

รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี

ด้วยกระบวนการ Model 4H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวอัจฉรา ฉลวยศรี

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๓

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

มวยไทยถือเป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติที่มีความสำคัญและทรงคุณค่าในด้านวัฒนธรรม ประเพณี และการป้องกันตนเองสืบทอดมายาวนานหลายร้อยปี เดิมที มวยไทยเกิดขึ้นจากการที่บรรพบุรุษไทยนำศิลปะการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ มือ เท้า ศอก และเข่า มาประยุกต์ใช้เป็นอาวุธเพื่อการป้องกันตนเองและประเทศชาติในยามศึกสงคราม จนได้รับการยกย่องว่าเป็น “ศาสตร์และศิลป์ แห่งการต่อสู้ ด้วยกายและใจ”

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

ดังนั้น การอนุรักษ์และพัฒนามวยไทยจึงไม่เพียงเป็นการรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ แต่ยังเป็น การเสริมสร้างสุขภาพกายใจ สร้างอาชีพ และส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศไทยในระดับสากล อันเป็นหลักการและเหตุผลสำคัญที่ควรผลักดันให้มวยไทยคงอยู่คู่ชาติไทยสืบไป “ศิลปะมวยไทย” (KITA Muaythai) หรือที่เรียกว่า “แอโรบิคมวยไทย” เป็น SOFT POWER แนวใหม่ ที่จะช่วยเผยแผ่ศิลปะแม่ไม้มวยไทยให้โด่งดังทั่วโลก ผ่านเทรนด์ในการออกกำลังกายตามจังหวะเพลง คล้ายการเต้นแอโรบิคแดนซ์ แต่เป็นสไตล์ไทยประยุกต์ โดยนำท่าแม่ไม้มวยไทย ซึ่งใช้อวัยวะทั้ง หมัด เท้า เข่า ศอก มาเป็นท่วงท่าลีลาในการเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะดนตรีที่สนุกสนานเร้าใจ ช่วยเสริมเพิ่มความฮึกเหิม รวมทั้งนำเอาเพลงพื้นถิ่นที่เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแต่ละภาค ผนวกเข้ากับศิลปะการรำรำอันงดงาม ตามความคิดสร้างสรรค์

จากสภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆ ด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ มีความรู้และประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนใช้ในการศึกษาต่อและใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข เกิดความสามัคคีในหมู่คณะและมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง พัฒนาและอนุรักษ์มวยไทยควรมีการบูรณาการเข้ากับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างเยาวชนไทยให้มีความรู้คู่คุณธรรม ทักษะ

ปฏิบัติจริง และสุขภาพที่แข็งแรง กระบวนการ 4H จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการพัฒนา เพื่อให้เกิดผลลัพธ์รอบด้าน ทั้งด้านความคิด จิตใจ ร่างกาย และการปฏิบัติ ทั้งนี้ทางโรงเรียนได้คัดเลือกกิจกรรมต้นคิระมวยไทย เพราะนักเรียน มีความสนใจและได้รับเลือกเป็นตัวแทนในการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับมวยไทยอย่างเป็นระบบ (Head)
๒. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกในการอนุรักษ์มวยไทย (Heart)
๓. เพื่อสร้างทักษะการปฏิบัติและความสามารถในการประยุกต์ใช้มวยไทย (Hand)
๔. เพื่อเสริมสร้างสุขภาพกายและสุขภาพจิตด้วยกิจกรรมมวยไทย (Health)

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑ ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๒ เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยมี ขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ตามกระบวนการ Active Learning และกระบวนการ 4H

วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

Active Learning หรือ การเรียนรู้เชิงรุก เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่าง กระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ แตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ครูเป็นผู้บรรยาย ผู้เรียนเป็นเพียงผู้ฟัง แต่ใน Active Learning ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือทำ คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่ เป็น ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) คอยชี้แนะและสนับสนุนให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ การจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning เชื่อว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมใน การสร้างความรู้ มากกว่าการนั่งฟังเพียงอย่างเดียว

◆ ลักษณะสำคัญของ Active Learning

๑. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ โดยครูจะออกแบบ กิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตลอดเวลา

๒. การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม อภิปราย หรือโต้แย้งเชิง เหตุผลร่วมกับเพื่อนและครู

๓. การลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) ผู้เรียนต้องทำกิจกรรม เช่น การทดลอง การแก้ปัญหา การสร้าง ผลงาน หรือการทำโครงการจริง

๔. การคิดวิเคราะห์และการสะท้อนคิด (Critical Thinking & Reflection) ผู้เรียนต้องคิด วิเคราะห์ ตั้ง คำถาม และทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

◆ รูปแบบกิจกรรมที่ใช้ใน Active Learning

- การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) → ผู้เรียนทำโครงการจริงจนเกิดชิ้นงาน
- การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) → เรียนรู้จากโจทย์ปัญหาที่ท้าทาย
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) → การทำงานเป็นทีมและเรียนรู้จากกันและกัน
- การอภิปราย การโต้วาที 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

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัตรกรรม

กระบวนการพัฒนาโดยใช้ ๔H เป็นองค์ประกอบ การพัฒนานวัตกรรมมวยไทยด้วยกระบวนการ ๔H 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 และค่านิยมที่ดีงามผ่านการเรียนรู้มวยไทย โดยเฉพาะการเคารพครูอาจารย์ตามขนบธรรมเนียม การมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม และการซึมซับคุณค่าของความอดทน ความเพียรพยายาม และความมีน้ำใจนักกีฬา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้คำสอนที่ว่า “รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย” ผ่านการฝึกและ

การแข่งขัน ตลอดจนการทำกิจกรรมจิตอาสาหรือการทำงานเป็นทีมที่สร้างความรับผิดชอบต่อส่วนรวม กระบวนการนี้จะช่วยพัฒนาจิตใจและอารมณ์ของผู้เรียนให้มีความเข้มแข็งและมีความเมตตาต่อผู้อื่น

๓. Hand (มือ/การปฏิบัติจริง)

ในขั้นนี้จะเป็นการนำความรู้และคุณธรรมที่ได้รับมาลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกท่ามวยไทยตั้งแต่ท่าพื้นฐานจนถึงท่าที่ซับซ้อน รวมไปถึงการใช้มวยไทยในชีวิตจริง เช่น การออกกำลังกาย การแสดงศิลปวัฒนธรรม 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 ถือเป็น การสร้างการเรียนรู้เชิงองค์รวมที่สมบูรณ์ โดย Head ช่วยพัฒนาความรู้และทักษะการคิด Heart สร้างคุณธรรมและจิตสำนึก Hand พัฒนาทักษะการปฏิบัติจริง และ Health ส่งเสริมสุขภาพกายใจ เมื่อผสานเข้ากับมวยไทย จะทำให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้เรียนรู้ศิลปะการต่อสู้ แต่ยังสามารถพัฒนาเป็น “คนเก่ง คนดี และมีสุข” พร้อมทั้งจะอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติอย่างยั่งยืน

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model ๔ H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีขั้นตอนดังนี้

การบูรณาการหลักการ Active Learning และกระบวนการ Model ๔ H

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

๑. Head (สมอง/ความรู้)

- พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับมวยไทย 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

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๑. ผู้เรียนมี ความรู้คู่คุณธรรม และทักษะการปฏิบัติจริงด้านมวยไทย

๒. สุขภาพกายและสุขภาพใจแข็งแรงขึ้น

๓. มวยไทยได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ

๔. โรงเรียนหรือชุมชนมีนวัตกรรมใหม่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ ๔H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะเป็นผลงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความสามัคคีโดยการนำคีตะมวยไทยมาประยุกต์ใช้ พร้อมทั้งในการดำเนินงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เป็นระบบ ไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการปฏิบัติ ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม
๒. ขาดการประสานงานที่เป็นระบบ
๓. ครูผู้สอนไม่ได้นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้อบรมบูรณาการและปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. สถานศึกษาต้องพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้บุคลากรเข้ารับการอบรม มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม
๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป
๓. ส่งเสริมให้คณะครูผู้สอนนำกิจกรรมการเรียนรู้อบรมบูรณาการและปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับระดับชั้นการศึกษาของนักเรียน

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ ๔H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัยไปในทางที่ดีขึ้น สังเกตได้จากการนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ การมีพฤติกรรมในด้านความมีวินัยที่ดีขึ้นในการทำกิจกรรมต่างๆภายในโรงเรียน

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

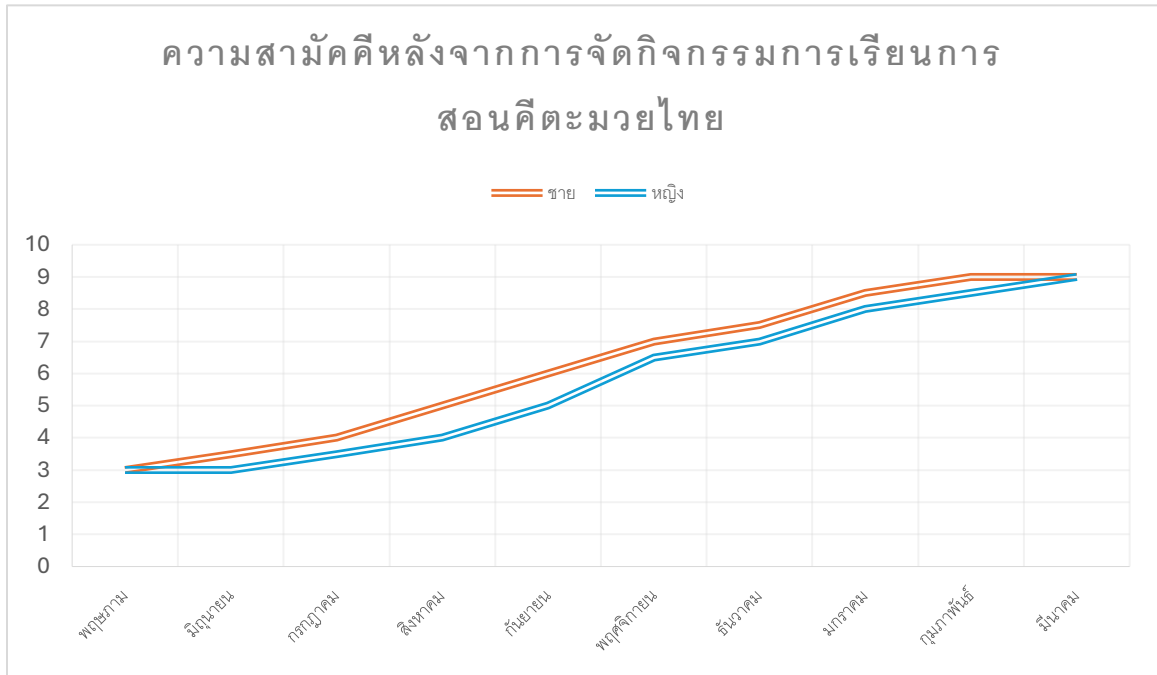
๑. รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม (ต่อ)



กราฟแสดงผลความสามัคคีหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทย



รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : กิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ชื่อผู้พัฒนา : นางสุภาพร เทพทอง

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๖ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ อันเป็นรากฐานในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของชาติให้มีคุณภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติ การศึกษาคณิตศาสตร์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคโลกาภิวัตน์

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ ระเบียบ มีแบบแผน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ปัญหา คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

นักเรียนส่วนมากจะมีอคติที่ไม่ดีกับกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ เพราะมองว่าเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้ยากและไม่ชอบคิดคำนวณจึงได้นำกิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมคิดเลขเร็วเป็นการฝึกคิดบวกกลับ คุณค่าโดยมีกฎกติกาและเวลาเป็นตัวควบคุม ซึ่งจะเริ่มจากโจทย์ที่ง่ายและครูเป็นผู้ชี้แนะพาทำจนกระทั่งได้คำตอบ แล้วให้ฝึกทำโจทย์บ่อยๆ จนเคยชินและชำนาญ

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดคำนวณวิเคราะห์และการแก้ปัญหานักเรียนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์
๒. เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านความคิดคำนวณสำหรับนักเรียนที่มีทักษะและความสนใจ

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

- ๓ ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๔ เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยมีขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ตามกระบวนการ PDCA

๕ วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : การดำเนินงาน DOKJAN เครือข่ายการคิดเลขเร็ว ภายใต้กระบวนการ PDCA ในการบริหารจัดการ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การวางแผน (P - Plan) การดำเนินงาน DOKJAN เครือข่ายการคิดเลขเร็ว ของโรงเรียนเป็นการคิดเตรียมการไว้ล่วงหน้าในการวางแผนมีการกำหนดเป้าหมาย แนวทางการดำเนินงานผู้รับผิดชอบ ระยะเวลา และทรัพยากรที่ต้องใช้ทำงานให้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ มีการดำเนินการ ดังนี้

D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โดยการพัฒนาจะมีส่วนรวมของทุกฝ่ายร่วมกัน ดำเนินงานแนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ โครงการ ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา นักเรียนขาดทักษะการคิดคำนวณ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ จึงมีการจัดทำโครงการส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการตาม แผนปฏิบัติราชการประจำปีของโรงเรียน DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์

ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติตามแผน (D - DO) สร้างความรู้ความเข้าใจกับนักเรียนเพื่อนำกิจกรรมคิดเลขเร็วมาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำ DOKJAN เครือข่าย

O : Observe การสังเกต การสังเกตเป็นจุดประสงค์ขั้นต่อไปที่จะให้เกิดกับตัวนักเรียน คือ ฝึกให้นักเรียนรู้จักสังเกตโจทย์คิดเลขเร็ว มองจำนวนนำกระบวนการบวก ลบ คูณ หารมาใช้ในการหาคำตอบ พร้อมทั้งคำตอบ ฝึกเขียนประโยคสัญลักษณ์การหาคำตอบ

K : Knowledge ความรู้ การหาคำตอบจากโจทย์ที่กำหนดให้ จะเป็นไปตามกฎกติกาของการคิดเลขเร็ว โดยการใช้จำนวนจากโจทย์ที่กำหนดให้เพียงครั้งเดียว จนได้คำตอบตามที่โจทย์กำหนด

J : Join การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมในการตั้งโจทย์และช่วยกันหาคำตอบในข้อที่ซับซ้อน

A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อส่งเสริมนักเรียนที่มีทักษะการคิดคำนวณและนักเรียนที่ไม่มีทักษะและไม่สนใจในการคิดคำนวณ

ขั้นที่ ๓ การตรวจสอบประเมินผล (C - Check) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินงานที่ผ่านมาว่าบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้เพียงใด ครู นักเรียนร่วมกันในการสังเกต ตรวจสอบประเมินผลงานในห้อง เก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียน ติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะ ดังนี้

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

ขั้นที่ ๔ การนำผลการประเมินมาปรับปรุงงาน (A - Action) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลการดำเนินงานที่ผ่านมาว่าต้องปรับปรุงแก้ไขในเรื่องใดบ้าง แล้วนำผลการประเมินมาปรับปรุง พัฒนา แลกเปลี่ยน ประสพการณ์ สรุปผลที่ได้ และรายงานผลเสนอต่อต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนที่มีทักษะการคิดคำนวณหรือนักเรียนที่มีความสนใจฝึกทำโจทย์คิดเลขเร็วจนชำนาญ เข้าแข่งขันในงานศิลปหัตถกรรมระดับเครือข่ายและเขตพื้นที่การศึกษา

๖ จุดเด่นหรือความแตกต่างจากวิธีการเดิม : นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ มีทักษะในการคิดคำนวณ ทำโจทย์คิดเลขเร็วได้ถูกต้อง

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

การฝึกฝนเทคนิคการคำนวณ เช่น การคำนวณจากซ้ายไปขวา การปรับตัวเลขให้เป็นจำนวนเต็มที่คำนวณง่ายขึ้น การจดจำตารางสำเร็จรูป และการใช้เทคนิคเฉพาะเช่น เวทคณิต (Vedic Math)

ซึ่งเป็นวิธีการคิดเลขเร็วแบบอินเดีย

เทคนิคและทฤษฎีการคิดเลขเร็ว

๑. การฝึกฝนพื้นฐาน เริ่มจากโจทย์ง่ายๆ เริ่มจากการบวก ลบเลขจำนวนน้อยๆก่อนแล้วค่อยๆเพิ่มความซับซ้อนของโจทย์มากขึ้น
๒. ทำโจทย์บ่อยๆ การฝึกฝนทำโจทย์ซ้ำ ๆ จะช่วยให้คุ้นเคยและเกิดความชำนาญในการคิดคำนวณ
๓. จับเวลากำหนดเวลาในการทำโจทย์เพื่อวัดผลและพัฒนาความรวดเร็ว รวมถึงการจัดการเวลา

๑. ขั้นตอนในการเรียนรู้

๑. D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

๑.๑ จัดทำยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ โครงการของโรงเรียนส่งเสริมความเป็นเลิศทางวิชาการ

๑.๒ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และเสริมการคิดเลขเร็วในการนำเข้าสู่บทเรียนทุกชั่วโมงที่เรียนคณิตศาสตร์

๒. O : Observe การสังเกต สังเกตการทำงาน ความสนใจใฝ่เรียนรู้ ความตรงต่อเวลาในการทำโจทย์คิดเลขเร็ว

๒.๑. สสำรวจความรู้พื้นฐานในการคิดคำนวณ ความสนใจ

๒.๒. แนะนำให้โจทย์และกฎกติกาของการทำโจทย์คิดเลขเร็ว

๓. K : Knowledge ความรู้ นักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงมีความรู้และทักษะด้านการคิดคำนวณในกิจกรรมคิดเลขเร็ว ได้เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับเครือข่ายและได้รับรางวัลเหรียญทองระดับเขตพื้นที่ในระดับชั้นประถมศึกษา ครั้งที่ ๗๒

๓.๑ รู้กฎกติกา กิจกรรมการคิดเลขเร็ว ทักษะในการคิดคำนวณและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๓.๒ คิดวิเคราะห์ รู้กระบวนการหาคำตอบได้ถูกต้อง

๓.๓ เห็นคุณค่าตนเองรับผิดชอบต่อสังคม

๓.๔ สื่อสารและถ่ายทอดความรู้กระบวนการคิดสู่เพื่อนๆ และน้องได้

๓.๕ มีเหตุผลรู้จักวิเคราะห์ปัญหา และสามารถเขียนแนวทางในการหาคำตอบได้

๓.๖ คิดสร้างสรรค์ นำทักษะการคิดคำนวณไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๔. J : Join การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมและร่วมมือกันปรับปรุง แก้ไข และพัฒนานักเรียนที่ยังไม่มีความรู้ด้านการคิดคำนวณ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงมีการประชุม วางแผน ร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการ และครู

ประจำชั้น ครูที่สอนในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ทุกชั้น ร่วมกันออกแบบการพัฒนารูปแบบกิจกรรมคิดเลขเร็วขับเคลื่อน
ในสถานศึกษา เพื่อให้เกิดความยั่งยืน

๕. A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อการส่งเสริมและซ่อมเสริมทักษะการคิด
คำนวณของนักเรียน

มีการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโดยผู้บริหารสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

๖. N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์อย่างเป็น
ระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนแกนนำ ร่วมนิเทศ กำกับ ติดตามและประเมินผลและนำผลการ
ประเมินมาปรับปรุง พัฒนา เพื่อเข้าแข่งขันระดับเครือข่ายและเขตพื้นที่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สรุปและ
รายงานผลเสนอต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๒ ชั้นสรุปและประเมินผล

๑. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้ทักษะการคิดคำนวณแบบมีส่วนร่วมได้รับการฝึกทักษะการคิดเลขเร็วทุก
คน มีความรู้ มีทักษะการคิดคำนวณ มีวินัย สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมคิดเลขเร็ว และมีเจตคติที่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์

๓. นักเรียนที่มีความสนใจและชำนาญในกิจกรรมคิดเลขเร็ว ได้เป็นตัวแทนของเครือข่ายเข้าแข่งขันใน
งานศิลปหัตถกรรมระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ ๗๒

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๑. ผลสัมฤทธิ์ ผลสำเร็จของการดำเนินงานที่เกิดจากการนำรูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ กิจกรรมคิด
เลขเร็ว

๑. นักเรียนมีความสนใจตั้งโจทย์คิดเลขเร็วและรู้กฎกติกาการหาคำตอบจากโจทย์

๒. นักเรียนรู้จักกระบวนการหาคำตอบ จากโจทย์ที่กำหนดให้

๓. นักเรียนมีการพัฒนาการหาคำตอบของโจทย์ในเวลาตามที่กำหนดให้

๔. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชา คณิตศาสตร์

๕. นักเรียนได้รับการเสริมแรงจากครูผู้สอนเป็นรางวัล หรือคะแนน ทำให้นักเรียนมีความสนใจมากขึ้น

๖. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๒. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ กิจกรรมการคิดเลขเร็ว ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะเป็นผลงานที่เกิด
จากการมีส่วนร่วม ของนักเรียน ครู ผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียน เครือข่ายและเขตพื้นที่การศึกษาได้จัดให้มีการ
แข่งขันกิจกรรมคิดเลขเร็วตามนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่ ซึ่งมีการแข่งขันกิจกรรมคิดเลขเร็วระดับประถมศึกษา
และมัธยมศึกษาตอนต้น ในงานศิลปหัตถกรรมครั้งที่ ๗๒ นักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงได้รับรางวัลเหรียญ
ทองระดับชั้นประถมศึกษา เป็นความสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

๓. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. นักเรียนส่วนมากยังมีเจตคติที่ไม่ดีต่อกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ มองว่าเป็นสิ่งที่ยากไม่ชอบคิดคำนวณ

๒. ขาดการฝึกอย่างต่อเนื่อง ต้องติดตามผลงานสำหรับนักเรียนที่ไม่ชอบคิดคำนวณ

๓. เวลาในการทำกิจกรรมมีจำกัดซึ่งมีปัญหานักเรียนที่คิดคำนวณได้ช้า

๔. ครูผู้สอนไม่ได้นำไปจัดกิจกรรมไปใช้อย่างต่อเนื่อง

๕. สถานศึกษาต้องพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้บุคลากรเข้ารับการอบรม มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ การเปลี่ยนแปลงของสังคม

๖. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. ครูและสถานศึกษาต้องพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้บุคลากรเข้ารับการอบรม มีความรู้ในกิจกรรม คิดเลขเร็ว

๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

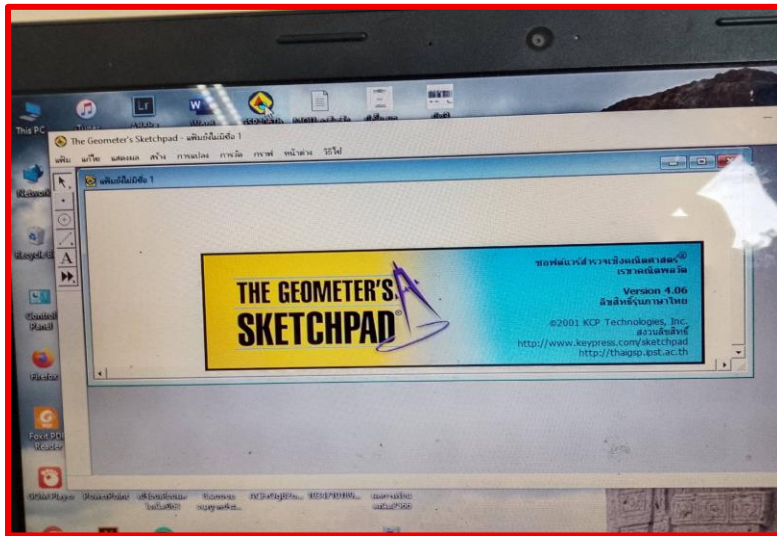
๓. ส่งเสริมให้คณะครูผู้สอนนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปบูรณาการและปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับระดับชั้นการศึกษาของนักเรียน

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

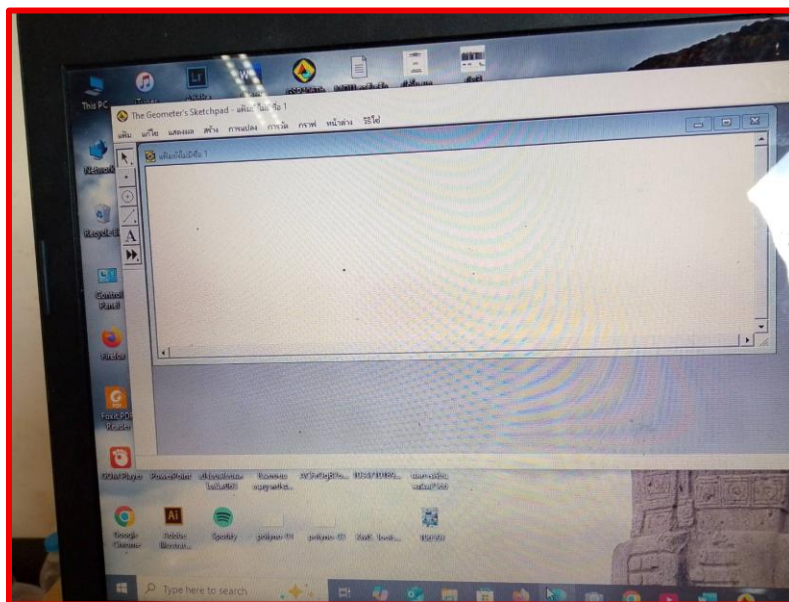
กิจกรรมคิดเลขเร็วเป็นกิจกรรมที่เน้นการคิดคำนวณ การกำหนดโจทย์อย่างง่ายเช่นเกมส์ ๒๔ ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติไปพร้อมกับครูบ่อยๆ จะทำให้นักเรียนมีความชำนาญและรู้ทักษะการหาคำตอบ พร้อมทั้งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตั้งโจทย์ เริ่มจากที่คำตอบเป็นเลขสองหลักก่อน เมื่อนักเรียนทำได้ขั้นตอนต่อไปถึงกำหนดเวลาตามกติกาหรือจัดการแข่งขันภายในห้องเรียน ทุกครั้งที่จัดกิจกรรมต้องมีการเสริมแรงเป็นรางวัลหรือคะแนนจะทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นอยากทำกิจกรรม ในแต่ละครั้งการให้ทำโจทย์ไม่ควรเกิน ๕ ข้อ เมื่อนักเรียนเริ่มมีความชำนาญแล้วถึงใช้โจทย์ในโปรแกรม GSP

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

๒. รูปภาพกิจกรรม



โปรแกรม GSP สุ่มคิดเลขเร็ว วิชาคณิตศาสตร์



ตัวอย่างโจทย์คิดเลขเร็ว

ข้อที่ 1

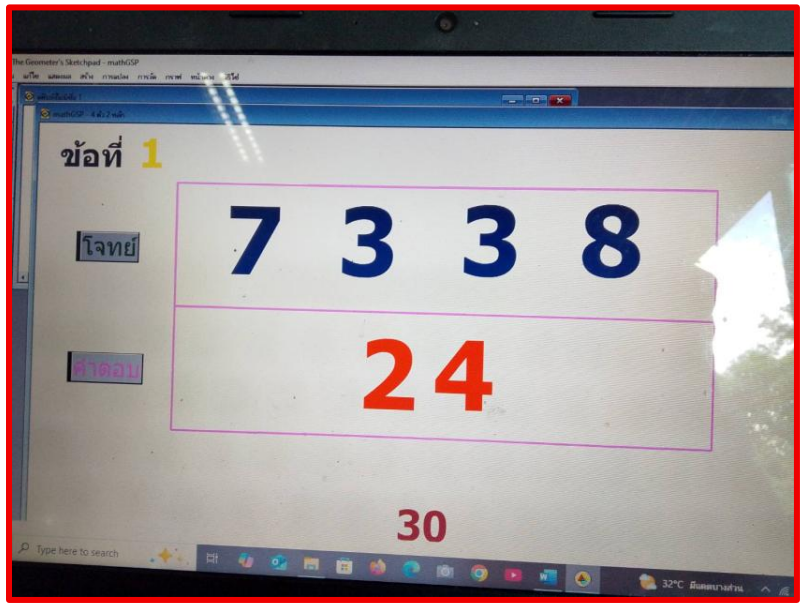
โจทย์

คำตอบ

7 3 3 8

24

30



ข้อที่ 1

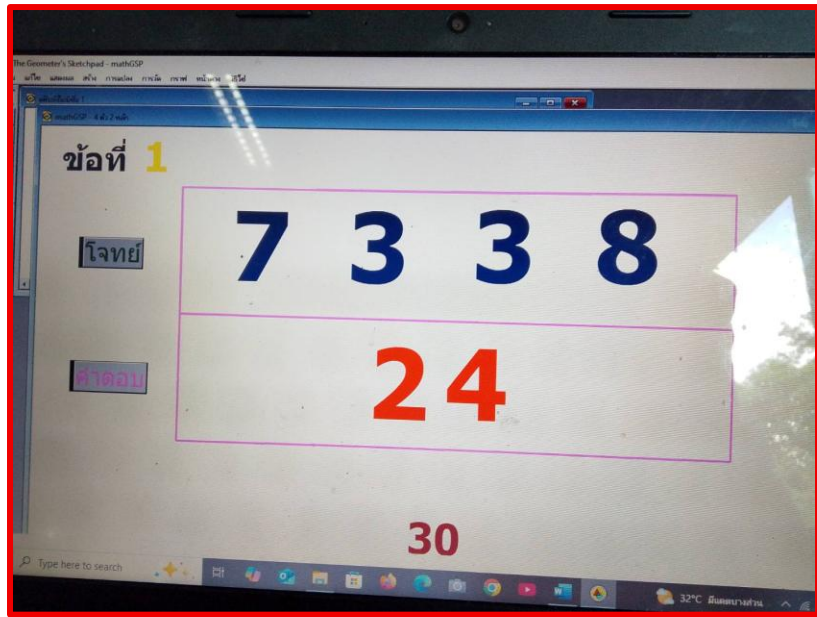
โจทย์

คำตอบ

7 3 3 8

24

30



ศึกษากฎกติกาและฝึกปฏิบัติคิดเลขเร็ว



ฝึกปฏิบัติและเสริมแรงเมื่อนักเรียนทำได้ถูกต้อง



นำนักเรียนที่มีทักษะการคิดเลขเร็วไปร่วมแข่งขันกิจกรรมคิดเลขเร็วระดับเขตพื้นที่การศึกษา
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๒ ได้รับรางวัลเหรียญทอง ระดับชั้นประถมศึกษา





สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสุภาพร เทพทอง

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง

การแข่งขันคิดเลขเร็ว ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

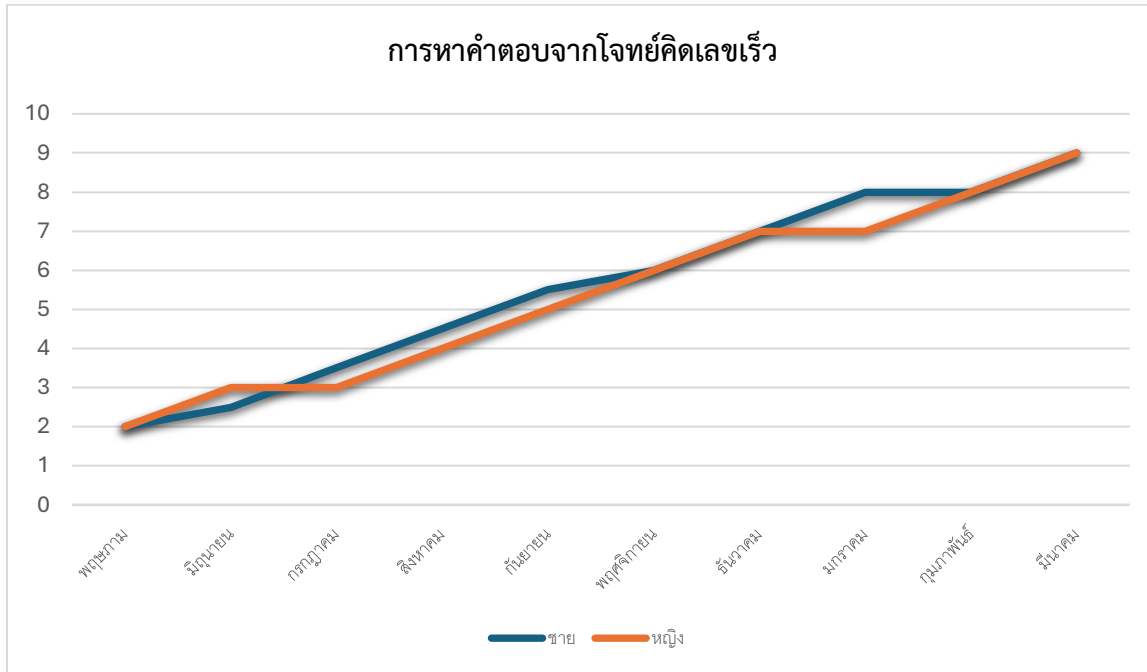
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

“วิชาการเลิศล้ำ นำเทคโนโลยีพัฒนา สร้างคุณค่าวัฒนธรรม ก้าวล้ำสู่อนาคต”

ระหว่างวันที่ ๑๒-๑๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

ขอให้มีความสุข ความเจริญตลอดไป

๓. ตารางผลคะแนน หรือกราฟแสดงผล



แบบฟอร์มรายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสาสมัครมวยไทยโดยใช้ Model mCEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ชื่อผู้พัฒนา : นายภูวรินทร์ หล้าขวา

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๕

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

กิจกรรม "ศิลปะมวยไทย" เป็นการผสมผสานศิลปะมวยไทยเข้ากับดนตรีในลักษณะของการเคลื่อนไหว ประกอบจังหวะ ซึ่งนอกจากจะช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักเรียนในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

นอกจากนี้ การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยในกลุ่มเยาวชนยังคงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญ เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตและกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เยาวชนห่างไกลจากรากเหง้าวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย การนำนวัตกรรม "ศิลปะมวยไทย" มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงถือเป็นการเชื่อมโยงความรู้สมัยใหม่กับวัฒนธรรมไทยอย่างกลมกลืน โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งทักษะการคิดและคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

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

จากการแข่งขันศิลปหัตถกรรม ครั้งที่ ๗๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ ที่ผ่านมา โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้รับรางวัลชนะเลิศเหรียญทอง การแข่งขันศิลปะมวยไทย ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และได้รับรางวัลเหรียญเงิน ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจและชื่นชอบกีฬา ศิลปะมวยไทย นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้ลงมือทำในสิ่งที่ถนัดและชื่นชอบ ได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการป้องกันตนเอง ทักษะการออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี และเป็นการสืบสานอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้อยู่คู่กับสังคมไทย ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

- ๑) เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนในการฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าคีตะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อต่อยอดไปสู่การอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทย
- ๒) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน
- ๓) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน เพื่อ

เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : การบูรณาการหลักการจัดการเรียนรู้ Active Learning และ Model ๓CEP

วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : นวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสา รักรักษ์มวยไทยโดยใช้ Model ๓CEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมคีตะมวยไทย จำนวน ๔๐ ชั่วโมง ประกอบด้วยรูปแบบกิจกรรม ๗ กิจกรรม ได้แก่

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

มีการออกพัฒนา/ออกแบบนวัตกรรม ดังนี้

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การคิดอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสู่การมีจิตอาสารักรักษ์มวยไทยผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
๒. เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในการเรียนรู้

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

๑. สสำรวจความสนใจของนักเรียนเกี่ยวกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อออกแบบการเรียนรู้ออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

๑. ออกแบบกิจกรรมคีตะมวยไทย วิเคราะห์ท่าทางในการออกกำลังกายในรูปแบบต่าง ๆ
๒. ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงทักษะในการใช้ท่ามวยไทย
๓. ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

1. สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย
2. อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่สำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

1. เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจในขณะฝึกท่ามวยไทย
2. ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
3. สอนท่ามวยไทยในรูปแบบต่าง ๆ ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติผ่านการเคลื่อนไหว แสดงท่าทางจริง

การประเมินผล (Evaluation):

1. ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินการทำงานกลุ่ม การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

1. ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกท่ามวยไทย
2. ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้มีความเหมาะสม

การพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development):

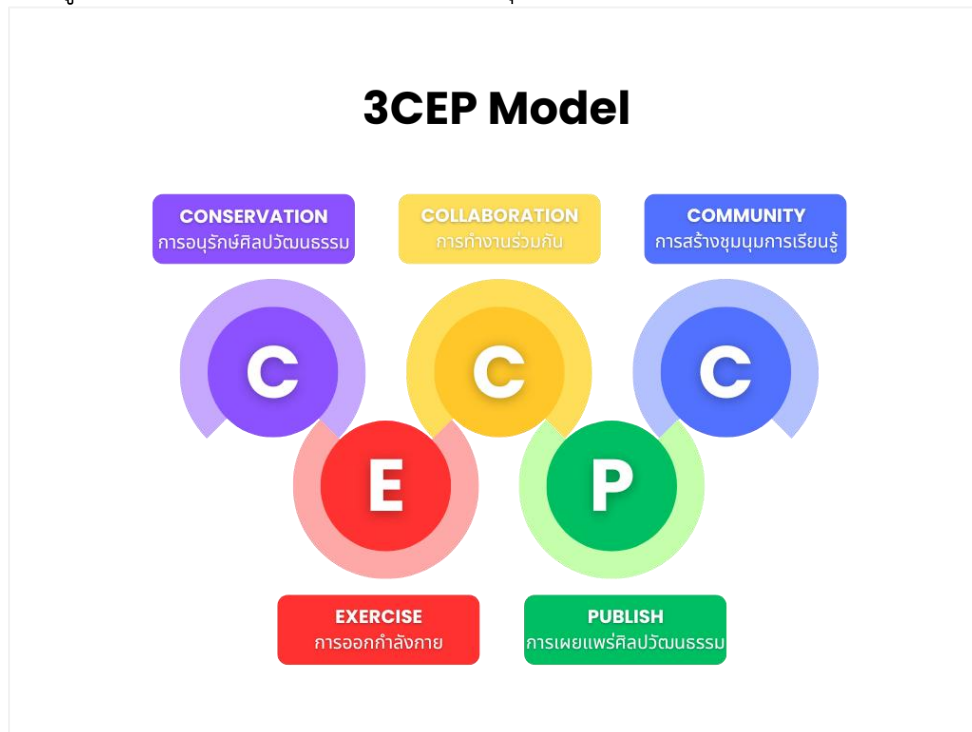
1. ปรับปรุงกิจกรรมโดยอิงจากผลการประเมินผลและคำแนะนำจากนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้ในครั้งถัดไปมีความเหมาะสมกับนักเรียนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการจัดการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสาสมัครมวยไทยโดยใช้ Model ๓CEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีขั้นตอนการจัดการจัดการ ดังนี้

1. ครูกำหนดเป้าหมายและวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการให้นักเรียนร่วมกันดูสื่อหรือฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากมวยไทย ประโยชน์ของมวยไทย รวมถึงประวัติศาสตร์ของมวยไทย เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและปลูกฝังจิตสำนึกให้กับนักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของมวยไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม โดยไม่มองว่าเป็นเพียงแค่กีฬาการต่อสู้
2. ครูและนักเรียนร่วมกันพัฒนาทักษะและความรู้เกี่ยวกับมวยไทย หลังจากที่นักเรียนมีจิตสำนึกร่วมกันแล้ว ครูจึงนำนักเรียนเข้าสู่การให้ความรู้และฝึกฝนทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นจิตอาสาสมัครมวยไทย โดยสอนทักษะมวยไทยพื้นฐาน ทั้งแม่ไม้มวยไทย ลูกไม้มวยไทย และการไหว้ครู เพื่อให้เข้าใจแก่นแท้ของศิลปะ
3. ครูและนักเรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยการนำความรู้และทักษะที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมจิตอาสาเพื่อสังคม คือการอนุรักษ์ สืบสานศิลปวัฒนธรรมของมวยไทยรวมถึงการนำนักเรียนไปเผยแพร่ทักษะมวยไทยในโอกาสต่าง ๆ เช่น การแสดงโชว์ การแข่งขันศิลปะมวยไทยในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน เป็นต้น

๔. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผล สะท้อนความคิด และสรุปผลการทำกิจกรรมร่วมกัน ประเมินผลการเรียนรู้และกิจกรรมที่ผ่านมา เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมในอนาคต



- 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 หรือการประกวดในงานแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

ผลการใช้นวัตกรรม

- ๑) นักเรียนมีองค์ความรู้เกี่ยวกับมวยไทยมากขึ้น
- ๒) นักเรียนมีจิตอาสารักษามวยไทย เป็นผู้อนุรักษ์ สืบสาน และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทย
- ๓) นักเรียนได้ฝึกการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม
- ๔) นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี

ความพึงพอใจของนักเรียน/ครูผู้สอน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อเสริมสร้างจิตอาสารักษามวยไทยโดยใช้ Model ๓CEP สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ผ่านมาพบว่า การจัดกิจกรรมประสบผลสำเร็จได้ด้วยดี นักเรียนและครูผู้สอนมีความพึงพอใจในระดับสูง เนื่องจากนักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะมวยไทยอย่างกระตือรือร้น นักเรียนส่วนใหญ่มีความสุขและรู้สึกสนุกสนานที่ได้เรียนรู้ทักษะมวยไทย ซึ่งไม่ใช่แค่การออกกำลังกาย แต่ยังสามารถเรียนรู้ศิลปะป้องกันตัว ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และได้ฝึกระเบียบวินัย ครูผู้สอนรู้สึกภูมิใจที่ได้เห็นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่แข็งแรง ได้เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมไทย และมีความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

- ๑) พื้นที่ไม่เหมาะสม สถานที่สำหรับฝึกซ้อมมีขนาดเล็กและไม่เป็นสัดส่วน ทำให้การฝึกซ้อมไม่สะดวกและอาจไม่ปลอดภัย
- ๒) ขาดครูผู้สอนเฉพาะทาง มีครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านมวยไทยโดยตรงไม่เพียงพอ
- ๓) ภาระงานอื่น ๆ ครูผู้สอนมีภาระงานอื่น ๆ ทำให้ไม่สามารถทุ่มเทเวลาให้กับการจัดกิจกรรมได้อย่างเต็มที่

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

- ๑) อาจพิจารณาแบ่งกลุ่มนักเรียนให้มีขนาดเล็กลง เพื่อให้สามารถใช้พื้นที่ได้อย่างเหมาะสมและทั่วถึง
- ๒) จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "มวยไทยสำหรับครูผู้สอน" โดยเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากสถาบันหรือค่ายมวยที่มีชื่อเสียงมาให้ความรู้และเทคนิค เพื่อให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- ๓) ประสานงานกับฝ่ายวิชาการเพื่อจัดสรรตารางการสอนหรือกำหนดภาระงานของครูผู้สอนให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น โดยอาจพิจารณาการมอบหมายให้ครูผู้สอนที่มีความสนใจในด้านมวยไทยโดยเฉพาะได้ดูแลรับผิดชอบกิจกรรมนี้อย่างเต็มที่ เพื่อให้สามารถทุ่มเทเวลาและศักยภาพได้อย่างเต็มที่

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการประเมินผลการจัดกิจกรรมมวยไทยในสถานศึกษา พบว่ากิจกรรมดังกล่าวประสบความสำเร็จและได้รับผลตอบรับเชิงบวก ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาทักษะทางร่างกาย ความมีวินัย และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ยังคงมีประเด็นปัญหาและอุปสรรคที่ต้องได้รับการแก้ไข โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสถานที่ไม่เหมาะสม และด้านบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญที่ไม่เพียงพอ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและความยั่งยืนของกิจกรรมในระยะยาว

ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาและยกระดับกิจกรรมมวยไทยให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างต่อเนื่อง จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

ด้านบุคลากร: ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนเข้ารับการอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะทางด้านมวยไทย โดยอาจจัดทำโครงการอบรมจากผู้เชี่ยวชาญภายนอก พร้อมทั้งพิจารณาการบริหารจัดการภาระงานของครูผู้สอน เพื่อให้สามารถทุ่มเทให้การสอนได้อย่างเต็มที่

ด้านการพัฒนาหลักสูตร: ควรมีการบูรณาการเนื้อหาและกิจกรรมให้มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสอน หรือการจัดกิจกรรมแข่งขันภายใน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและสร้างความท้าทายให้นักเรียนมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม



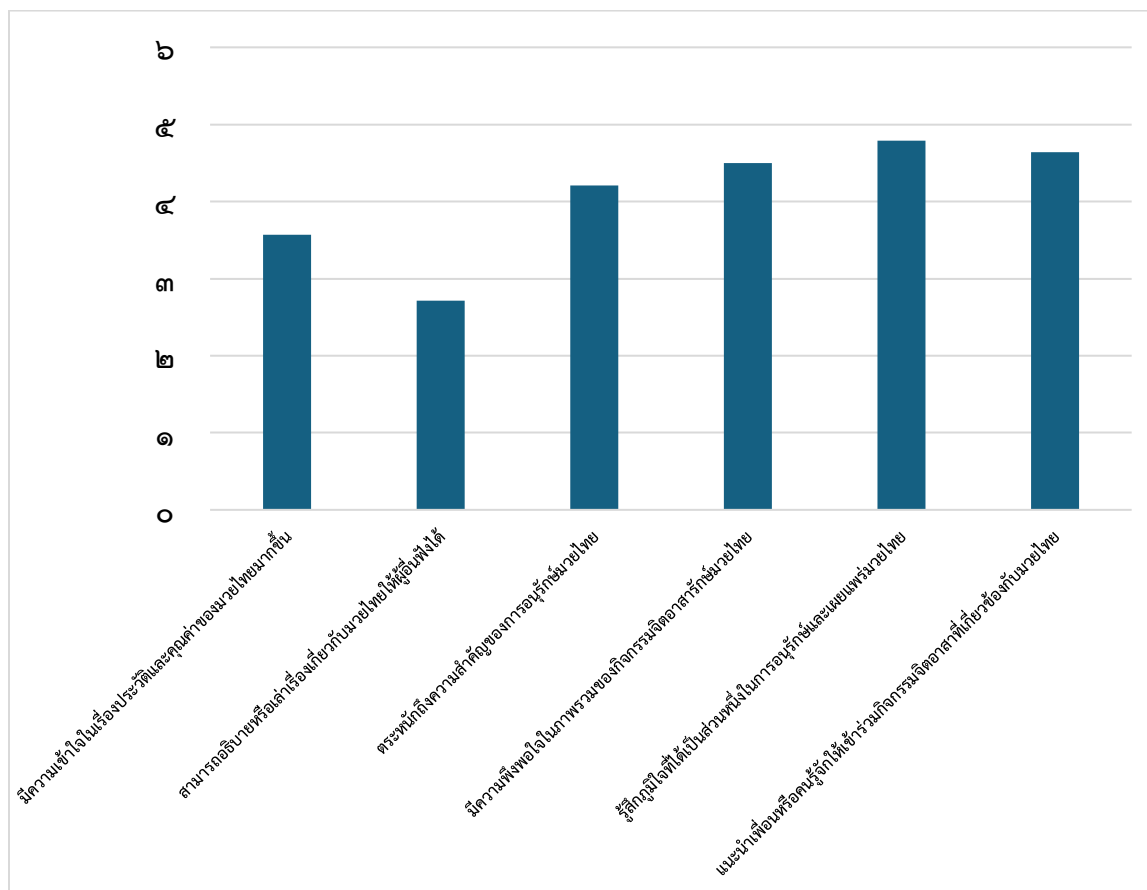
รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม



กราฟแสดงผลสรุปความพึงพอใจหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะมวยไทย



จำนวนผู้ตอบคำถาม ๑๔ คน

ระดับความพึงพอใจ

๕ = มากที่สุด

๔ = มาก

๓ = ปานกลาง

๒ = น้อย

๑ = น้อยที่สุด

หัวข้อ	แปลผล
๑. มีความเข้าใจในเรื่องประวัติและคุณค่าของมวยไทยมากขึ้น	มาก
๒. สามารถอธิบายหรือเล่าเรื่องเกี่ยวกับมวยไทยให้ผู้อื่นฟังได้	ปานกลาง
๓. ตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์มวยไทย	มาก
๔. มีความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรมจิตอาสารักษามวยไทย	มากที่สุด
๕. รู้สึกภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์และเผยแพร่มวยไทย	มากที่สุด
๖. แนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักให้เข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย	มากที่สุด

รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ศิลปะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวบัณฑิตา ตามพงษ์

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๑

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากสภาพปัจจุบัน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆ ด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ มีความรู้และประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข แต่ยังมีนักเรียนอีกบางส่วนที่ยังมีความ สนใจและมีความถนัดในการของการเล่นกีฬา ไม่ว่าจะเป็นทั้งกีฬาไทยและกีฬาสากล โดยมีทักษะ พื้นฐานที่ดี สามารถที่จะส่งเสริมให้สู่ความเป็นเลิศได้ การพัฒนานักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่๑ เป็นช่วงที่สำคัญเพราะเป็นช่วงรอยต่อระหว่างระดับอนุบาลกับ ประถมศึกษาตอนต้น และจำเป็นในการพัฒนาสมองอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น ครูผู้สอนจึง ได้มีการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยมีการสอดแทรกการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมในกิจกรรมที่สอนให้สอดคล้อง กับสภาพจริงของโรงเรียน จากสภาพปัญหาในปัจจุบันนักเรียนขาดกระบวนการคิดแก้ปัญหา การคิดเชิงระบบ ผู้สอน จึงค้นหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมการสอนโดยผ่านโครงการบ้านวิทยาศาสตร์ ๘ กิจกรรม เน้นการจัดกิจกรรม Active learning เพื่อให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง Active Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบเน้น พัฒนาการกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์เป็นกระบวนการคิดที่ส่งเสริมพัฒนาการด้าน สติปัญญา ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาหรือประกอบอาชีพ ในอนาคตหลักการ การจัดกิจกรรมทั้ง๘ กิจกรรมเป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการพัฒนาผู้เรียนในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และเป็นกระบวนการสร้างคนดีด้วยคุณธรรมได้ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การแสดงใช้ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่ใช้อวัยวะต่างๆของร่างกาย มาแสดงเป็นการออกกำลังกาย หรือใช้อาวุธทั้ง ๙ ได้แก่ ศีรษะ มือ (หมัด) เท้า เข่า ศอก เป็นอาวุธในการต่อสู้ นอกจากนี้ยังเป็นศิลปะที่แสดงออกถึงกลยุทธ์ ที่สามารถใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วว่องไวในการต่อสู้และการป้องกันตัว รวมทั้งมี ดนตรีประกอบในขณะการแข่งขัน เป็นกีฬาที่เสริมสร้างประสิทธิภาพในการทำงานของระบบต่างๆของร่างกายพัฒนา ทางด้านจิตใจ สุขุมรอบคอบ ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง สามารถนำไปใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะในการตัดสินใจนั้น จะต้องเด็ดขาด รวดเร็วในช่วงพริบตาเดียว ซึ่งหากได้ฝึกหัดมวยไทยอยู่เสมอจะเป็นการฝึกให้ผู้นั้น เป็นผู้มีประสิทธิภาพ มีไหวพริบในการแก้ปัญหาในสังคมได้ดีตามแนวทางมวยไทย คีตะมวยไทย เป็นกิจกรรมประเภทบุคคลที่ต่อสู้ด้วยมือเปล่า การเล่นและฝึกจะต้องสร้างสมรรถภาพของร่างกายให้มีความแข็งแรงอดทนและจิตใจต้องเข้มแข็ง จะต้องฝึกอย่างสม่ำเสมอ คีตะมวยไทยเป็นท่ารำเพื่อการออกกำลังกายแก่ผู้รำ ทำให้ร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง จะมีท่ารำ การอบอุ่นร่างกาย (Warm Up) และมีท่ารำ คีตะมวยไทย

ทั้งนี้ทางโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจึงมีภารกิจที่ต้องที่ส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียนทั้งในด้านการให้ ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้พยายามหาวิธีการที่จะให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อส่งเสริมและแก้ไข้ปัญหาต่างๆ ของนักเรียน ทางโรงเรียนจึงได้กำหนดกิจกรรมคีตะมวยไทย ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนที่สนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง คีตะมวยไทย คือ การนำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบ ให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบแอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการออก กำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

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

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๗ ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๘ เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยใช้รูปแบบ SMILE Model

๙ วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model โดยขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้

๑) S - Science (วิทยาศาสตร์)

การบูรณาการเรียนกับวิทยาศาสตร์: ใช้แผนการจัดการประสบการณ์บูรณาการทักษะวิทยาศาสตร์ ที่ส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ EF การบูรณาการเรียนรู้อื่นๆ: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้ากับบทเรียนต่างๆ เช่น การเล่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การทำกิจกรรมศิลปะที่ต้องใช้การวางแผน

๒) M - Memory (ความจำ)

การจดจำกระบวนการเรียนรู้ : การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีขั้นตอน นำไปสู่การจดจำ การนำความรู้จากประสบการณ์เดิมมาวิเคราะห์กับสถานการณ์ใหม่ เกิดองค์ความรู้ใหม่ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันการบูรณาการเรียนรู้อื่นๆ: การพัฒนาทักษะ EF และวิธีการสนับสนุนการพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านในเด็กปฐมวัย เช่น การเรียนรู้โครงงานวิทยาศาสตร์ กิจกรรม “บ้านวิทยาศาสตร์”

๓) I - Integration (การบูรณาการ)

การบูรณาการในทุกด้านของการเรียนรู้: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้าไปในบทเรียนต่างๆ และกิจกรรมประจำวันการพัฒนาในทุกสถานการณ์: ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ EF ในทุกสถานการณ์ เช่น การเล่นเกม, การเรียนรู้ในห้องเรียน, กิจกรรมนอกห้องเรียน

๔) L - Learning (กระบวนการเรียนรู้)

การออกแบบกิจกรรม: ออกแบบเกมและกิจกรรมที่ใช้การคิดเชิงวิเคราะห์ การวางแผน และการทำงานร่วมกัน เช่น กิจกรรมการทดสอบความรู้สึกร่วมกัน กิจกรรมมีอย่าง กิจกรรมความสูงของฉันทน์ การบูรณาการในการเรียนรู้: ผสมผสานการพัฒนาทักษะ EF เข้ากับบทเรียนต่างๆ เช่น การเล่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การทำกิจกรรมโครงกระดูกที่ต้องใช้การวางแผน

๕) E - Experience (ประสบการณ์)

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

การสังเกตและบันทึกข้อมูล : สังเกตพฤติกรรมของเด็กในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

รูปแบบกิจกรรม

๑. Plan = P

๑) กำหนดเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ศึะมว้ยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ ๕ E เพื่อเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลได้ผ่านการมองเห็น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด ตีความ 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) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ศึะมว้ยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ ๕ E ดังนี้

ทักษะพื้นฐาน

-**ความจำเพื่อใช้งาน(Working Memory)** การจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เด็กนำความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม นำมาวิเคราะห์ ค้นหาคำตอบกับ คำถามใหม่ๆ หรือสิ่งเด็กสนใจ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน

-**การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)** การจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เด็กๆจะต้องทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันในการทดลอง และปฏิบัติตามขั้นตอนในการทดลองวิทยาศาสตร์

-**การยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive Flexibility)** ในการเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เด็กๆจะได้เรียนรู้การเปรียบเทียบและเด็กๆจะต้อง ยอมรับฟังความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ได้จากเพื่อนๆ หรือจากการทดลองค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการทดลอง ทักษะกำกับตนเอง

-**การจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)** การจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ 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)** การเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้เด็กริเริ่ม วางแผน และทำ มือทดลอง เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลองเรียนรู้ด้วยตนเอง จนเกิดผลสรุปการทดลอง

๓. Check = C

๕) ตรวจสอบประเมินผล การเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ และแบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก โดยการนำผลประเมินดำเนินกิจกรรมไป แก้ไข ปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดเป็นกิจกรรมเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง

๔. Action = A

๖) ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ศึกษาความสามารถที่ส่งเสริมทักษะทางสมอง EF (Executive Function) จากกิจกรรมอื่น

การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ชั้นนำ: กระตุ้นความสนใจผ่านการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และคุณค่าของมวยไทย

ชั้นสอน: การฝึกปฏิบัติท่ามวยไทยผสมผสานดนตรีในกลุ่มเล็ก

ขั้นสรุปและประเมินผล

นักเรียนสนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง คีตะมวยไทย คือ การนำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบแอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๔. ผลสัมฤทธิ์

๑. นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น
๒. นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย
๓. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๕. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

การจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะเป็นผลงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียน ผ่านกระบวนการการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสมอง(Executive Function : EF) โดยนำคีตะมวยไทยมาประยุกต์ใช้ พร้อมทั้งในการดำเนินงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เป็นระบบ ไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการปฏิบัติ ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

๖. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. ครูต้องพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน ให้มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model ทำให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดที่ดีขึ้น สังเกตได้จากการนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ ในการจัดกิจกรรมต่างภายในชั้นเรียน

รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรม
คิตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวสุนิสา เนื้อทอง

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๔

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการศึกษา มีจุดหมายมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา และมีความสุขเกิด
สมรรถนะหลัก ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา
ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการบูรณาการกับ
การจัดการเรียนการสอน จึงเป็นเรื่องที่มีประโยชน์กับผู้เรียน ซึ่งสื่อประเภทเกม สามารถนำมาใช้บูรณาการกับการ
จัดการเรียนรู้ได้ จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีเนื้อหาความรู้เป็นพื้นฐาน
ที่สำคัญ สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อให้มีความคงทนของความรู้ได้ดีกว่าหรือเท่ากับการ
สอนปกติ โดยวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แบบเกม คือ การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน
และท้าทายความสามารถ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่สามารถนำไปใช้ทั้งในเชิงกีฬา และการต่อสู้ศิลปะประเภทนี้ มีมาแต่
โบราณกาล เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวชนิดหนึ่งที่ช่วยขยับเขยื้อนทุกส่วนของร่างกาย
เช่น ศอก เข่า เท้า และหมัด เป็นศิลปะในการต่อสู้แข่งขัน ฝึกซ้อม ออกกำลังกาย เพื่อช่วยพัฒนาร่างกายอารมณ์
สังคม จิตใจ และสติปัญญา และสร้างเสริมให้มีสมรรถภาพทางกายที่ดี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทย เป็น
แบบอย่างการออกกำลังกาย เชื่อมโยงสังคมไทยในอนาคต ให้คนในชาติรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นไทย มากขึ้น การ
นำกีฬามวยไทยมาประยุกต์ประกอบเพลงให้เป็นรูปแบบ การเต้นแอโรบิก โดยเรียกว่า “คิตะมวยไทย” โดยนำเอา
ทักษะมวยไทยพื้นฐานต่าง ๆ มาจัดระเบียบ เป็นท่าเต้นในการออกกำลังกาย ตามขั้นตอนของการเต้นแอโรบิก การ
ออกกำลังกายในลักษณะนี้ สามารถปฏิบัติได้ไม่ยาก ใช้อุปกรณ์และสถานที่น้อย ปัจจุบันได้มีการนำคิตะมวยไทย มา
ใช้เป็นการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพอย่างแพร่หลาย มีการใช้ดนตรีประกอบ เช่น เสียงปี่ กลอง และฉิ่ง จึงมีความ
สนุกสนานเร้าใจ ซึ่งนอกจากจะสร้างบรรยากาศแล้วยังช่วยกระตุ้นความอึดเหนี่ยวของนักมวยอีกด้วย การพัฒนาต่อยอด
มาเป็นคิตะมวยไทยจึงเป็นการนำเอาแก่นของมวยไทยมาผสมผสานกับดนตรีสมัยใหม่ เกิดเป็นการออกกำลังกาย
รูปแบบใหม่ที่ทั้งสนุกและได้ประโยชน์

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียน สอดคล้องกับสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง คือการปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก เคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น เคารพในกฎกติกาและกฎหมาย มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณ อยู่ร่วมกับผู้อื่นท่ามกลางความหลากหลาย เห็นคุณค่าของศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีบทบาทในการตัดสินใจและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยยึดมั่นในความเท่าเทียมเป็นธรรม ค่านิยมประชาธิปไตย และสันติวิธีเพื่อให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ฝึกฝนจิตใจให้มีสมาธิ และมีความรับผิดชอบ ส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียนทั้งในด้านการให้ความรู้และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้สร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรมคิตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model นำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า คอก มาออกแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

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

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑. ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอน
๒. เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยมีขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ตามกระบวนการ ADDIE Model
๓. วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : การดำเนินงาน การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรม คิตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ในการบริหารจัดการ ดังนี้
 - 1) A - Analysis (การวิเคราะห์)
วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน กลุ่มเป้าหมาย ปัญหา/ความท้าทาย และเทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้
 - 2) D - Design (การออกแบบ)
ออกแบบโครงสร้างของเกม รวมถึงเนื้อหาวิชาที่สอดแทรกในเกม
 - 3) D - Development (การพัฒนา)
จัดทำสื่อจากแบบที่ออกแบบไว้ เช่น บัตรคำท่าทางมวยไทย
 - 4) I - Implement (การดำเนินการ)
ทดลองใช้เกมกับกลุ่มเป้าหมาย สังเกตการเล่นและพฤติกรรมของผู้เล่น

5) E - Evaluation (การประเมินผล)

ประเมินทักษะของผู้เรียน เช่น ความถูกต้องของท่า การจดจำชื่อท่า การทำงานเป็นทีม

๔. จุดเด่นหรือความแตกต่างจากวิธีการเดิม : นักเรียนมีทักษะการสังเกต เสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกาย การจดจำ ความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจ การประยุกต์ใช้แม่ไม้มวยไทย และการทำงานเป็นทีม

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

๑. ขั้นเตรียม วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ อยู่ในวัยที่ชอบเล่นและสนุกสนาน จึงต้องใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนรู้สึกไม่เบื่อ มีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น ผู้สอนจึงได้ออกแบบโครงสร้างของเกม เช่น เกมจับคู่ท่ามวยไทย ช่วยให้นักเรียนรู้จักท่าทางมวยไทยพื้นฐานพร้อมความหมายและที่มาของแต่ละท่า เพิ่มความสนใจและจดจำได้ง่าย มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ และกำหนดเป้าหมาย ดังนี้

๑. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคิตะมวยไทย
๒. มีทักษะในการสังเกต การจดจำและนำไปประยุกต์ใช้ได้
๓. ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม

๒. ขั้นดำเนินการเรียนรู้

๑. แสดงคลิปตัวอย่างคิตะมวยไทยที่มีความสนุกสนาน จากนั้นครูอธิบายความหมายและถาม-ตอบเกี่ยวกับของคิตะมวยไทย

๒. ครูสาธิตท่าพื้นฐาน เช่น ท่าไหว้ครู, ท่าป้องกัน, ท่ารุก จากนั้นนักเรียนลองฝึกตาม

๓. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม จากนั้นอธิบายกติกา วิธีการเล่นเกม จับคู่ท่ามวยไทย

๓. ขั้นสรุปและประเมินผล

๑. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้และจดจำท่ามวยไทยพื้นฐานผ่านการจับคู่ภาพกับชื่อที่ถูกต้อง เข้าใจกระบวนการท่ามวยไทยได้ง่ายขึ้น และมีโอกาสในการทบทวนความรู้ผ่านการเล่นเกม ทั้งยังส่งเสริมความรู้ในรูปแบบที่ไม่น่าเบื่อ

๒. นักเรียนมีทักษะการสังเกตและการเชื่อมโยงข้อมูล ฝึกความจำและการตัดสินใจในการเลือกจับคู่ให้ถูกต้อง

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๑. ผลสัมฤทธิ์ ผลสำเร็จของการดำเนินงาน การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรม คิตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model ไปใช้

๑. นักเรียนมีความสามารถ จดจำชื่อท่ามวยไทย ลักษณะของท่ามวยไทยได้ดีขึ้น ส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงภาพและการเชื่อมโยงข้อมูล พัฒนาสมาธิและความแม่นยำในการสังเกต

๒. นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกัน ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้

๓. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๒. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง โดยใช้กิจกรรม คิตะมวยไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model การดำเนินงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เป็นระบบ ไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการปฏิบัติ ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

๓. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการแสดงออกทำให้มีส่วนร่วมน้อย
๒. พื้นที่ไม่เพียงพอ ในการจัดกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทาง
๓. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมยังไม่เพียงพอสำหรับนักเรียนทุกคน

๔. แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. สร้างบรรยากาศเชิงบวก เช่น การชมเชย เมื่อกำลังแสดงออกและการทำงานเป็นทีมเพื่อให้เด็กมีความมั่นใจมากขึ้น
๒. ใช้พื้นที่นอกห้องเรียน เช่น หอประชุม เพื่อให้เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว
๓. จัดหาหรือทำอุปกรณ์เพิ่มเติม เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงสามารถจดจำท่าทางมวยไทยพื้นฐาน เชื่อมโยงความรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ส่งเสริมสมรรถนะด้านการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีมนักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีขึ้น เกิดความสนุกสนานและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่ตึงเครียด ดังนั้น เกมการสอนมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

ควรพัฒนาและออกแบบเกมการสอนที่หลากหลาย เพื่อสร้างแรงจูงใจและความแปลกใหม่ให้กับผู้เรียน

รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บูรณาการศิลปะมวยไทย โดยใช้รูปแบบโมเดล SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวจุฑามณี จันทร์แดง

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : มัธยมศึกษาปีที่ ๒

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ ควบคู่กับการนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันยังคงประสบปัญหาที่ผู้เรียนมองว่ายาก เข้าใจได้ยาก และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

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

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

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. กระตุ้นความสนใจทางวิทยาศาสตร์ใช้ศิลปะมวยไทยเป็นสื่อเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้สนใจการเรียนรู้อาจารย์

๒. เชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์กับวัฒนธรรมไทยทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างหลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น กลศาสตร์ แรง และการเคลื่อนที่ กับท่าทางและเทคนิคมวยไทย

๓. พัฒนาทักษะการปฏิบัติและการคิดวิเคราะห์ผู้เรียนได้ฝึกการเคลื่อนไหวอย่างมีแบบแผนและวัดผลจากการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๔. สร้างความเข้าใจแบบองค์รวมผู้เรียนสามารถเข้าใจหลักการวิทยาศาสตร์ผ่านประสบการณ์ตรง และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน

๕. ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ความรู้ผู้เรียนสามารถนำหลักการทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์กับกิจกรรมมวยไทย หรือกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตจริง

๖. พัฒนาทักษะการสะท้อนผลและการประเมินตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหว และประเมินประสิทธิภาพการใช้แรงและพลังงาน

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑. ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการผสมผสานความรู้วิทยาศาสตร์กับศิลปะมวยไทยเน้น Active Learning และการลงมือปฏิบัติจริง

๒. เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : ใช้รูปแบบกิจกรรมตามขั้นตอน S-C-I-M-U-A-Y จัดกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนประเมินผลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

๓. วิธีการพัฒนา/ออกแบบ :

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

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

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

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

๗. การติดตามผลระยะยาว (Monitoring & Sustainability) ติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระยะยาว ปรับปรุงโมเดลต่อเนื่องตามความเปลี่ยนแปลงด้านวิทยาศาสตร์และกีฬามวยไทยสร้างเครือข่ายครูและผู้ฝึกสอนเพื่อพัฒนานวัตกรรมต่อไป

จุดเด่นหรือความแตกต่างจากวิธีการเดิม :

ประเด็น	วิธีการสอนแบบเดิม	SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL
ลักษณะการสอน	เน้นบรรยาย ถ่ายทอดความรู้จากครูเป็นหลัก	ใช้มวยไทยเป็นสื่อ บูรณาการกับวิทยาศาสตร์ เน้น Active Learning
บทบาทผู้เรียน	ผู้เรียนเป็นผู้รับฟัง ได้รับความรู้แบบ Passive	ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ฝึกทำ สะท้อนคิด
การเรียนรู้	แยกเนื้อหาเป็นรายวิชา ไม่ค่อยเชื่อมโยง	บูรณาการวิทยาศาสตร์กับพลศึกษา ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย
แรงจูงใจ	ผู้เรียนบางส่วนขาดความสนใจ เพราะเนื้อหานามธรรม	กิจกรรมมวยไทยสนุก เข้าใจง่าย ใกล้ตัว ทำให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจ
ผลลัพธ์ที่ได้	ได้ความรู้เชิงทฤษฎี แต่ขาดการนำไปใช้จริง	ได้ทั้งความรู้วิทยาศาสตร์ ทักษะชีวิต สุขภาพร่างกายแข็งแรง และคุณค่าทางวัฒนธรรม
คุณค่าทางวัฒนธรรม	ไม่เน้นเรื่องภูมิปัญญาไทย	อนุรักษ์และสืบสานมวยไทย สร้างความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

๑. การเตรียมการ (Preparation) ศึกษาหลักการวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว เช่น แรง มวล ความเร่ง และการถ่ายโอนพลังงานรวบรวมและวิเคราะห์ท่าทางมวยไทยที่สามารถเชื่อมโยงกับหลักวิทยาศาสตร์ได้ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่ต้องการ

๒. การออกแบบนวัตกรรม (Design) สร้างโมเดลการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยบูรณาการมวยไทยเข้ากับการทดลองทางวิทยาศาสตร์ออกแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การวัดแรง การคำนวณพลังงาน หรือการสังเกตการเคลื่อนที่ของร่างกายพัฒนาสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ เช่น แผ่นภาพ ท่ามวยไทยที่ใช้การทดลองทางฟิสิกส์

๓. การทดลองใช้งาน (Implementation / Pilot) นำโมเดลไปทดลองในห้องเรียนหรือกลุ่มตัวอย่าง ครูสอนโดยใช้ขั้นตอน Stimulate → Connect → Interact → Measure → Understand → Apply → Yield นักเรียนปฏิบัติท่ามวยไทยพร้อมกับบันทึกผลและสังเกตหลักการทางวิทยาศาสตร์

๔. การวัดผลและประเมินผล (Evaluation) ประเมินความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความรู้วิทยาศาสตร์ของผู้เรียนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจใช้แบบประเมินผลทั้งเชิงปริมาณ (คะแนนแบบฝึกหัด/การทดลอง) และเชิงคุณภาพ (สังเกต การมีส่วนร่วม)

๕. การปรับปรุงและพัฒนา (Improvement) วิเคราะห์ผลการทดลองใช้งานและรับข้อเสนอแนะจากผู้เรียนและครูปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม และสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับพัฒนาต่อยอดโมเดลเพื่อใช้กับหัวข้อวิทยาศาสตร์อื่น ๆ

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

ด้านความรู้

- นักเรียนสามารถ เข้าใจหลักการเคลื่อนไหวและเทคนิคมวยไทย ตามหลักวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น
- การเชื่อมโยงความรู้ (Connect) ช่วยให้ นักเรียนจดจำและวิเคราะห์ท่ามวยไทยได้อย่างมีเหตุผล
- นักเรียนสามารถ อธิบายสาเหตุและผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหว เช่น ทำไมต้องยืนในท่าที่ถูกต้อง หรือแรงกระแทกของหมัดมีผลต่อร่างกายอย่างไร

๑.๒ ด้านทักษะ

- นักเรียนสามารถ ฝึกท่ามวยไทยได้ถูกต้องมากขึ้น จากการฝึกซ้ำและการวัดผล (Measure)
- ความคล่องตัวและความมั่นคงของร่างกาย เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน
- สามารถ ประยุกต์ใช้ท่ามวยไทยในการป้องกันตัวและออกกําลังกาย

๑.๓ ด้านทัศนคติ

- นักเรียนมี ความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนมวยไทยมากขึ้น
- นักเรียนมี ความรับผิดชอบในการฝึกซ้อม และ พร้อมให้ข้อเสนอแนะเพื่อนร่วมชั้น
- การสะท้อนผล (Yield) ทำให้นักเรียน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาตนเอง

๗. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

ด้านผู้เรียน

ด้าน	รายละเอียด	คะแนนความพึงพอใจโดยเฉลี่ย*
ความสนใจในการเรียน	นักเรียนรู้สึกสนุกและตื่นตัวกับการฝึกมวยไทย	๔.๕/๕
ความเข้าใจท่ามวยไทย	นักเรียนสามารถเข้าใจหลักการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน	๔.๓/๕
ความมั่นใจและทักษะ	นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการฝึกและสามารถทำท่าได้ถูกต้อง	๔.๒/๕
การมีส่วนร่วม	นักเรียนร่วมกิจกรรม ฝึกซ้อมและสะท้อนผลอย่างต่อเนื่อง	๔.๔/๕
ความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์	นักเรียนสามารถคิดปรับท่าหรือประยุกต์ใช้ท่าในสถานการณ์ต่างๆ	๔.๑/๕

ด้านผู้สอน

ด้าน	รายละเอียด	คะแนนความพึงพอใจโดยเฉลี่ย*
ความสะดวกในการสอน	โมเดลมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้การสอนเป็นระบบ	๔.๓/๕
การวัดผลนักเรียน	โมเดลช่วยให้ประเมินความเข้าใจและทักษะได้ง่ายขึ้น	๔.๒/๕

ด้าน	รายละเอียด	คะแนนความพึงพอใจโดยเฉลี่ย*
การจัดการชั้นเรียน	สามารถควบคุมนักเรียนได้ดี มีวินัยและความร่วมมือ	๔.๔/๕
การพัฒนาผู้เรียน	นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะและความรู้	๔.๓/๕
การสนับสนุนสื่อและอุปกรณ์	ต้องการสื่อประกอบเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ	๓.๘/๕

๘. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ปัญหาด้านผู้เรียน

- ความแตกต่างของพื้นฐานทักษะ: นักเรียนบางคนยังไม่มีพื้นฐานมวยไทย ทำให้ เรียนรู้ท่าใหม่ช้ากว่าเพื่อน
- ความฟิตและความแข็งแรงของร่างกายไม่เท่ากัน: ส่งผลให้บางคน ฝึกทำได้ไม่เต็มที่
- ความสนใจไม่สม่ำเสมอ: นักเรียนบางคนอาจ เสียสมาธิระหว่างฝึกซ้อม

๒. ปัญหาด้านครูผู้สอน

- จำนวนครูไม่เพียงพอ: การฝึกทำและวัดผล (Measure) ต้องใช้ครูดูแลใกล้ชิด
- ขาดความเชี่ยวชาญในวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหว: ทำให้ อธิบายหลักฟิสิกส์หรือชีวกลศาสตร์ได้ไม่ชัดเจน
- เวลาในการสอนจำกัด: ทำให้ไม่สามารถ ฝึกซ้ำหรือวิเคราะห์ท่าละเอียด ได้ครบทุกขั้นตอน

๓. ปัญหาด้านสื่อและอุปกรณ์

- ขาดสื่อประกอบการเรียนรู้: เช่น วิดีโอ แอนิเมชัน หรือกราฟิกอธิบายการเคลื่อนไหว
- พื้นที่และอุปกรณ์ไม่เพียงพอ: สนามฝึกซ้อมเล็ก อุปกรณ์ป้องกันตัวน้อย
- สภาพอากาศ: ฝึกกลางแจ้งในบางพื้นที่อาจ ร้อนหรือฝนตก ทำให้ฝึกได้จำกัด

๔. ปัญหาด้านการประเมินผล

- การวัดผลความถูกต้องของท่าและความเข้าใจ: ต้องใช้เวลาและความละเอียดสูง
- นักเรียนบางคนไม่สะท้อนผลหรือให้ข้อมูลไม่ตรงกับความเป็นจริง

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

- จัด กลุ่มฝึกตามระดับทักษะ เพื่อให้ นักเรียนเรียนรู้ตามความเหมาะสม
- พัฒนาสื่อ วิดีโอและแอนิเมชัน ประกอบการสอน
- เพิ่ม จำนวนครูหรือผู้ช่วยฝึก เพื่อดูแลนักเรียนแต่ละกลุ่ม
- วาง ตารางฝึกซ้อมและประเมินผลเป็นระยะ เพื่อให้ทุกคนมีเวลาเรียนรู้เพียงพอ
- จัด พื้นที่ฝึกซ้อมสำรอง และอุปกรณ์ป้องกันที่เพียงพอ

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- พัฒนาสื่อ วิดีโอและแอนิเมชัน เพื่ออธิบายหลักการเคลื่อนไหวให้ชัดเจน
- จัด กิจกรรมจับคู่และแข่งขัน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการฝึกมากขึ้น
- ประเมินผลต่อเนื่องและ ปรับขั้นตอนตามระดับทักษะนักเรียน

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

๑. การสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Assessment)



ศึกษาความต้องการของผู้เรียน ครู และผู้ฝึกสอนมวยไทยวิเคราะห์ช่องว่างระหว่างความรู้ด้านวิทยาศาสตร์กับการโกมวยไทย กำหนดเป้าหมายของนวัตกรรม: เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านมวยไทย

๒. การกำหนดแนวคิดและหลักการ (Conceptualization)

เน้นทำทาง เทคนิค และการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง

หมวด	รายละเอียด
ท่าทางพื้นฐาน	ยืนสู้, ย่อตัว, หมอบ, หมุนตัว, การยกขาเตะ
เทคนิคมือ	หมัดตรง, หมัดโค้ง, ท่าเตะ, ศอก, เข่า
เทคนิคเท้า	การเตะตรง, เตะหมุน, การสับตัดเท้า, การกระโดดเตะ
การเคลื่อนไหว	การก้าว, การหมุนตัว, การถอย, การลู่ตัวหลบ
ความแม่นยำและจังหวะ	การออกแรงสอดคล้องกับจังหวะ, การควบคุมระยะทาง

เชื่อมโยงท่ามวยไทยกับหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อให้การฝึกเป็นระบบ มีเหตุผล และพัฒนาทักษะได้มีประสิทธิภาพ

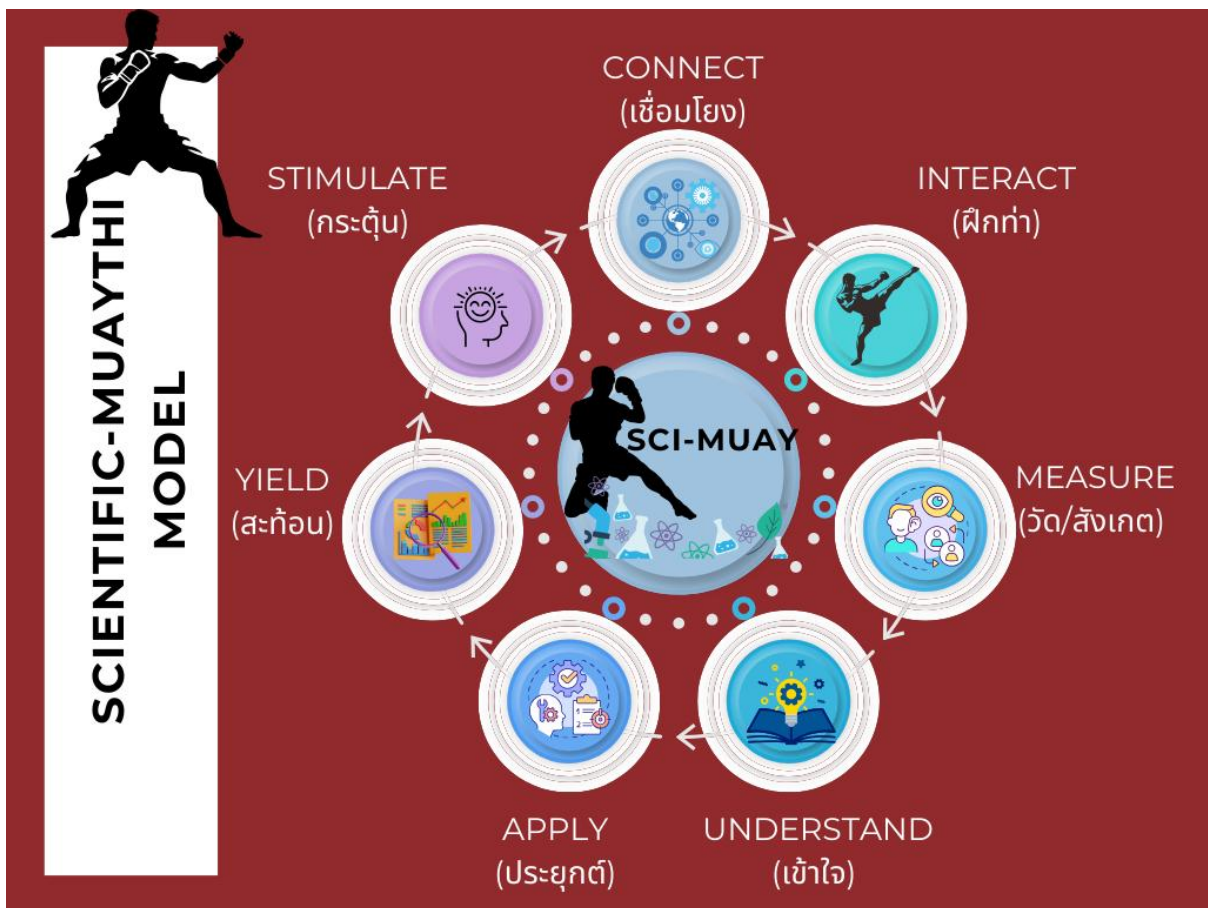
ขั้นตอน/ องค์ประกอบ	การเชื่อมโยงระหว่างมวยไทยและวิทยาศาสตร์
ท่าทางพื้นฐาน	การยืนสู้และย่อตัว → การรักษาสมดุล (Balance) และจุดศูนย์ถ่วงต่ำ
การออกหมัด	หมัดตรง/หมัดโค้ง → การถ่ายแรง (Force Transfer) จากขาและลำตัวสู่หมัด
การเตะ	เตะตรง/เตะหมุน → การหมุนตัว (Torque & Rotation) และการถ่ายเทพลังงาน (Energy Transfer)
การเคลื่อนไหว	ก้าว, หมุนตัว, หลบ → การเคลื่อนที่อย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient Motion) และการควบคุมศูนย์ถ่วง

<p>ขั้นตอน/ องค์ประกอบ</p>	<p>การเชื่อมโยงระหว่างมวยไทยและวิทยาศาสตร์</p>
<p>การฝึกและวัดผล</p>	<p>วัดความเร็ว หมัด/เตะ, ความแม่นยำ, ความมั่นคง → ใช้หลักกลศาสตร์และชีวกลศาสตร์ ประเมินผล</p>



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

๓. การออกแบบโมเดล (Design) สร้าง กรอบการเรียนรู้แบบ ๗ ขั้นตอน



๔. การพัฒนาและทดลอง (Development & Prototyping)

STEPS OF MUAY THAI

SCIENTIFIC-MUAYTHAI MODEL

1. STIMULATE



Watch a Muay Thai match or performance

2. CONNECT



Relate new knowledge to the student's prior experiences

3. INTERACT



Practice basic moves and techniques

4. MEASURE



Assess accuracy, balance, and power

5. UNDERSTAND



Explain movement principles (physics, biomechanics)

6. APPLY



Practice movements in sparring or exercise

7. YIELD

Reflect on learning, identifying strengths and weaknesses



ขั้นตอนการออกท่ามวยไทย ตาม Scientific-Muaythai Model

1 Stimulate

กระตุ้น
เปิดคลิปการชกหรือการแสดงศิลปะมวยไทย



2 Connect

เชื่อมโยง
เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของนักเรียน



3 Interact

ฝึกท่า
ฝึกท่าพื้นฐานและเทคนิค เช่น หมัดตรง หมัดโค้ง ตะหมุ่น



4 Measure

วัด/สังเกต
ตรวจสอบความถูกต้องของท่า ความสมดุล ความแรง



5 Understand

เข้าใจ
นักเรียนอธิบายหลักการเคลื่อนไหว ฟิสิกส์และชีวกลศาสตร์



6 Apply

ประยุกต์
ฝึกใช้ท่าผสมฝึก

7 Yield

สะท้อนผล
สะท้อนผลการฝึก

พัฒนาสื่อและอุปกรณ์ประกอบ เช่น วิดีโอ, แผ่นฝึกท่า, แบบฟอร์มสังเกต ทดลองนำโมเดลไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียน เก็บข้อมูลผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ

๕. การประเมินและปรับปรุง (Evaluation & Refinement)

วิเคราะห์ผลการทดลอง ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์, ทักษะมวยไทย, ความสนใจ ปรับปรุงโมเดลตามข้อเสนอแนะ เช่น การปรับกิจกรรมให้เหมาะกับวัย หรือเพิ่มแบบฝึกหัดเชิงวิทยาศาสตร์

ด้าน	วิธีประเมิน	ตัวอย่างข้อมูล/เครื่องมือ
ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์	สอบถาม/ทดสอบความรู้, ถาม-ตอบ หลังการฝึก	แบบสอบถาม, การทำโจทย์เชิงฟิสิกส์/ชีววิทยา เกี่ยวกับท่ามวย
ทักษะมวยไทย	สังเกตการปฏิบัติ, วัดความแม่นยำ/ความเร็ว/ความสมดุล	แบบประเมินท่ามวย, การจับเวลา, การบันทึกวิดีโอ วิเคราะห์ท่า
ความสนใจและแรงจูงใจ	สังเกตพฤติกรรม, สัมภาษณ์, แบบสอบถามความสนใจ	แบบสอบถาม Likert scale, สังเกตการมีส่วนร่วม, ความกระตือรือร้นในการฝึก

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





รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้รูปแบบ

DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวสุชาณิดา นวนทอง

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๖

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

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

สถานการณ์สภาพแวดล้อมของสังคมปัจจุบันจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้น ทั้งปัญหาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า การบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท โดยสาเหตุสำคัญมาจากปัญหาครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่เป็นอบายมุขสิ่งชั่วร้าย และการใช้ความรุนแรงในสังคม ซึ่งมีผลกระทบต่อเด็กเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องมากมาย นอกจากนี้เด็กและเยาวชนที่ขาดความตระหนักรู้ การปลูกฝังความรู้ คุณธรรม จริยธรรม ทักษะการคิดวิเคราะห์ ขาดเหตุผลในการแก้ไขปัญหา และไม่ได้รับการดูแลช่วยเหลือที่เหมาะสม

การสร้างภูมิคุ้มกันยาเสพติดในเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา เน้นมาตรการที่เหมาะสมกับช่วงวัยและเป็นระบบต่อเนื่อง ภายใต้กรอบการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในสถานศึกษา ๕ ด้าน ประกอบด้วย ด้านการสร้างภูมิคุ้มกัน ด้านการค้นหา ด้านการรักษา ด้านการเฝ้าระวัง และด้านการบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษาที่เป็นระบบครบวงจร นอกจากนี้ สถานศึกษาส่งเสริม สนับสนุน การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การจัดพื้นที่แหล่งเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมเสริมทักษะต่าง ๆ กิจกรรม

ตามความสนใจของผู้เรียน หรือกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาในมิติต่าง ๆ โดยอาจเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษาดำเนินการเอง หรือเป็นกิจกรรมที่หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการลดโอกาสให้นักเรียนเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด อบายมุข หรือ แหล่งมั่วสุมต่าง ๆ โดยเน้นการจัดกิจกรรม Active Learning เพื่อให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ในการนี้ เพื่อเป็นการสอดส่องเฝ้าระวังนักเรียนร่วมกัน สถานศึกษาต้องขอความร่วมมือไปยังผู้ปกครองในการช่วยกันสอดส่อง ดูแล เฝ้าระวัง บุตรหลานอย่างใกล้ชิด โดยสร้างช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างครู และผู้ปกครอง การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษาจะสำเร็จได้ต้องร่วมมือกันจากหลายภาคส่วน โดยต้องมีกระบวนการดูแล เชื่อมโยง ส่งต่อ กำกับ ติดตาม ตั้งแต่เด็กอยู่ในรั้วสถานศึกษา และเมื่อเด็กกลับบ้านไปสู่ครอบครัวหรือชุมชน รวมถึงความร่วมมือจาก หน่วยงานของภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงได้จัดทำนวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อป้องกันปัญหาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ ขึ้น

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๔) เพื่อใช้ DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ในการส่งเสริมและสนับสนุนกระบวนการดำเนินงาน ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดและอบายมุขโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงให้เข้มแข็งต่อเนื่องและยั่งยืน

๕) เพื่อจัดกิจกรรมให้นักเรียนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ปลอดภัยเสพติด ปลอดภัยบุหรี่ปุหรี่ไฟฟ้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑๐ ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน โดยมีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม

๑๑ เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : กระบวนการ หรือวิธีในการดำเนินงาน การนำไปใช้ และการพัฒนาผลงาน โดยมี ขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ตามกระบวนการ PDCA

๑๒ วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : การดำเนินงาน DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ภายใต้ กระบวนการ PDCA ในการบริหารจัดการ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การวางแผน (P - Plan) การดำเนินงาน DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติดของ โรงเรียนเป็นการเตรียมการไว้ล่วงหน้าในการวางแผนมีการกำหนดเป้าหมาย แนวทางการดำเนินงานผู้รับผิดชอบ ระยะเวลา และทรัพยากรที่ต้องใช้ทำงานให้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ มีการดำเนินการ ดังนี้

D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โดยการพัฒนาจะมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายร่วมกัน ดำเนินงานทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันด้านยาเสพติด ตาม แนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการ ศึกษาวิเคราะห์สภาพ ปัจจุบัน ปัญหา สถานการณ์การแพร่ระบาดของยาเสพติดและอบายมุขในโรงเรียนและชุมชน รวมทั้งนโยบายรัฐบาล และต้นสังกัด แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จัดทำแผนกลยุทธ์ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติ ราชการประจำปีของโรงเรียน DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด

ขั้นที่ ๒ การปฏิบัติตามแผน (D - DO) สร้างความรู้ความเข้าใจกับบุคลากรทุกฝ่าย รวมทั้งนักเรียน เพื่อนำ DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ไปดำเนินการปฏิบัติงานตามแผน พัฒนาการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรมใหม่ ดังนี้

O : Observe การสังเกต การสังเกตเป็นจุดประสงค์ขั้นต่อไปที่จะให้เกิดกับตัวนักเรียน คือ ฝึกให้นักเรียนรู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว เพื่อให้ให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะ และ ประสิทธิภาพ การคิดอย่างสร้างสรรค์ นำมาวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อปรับเปลี่ยนตามสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว ตลอดเวลา ให้เป็นผู้ที่มีภูมิคุ้มกัน ป้องกันตนเองจากสิ่งไม่ดีได้

K : Knowledge ความรู้ การจัดกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ด้านความรู้ทางวิชาการ ให้นักเรียน ทุกคน ในโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ ได้แก่ กิจกรรมห้องเรียนสีขาว โดยคณะกรรมการฝ่ายการ เรียนร่วมกับคณะกรรมการฝ่ายกิจกรรม ร่วมกันจัดบอร์ดหรือป้ายนิเทศในห้องตัวเอง ในกิจกรรมหรือวันสำคัญต่างๆ เช่น วันสุนทรภู่ วันงดสูบบุหรี่โลก สัปดาห์วิทยาศาสตร์ วันเข้าพรรษา วันต่อต้านยาเสพติด เป็นต้น ตัวอย่างความรู้ที่ กำหนดให้ เช่น โทษและภัยของยาเสพติดและอบายมุข หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการได้แก่ พี่สอนน้อง เพื่อนช่วยเพื่อน เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลา นอกเหนือจากการเรียนการสอนปกติ มาทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

J : Join การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมและร่วมมือกันปรับปรุง แก้ไข และพัฒนานักเรียน โดยการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นหรือชุมชน โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายร่วมกันดำเนินงานทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันต้านยาเสพติด ตามแนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และ กลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการ ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา สถานการณ์การแพร่ระบาดของ ยาเสพติดและอบายมุขในโรงเรียนและชุมชน รวมทั้งนโยบายรัฐบาลและต้นสังกัด แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง จัดทำแผนกลยุทธ์ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา แผนปฏิบัติราชการประจำปีของโรงเรียน เพื่อการป้องกัน และแก้ปัญหา ยาเสพติดและอบายมุข

A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวกโดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยการตรวจสอบคัดกรองนักเรียนออกเป็นกลุ่ม โดย แบ่งเป็นกลุ่มปกติ กลุ่มเสี่ยง กลุ่มมีปัญหา เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวก ๔ มาตรการ ๔ ดังนี้

๑. มาตรการค้นหา ดำเนินการตามมาตรการด้านการค้นหา เพื่อทำการคัดกรองนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนมาใช้

๒. มาตรการด้านการป้องกัน จัดกิจกรรมป้องกันความเสี่ยง และให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อป้องกันยา เสพติดและอบายมุข

๓. มาตรการด้านการเฝ้าระวัง ดำเนินการตามมาตรการด้านการเฝ้าระวัง มีการกำหนดนโยบาย แต่งตั้ง คณะกรรมการดำเนินงานคลินิกเสมารักษ์ ตู้เสมารักษ์ และเสมารักษ์ออนไลน์ คณะกรรมการดำเนินงานรับให้คำปรึกษา ตลอดจนรายงานผลการดำเนินงาน และมีเครือข่ายในการเฝ้าระวังจากหน่วยงานภายในและภายนอก

๔. มาตรการด้านการบริหารจัดการ ดำเนินการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน โดยแต่งตั้ง คณะกรรมการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล พร้อมทั้งรายงานผลการดำเนินงานและขยายผลการดำเนินงานสู่ ชุมชน เครือข่าย และสาธารณชน

ขั้นที่ ๓ การตรวจสอบประเมินผล (C - Check) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินงานที่ผ่านมาว่า บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้เพียงใด 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 แลกเปลี่ยน ประสพการณ์ สรุปผลที่ได้ และรายงานผลเสนอต่อต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

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

๑๓ จุดเด่นหรือความแตกต่างจากวิธีการเดิม : นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ มีทักษะชีวิตในการป้องกัน และหลีกเลี่ยงไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดและอบายมุข และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่สถานศึกษากำหนด จากการจัดกิจกรรมส่งเสริมเชิงสร้างสรรค์ และ นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ ปลอดภัยยาเสพติด บุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

๓ ขั้นเตรียม วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ อยู่ในวัยอยากรู้อยากลอง ต้องการสร้างตนเองให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน จึงต้องใช้กิจกรรมเข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมในการป้องกันปัญหาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด และกำหนดเป้าหมาย ดังนี้

๑. มีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข
๒. มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนันและการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน
๓. ฝึกการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่ม

๔ ขั้นตอนการเรียนรู้

๑. D : Development การพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายร่วมกันดำเนินงาน ทั้งบ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ในการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันด้านยาเสพติดตามแนวทางภายใต้ยุทธศาสตร์ ๕ มาตรการ และกลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ ในการขับเคลื่อนโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัยยาเสพติดและอบายมุข เพื่อแสดงให้เห็นถึงเจตนารมณ์ความมุ่งมั่น และความตั้งใจที่จะร่วมกันดำเนินการป้องกัน และแก้ไขปัญหา ยาเสพติดและอบายมุขอันที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ดังนี้

๑.๑ จัดทำยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ โครงการของโรงเรียนในการป้องกัน และการแก้ไขปัญหายาเสพติดและอบายมุข

๑.๒ จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียนและหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไทร โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลท่าไทร สถานีตำรวจภูธรอำเภอเขื่องใน และนักเรียนทุกห้องเรียน โรงเรียนเครือข่าย ได้แก่ โรงเรียนบ้านกอก โรงเรียนบ้าน

หนองหล่มหนองเชื่อมใต้ โรงเรียนบ้านหนองโนหนองคูณ รวมทั้งนักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน เครือข่ายผู้ปกครอง และร้านค้า

๒. O : Observe การสังเกต สังเกตสิ่งแวดล้อม สำรองจุดเสี่ยงจุดที่คาดว่าจะใช้สูบบุหรี่โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงผลปรากฏว่าสถานที่เป็นจุดอับสายตาคนสามารถเป็นจุดที่นักเรียนมารวมตัวกันและดังต่อไปนี้

๒.๑. สำรองจุดเสี่ยง

๒.๒. ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ บริเวณต่างๆ ของโรงเรียน

๓. K : Knowledge ความรู้ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงส่งเสริมเพิ่มความรู้โดยการจัดกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ด้านความรู้ทางวิชาการให้นักเรียนทุกคนในโรงเรียนได้มีส่วนในการรับรู้และมีทักษะ มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง ก่อให้เกิดทักษะชีวิตเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันปัญหายาเสพติด ดังนี้

๓.๑ ตระหนักรู้ในตนเองเข้าใจ/เห็นใจผู้อื่น ตระหนักว่ายานาเสพติด เป็นภัยใกล้ตัวต้องรู้เท่าทัน และหลีกเลี่ยงเข้าใจ เห็นใจผู้ได้รับผลกระทบ จากยาเสพติด

๓.๒ คิดวิเคราะห์ 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 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงมีการประชุมวางแผน ร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการ หัวหน้างานบริหารทั้ง ๔ ฝ่าย ครูผู้รับผิดชอบโครงการสถานศึกษาสีขาวปลอดยาเสพติดและอบายมุข ตัวแทนจากภาคส่วนต่าง ๆ ร่วมกันออกแบบการพัฒนารูปแบบเพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษาสีขาวปลอดยาเสพติดและอบายมุขอย่างยั่งยืนและเป็นปัจจุบัน และมีการทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขับเคลื่อนการพัฒนาโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดยาเสพติดและอบายมุขให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ดังนี้

๔.๑ สถานีตำรวจภูธรอำเภอเขื่องใน กิจกรรมโครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน (D.A.R.E. ประเทศไทย) กิจกรรมการสุ่มตรวจปัสสาวะหาสารเสพติด และ กิจกรรมเสริมความรู้เรื่องยาเสพติดและอบายมุขกับตำรวจ

๔.๒ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลท่าไทร กิจกรรมการตรวจสุขภาพนักเรียน

๔.๓ องค์การบริหารส่วนตำบลท่าไทร โครงการเข้าค่ายคุณธรรม โครงการโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพอนามัย และโภชนาการ และโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติด

๒.๔ โรงเรียนเครือข่าย ได้แก่ โรงเรียนบ้านกอก โรงเรียนบ้านหนองหล่มหนองเชื่อมใต้ โรงเรียนบ้านหนองโนหนองคูณ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมห้องเรียนสีขาว ฝ่ายการเรียน ฝ่ายการงาน ฝ่ายสารวัตรนักเรียน และ

ฝ่ายกิจกรรม และกิจกรรมการดำเนินงานตามมาตรฐานด้านการป้องกัน ด้านการค้นหา ด้านการรักษา ด้านการเฝ้าระวัง และด้านการบริหารจัดการ

๒.๕ นักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน เครือข่ายผู้ปกครอง และร้านค้า ร่วมป้องกันปัญหายาเสพติดและอบายมุข

๕. A : Analys การวิเคราะห์จำแนก และการคัดกรอง เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ในเชิงบวกโดยใช้กระบวนการของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยการตรวจสอบคัดกรองนักเรียนออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่มปกติ กลุ่มเสี่ยง กลุ่มมีปัญหา เพื่อการป้องกัน และสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้ผ่านการปฏิบัติเพื่อการป้องกันการเฝ้าระวังและสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมตามยุทธศาสตร์ ๔ มาตรการต่อไปนี้

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

๑. กิจกรรมระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

๒. กิจกรรมสำรวจสภาพการใช้ยาเสพติดจำแนกกลุ่มปลอด กลุ่มเสี่ยง กลุ่มเสพ กลุ่มติดและกลุ่มค้า

๓. กิจกรรมห้องเรียนสีขาว ๔ ฝ่าย

๒. การป้องกัน จัดกิจกรรมป้องกันความเสี่ยงและให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อป้องกันยาเสพติดและอบายมุขได้ดำเนินการจัดกิจกรรมต่างๆ ดังนี้

๑. กิจกรรมให้ความรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อป้องกันยาเสพติดและระบายนานี้ ได้แก่ กิจกรรมโครงการการศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน (D.A.R.E.ประเทศไทย)

๒. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตด้านสุขภาพอนามัย อารมณ์ และสังคม ได้แก่ กิจกรรมแข่งขันคีตะมวยไทย และกิจกรรมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

๓. กิจกรรมการประชุมผู้ปกครองชั้นเรียน กิจกรรมเยี่ยมบ้าน

๔. กิจกรรมโฮมรูม กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมสอนซ่อมเสริม

๕. กิจกรรมสวดมนต์ นั่งสมาธิสุดสัปดาห์ โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงได้จัดกิจกรรมสวดมนต์สมาธิสุดสัปดาห์ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณธรรมและศีลธรรมที่ดีงาม

๖. กิจกรรมโครงการยาเสพติดและอบายมุข

๗. โครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคกหนองนา แห่งน้ำใจและความหวัง”

๘. กิจกรรมฝึกทักษะอาชีพ

๓. การเฝ้าระวัง ดำเนินการตามมาตรการด้านการเฝ้าระวัง โดยมีการรับเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาเสพติดและอบายมุข ผ่านตู้เสมารักษ์ คลินิกเสนารักษ์ออนไลน์ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานรับให้คำปรึกษาตลอดจนรายงานผลการดำเนินงานและมีเครือข่ายในการเฝ้าระวังจากหน่วยภายในและภายนอกมีกิจกรรม ดังนี้

๑. การเฝ้าระวังและคัดกรองนักเรียนด้านสุขภาพ และสารเสพติด

๒. กิจกรรมชุมนุมคลินิกเสมารักษ์

๓. กิจกรรมผู้แต่งเสมารักษ์

๔. คลินิกเสมารักษ์ออนไลน์

๕. กิจกรรมเสริมความรู้เรื่องยาเสพติดและอบายมุขกับตำรวจ

๔. การบริหารจัดการ ดำเนินการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน โดยแต่งตั้ง คณะกรรมการนิเทศติดตามและประเมินผล พร้อมทั้งรายงานผลการดำเนินงานและขยายผลการดำเนินงานสู่ชุมชน เครือข่ายและสาธารณชน มีกิจกรรมดังนี้

๑. นิเทศ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโดยผู้บริหารสถานศึกษาและคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒. นิเทศติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

๖. N : New Strategy กลยุทธ์ใหม่ มีการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการประชุมหากกลยุทธ์อย่างเป็น ระบบ มีกระบวนการนิเทศติดตาม โดยครูและนักเรียนแกนนำ ร่วมนิเทศ กำกับ ติดตามและประเมินผลและนำผลการ ประเมินมาปรับปรุง พัฒนา ขยายผลเครือข่าย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สรุปและรายงานผลเสนอต่อหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง

๕. ขั้นสรุปและประเมินผล

๑. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้แนวทางในการเฝ้าระวังการป้องกันปัญหา ยาเสพติดแบบมีส่วนร่วมได้รับการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันยาเสพติดและอบายมุขในสถานศึกษา มีระเบียบวินัย มีความรู้ มีทักษะและความสามารถในการช่วยเหลือชุมชนและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. นักเรียนมีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนันและการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม

๓. ครูดูแลช่วยเหลือ รัก เข้าใจ ห่วงใย ปลอดภัยและให้โอกาส ครูรักนักเรียน นักเรียนรักครูนักเรียน มีความอบอุ่น ไว้วางใจทำให้ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนและความปลอดภัยมีความเข้มแข็ง

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๙. ผลสัมฤทธิ์ ผลสำเร็จของการดำเนินงานที่เกิดจากการนำรูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ไปใช้

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

๒. นักเรียนรู้จักป้องกันตนเองจากยาเสพติด บุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาท

๓. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างองค์ความรู้ และดำเนินกิจกรรมห้องเรียนสีขาว ในห้องเรียนตนเองอย่างเป็นระบบ

๔. นักเรียนได้ช่วยกันจัดบรรยากาศในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และห้องศูนย์การเรียนรู้ให้มีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท และการปฏิบัติตามระเบียบสถานศึกษา

๕. นักเรียนได้รับมอบเกียรติบัตรกิจกรรมห้องเรียนสีขาว ระดับดีเด่นทุกเดือน เป็นขวัญและกำลังใจในการทำงานของคณะครู และนักเรียนแกนนำ ๔ ฝ่าย

๖. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๑๐. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะเป็นผลงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วม ผ่านเครือข่ายความร่วมมือที่มีโครงสร้างชัดเจน สร้างเครือข่ายร่วมกันทั้งบ้าน วัด โรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การดำเนินงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เป็นระบบ ไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการปฏิบัติ ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

๑๑. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม

๒. ขาดการประสานงานที่เป็นระบบ

๓. ครูผู้สอนไม่ได้นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปบูรณาการและปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน **แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา**

๑. สถานศึกษาต้องพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้บุคลากรเข้ารับการอบรม มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม

๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

๓. ส่งเสริมให้คณะครูผู้สอนนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปบูรณาการและปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้สอดคล้องกับระดับชั้นการศึกษาของนักเรียน

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ควรระวังการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับ หรือการปกปิดข้อมูลของผู้เรียนและครอบครัวที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่นักเรียนและครอบครัว

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

๔. รูปภาพกิจกรรม
สำรวจจุดเสี่ยง



รูปภาพประกอบ ห้องน้ำหลังอาคารสปช.



รูปภาพประกอบ ห้องน้ำหลังเก่า



รูปภาพประกอบ ศาลากลางน้ำ



รูปภาพประกอบ บ้านพักครู

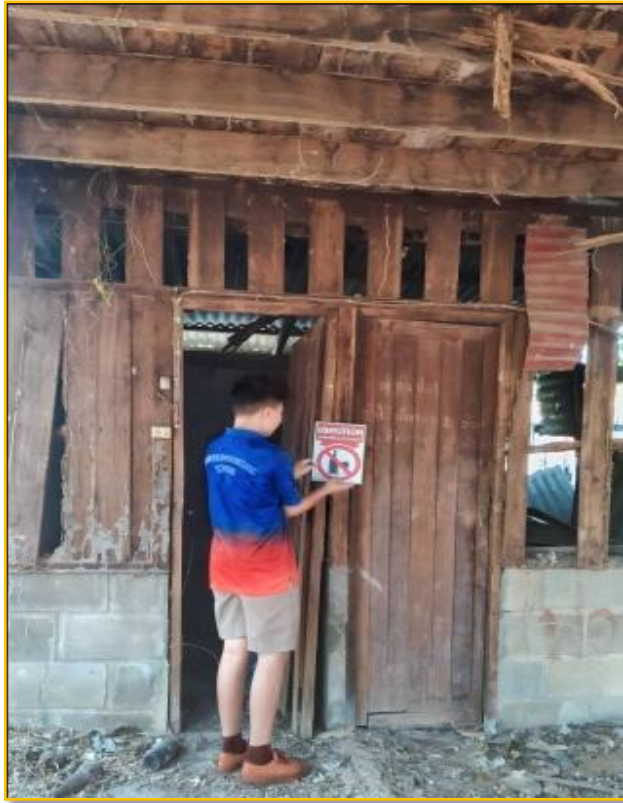


รูปภาพประกอบ ที่เก็บอุปกรณ์ทำความสะอาด

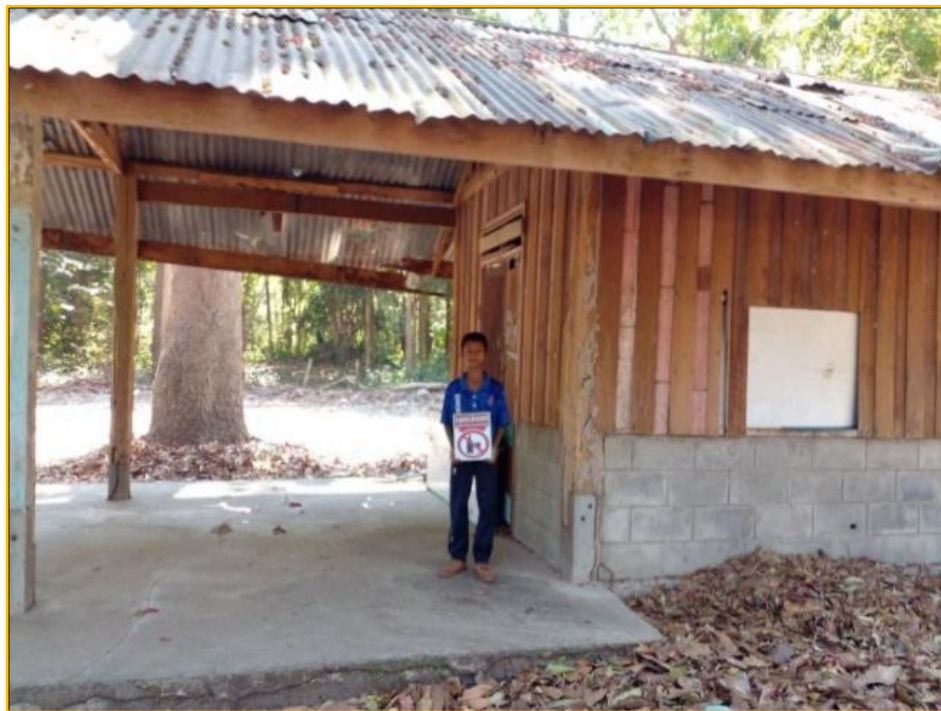
ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ บริเวณต่างๆ ของโรงเรียน



รูปภาพประกอบ ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ห้องน้ำหลังเก่า และ แท็งก์น้ำ



รูปภาพประกอบ ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ที่บ้านพักครู และ ห้องน้ำอาคารสพช.



รูปภาพประกอบ ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ที่เก็บอุปกรณ์ทำความสะอาด



รูปภาพประกอบ ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่ที่ห้องน้ำหลังเก่า



รูปภาพประกอบ ติดป้ายห้ามสูบบุหรี่หน้าโรงเรียน



รูปภาพประกอบ จัดป้ายนิเทศให้ความรู้ภายในโรงเรียน



รูปภาพประกอบ กิจกรรมเสริมความรู้เรื่องยาเสพติดและอบายมุขกับตำรวจ



รูปภาพประกอบ นักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน เครือข่ายผู้ปกครอง และร้านค้า ร่วมป้องกันปัญหายาเสพติดและอบายมุข



รูปภาพประกอบ กิจกรรมแข่งขันศิลปะมวยไทย และเยี่ยมบ้านนักเรียน



รูปภาพประกอบ กิจกรรมโฮมรูมทุกเช้าก่อนเข้าเรียน และการสอนซ่อมเสริมนักเรียนหลังเลิกเรียน

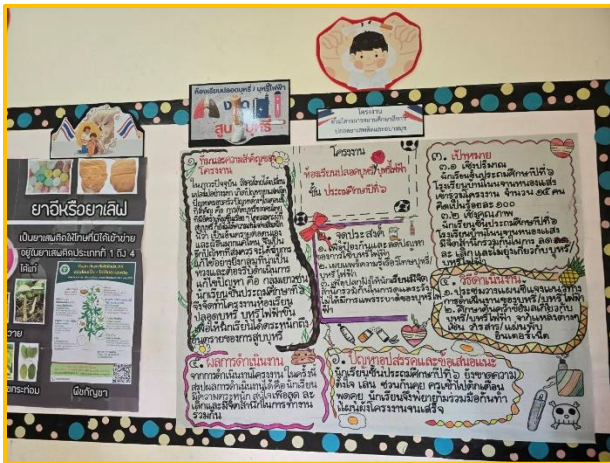


รูปภาพประกอบ กิจกรรมสวดมนต์ นั่งสมาธิสุดสัปดาห์ จัดกิจกรรมคาบสุดท้ายของวันศุกร์



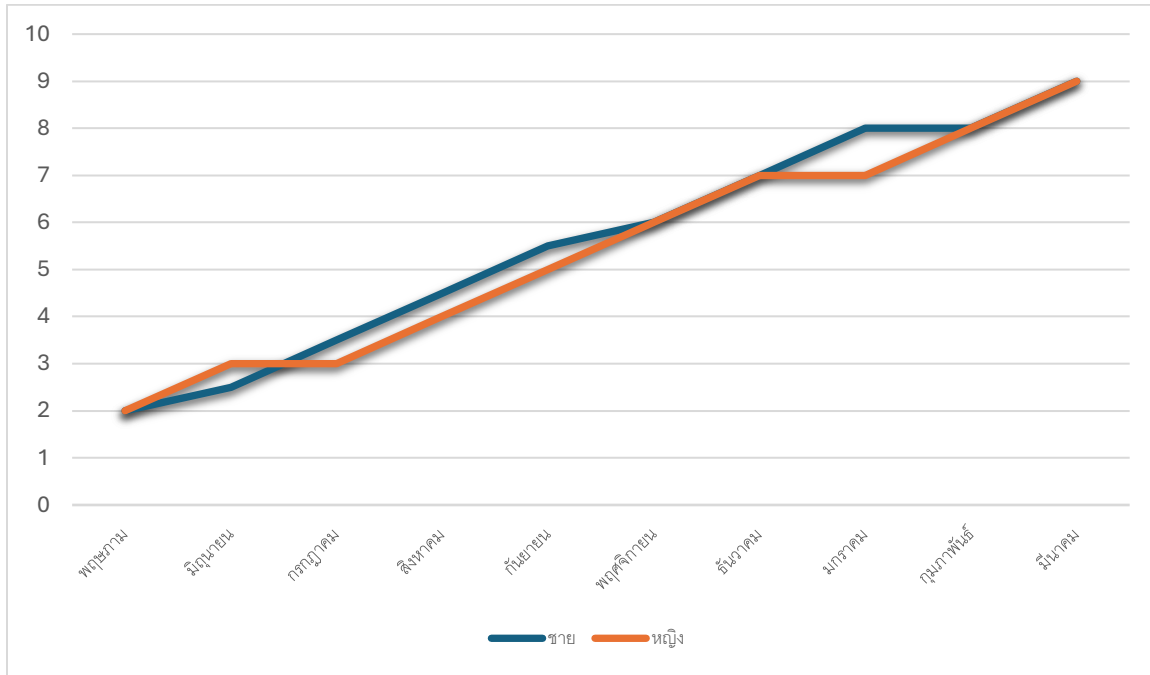
รูปภาพประกอบ กิจกรรมนำเสนอโครงการห้องเรียน ตามโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุข

๕. ผลงานของนักเรียน



๖. ตารางผลคะแนน หรือกราฟแสดงผล

ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาเสฟติด



รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวนิตา แดงชาติ

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : ประถมศึกษาปีที่ ๑

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ นักเรียนควรได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และพฤติกรรม ให้มีความความคิดที่สร้างสรรค์ คิดทำทนายและแก้ปัญหาเป็น กีฬามวยไทยเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดจนการพัฒนาสมรรถนะ ๕ ด้าน โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจึงมีภารกิจที่ต้องส่งเสริมและสร้างเสริมสุขภาพของนักเรียนทั้งในด้านการให้ความรู้ และในด้านทักษะปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนจึงได้พยายามหาวิธีการที่จะให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อส่งเสริมและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ของนักเรียน ทางโรงเรียนจึงได้กำหนดกิจกรรมศิลปะมวยไทย ขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนที่สนใจ ได้ออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการออกกำลังกายร่วมกัน ซึ่ง ศิลปะมวยไทย คือ การนำเอาทักษะเบื้องต้นของกีฬามวยไทย การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก มาออกแบบ ให้เป็นท่าทางการออกกำลังกายแบบแอโรบิก นอกจากผู้เล่นจะสนุกและมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกายแล้ว ยังได้รับความรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยจากศิลปะการป้องกันตัวที่ถือเป็นมรดกที่ยิ่งใหญ่ของประเทศไทยอีกด้วย และกีฬามวยไทยถือเป็นศิลปะป้องกันตัวที่สามารถนำไปใช้ทั้งในเชิงกีฬาและศิลปะการต่อสู้ ที่จะต้องอาศัยความตั้งใจและความมีวินัยในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนผ่านนวัตกรรมจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จึงเป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะศิลปะมวยไทยและสร้างวินัยที่ดีต่อตนเองและสังคม อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมไทยและส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาต่อยอดสู่ความเป็นเลิศในระดับต่างๆ ได้อีกด้วย

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น
๒. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย
๓. เพื่อให้นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑. **ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม :** นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน
๒. **เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ :** การบูรณาการหลักการ Active Learning และกระบวนการ GOOD Model

๓. **วิธีการพัฒนา/ออกแบบ** : นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีแผนการจัดการเรียนกิจกรรมศิลปะมวยไทย จำนวน ๔๐ แผน กิจกรรมเรียนรู้ศิลปะมวยไทย ๖ กิจกรรม มีโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

การตั้งปัญหาหรือจุดมุ่งหมาย (Problem/Objective Setting):

๓. เพื่อส่งเสริมความมีวินัยผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว
๔. เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนาน พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวให้มีความสุขร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี โดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis):

๒. ศึกษาความพร้อมของนักเรียนในด้านการเคลื่อนไหวและด้านร่างกาย การมีวินัยในการฝึกซ้อม
๓. สำรวจความสนใจของนักเรียนที่อาจเกี่ยวข้องกับมวยไทยและกิจกรรมที่เน้นความเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม (Activity Design):

๔. เลือกกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและสอดแทรกความมีวินัยในการเรียนรู้ เช่น การปฏิบัติตนตามบทบาทและกฎกติกาในสังคม การเคารพกฎกติกา มีวินัยในการอยู่ร่วมกันในสังคม รับผิดชอบต่อส่วนรวม (Accountability) มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วัฒนธรรม อัตลักษณ์ความเป็นไทย
๕. ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง

การเตรียมสื่อและวัสดุ (Materials and Media):

๓. สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย
๔. อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอน (Instructional Management):

๑. เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การมีวินัยในการเรียน มีวินัยในการฝึกซ้อมผลที่ได้จากการฝึกท่ามวยไทย
๒. ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์และการมีวินัยในตนเอง
๓. สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการมีวินัยและการเคลื่อนไหวร่างกาย

การประเมินผล (Evaluation):

๒. ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินด้านความมีวินัยผ่านการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลโดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินผลทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทยจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
๓. การประเมินผลการทำงานกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีขั้นตอนดังนี้

การบูรณาการหลักการ Active Learning และกระบวนการ GOOD Model

๑. G : Goal การร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนในการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการสนทนาระหว่างครูและนักเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนคีตะมวยไทยเพื่อให้เกิดความมีวินัย ให้เกิดความสอดคล้องกันในการปฏิบัติงาน นำไปสู่การร่วมกันกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และวางแผนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ภายใต้แนวคิด “ ร่วมกำหนดหลักชัย ”

๒. O : Organization ครูและนักเรียนร่วมกันศึกษาบูรณาการคีตะมวยไทยกับการเรียนรู้

๑. ผสมผสานการเคลื่อนไหวของมวยไทยเข้ากับจังหวะดนตรี (คีตะมวยไทย)

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 โดยการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างจริงจัง รื่นเริง กระฉับกระเฉง มีพลัง รวมถึงให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ภายใต้แนวคิด “ กลไกเป็นระบบ ”

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

๔. D : Development ร่วมสรุปผลการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการฝึกฝนและฝึกซ้อมและสะท้อนบทเรียนที่ได้รับจากการพัฒนาาร่วมกัน นำไปต่อยอดเพื่อแก้ปัญหา ภายใต้แนวคิด “ พัฒนาการต่อยอด ”

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

ผลการใช้นวัตกรรม

๑. นักเรียนมีระเบียบวินัยเพิ่มมากขึ้น

๒. นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย

๓. นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและมีสมรรถภาพทางกายที่ดี

ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะเป็นผลงงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียน ผ่านกระบวนการการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีวินัยโดยการนำคีตะมวยไทยมาประยุกต์ใช้ พร้อมทั้งในการดำเนินงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เป็นระบบ ไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการปฏิบัติ ส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และสำเร็จตามเป้าหมายเป็นที่น่าพอใจ

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. ในบางชั่วโมงนักเรียนขาดเรียนจึงทำให้การฝึกไม่เป็นตามกระบวนการ

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. ครูต้องพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน ให้มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความมีวินัย ด้วยกระบวนการ GOOD Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัยไปในทางที่ดีขึ้น สังเกตได้จากการนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ การมีพฤติกรรมในด้านความมีวินัยที่ดีขึ้นในการทำกิจกรรมต่างๆภายในโรงเรียน

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

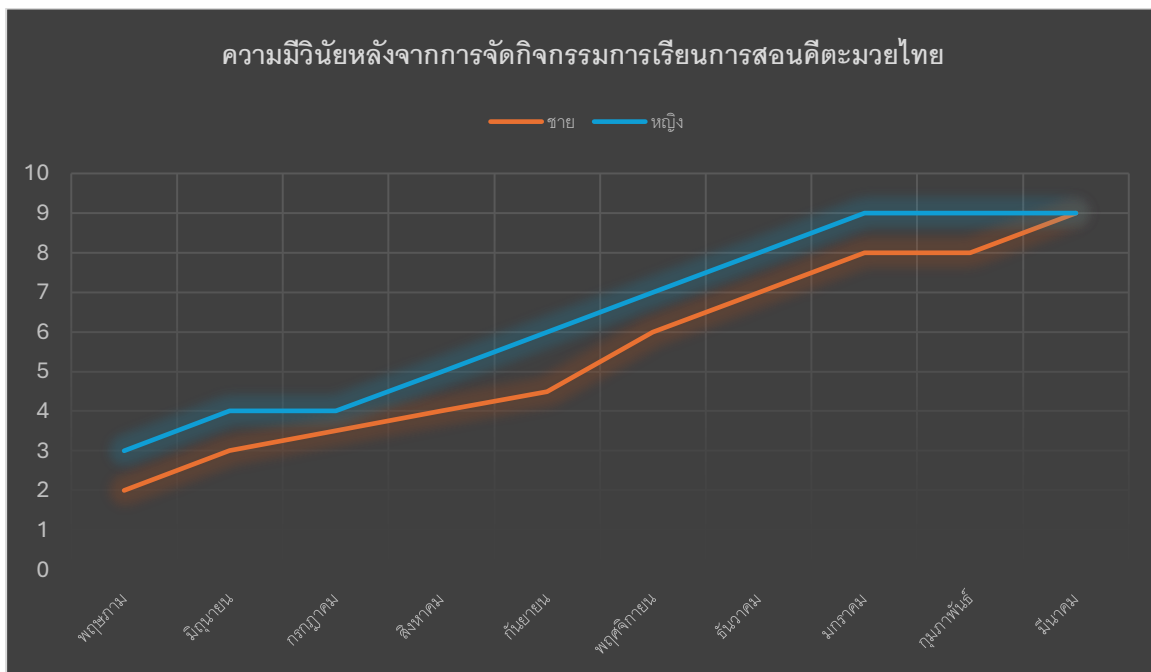
๗. รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม (ต่อ)



๘. กราฟแสดงผลความมีวินัยหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศีลตะมวยไทย



รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓

ชื่อผู้พัฒนา : นายณัฐพงษ์ มาตจำตุรัส

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : มัธยมศึกษาปีที่ ๓

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ในบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลและการตัดสินใจ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทยจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบศิลปะมวยไทยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทย

๒. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าศิลปะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม พร้อมทั้งสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบ

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๔. **ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม :** นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๕. **เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ :** การบูรณาการหลักการ Active Learning

สื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย เช่น ภาพประกอบและวิดีโอที่แสดงท่ามวยไทย

อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม เช่น พื้นที่เปิดสำหรับฝึกฝนท่ามวยไทย อุปกรณ์ช่วยเสริมในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนที่สร้างจาก AI

๖. วิธีการพัฒนา/ออกแบบ :

๑. เลือกกิจกรรมศิลปะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์และสร้างกลยุทธ์ในการออกท่ามวยไทยในสถานการณ์ต่างๆ
๒. ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงทักษะในการใช้ท่ามวยไทย
๓. ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง และสื่อ AI

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

๔. เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจในขณะที่ฝึกท่ามวยไทย
๕. ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
๖. สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับการคิดอย่างมีเหตุผล

การประเมินผล (Evaluation):

๔. ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินทักษะการคิดผ่านการทำงานกลุ่ม การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
๕. การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

๓. ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกท่ามวยไทย
๔. ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

๑. นักเรียนออกแบบท่าทางศิลปะมวยไทยสำหรับการแสดงได้ดีขึ้น
๒. นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย มีทักษะการวางแผนและแก้ปัญหา
๓. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. ในบางชั่วโมงนักเรียนขาดเรียนจึงทำให้การฝึกไม่เป็นตามกระบวนการ

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. ครูต้องพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน ให้มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๓ ทำให้นักเรียนนักเรียนออกแบบท่าทางศิลปะมวยไทยสำหรับการแสดงได้ดีขึ้น นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย มีทักษะการวางแผนและแก้ปัญหาสังเกตได้จากการแสดง หรือการโชว์ในงานต่างๆของนักเรียนหรือการสอบภายในห้องเรียน

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

๙. รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม (ต่อ)



แบบรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

.....

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคีตะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)

2. ชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ชื่อ นางสาวสุธีภานต์...สกุล.บัวหุ้ง

ตำแหน่ง.....ครูผู้ช่วย.....โรงเรียน.....บ้านโนนจานหนองแสง อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดอุบลราชธานี.....

เครือข่ายสถานศึกษาที่.....8.....โทร.....-.....มือถือ.....061-9607712.....

อีเมล.....suteekarnbua@gmail.com.....

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ ไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่

4. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน

เทคนิควิธีการสอน

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง ได้เน้นการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนในทุกๆด้าน เพื่อมุ่งหวังให้นักเรียนมีพื้นฐานในด้านวิชาการ ส่งเสริมด้านทักษะชีวิตและประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อและใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข นอกจากนี้โรงเรียนยังจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพควบคู่ไปกับและเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขณะเดียวกัน มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้และมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความเป็นไทย โดยเฉพาะ “คีตะมวยไทย” ที่ผสมผสานการเคลื่อนไหวกับดนตรีไทยอย่างงดงาม การบูรณาการคีตะมวยไทยเข้ากับการเรียนภาษาอังกฤษจึงช่วยให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเคลื่อนไหวและการแสดงออก เรียนรู้

คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษเชื่อมโยงกับมวยไทย และสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้สร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคิตะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 22101 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

6. วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

6.1 เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านกิจกรรมคิตะมวยไทย

6.2 เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยและการแสดงออกทางวัฒนธรรม

6.3 เพื่อสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

6.4 เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

7. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 8 คน

8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain)

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน

ครูกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เช่น การรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับบอว๊วะ ท่าทาง และการเคลื่อนไหว การใช้ประโยคสั้น ๆ บรรยายท่าคิตะมวยไทย รวมถึงการฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม พร้อมทั้งเตรียมสื่อ เช่น บัตรคำศัพท์ คลิปวิดีโอ และเพลงประกอบการฝึก

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ

ครูให้นักเรียนอบอุ่นร่างกาย จากนั้นสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับท่าคิตะมวยไทย เช่น hand, foot, elbow, kick, punch พร้อมฝึกใช้ประโยคคำสั่งง่าย ๆ เช่น “Raise your hand” หรือ “Step forward” นักเรียนจะได้ฝึกทั้งการเคลื่อนไหวและการสื่อสารภาษาอังกฤษไปพร้อมกัน หลังจากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนออกแบบการแสดงคิตะมวยไทย โดยมีการบรรยายท่าด้วยภาษาอังกฤษที่เรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นตรวจสอบ

ครูใช้การสังเกตและแบบประเมินเพื่อตรวจสอบการออกเสียง การใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ความสัมพันธ์ของภาษาอังกฤษกับท่ามวยไทย ตลอดจนความมั่นใจและการทำงานเป็นทีม พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความท้าทาย และความสนุกสนานที่ได้รับจากกิจกรรม

ขั้นที่ 4 ขั้นปรับปรุง

ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อดี ข้อควรปรับปรุง เช่น การเพิ่มคำศัพท์ใหม่ การปรับความยากง่ายของท่าหรือการออกแบบรูปแบบการแสดงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้ครั้งถัดไปมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

9. การออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอน(โครงสร้างของนวัตกรรม)

9.1 ขี้อนวัตกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)

9.2 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม มี 4 ข้อ ดังนี้

1) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทย
2) เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยและการแสดงออกทางวัฒนธรรม

3) เพื่อสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

4) เพื่อปลูกฝังความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

ซึ่งการกำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม 4 ข้อที่กล่าวมาแล้วนั้น มีความชัดเจนทำให้การพัฒนา นวัตกรรม เรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) รวดเร็วและมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

9.3 ทฤษฎี หลักการ ในการออกแบบนวัตกรรม ผู้พัฒนาได้พิจารณาทฤษฎีการเรียนรู้เรื่องการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และทฤษฎี การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา

9.4 ส่วนประกอบของนวัตกรรม เรื่องการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) ในการออกแบบนวัตกรรมผู้พัฒนาพิจารณาส่วนประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่การเรียนรู้ (Engage)
2. ขั้นเตรียมสมองให้พร้อม (Setting)
3. ขั้นเรียนรู้ข้อมูลใหม่ (Processing)
4. ขั้นเชื่อมโยงความรู้ (Connection)
5. ขั้นสะท้อนและทบทวน (Reflection)

6. ชั้นประยุกต์ใช้ (Transfer)

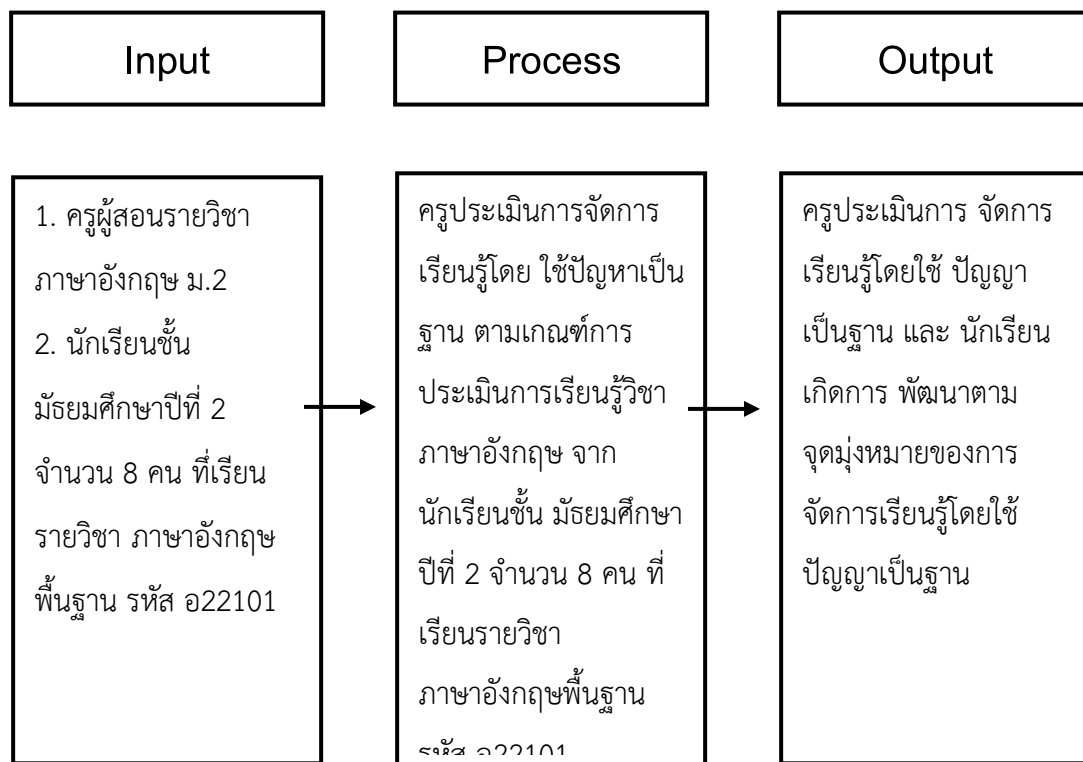
9.5 การนำนวัตกรรมไปใช้และประเมินผล ประกอบด้วย

วิธีวัดผล

1. การประเมินการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้วัดผล

1. แบบบันทึกการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)
2. เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษและวิธีการประเมินผลประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วยตัวป้อน (Input) กระบวนการ (Process) และผลผลิต (Output) ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงแผนผังวิธีการประเมินผลประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคิตะมวยไทยเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL)

10. วิธีดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ผู้วิจัยศึกษาหลักการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ของ อรรวรรณ ชูแก้ว (2560) และได้ดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. Warm-up (เตรียมสมองและร่างกาย)

- จุดประสงค์: กระตุ้นสมองและร่างกายให้พร้อมเรียนรู้
- กิจกรรม: นักเรียนอบอุ่นร่างกายเบื้องต้น เช่น ยืดกล้ามเนื้อ แขน ขา คอ พร้อมฟังเพลงประกอบคีตะมวยไทย ครูทักทายเป็นภาษาอังกฤษ เช่น “Good morning! Are you ready to move?”
- ประโยชน์ BBL: กระตุ้นการไหลเวียนเลือดไปสมอง เพิ่มความตื่นตัวและความสนใจ

2. Present (นำเสนอและแนะนำเนื้อหา)

- จุดประสงค์: แนะนำคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยไทย
- กิจกรรม: ครูสาธิตท่าคีตะมวยไทย พร้อมกล่าวคำศัพท์และคำสั่งภาษาอังกฤษ เช่น punch, kick, step forward, turn right นักเรียนดูและออกเสียงตาม
- ประโยชน์ BBL: สมองซีกซ้ายฝึกภาษา ซีกขวาฝึกการมองเห็นและจินตนาการ

3. Practice (ฝึกปฏิบัติ)

- จุดประสงค์: ฝึกเคลื่อนไหวและใช้ภาษาอังกฤษควบคู่กัน
- กิจกรรม: นักเรียนทำท่าคีตะมวยไทยทีละท่า พร้อมพูดประโยคภาษาอังกฤษ เช่น “Step forward and punch!” ครูตรวจแก้ไขการออกเสียงและท่าทาง
- ประโยชน์ BBL: การเรียนรู้แบบ Multi-sensory ทำให้จำคำศัพท์และทำได้แม่นยำ

4. Interaction (ปฏิสัมพันธ์และทำงานกลุ่ม)

- จุดประสงค์: พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและใช้ภาษาอังกฤษสื่อสาร
- กิจกรรม: แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4-5 คน ออกแบบชุดการเคลื่อนไหว Mini Muay Thai Show ความยาว 1-2 นาที โดยบรรยายท่าทางเป็นภาษาอังกฤษ เช่น “Raise your elbow!”
- ประโยชน์ BBL: กระตุ้นสมองส่วนสังคม (Social Brain) เพิ่มความมั่นใจและการร่วมมือ

5. Relax (ผ่อนคลายและสะท้อนความรู้สึกลึก)

- จุดประสงค์: ลดความเครียด และสะท้อนผลการเรียนรู้
- กิจกรรม: นั่งหรือยืดร่างกายเบา ๆ พร้อมถามนักเรียนว่า “What did you learn today?” ให้แชร์ความรู้สึกและคำศัพท์ที่จำได้
- ประโยชน์ BBL: กระตุ้นสมองด้านอารมณ์ ทำให้ความจำยาวนานขึ้น

6. Summary (สรุปและประเมินผล)

- จุดประสงค์: สรุปสิ่งที่เรียนรู้และประเมินผล

- กิจกรรม: ครูสรุปคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษสำคัญ พร้อมชมเซย์นักเรียน กลุ่มที่แสดง Mini Muay Thai Show นำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ประโยชน์ BBL: สร้างความเข้าใจลึกซึ้ง เพิ่มแรงจูงใจ และเชื่อมโยงความรู้กับการนำไปใช้จริง

11. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน (สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรมการเรียนการสอนในข้อ 6)

นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษโดยเฉพาะการฟังและการพูด สามารถใช้คำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับศิลปะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและมั่นใจมากขึ้น อีกทั้งยังเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ มีทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสารภาษาต่างประเทศ และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย รวมถึงมีทักษะการทำงานร่วมกัน และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น

12. การเผยแพร่ นวัตกรรมการเรียนการสอน

12.1 เผยแพร่ นวัตกรรมเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) คู่บัดดี้

12.2 เผยแพร่ นวัตกรรมเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) ผ่านการประชุมกลุ่มสาระฯ

12.3 เผยแพร่ นวัตกรรมเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน (Brain Based Learning: BBL) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เช่น Facebook โรงเรียน TikTok YouTube เป็นต้น

ลงชื่อ

ผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุธีกานต์ บัวหุ้ง)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐาน Brain Based Learning: BBL)
รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัส อ22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ประวัติผู้พัฒนานวัตกรรม



ชื่อ นางสาวสุธีกานต์ บัวหุ้ง

วันเดือนปีเกิด วันที่ 17 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2537

สถานที่เกิด จังหวัดสุรินทร์

ที่อยู่ปัจจุบัน 148 ถนนสุริยกานต์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 32000

สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านโนนจานหนอง หมู่ 6 บ้านหนองแสง ตำบลท่าไทร อำเภอเขื่องใน
จังหวัดอุบลราชธานี 34150

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2555 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสิรินธร จังหวัดสุรินทร์

พ.ศ. 2560 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
จังหวัดขอนแก่น

พ.ศ. 2567 ประกาศนียบัตรบัณฑิต (ป.บัณฑิต) สาขาวิชาชีวพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
จังหวัดสุรินทร์

3. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

- 6) นักเรียนได้ฝึกคิดเพื่อพิจารณาคำถามหรือประเด็นที่กำหนดร่วมกับเพื่อน
- 7) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายกับเพื่อนร่วมกัน
- 8) นักเรียนนำความรู้ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อน
- 9) นักเรียนมีวินัย รู้รักสามัคคี ในการทำงานร่วมกับเพื่อน

4. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๑๔ ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือ(Cooperative Learning) ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share)

๑๕ เครื่องมือ : แบบประเมินใบงาน แบบประเมินการงานคู่ แบบประเมินการนำเสนอ

สื่อ : เกมจับคู่ เกมวลล้อ Youtube

เทคนิคที่ใช้ : จับคู่ร่วมกันการตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน ออกมานำเสนอข้อมูลที่สรุปให้ร่วมกับเพื่อน

๑๖ วิธีการพัฒนา/ออกแบบ : ศึกษาความแตกต่างของนักเรียน พฤติกรรมของนักเรียน เพื่อปรับให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละห้องถิ่น ศึกษาความรู้ให้แน่นชัด ออกแบบการจัดการเรียนรู้ นำไปใช้ บั๊กทีกหลังแผนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นกับนักเรียน

๑๗ จุดเด่นหรือความแตกต่างจากวิธีการเดิม : นักเรียนมีความคิดเป็นกระบวนการมากขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่สังเกตได้ชัดเจน กล้าที่จะแสดงออกกับเพื่อนในชั้นเรียน มีวินัย และความรับผิดชอบในตนเองรักและสามัคคีซึ่งกันและกัน

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

1. ขั้นเตรียม (อธิบายการจัดกิจกรรมเบื้องต้น เช่น การทดสอบก่อนเรียน/สร้างแรงจูงใจ)
 - กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยคำถามที่ชวนหาคำตอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาในรายวิชาที่สอน หรือการเล่นเกมจับคู่ เพื่อหาเพื่อนร่วมทำงานไปร่วมกัน
2. ขั้นดำเนินการเรียนรู้ (ลำดับกิจกรรม การใช้สื่อ/เทคนิค)
 - นักเรียนแบ่งหัวข้อที่จะศึกษาตามหัวข้อที่คู่ของตนเองได้รับ จากนั้นร่วมกันสืบค้นข้อมูล
 - เมื่อนักเรียนแต่ละคู่ได้ข้อมูลจากการสืบค้นให้นำข้อมูลที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด

- เมื่อนักเรียนแต่ละคู่ได้ข้อมูลที่ถูกถูกต้อง ให้นำความข้อมูลที่ได้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นการแชร์ความรู้ในชั้นเรียน

3. ขั้นสรุปและประเมินผล (สรุปองค์ความรู้/การสะท้อนผล/การประเมินผลสัมฤทธิ์)

- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่เพื่อนแต่ละคู่นำเสนอหน้าชั้นเรียน จากนั้นร่วมกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย

6. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

12. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนนก่อน-หลังเรียน หรือการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้)

13. ความพึงพอใจของผู้เรียน/ครูผู้สอน

14. ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

- ในกรณีนักเรียนไม่มีคู่ ครูอาจอนุญาตให้นักเรียนบางคู่มากกว่า 2 คนได้
- บางครั้งการจับคู่ของนักเรียน อาจส่งผลต่อการทำงานได้ เช่น เก่งคู่เก่ง อ่อนคู่อ่อน

15. แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

- ในกรณีนักเรียนไม่มีคู่ คุณครูสามารถยืดหยุ่นการจับคู่ได้ตามความเหมาะสม
- การจับคู่ของนักเรียนเพื่อทำงาน คุณครูจำเป็นต้องกำกับ เช่น การใช้เกมในการแบ่งคู่ และต้องรู้ถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้การทำงานของนักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์

7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

(สรุปประสิทธิภาพของนวัตกรรม ข้อคิดในการนำไปประยุกต์ใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป)

นวัตกรรมจะสามารถนำไปใช้ได้เกิดประสิทธิภาพต้องอาศัยปัจจัยหลายๆ อย่าง เช่น บริบทของโรงเรียน พฤติกรรมของนักเรียนในระดับชั้น ความเข้าใจและความรู้ของครูผู้สอน รู้ตน รู้คน รู้งาน

8. เอกสาร/หลักฐานประกอบ



สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ที่ เรื่อง ลักษณะทางวัฒนธรรมของภูมิภาคเอเชีย
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ วิชาสังคมศึกษาฯ ส21103 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพป.อบ.1

(ตัวอย่างรูปภาพ)



(อินโดนีเซีย)



(เวียดนาม)



(กัมพูชา)



(ไทย)



(พม่า)



(จีน)



(ไต้หวัน)



(ฟิลิปปินส์)



(ลาว)

ภาพกิจกรรม






คิวอาร์โค้ดการจัดการเรียนการสอน

ผลงานนักเรียน

แผนภูมิข้อที่ 10.3 เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของภูมิภาคเอเชีย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา ส22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 โรงเรียนบ้านโคกขามหนองสนม สพป.บ.บ.1
 ชื่อผู้ทำเรื่อง วชิราภรณ์ ศุภะ อนุชานนท์ ชั้น ป.1 เลขที่ 9
 คำสั่ง : ให้นักเรียนอธิบายความเปลี่ยนแปลงลักษณะภูมิประเทศของภูมิภาคเอเชีย


ลักษณะภูมิประเทศ
บริเวณที่ราบสูง
จากแผนที่



ลักษณะทางสังคม
การตั้งชุมชนและเมือง
มีความหนาแน่นของประชากร
ในเขตที่ราบสูงเนื่องจาก
สภาพอากาศ

ภาพ
ภูมิภาค

ลักษณะภูมิประเทศ
บริเวณชายฝั่งและอ่าว
จากแผนที่และภาพถ่าย




ลักษณะทางสังคม
เกิดชุมชนการค้าและเมืองท่า
เนื่องจากมีเส้นทางเดินเรือ
ซึ่งทำให้เกิดความหนาแน่น
ของประชากรในเขตนี้
เนื่องจากมีอากาศที่
เหมาะสม

ภาพ
ภูมิภาค


ภาพด้านเหนือของ ส่วนของภูมิภาค
ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ลักษณะภูมิประเทศ
บริเวณที่ราบสูง
จากแผนที่



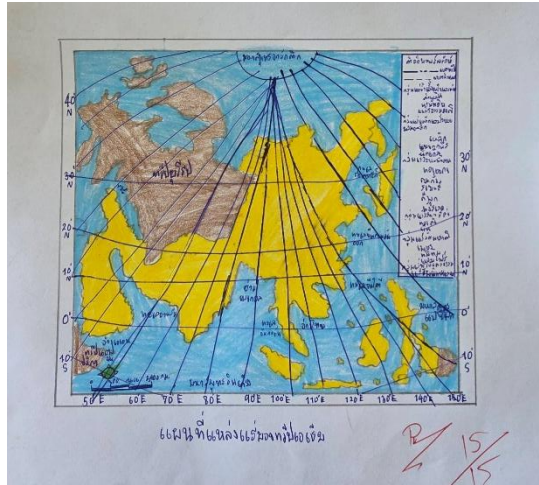
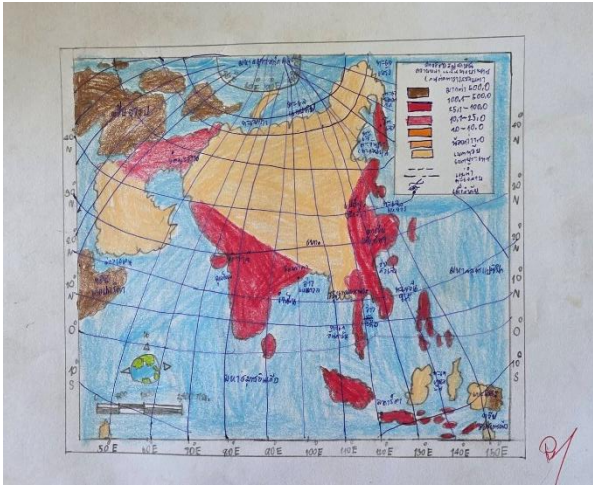
ลักษณะทางสังคม
การตั้งชุมชนและเมือง
มีความหนาแน่นของประชากร
ในเขตที่ราบสูงเนื่องจาก
สภาพอากาศ

ลักษณะภูมิประเทศ
บริเวณชายฝั่งและอ่าว
จากแผนที่



ลักษณะทางสังคม
เกิดชุมชนการค้าและเมืองท่า
เนื่องจากมีเส้นทางเดินเรือ
ซึ่งทำให้เกิดความหนาแน่น
ของประชากรในเขตนี้
เนื่องจากมีอากาศที่
เหมาะสม

ภาพด้านเหนือของ ส่วนของภูมิภาค
ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



ตัวอย่างการประเมิน

- แบบประเมินรายงานผลการปฏิบัติตน
- แบบประเมินการทำงานคู่
- แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
- แบบประเมินรายงานผลการปฏิบัติตน
- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- แบบประเมินที่กการส่งงาน



แบบประเมินรายงานผลการปฏิบัติตน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา			
2	ความคิดสร้างสรรค์			
3	วิธีการปฏิบัติถูกต้อง			
4	การนำไปใช้ประโยชน์			
5	การตรงต่อเวลา			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 3 คะแนน
- ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน
- ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง



แบบประเมินการทำงานคู่
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแสดง ความคิดเห็น			การยอมรับฟัง คนอื่น			การทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			ความมีน้ำใจ			การมี ส่วนร่วมในการ ปรับปรุง ผลงานกลุ่ม			รวม 15 คะแนน		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
/...../.....


เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
-----------	-------------

12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

	<p>แบบประเมินการทำงานกลุ่ม</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1</p> <p>โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพป.อบ.1</p>
---	---

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การแบ่งหน้าที่ กันอย่าง เหมาะสม			ความร่วมมือ กันทำงาน			การแสดง ความคิดเห็น			การรับฟัง ความคิดเห็น			ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือกัน			รวม 15 คะแนน		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....


เกณฑ์การให้คะแนน

- | | | | |
|--------------------------------------|-----|---|-------|
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ | ให้ | 3 | คะแนน |
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง | ให้ | 2 | คะแนน |
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง | ให้ | 1 | คะแนน |

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
-----------	-------------

12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1
---	---

ข้อ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
			3	2	1
4.	ใฝ่เรียนรู้	4.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ			
		4.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
		4.3 สรุปความรู้			
6.	มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน			
		6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย			


เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-12	ดีเยี่ยม

11-8	ดี
ต่ำกว่า 7	ปรับปรุง

	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1
---	---

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียนแล้วกรอกคะแนนลงในช่อง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน								
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน		รวม 15 คะแนน	ระดับคุณภาพ		
		4.1	4.2	4.3	6.1	6.2		ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน
1	เด็กชาย เพชรตะวัน คันธจันทร์	2	2	2	3	2	11		✓	
2	เด็กชาย	ลงชื่อผู้ประเมิน								
3	เด็กชาย	(นายธวัชชัย ทুমมี)								
4	เด็กชาย									
5	เด็กชาย อารยะ ถาวรพัฒน์	1	2	2	1	2	8			✓
6	เด็กชายอภิวัฒน์ บุตรวิเศษ	2	2	2	3	2	11		✓	
7	เด็กหญิง วนิดา แสงสุข	3	3	2	3	2	13	✓		
8	เด็กหญิง วรรณรดา ปุยงาม	3	3	2	3	2	13	✓		

P
๒๒/๖



แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1

ข้อ	สมรรถนะสำคัญที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1.	ความสามารถในการสื่อสาร			
	1.1. ใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจของตนเอง			
	1.2. เลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลแก่ผู้อื่น			
2.	ความสามารถในการคิด			
	2.1. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพื่อสร้างองค์ความรู้			
	2.2. มีความสามารถในการคิดเป็นระบบเพื่อสร้างองค์ความรู้			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....


เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
-----------	-------------

12-9	ดี
8-5	พอใช้
ต่ำกว่า 4	ปรับปรุง

	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพ.อบ.1
---	---

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียนแล้วกรอกคะแนนลงในช่องคะแนน

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				รวม 12 คะแนน	การประเมินผล		
		ความสามารถในการสื่อสาร		ความสามารถในการคิด			ดี	พอใช้	ปรับปรุง
		1.1	1.2	2.1	2.2				
1	เด็กชาย เพชรตะวัน คັນจันทน์	3	3	2	2	10	✓		
2	ดี	ลงชื่อ							
3	ดี	(นายธวัชชัย ทুমมี)							
4	ดี								
5	เด็กชาย อาระยะ ถาวรพัฒน์	2	2	2	2	8		✓	
6	เด็กชายอภิวัฒน์ บุตรวิเศษ	3	3	2	2	10	✓		
7	เด็กหญิง วนิดา แสงสุข	3	3	3	3	12	✓		
8	เด็กหญิง วรรณรดา ปุຍงาม	3	3	3	3	12	✓		

P
มท



แบบบันทึกการคะแนน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง สพป.อบ.1

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่อง

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4				
		แบบฝึกหัด ที่ 4.3	แบบฝึก หัดที่ 4.4	แบบ ก่อนเรียน	แบบ หลังเรียน	รวม คะแนน
1	เด็กชาย เพชรตะวัน คันธจันทร์	✓	✓	4	9	ผ่าน
2	เด็กชาย ศุภณัฐ สุขพันธ์	✓	✓	3	6	ผ่าน
3	เด็กชาย สมชาย ดีจริง	✓	✓	4	7	ผ่าน
4	เด็กชาย อนพัช สุทธิสิงห์	✓	✓	4	7	ผ่าน
5	เด็กชาย อารยะ ถาวรพัฒน์	✓	✓	2	6	ผ่าน
6	เด็กชายอภิวัฒน์ บุตรวิเศษ	✓	✓	4	7	ผ่าน
7	เด็กหญิง วนิดา แสงสุข	✓	✓	5	9	ผ่าน
8	เด็กหญิง วรณรดา ปุยงาม	✓	✓	6	9	ผ่าน

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นายวัชชัย ทুমมี)

รายงานการใช้นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

๑. ข้อมูลทั่วไปของนวัตกรรม

ชื่อเรื่องนวัตกรรม : การพัฒนาทักษะพื้นฐานคีตะมวยไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านช่อง

YouTube ครูไพรัตน์ บุญยี่ต

ชื่อผู้พัฒนา : นายไพรัตน์ บุญยี่ต

สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

ระดับชั้นที่ใช้ : มัธยมศึกษาปีที่ ๑

ระยะเวลาในการใช้ : วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๒. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ในบริบทของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งเป็นวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลและการตัดสินใจ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมคีตะมวยไทยจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน พร้อมทั้งสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

๓. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบคีตะมวยไทยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทย

๒. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน ฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงการนำเสนอท่าคีตะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม พร้อมทั้งสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบ

๔. ลักษณะและรายละเอียดของนวัตกรรม

๓. ชื่อหรือลักษณะของนวัตกรรม : นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๘. เครื่องมือ/สื่อ/เทคนิคที่ใช้ : สื่อวิดีโอ สمار์ทโฟน

๕. วิธีการพัฒนา/ออกแบบ :

๑. เลือกกิจกรรมคีตะมวยไทยที่มีการเคลื่อนไหวและการประยุกต์ใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์และสร้างกลยุทธ์ในการออกท่ามวยไทยในสถานการณ์ต่างๆ

๒. ออกแบบกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด ตั้งแต่การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา ไปจนถึงการสะท้อนและปรับปรุงทักษะในการใช้ท่ามวยไทย

๓. ใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การทดลอง และการฝึกปฏิบัติจริง และสื่อ AI

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

๗. เริ่มกิจกรรมด้วยการตั้งคำถามที่กระตุ้นการคิด เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์หรือการตัดสินใจในขณะที่ฝึกท่ามวยไทย
๘. ให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์
๙. สอนท่ามวยไทยในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับการคิดอย่างมีเหตุผล

การประเมินผล (Evaluation):

๖. ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินทักษะการคิดผ่านการทำงานกลุ่ม การประเมินผลจากการแสดงท่ามวยไทย และการสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
๗. การประเมินผลการทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณ (เช่น คะแนนหรือคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการทำงานกลุ่ม) และเชิงคุณภาพ (เช่น การสะท้อนความคิดเห็นจากนักเรียน)

การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection):

๕. ให้นักเรียนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรม เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณในระหว่างการฝึกท่ามวยไทย
๖. ส่งเสริมการคิดและการพัฒนาแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการคิดในอนาคต

๖. ผลการใช้และการประเมินนวัตกรรม

ผลการประเมิน ข้อมูลการแก้ไขการฝึกทักษะพื้นฐานศิลปะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาความก้าวหน้าก่อนฝึกและหลังฝึก ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนในการแก้ไข โดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐาน

รายการ	N	\bar{x}	S.D.
ทดสอบก่อนเรียน	8	35.25	
ทดสอบหลังเรียน	8	51.75	

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนการแก้ไขการฝึกทักษะพื้นฐานคีตะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐาน

- 1.จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนได้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 35.25 และ 51.75 ตามลำดับ
- 2.จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนได้ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ และตามลำดับ
- 3.จากตารางที่ 1 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้น โดยเห็นได้จากผลของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในเรื่องของ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ที่มากขึ้นตามลำดับ

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนการแก้ไขทักษะการฝึกคีตะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐานก่อนฝึกและหลังฝึกจำนวน 8 คน (คะแนนเต็ม 100 คะแนน)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความก้าวหน้า	ผลการประเมิน
1	40	57	+17	ระดับปานกลาง
2	41	56	+15	ระดับปานกลาง
3	35	57	+22	ระดับสูง
4	32	48	+16	ระดับปานกลาง
5	33	48	+15	ระดับปานกลาง
6	37	54	+17	ระดับปานกลาง
7	30	46	+16	ระดับปานกลาง
8	34	48	+14	ระดับปานกลาง
คะแนนรวม	242	414	132	ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	35.25	51.75	16.5	

หมายเหตุ

ระดับต้น = คะแนนความก้าวหน้า (1 - 9)

ระดับปานกลาง = คะแนนความก้าวหน้า (10 - 19)

ระดับสูง = คะแนนความก้าวหน้า (20 - 30)

จากตารางที่ 2 จะสามารถสรุปการเปรียบเทียบคะแนนการแก้ไขการฝึกทักษะพื้นฐานคิตะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. จากตารางพบว่าคะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้าในการฝึกมีความก้าวหน้าเฉลี่ย 16.5

2. จากการประเมินผลพัฒนาการในการปฏิบัติของนักเรียน มีดังนี้

2.1. ผลการประเมินพัฒนาการระดับสูงจากกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 10 ของกลุ่มตัวอย่าง

2.2. ผลการประเมินพัฒนาการระดับปานกลางจากกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 90 ของกลุ่มตัวอย่าง

2.3. ผลการประเมินพัฒนาการระดับต้นจากกลุ่มตัวอย่างคิดเป็นร้อยละ 0 ของกลุ่มตัวอย่าง

3. จากการประเมินพัฒนาการในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดส่วนใหญ่จะอยู่ในเกณฑ์การพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนมีการพัฒนาการหลังจากการใช้แบบฝึกที่ขึ้นตามลำดับ

สรุปผลของการพัฒนาทักษะพื้นฐานคิตะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐาน โดยเปรียบเทียบทักษะคิตะมวยไทยก่อนและหลังการฝึก กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่เรียนวิชาพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงในจังหวัดอุบลราชธานีจำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบฝึกขั้นพื้นฐาน ก่อนทำการทดลองได้ทดสอบของนักเรียน จำนวน 2 ครั้ง หาค่าเฉลี่ย จากนั้นจึงเริ่มฝึกทักษะคิตะมวยไทยโดยใช้แบบฝึกขั้นพื้นฐาน เมื่อฝึกครบ 2 สัปดาห์ได้ทำการทดสอบอีกครั้งวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบด้วยค่าสถิติ t-Test ผลการทดสอบพบว่าหลังการฝึกด้วยแบบฝึกขั้นพื้นฐานค่าเฉลี่ยโดยรวม 51.75คะแนน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนการฝึกโดยรวมได้ 35.2 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่าหลังการฝึกด้วย แบบฝึกขั้นพื้นฐาน ส่งผลให้ทักษะคิตะมวยไทยเพิ่มขึ้นสามารถนำไปใช้พัฒนา ทักษะคิตะมวยไทยได้

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ

๑. ขาดองค์ความรู้ใหม่ ไม่ทันต่อเหตุการณ์การ

๒. ในบางชั่วโมงนักเรียนขาดเรียนจึงทำให้การฝึกไม่เป็นตามกระบวนการ

แนวทางในการปรับปรุงพัฒนา

๑. ครูต้องพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน ให้มีความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์การ
๒. มีการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ หมั่นตรวจสอบ ติดตามผล และประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับใช้ในการกิจกรรมในครั้งต่อไป

๗. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.๑ ทำให้นักเรียนนักเรียนออกแบบท่าทางศิลปะมวยไทยสำหรับการแสดงได้ดีขึ้น นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย มีทักษะการวางแผนและแก้ปัญหาสังเกตได้จากการแสดง หรือการโชว์ในงานต่างๆของนักเรียนหรือการสอบภายในห้องเรียน

๘. เอกสาร/หลักฐานประกอบ

๑๐. รูปภาพกิจกรรม



รูปภาพกิจกรรม (ต่อ)

