโดยใช้หลักการของมวยไทยผสมผสานกับจังหวะของเครื่องดนตรี
 - นักเรียนแต่ละคู่ฝึกฝนและออกสาธิต แนวคิดทำต้นหน้าชั้นเรียน พร้อมรับฟังข้อเสนอแนะจากครูผู้สอน
- กิจกรรมที่ ๗ : การแก้ปัญหาและวางแผน
 - นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อรับโจทย์คำถามที่ครูกำหนดให้ เช่น การจัดแสดงคีตะมวยไทยให้สอดคล้องกับประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น
 - นักเรียนวางแผนการแสดงโดยคำนึงถึงการบริหารเวลา การจัดเตรียมอุปกรณ์ บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม และการประเมินความเสี่ยงจากการแสดงคีตะมวยไทย
- กิจกรรมที่ ๘ : การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection)
 - นักเรียนแต่ละคู่เขียนบันทึกสะท้อนความรู้สึกและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรม
 - นักเรียนแต่ละคู่นำเสนอความคิดเห็นต่อเพื่อนหน้าชั้นเรียน

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๑.๑ การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

นักเรียนจะสามารถสร้างสรรค์ทำทางมวยไทยในรูปแบบคีตะมวยไทยได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม ผ่านการสืบค้นข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การอภิปราย การสาธิต การนำเสนอ การฝึกฝนและการประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ในบริบทจริง

๑๑.๒ การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติการนำเสนอท่าคิตะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม โดยสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอท่าทางมวยไทยให้ดียิ่งขึ้น

๑๑.๓ การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์

นักเรียนมีทักษะการทำงานแบบเพื่อนคู่คิด เน้นการทำงานเป็นคู่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดีในทุกๆ ด้าน

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด(Think Pair Share)เพื่อพัฒนาการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรม คิตะมวยไทยนักเรียน ม.๑

๑๒.๑ การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมคิตะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

๑๒.๒ การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

๑๑) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านทักษะการคิดและการเคลื่อนไหว

๑๒) สสำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

๑๒.๓ การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

๑๓) กำหนดหัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรนวัตกรรมของสถานศึกษา

๑๔) เลือกกิจกรรมคิตะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์และการเสนอแนวคิดท่าคิตะมวยไทยในสถานการณ์ต่างๆ

๑๕) ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคู่ได้พัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การสืบค้นข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสาธิต การนำเสนอ และการแก้ปัญหา ต่อกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้คิตะมวยไทย

๑๖) ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) เช่น การสืบค้นข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสาธิต การนำเสนอ และการแก้ปัญหา และการฝึกปฏิบัติจริง

๑๒.๔ การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

๑๑) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่าคีตะมวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย

๑๒) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

๑๒.๕ การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การบอกล่าจากประสบการณ์จริง หรือเริ่มกิจกรรมด้วยสื่อวีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้องคีตะมวยไทย
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันของนักเรียนแต่ละคู่โดยยึดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) เช่น การสืบค้นข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสาธิต การนำเสนอ และการแก้ปัญหา และการฝึกปฏิบัติจริง
- ให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกลุ่ม เพื่อนำเสนอท่าคีตะมวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับการคิดอย่างมีเหตุผล

๑๒.๖ การประเมินผล (Evaluation):

๑๐) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การตรวจใบงาน แบบประเมินผลการทำงานคู่ แบบประเมินผลจากการนำเสนอ แบบประเมินผลการปฏิบัติ

๑๑) การประเมินผลการทำงานกิจกรรม

๑๒) เชิงปริมาณ เช่น แบบบันทึกคะแนนใบงาน แบบบันทึกคะแนนประเมินผลการทำงานคู่

แบบบันทึกคะแนน แบบบันทึกคะแนนแบบประเมินผลจากการนำเสนอ แบบบันทึกคะแนนแบบประเมินผลการทำงานปฏิบัติ

๑๓) เชิงคุณภาพ เช่น แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการชั้นเรียน แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

๑๒.๗ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) ช่วยในการฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกทำคีตะมวยไทยอย่างไร
- ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

๑๒.๘ การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลจากนักเรียนและคำแนะนำจากคณะครูและผู้อำนวยการ เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณจากรายหัวนักเรียน ๔๖,๒๐๐บาท ถัวเฉลี่ยให้กับนักเรียนตามรายหัว ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ ๑ จำนวน ๑๐ คน

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. **ชื่อนวัตกรรม** การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)

๒. **ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสาวสุธิกานต์ บัวหุ้ง

๓. **ระยะเวลาดำเนินการ** ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษมักประสบปัญหาที่ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ไม่กล้าใช้ภาษา และเห็นว่ายากเกินไป การคิดค้นนวัตกรรมนี้เกิดจากแนวคิดที่จะนำ “ศิลปะมวยไทย” ซึ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมไทยอันทรงคุณค่า มาผสมผสานกับการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีความหมาย และใกล้ตัวผู้เรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการทั้งด้านภาษา ศิลปะ ร่างกาย และคุณธรรม

๕. **ประเภทของนวัตกรรม** นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผลความเป็นมา

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ ส่งเสริมด้านทักษะชีวิตและประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อและใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข นอกจากนี้โรงเรียนยังจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพควบคู่ไปกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ขณะเดียวกัน มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้และมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความเป็นไทย โดยเฉพาะ “ศิลปะมวยไทย” ที่ผสมผสานการเคลื่อนไหวกับดนตรีไทยอย่างงดงาม การบูรณาการศิลปะมวยไทยเข้ากับการเรียนภาษาอังกฤษจึงช่วยให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเคลื่อนไหวและการแสดงออก เรียนรู้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษเชื่อมโยงกับมวยไทย และสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ครูผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษควบคู่กับการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยกับการออกกำลังกาย ซึ่งช่วยให้นักเรียน มีความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อก้าวเข้าสู่สังคมโลกปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทย
- ๒) เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยและการแสดงออกทางวัฒนธรรม
- ๓) เพื่อสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
- ๔) เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๘ คน

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ มีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น สามารถใช้คำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับศิลปะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม กล้าแสดงออกและสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยความมั่นใจมากขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งเกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์จริง

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning : Kolb) ผู้เรียนเรียนรู้จากการทำกิจกรรมและสะท้อนผล

Active Learning เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การฝึกท่ามวย การพูดอธิบายเป็นภาษาอังกฤษ

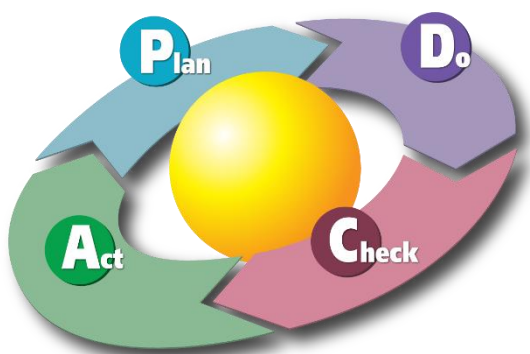
ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences : Gardner) ผสมผสานความสามารถด้านภาษา ร่างกาย การเคลื่อนไหว และดนตรี

BBL (Brain-based Learning) ใช้การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวและการใช้หลายประสาทสัมผัส

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบวงจรเดมมิ่ง (Demming Cycle) ที่ช่วยพัฒนาและส่งเสริมสุขภาพกาย สุขภาพจิต และอารมณ์ที่ดีแก่นักเรียน มีขั้นตอนการปฏิบัติ ดังนี้

๑. ขั้นวางแผน (P:Plan)
๒. ขั้นปฏิบัติ (D:Do)
๓. ขั้นตรวจสอบ (C:Check)
๔. ขั้นปรับปรุง (A:Act)



๑. ขั้นวางแผน (P : Plan)

๑.๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

- พัฒนาคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษเกี่ยวกับศิลปะมวยไทย
- ส่งเสริมสมรรถภาพร่างกายและสุขภาพจิตใจ
- สร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย

๑.๒ วางแผนกิจกรรมหลัก

- การดูวิดีโอศิลปะมวยไทยและอธิบายเป็นภาษาอังกฤษ
- การฝึกทำศิลปะมวยไทยพร้อมคำสั่งภาษาอังกฤษ
- การออกแบบการแสดงศิลปะมวยไทยพร้อมบรรยายภาษาอังกฤษ

๑.๓ เตรียมสื่อและอุปกรณ์

- บัตรคำศัพท์และใบงานภาษาอังกฤษ
- ดนตรีศิลปะมวยไทยประกอบการแสดง

- Rubric การประเมินทักษะภาษาและการแสดง

๒. ขั้นปฏิบัติ (D : Do)

- ๒.๑ เริ่มกิจกรรมด้วยการอบอุ่นร่างกาย (Warm up) และยืดเหยียดกล้ามเนื้อ
- ๒.๒ สอนคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับท่าคิตะมวยไทย
- ๒.๓ ฝึกท่าคิตะมวยไทยที่ละขั้นตอนพร้อมใช้คำสั่งภาษาอังกฤษ
- ๒.๔ นักเรียนแบ่งกลุ่มออกแบบการแสดงคิตะมวยไทยสั้น ๆ พร้อมคำบรรยายภาษาอังกฤษ
- ๒.๕ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน สนุกสนาน และสร้างความมั่นใจในตัวเอง

๓. ขั้นตรวจสอบ (C : Check)

- ๓.๑ ประเมินความเข้าใจและการใช้คำศัพท์หรือประโยคภาษาอังกฤษผ่านแบบทดสอบ
- ๓.๒ สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและความสามารถในการบรรยายท่ามวยไทย
- ๓.๓ ให้นักเรียนสะท้อนความรู้สึกและสิ่งที่ได้เรียนรู้ (Reflection)
- ๓.๔ ตรวจสอบผลกระทบต่อสุขภาพกาย จิตใจ และอารมณ์ เช่น ความสนุกสนาน ความมั่นใจ การผ่อนคลาย

๔. ขั้นปรับปรุง (A : Act)

- ๔.๑ สรุปจุดแข็งและข้อที่ควรปรับปรุงจากผลการประเมินและความคิดเห็นของนักเรียน
- ๔.๒ ปรับปรุงกิจกรรม เช่น เพิ่มเกมภาษาอังกฤษ ปรับระดับคำศัพท์ หรือปรับรูปแบบการฝึกท่าคิตะมวยไทย
- ๔.๓ วางแผนการสอนครั้งถัดไปให้เหมาะสมกับความต้องการและพัฒนาการของนักเรียน
- ๔.๔ ส่งเสริมให้กิจกรรมนี้สามารถพัฒนาทั้งด้านภาษา สุขภาพกาย จิตใจ และอารมณ์อย่างต่อเนื่อง

การดำเนินกิจกรรม

๑) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดแผนการสอนคิตะมวยไทยบูรณาการกับภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านทักษะภาษาอังกฤษ การเคลื่อนไหวร่างกาย และความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย โดยเน้นการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่ผสมผสานสุขภาพกาย จิตใจ และอารมณ์เข้าด้วยกัน กิจกรรมทั้งหมดถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ฝึกคิด ลงมือปฏิบัติ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

มีการเรียนรู้ท้าวพื้นฐานของคิตะมวยไทย ได้แก่ ไหว้ครู ท่าชกตรง ท่าเตะ ท่าศอก ท่าเข่า และการเคลื่อนไหวประกอบเพลง ซึ่งเชื่อมโยงกับการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกายและการเคลื่อนไหว

เช่น head, arm, leg, knee, move, jump รวมทั้งการฝึกการออกเสียงและการนำคำเหล่านี้มาใช้จริงในการบรรยายท่าทางเป็นภาษาอังกฤษ

๒) การฝึกปฏิบัติ

ครูสาธิตท่าคีตะมวยไทยและกล่าวคำสั่งภาษาอังกฤษ นักเรียนทำตามพร้อมออกเสียงตาม ครูค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนของท่าและคำศัพท์ทีละขั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง หลังจากนั้นให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อออกแบบชุดการเคลื่อนไหวคีตะมวยไทย และใช้ประโยคภาษาอังกฤษสั้น ๆ อธิบายท่าทางที่ตนเองออกแบบไว้ แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยครูคอยให้คำแนะนำและเสริมแรงเชิงบวก เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ

๓) การประเมินผล

ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษาอังกฤษ ความถูกต้องของคำศัพท์และการออกเสียง ความคล่องแคล่วในการทำท่ามวยไทย การทำงานเป็นทีม และความกล้าแสดงออก นอกจากนี้ให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น สิ่งที่ได้จากการเรียน ความรู้สึกต่อการทำงานกลุ่ม และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑๑.๑ การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านกิจกรรมคีตะมวยไทย
- เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยและการแสดงออกทางวัฒนธรรม
- เพื่อสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
- เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

11.2 การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

- สำรวจความต้องการของนักเรียน นักเรียนต้องการการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สนุก เข้าใจง่าย และใกล้ตัว

๑๑.๓ การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

- การเรียนรู้คำศัพท์-ประโยค
 - การฝึกท่าคีตะมวยไทยพร้อมบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ
 - การแสดงกลุ่ม/แข่งขันการนำเสนอ

๑๑.๔ การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- วิดีโอคีตะมวยไทย

- บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ใบงาน/Worksheet
- ดนตรีคีตะมวยไทย

๑๑.๕ การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- ใช้รูปแบบ Active Learning และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
- ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ

๑๑.๖ การประเมินผล (Evaluation):

- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-Post Test)
- แบบประเมินการพูดบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ
- แบบสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม

๑๑.๗ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- นักเรียนเขียนสะท้อนความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความรู้สึกหลังทำกิจกรรม
- ครูรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อไป

11.8 การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- นำไปใช้ในห้องเรียน มีการประเมินผล และปรับปรุง
- ขยายผลสู่รายวิชาอื่น เช่น ภาษาไทย สุขศึกษา ศิลปะ ฯลฯ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลที่เกิดกับนักเรียน

นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษโดยเฉพาะการฟังและการพูด สามารถใช้คำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับคีตะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและมั่นใจมากขึ้น อีกทั้งยังเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ มีทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารภาษาต่างประเทศ และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย รวมถึงมีทักษะการทำงานร่วมกันและการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น

๒. ผลที่เกิดกับครู

ครูมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ใหม่ที่หลากหลายและสอดคล้องกับผู้เรียน โดยใช้การบูรณาการวัฒนธรรมเข้ากับการสอนภาษาอังกฤษ ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งครูยังได้พัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบนวัตกรรม การสร้างสื่อ และการใช้กระบวนการ Active Learning อย่างเป็นรูปธรรม

๓. ผลที่เกิดกับโรงเรียน

โรงเรียนมีรูปแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่โดดเด่นและสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนรายวิชาอื่น ๆ ได้ อีกทั้งยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในการเป็นสถานศึกษาที่ส่งเสริมทั้งทักษะภาษาอังกฤษและการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ส่งผลให้โรงเรียนมีอัตลักษณ์ที่แตกต่าง เป็นที่ยอมรับของชุมชนและสามารถเผยแพร่เป็นผลงานเชิงนวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณจากรายหัวนักเรียน ๘๐๐ บาท ถัวเฉลี่ยให้กับนักเรียนตามรายหัว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๘ คน

๑๔. การประเมินผล

ด้านความรู้ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

ด้านทักษะ แบบประเมินการปฏิบัติการบรรยายคีตะมวยไทยเป็นภาษาอังกฤษ

ด้านเจตคติ แบบสอบถามความพึงพอใจและการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียน

ด้านนวัตกรรม แบบแสดงความคิดเห็น ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และประโยชน์ใช้สอยจากครู ผู้ปกครอง และชุมชน

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสุภาพร เทพทอง ตำแหน่ง ครู ค.ศ.๓ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อนวัตกรรม

กิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

นักเรียนส่วนมากจะมีอคติที่ไม่ดีกับกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ เพราะมองว่าเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้ยาก
และไม่ชอบคิดคำนวณจึงได้นำกิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน
กิจกรรมคิดเลขเร็วเป็นการฝึกคิดบวกคูณคูณหารโดยมีกฎกติกาและเวลาเป็นตัวควบคุม ซึ่งจะเริ่มจาก
โจทย์ที่ง่ายและครูเป็นผู้ชี้แนะพาทำจนกระทั่งได้คำตอบ แล้วให้ฝึกทำโจทย์บ่อยๆ จนเคยชินและชำนาญ

๔.๑ วิเคราะห์บริบทและเป้าหมายของการพัฒนา

เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดริเริ่ม
สร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ ระเบียบ มีแบบแผน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ปัญหา
คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็น
ช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการอิสระและมีความคิดเป็นของตัวเอง การ
เปลี่ยนแปลงสู่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงพร้อมกันหลายด้าน และการบูลลี่ (Bully) ก็มักจะเกิดในช่วงวัยนี้
อาจเป็นเรื่องยากที่เด็กจะรับมือได้ด้วยตัวเอง และนักเรียนส่วนมากจะมีอคติกับกลุ่มสาระคณิตศาสตร์
มองว่าเป็นสิ่งที่เรียนรู้ยากและไม่ชอบคิดจึงได้นำกิจกรรมคิดเลขเร็วมาเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนได้
ฝึกบวกคูณคูณหารตัวเลขแบบง่ายๆ ให้เกิดความคุ้นเคยและชำนาญ

กำหนดเป้าหมาย:

- เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์
- เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกคิดคำนวณเลขอย่างง่าย จนเกิดความชำนาญ
- เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมความเป็นเลิศและการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียน

๔.๒ การส่งเสริมความยั่งยืน

- จัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องทุกชั้นในโรงเรียน (Community)
- สรรหานักเรียนที่มีความเด่นด้านคิดเลขเร็วและส่งเสริมนำไปร่วมกิจกรรมการแข่งขันใน
ระดับสูงขึ้นต่อไป (Publish)

การจัดกิจกรรมคิดเลขเร็วในการนำเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้ลงมือทำ และได้ใช้
กระบวนการทำงานร่วมกันเป็นทีม ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการคิดคำนวณ มีเจตคติที่
ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์และส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการของนักเรียนที่มีความถนัดด้านคิดคำนวณ

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและความเป็นมานวัตกรรม

ความเป็นมา หลักการและเหตุผล

เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ ระเบียบ มีแบบแผนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ปัญหา คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมคณิตศาสตร์เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ศึกษาเกี่ยวกับแบบรูปความสัมพันธ์ เพื่อให้ได้ข้อสรุปและนำไปใช้ประโยชน์ได้ สามารถใช้ในการสื่อความหมาย และเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ

สะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

จากการแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ ๗๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่ผ่านมา โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้รับรางวัลเหรียญทอง การแข่งขันกิจกรรมคิดเลขเร็วระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสามารถ มีทักษะการคิดคำนวณและมีวินัยในตัวเอง

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๘. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดคำนวณวิเคราะห์และการแก้ปัญหานักเรียนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์
๙. เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ

๗. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๓ คน

๘. หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้พัฒนานวัตกรรม

การฝึกฝนเทคนิคการคำนวณ เช่น การคำนวณจากซ้ายไปขวา การปรับตัวเลขให้เป็นจำนวนเต็มที่คำนวณง่ายขึ้น การจดจำตารางสำเร็จรูป และการใช้เทคนิคเฉพาะเช่น เวทคณิต (Vedic Math)

ซึ่งเป็นวิธีการคิดเลขเร็วแบบอินเดีย

เทคนิคและทฤษฎีการคิดเลขเร็ว

- การฝึกฝนพื้นฐาน เริ่มจากโจทย์ง่ายๆ เริ่มจากการบวก ลบเลขจำนวนน้อยๆก่อน แล้วค่อยๆเพิ่มความซับซ้อนของโจทย์มากขึ้น
- ทำโจทย์บ่อยๆ การฝึกฝนทำโจทย์ซ้ำ ๆ จะช่วยให้คุ้นเคยและเกิดความชำนาญในการคิดคำนวณ

- จับเวลากำหนดเวลาในการทำโจทย์เพื่อวัดผลและพัฒนาความรวดเร็ว รวมถึงการจัดเวลา

๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

การบูรณาการหลักการ Active Learning

- ใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน
- ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ปฏิบัติฝึกทำโจทย์คิดเลขเร็วจากง่ายไปยากและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑: เรียนรู้กฎกติกาการใช้โจทย์การคิดเลขเร็ว

กิจกรรมที่ ๒: ปรับตัวเลขให้เป็นเลขจำนวนเต็มของหลักเพื่อการคำนวณที่ง่ายขึ้น

กิจกรรมที่ ๓: บวกและลบเลขจากซ้ายไปขวา

กิจกรรมที่ ๔: เรียนรู้เคล็ดลับการคูณ

กิจกรรมที่ ๕: จดจำเลขยกกำลังและรากที่สอง

กิจกรรมที่ ๖ :เรียนรู้การหาคำตอบและเขียนกระบวนการหาคำตอบได้ถูกต้อง

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

นักเรียนมีความสามารถในการคิดคำนวณและคิดได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติการ แล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน

นักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดี

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

๙) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว

๑๐) เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ มีแบบแผน

๑๑) การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

๑๓) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านทักษะการคิดคำนวณ

๑๔) สสำรวจความสนใจของนักเรียนที่มีทักษะการคิดคำนวณ และนักเรียนที่ไม่ชอบคิดคำนวณ

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

กิจกรรมที่ ๑: บวกและลบเลขจากซ้ายไปขวา

- กิจกรรมที่ ๒: ปรับตัวเลขให้เป็นเลขจำนวนเต็มของหลักเพื่อการคำนวณที่ง่ายขึ้น
- กิจกรรมที่ ๓: จัดตารางสำเร็จรูปให้ได้เพื่อการคำนวณที่รวดเร็วขึ้น
- กิจกรรมที่ ๔: เรียนรู้เคล็ดลับการคูณ
- กิจกรรมที่ ๕: จัดจำเลขยกกำลัง
- กิจกรรมที่ ๖ :เรียนรู้กฎทศนิยมการใช้โจทย์การคิดเลขเร็ว

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

- ๑๓) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง เช่น โปรแกรม GSP
- ๑๔) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น กระดาษคำตอบ กระดาษทต

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- ให้นักเรียนรู้จักกฎทศนิยมการคิดเลขเร็วแล้วฝึกทำโจทย์การบวกลบ คูณหาร อย่างง่าย พร้อมทั้งหาคำตอบโดยไม่กำหนดเวลา ถ้านักเรียนทำไม่ได้ ครูก็ให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางการหาคำตอบ
- กำหนดโจทย์ง่าย เช่น เกมส์ ๒๔ โดยกำหนดโจทย์ที่หลากหลายแต่คำตอบให้ได้ ๒๔
- เมื่อนักเรียนสามารถหาคำตอบได้ตามกฎทศนิยม ครูก็เปลี่ยนโจทย์และคำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะทำกิจกรรมนี้ประมาณ ๕ ข้อก่อนการเรียนการสอนทุกชั่วโมง
- เมื่อนักเรียนทำได้ก็มีการเสริมแรง โดยการให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่คิดคำนวณได้เร็วและถูกต้อง

การประเมินผล (Evaluation):

- ๑๔) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การสังเกต หรือให้นักเรียนออกไปเฉลยบนกระดาน หรือให้นักเรียนแลกเปลี่ยนกันแสดงการหาคำตอบแล้วบันทึกคะแนน
- ๑๕) การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงาน
- ๑๖) และเชิงคุณภาพ (เช่น การคิดคำนวณของเด็กถูกต้องและแม่นยำทันเวลา)

การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและทักษะการคิดคำนวณอย่างมีแบบแผน
- ส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดเลขเร็วโดยนำไปร่วมกิจกรรมการแข่งขันศิลปหัตถกรรมระดับเครือข่ายและเขตพื้นที่การศึกษา

การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและผลการแข่งขันกิจกรรมศิลปหัตถกรรมระดับเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณจากรายหัวนักเรียน ๘๐๐ บาท ถัวเฉลี่ย ให้กับนักเรียนตามรายหัว

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑.ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นายณัฐพงษ์ มาตจัตุรัส ตำแหน่งครู ค.ศ. ๑ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒.ชื่อนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

๔.๑ วิเคราะห์บริบทและเป้าหมายของการพัฒนา

- วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้น ม.๓ ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น มีพัฒนาการด้านความคิดและร่างกายที่เหมาะสมกับการเรียนรู้แบบ Active Learning
- กำหนดเป้าหมาย:
 - พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
 - สร้างความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
 - ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม

๔.๒ การส่งเสริมความยั่งยืน

- จัดกิจกรรมต่อเนื่องหรือสร้างชุมชนเกี่ยวกับศิลปะมวยไทย
- สร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น วิดีโอสอนท่าเต้นและเนื้อหาประกอบ
- จัดกิจกรรมเผยแพร่วัฒนธรรมไทยในงานต่าง ๆ

การพัฒนาแนวทางดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความสนใจและทักษะรอบด้านให้กับนักเรียน ผ่านการบูรณาการวัฒนธรรมไทยและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและความเป็นมานวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

หลักการ

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

กิจกรรม "ศิลปะมวยไทย" เป็นการผสมผสานศิลปะมวยไทยเข้ากับดนตรีในลักษณะของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

ความเป็นมา

ในปัจจุบัน ระบบการศึกษาของไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการคิดในหลากหลายมิติ แต่การเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียนเป็นหลัก (Teacher-Centered Approach) กลับพบข้อจำกัดในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดเชิงลึก

นอกจากนี้ การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในกลุ่มเยาวชนยังคงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญ เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตและกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เยาวชนห่างไกลจากรากเหง้าวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย การนำนวัตกรรม "ศิลปะมวยไทย" มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงถือเป็นการเชื่อมโยงความรู้สมัยใหม่กับวัฒนธรรมไทยอย่างกลมกลืน โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งทักษะการคิดและคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

ในบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลและการตัดสินใจ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทยจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

๑๐. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบศิลปะมวยไทยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทย
๑๑. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม พร้อมทั้งสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๑๒. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์ให้นักเรียนมีโอกาทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบ

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓

๙. หลักการแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

๙.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory)

ทฤษฎีนี้เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ในกรณีของกิจกรรมศิลปะมวยไทย ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เช่น การคิดวิเคราะห์ท่าทาง การเชื่อมโยงดนตรีและการเคลื่อนไหว รวมถึงการปรับปรุงการเคลื่อนไหวตามข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมทีม

๙.๒ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้การปฏิบัติจริง (Experiential Learning Theory)

แนวคิดนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมจริง เช่น การฝึกท่ามวยไทยผสมผสานกับดนตรีไทย และการทำงานกลุ่มในการออกแบบการแสดงศิลปะมวยไทย กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การวางแผน และการสื่อสารระหว่างกลุ่ม รวมถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

๙.๓ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถหลากหลายด้านของผู้เรียน เช่น ความสามารถทางร่างกาย-การเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) และความสามารถด้านดนตรี (Musical Intelligence) ซึ่งเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่ผสมผสานการเคลื่อนไหวและเสียงดนตรี การใช้ทฤษฎีพหุปัญญาจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดในหลายมิติ เช่น การคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงระบบผ่านกระบวนการฝึกและแสดง

๑๐. แนวทางการออกแบบกิจกรรม

๑๐.๑ บูรณาการหลักการ Active Learning

- ใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางกายและความคิด เช่น การวางแผน การแก้ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน
- ใช้กระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติและสะท้อนผลจากการเรียนรู้

๑๐.๒ บูรณาการคีตะมวยไทยกับการเรียนรู้

- ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (คีตะมวยไทย)
- เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา พลศึกษา ศิลปะ หรือประวัติศาสตร์

๑๐.๓ รูปแบบกิจกรรม

- กิจกรรมที่ ๑: การเรียนรู้ประวัติคีตะมวยไทย
 - นักเรียนค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติและความสำคัญของคีตะมวยไทย
 - จัดกลุ่มอภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าของวัฒนธรรมไทยและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- กิจกรรมที่ ๒: การสร้างท่าเต้นคีตะมวยไทย
 - นักเรียนออกแบบท่าเต้นโดยใช้หลักการของมวยไทยผสมผสานกับจังหวะดนตรี
 - ฝึกฝนและแสดงให้กลุ่มเพื่อนดู พร้อมรับฟังข้อเสนอแนะ
- กิจกรรมที่ ๓: การแก้ปัญหาและวางแผน
 - ให้นักเรียนรับโจทย์ เช่น การจัดแสดงคีตะมวยไทยในงานโรงเรียน
 - วางแผนการแสดงโดยคำนึงถึงการบริหารเวลา บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม และการประเมินความเสี่ยง
- กิจกรรมที่ ๔: การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection)
 - นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนความรู้สึกและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม
 - นำเสนอความคิดเห็นต่อเพื่อนร่วมชั้น

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๑.๑ การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

นักเรียนจะสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบศิลปะมวยไทยได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับ ศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม ผ่านการฝึกฝนและประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ในบริบทจริง

๑๑.๒ การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติ การนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม โดยสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอท่าทางมวยไทยให้ดียิ่งขึ้น

๑๑.๓ การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์

นักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดีในทุกๆ ด้าน

๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิด โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

๑๒.๑ การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

- เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
- เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

๑๒.๒ การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

๑๕) ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านทักษะการคิดและการเคลื่อนไหว

๑๖) สสำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

๑๒.๓ การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

๑๗) เลือกกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์และสร้างกลยุทธ์ในการออกท่ามวยไทยในสถานการณ์ต่างๆ

๑๘) ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงทักษะในการใช้ท่ามวยไทย

๑๙) ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

๑๒.๔ การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

๑๕) สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย

๑๖) อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

๑๗) สื่อการสอนที่สร้างจาก AI

๑๒.๕ การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

- เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจในขณะที่ฝึกท่ามวยไทย
- ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
- สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับการคิดอย่างมีเหตุผล

๑๒.๖ การประเมินผล (Evaluation):

- ๑๗) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินทักษะการคิดผ่านการทำงานกลุ่ม การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ๑๘) การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

๑๒.๗ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

- ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกท่ามวยไทย
- ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

๑๒.๘ การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

- ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งต่อไปมีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ได้รับงบประมาณจากรายหัวนักเรียน ๑๐๐๐ บาท



แผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านโนนจานหน่อ๑๑๕๕

