

รายงานแผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ
เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2569)

โรงเรียน บ้านโนนจานหนองแสง รหัสโรงเรียน 1034710189

ชื่อโครงการ: โครงการส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ:

1. นางรตนพร หลวงเมือง ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

วันที่เริ่มต้นโครงการ: 15 พฤษภาคม 2569 วันสิ้นสุดโครงการ: 31 มีนาคม 2570

ระยะเวลาดำเนินการ 10 เดือน 15 วัน

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือ จุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด ได้แก่

- 1) มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนถือนับถือ ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- 2) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย
- 3) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ส่งเสริมให้เกิด soft power ให้เกิดในชุมชน

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 2) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 3) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ลักษณะโครงการ

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

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

นโยบายซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของรัฐบาลมุ่งเน้นการส่งเสริมวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับสากลผ่านการสร้างความเข้าใจและความชื่นชมในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น โครงการส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านคีตะมวยไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการนี้ยังตอบสนองความต้องการในระดับชุมชนและสากล โดยการนำคีตะมวยไทยมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทางร่างกาย สร้างเสริมสุขภาพจิตใจ และเผยแพร่ความเป็นไทยอย่างสร้างสรรค์ การฝึกอบรมบุคลากรที่มีศักยภาพในด้านการสอนจะช่วยเพิ่มโอกาสให้คีตะมวยไทยกลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ และสนับสนุนให้คุณครูในวิชาเอกอื่นๆ ได้รับการพัฒนาตนเองในด้านที่ถนัดเพื่อนำมาร่วมกันต่อยอดจากวิชาคีตะมวยไทย

ดังนั้น โครงการส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมไทย สร้างโอกาสใหม่ทางเศรษฐกิจ และส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศไทยในฐานะศูนย์กลางวัฒนธรรมที่หลากหลายและทรงคุณค่าในระดับโลก

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถและทักษะเกี่ยวกับวิชาคีตะมวยไทย เพื่อให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 2) เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย
- 3) โดยใช้คีตะมวยไทยเป็นสื่อนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะทางร่างกาย จิตใจ สังคม อารมณ์ และสติปัญญาอย่างรอบด้าน
- 3) เพื่อส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปะมวยไทยให้ทรงคุณค่าสู่ความเป็น soft power เพื่อสร้างเอกลักษณ์และอัตลักษณ์คีตะมวยไทยของโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

- 1) บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสอนคีตะมวยไทยในโรงเรียนจำนวน 15 คน ได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะด้านการสอนคีตะมวยไทยครบทุกคน
- 2) นักเรียนแกนนำชั้นป.4 – ป.6, ม.1 – ม.3 มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และฝึกฝนคีตะมวยไทยให้มากกว่า 95% ของนักเรียนในโรงเรียน

3) จัดกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการศิลปะมวยไทยอย่างน้อย 2 ครั้งให้กับคณะครูและนักเรียน

3.2 เชิงคุณภาพ

- บุคลากรมีความรู้ ความสามารถในการสอนศิลปะมวยไทยชั้นป.1 - ม.3
- นักเรียนสามารถแสดงศิลปะมวยไทยได้อย่างถูกต้องและสวยงาม สอดคล้องกับคุณค่าดั้งเดิมของศิลปวัฒนธรรมไทย
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการสอนศิลปะมวยไทย

4. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา (ที่จะคิดค้น พัฒนา หรือนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียน/ห้องเรียน)

ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ระยะเวลาดำเนินการ และผู้รับผิดชอบ

ที่	นวัตกรรมการศึกษา															
1	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ศิลปะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถม นวัตกรรมด้านการเรียนกา SMILE Model.....</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ ผลสำเร็จของการดำเนินงานที่เกิดจากการพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ศิลปะมวยไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑. โดยใช้รูปแบบ SMILE Model.....</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางสมอง (EF) ด้วยการสอนกิจกรรมศิลปะมวยไทย..... นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบมวยไทย..... นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้ด้วยความสุข..... <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ 300 วัน..... นางสาวบัณฑิตา ตามพงษ์..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..																
2	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active learning เพื่อแก้ปัญหาการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนนับไม่เกิน 1,0 นวัตกรรมด้านการเรียนกา ษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ MATH Model.....</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. ครูผู้สอนพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ..... 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนนับไม่เกิน 1,000.....</p> <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ 300 วัน..... นางสาววนิดา แดงชาติ..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..																

3	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะมวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model 4H สำหรับนักเรียน นวัตกรรมด้านการเรียนการ</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนมีความรู้คู่คุณธรรม และทักษะการปฏิบัติจริงด้านมวยไทย..... 2. สุขภาพกายและสุขภาพใจแข็งแรงขึ้น..... 3. มวยไทยได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ..... 4. โรงเรียนหรือชุมชนมีนวัตกรรมใหม่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน..... <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ</p> <p>300 วัน..... นางสาวอัจฉรา ฉลวยศรี..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..																
4	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (T4C : GBL) เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นป. นวัตกรรมด้านการเรียนการส</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านการเล่นเกมการศึกษา มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น รู้สึกว่าวิชานี้มีความน่าสนใจ สนุก และท้าทาย ได้พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การแสดงออก และความมั่นใจในการเรียนรู้ ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการที่หลากหลาย ทั้งการเล่นเกมน การอภิปราย และการสะท้อนผลการเรียนรู้..... 2. ประโยชน์ต่อครู ครูสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย..... <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ</p> <p>300 วัน..... นางสาวสุนิสา เนื้อทอง..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ..																
5	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การพัฒนาทักษะการท่องสูตรคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโกสูตรคูณคณิตคิดเร็ว ข นวัตกรรมด้านการเรียนการ</p> <p>ปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง.....</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทักษะการท่องสูตรคูณและการคูณเพิ่มขึ้น: ผู้เรียนมีทักษะการท่องสูตรคูณและการคูณเพิ่มขึ้น โดยมีผลคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรมและสามารถตอบคำถามสูตรคูณได้อย่างคล่องแคล่วและรวดเร็วขึ้น..... 2. แรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น: ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและกระตือรือร้นใน การเรียนรู้เรื่องการคูณผ่านการเล่นเกมน..... 3. เจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์: ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยเฉพาะเรื่องการ คูณ ความสุขและแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจที่ แท้จริงในระยะยาว..... <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ</p> <p>300 วัน..... นายภูวรินทร์ หล้าขวา..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/>				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/>																

	อื่นๆ ...															
6	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครือข่ายสร้างสรรค์ ป้องกันเฝ้าระวัง นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ประถมศึกษาปีที่ ๖</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <p>๑. นักเรียนมีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>๒. นักเรียนรู้จักป้องกันตนเองจากยาเสพติด บุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาท</p> <p>๓. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างองค์ความรู้ และดำเนินกิจกรรมห้องเรียนสีขาวในห้องเรียนตนเองอย่างเป็นระบบ</p> <p>๔. นักเรียนได้ช่วยกันจัดบรรยากาศในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และห้องศูนย์การเรียนรู้ให้มีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท และการปฏิบัติตามระเบียบสถานศึกษา</p> <p>๕. นักเรียนได้รับมอบเกียรติบัตรกิจกรรมห้องเรียนสีขาว ระดับดีเด่นทุกเดือน เป็นขวัญและกำลังใจในการทำงานของคณะครู และนักเรียนแกนนำ ๔ ฝ่าย</p> <p>๖. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข</p> <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ 300 วัน นางสาวสุชาณีดา นวนทอง ..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ...</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ...				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ...																
7	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้ SAFE G Model สร้างเกราะป้องกันนักเรียน สู้อ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ประถมศึกษาปีที่ ๖</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <p>๑. นักเรียนมีความตระหนักและรู้ถึงพิษภัยของยาเสพติดและอบายมุข มีทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>๒. นักเรียนรู้จักป้องกันตนเองจากยาเสพติด บุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน และการทะเลาะวิวาท</p> <p>๓. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างองค์ความรู้ และดำเนินกิจกรรมห้องเรียนสีขาวในห้องเรียนตนเองอย่างเป็นระบบ</p> <p>๔. นักเรียนได้ช่วยกันจัดบรรยากาศในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และห้องศูนย์การเรียนรู้ให้มีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด การสูบบุหรี่/บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท และการปฏิบัติตามระเบียบสถานศึกษา</p> <p>๕. นักเรียนได้รับมอบเกียรติบัตรกิจกรรมห้องเรียนสีขาว ระดับดีเด่นทุกเดือน เป็นขวัญและกำลังใจในการทำงานของคณะครู และนักเรียนแกนนำ ๔ ฝ่าย</p> <p>๖. นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข</p> <p>.....</p> <p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ 300 วัน นายไพศาล ภัควันต์ ..</p> <p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน</td> <td><input type="checkbox"/> นวัตกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> การศึกษา</td> <td><input type="checkbox"/> การอบรม</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> กิจกรรม</td> <td><input type="checkbox"/> แนวคิด</td> <td><input type="checkbox"/> วิธีการ</td> <td><input type="checkbox"/> กระบวนการ</td> <td><input type="checkbox"/> ไม่มี</td> </tr> <tr> <td colspan="5"><input type="checkbox"/> อื่นๆ ...</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม	<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี	<input type="checkbox"/> อื่นๆ ...				
<input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน	<input type="checkbox"/> นวัตกรรม	<input type="checkbox"/> การศึกษา	<input type="checkbox"/> การอบรม												
<input type="checkbox"/> กิจกรรม	<input type="checkbox"/> แนวคิด	<input type="checkbox"/> วิธีการ	<input type="checkbox"/> กระบวนการ	<input type="checkbox"/> ไม่มี												
<input type="checkbox"/> อื่นๆ ...																
8	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การพัฒนาทักษะพื้นฐานคิดตะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านช่อง () นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และ</p>															

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ร้อยละ 95 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 8 คน ที่เรียนในรายวิชาศิลปะมวยไทยสามารถฝึกทักษะได้จริงผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- ร้อยละ 95 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 8 คน ที่เรียนในรายวิชาศิลปะมวยไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะมวยไทย ผ่านช่อง YouTube เพิ่มขึ้น
- ร้อยละ 95 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 8 คน ที่เรียนในรายวิชาศิลปะมวยไทยมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มขึ้น

ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ

300 วัน นายไพรัตน์ บุญยี่ด

รูปแบบที่จะขยายผล

- | | | | | |
|---|--|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน | <input type="checkbox"/> นวัตกรรม | <input type="checkbox"/> การศึกษา | <input type="checkbox"/> การอบรม |
| <input type="checkbox"/> กิจกรรม | <input type="checkbox"/> แนวคิด | <input type="checkbox"/> วิธีการ | <input type="checkbox"/> กระบวนการ | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ .. | | | | |

9

ชื่อนวัตกรรม

ประเภทนวัตกรรม

"Micro Craft Lens เลนส์จุลทรรศน์ประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้" นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์มากขึ้น
นักเรียนสามารถสังเกตสิ่งมีชีวิตหรือวัตถุขนาดเล็กได้ด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเซลล์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต และหลักการของเลนส์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต การทดลอง การบันทึกข้อมูล การวิเคราะห์ และการสรุปผลจากการทดลอง
- กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
การใช้สื่อนวัตกรรมที่ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้
- ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการ
Micro Craft Lens เป็นอุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ได้ง่าย ใช้วัสดุราคาไม่แพง จึงสามารถใช้ทดแทนหรือเสริมการใช้อุปกรณ์จุลทรรศน์ในห้องเรียนที่มีอุปกรณ์จำกัด
- พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา
นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทดลองและประดิษฐ์อุปกรณ์ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหา
- สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ได้อย่างหลากหลาย
ครูสามารถนำ Micro Craft Lens ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเซลล์ สิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก หรือโครงสร้างของวัตถุต่าง ๆ
- เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา
นวัตกรรมนี้สามารถเผยแพร่และเป็นต้นแบบให้ครูหรือสถานศึกษาอื่นนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ต่อไป

ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ

300 วัน นางสาวจัทรมณี จันทร์แดง

รูปแบบที่จะขยายผล

- | | | | | |
|------------------------------------|--|--|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> แผนการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> นวัตกรรม | <input type="checkbox"/> การศึกษา | <input type="checkbox"/> การอบรม |
| <input type="checkbox"/> กิจกรรม | <input type="checkbox"/> แนวคิด | <input type="checkbox"/> วิธีการ | <input type="checkbox"/> กระบวนการ | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ .. | | | | |

10

ชื่อนวัตกรรม

ประเภทนวัตกรรม

"การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ด้วยเทคนิค (Think-Pair-Share)" สำหรับ นวัตกรรมด้านการเรียนกา

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1 การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์จากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเทคนิคคู่คิด (Think Pair Share) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการสืบค้นข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การอภิปราย การสาธิต การนำเสนอ การฝึกฝนและการประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ในบริบทจริง

2 การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึก โดยสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอให้ดียิ่งขึ้น

3 การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์ นักเรียนมีทักษะการทำงานแบบเพื่อนคู่คิด เน้นการทำงานเป็นคู่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติอย่างมีระบบเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดีในทุกๆ ด้าน

ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ
300 วัน นายธวัชชัย ทুমมี

รูปแบบที่จะขยายผล

- | | | | | |
|---|--|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน | <input type="checkbox"/> นวัตกรรม | <input type="checkbox"/> การศึกษา | <input type="checkbox"/> การอบรม |
| <input type="checkbox"/> กิจกรรม | <input type="checkbox"/> แนวคิด | <input type="checkbox"/> วิธีการ | <input type="checkbox"/> กระบวนการ | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ .. | | | | |

11

ชื่อนวัตกรรม

ประเภทนวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนเป็นฐาน โดยใช้ GAMES Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง จังหวัดอุบลราชธานี

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลที่เกิดกับนักเรียน

นักเรียนจะมีแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน กล่าวใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและกล้าแสดงออกต่อเพื่อนและครู สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน และเขียน อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้นักเรียนยังมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น พร้อมสามารถติดตามและเห็นความก้าวหน้าของตนเองจากกิจกรรมและคะแนนที่สะสมในระบบ Gamification

2. ผลที่เกิดกับครู

ครูจะมีแนวทางและเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ สามารถออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้และปรับปรุงกิจกรรมตามข้อมูลเชิงประจักษ์ ทำให้พัฒนาทักษะการสอนและการประยุกต์ใช้ Gamification กับรายวิชาอื่นได้ พร้อมลดปัญหาการขาดความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน

3. ผลที่เกิดกับโรงเรียน

โรงเรียนจะมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัย สนุกสนาน และยั่งยืน สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยรวมได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นต้นแบบในการนำ Gamification และวงจรคุณภาพ PDCA มาประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเพิ่มศักยภาพและความน่าเชื่อถือของโรงเรียนในการพัฒนาการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ
300 วัน นางสาวสุธีกานต์ บัวหุ้ง

รูปแบบที่จะขยายผล

- | | | | | |
|---|--|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน | <input type="checkbox"/> นวัตกรรม | <input type="checkbox"/> การศึกษา | <input type="checkbox"/> การอบรม |
| <input type="checkbox"/> กิจกรรม | <input type="checkbox"/> แนวคิด | <input type="checkbox"/> วิธีการ | <input type="checkbox"/> กระบวนการ | <input type="checkbox"/> ไม่มี |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ .. | | | | |

12

ชื่อนวัตกรรม

ประเภทนวัตกรรม

การนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

	<p>1.การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์นักเรียนมีความสามารถในการคิดคำนวณและคิดได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์</p> <p>2.การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาให้นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติการ แล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>3.การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันนักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดี</p>
	<p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ</p> <p>300 วัน..... นางสุภาพร เทพทอง.....</p>
	<p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน <input type="checkbox"/> นวัตกรรม <input type="checkbox"/> การศึกษา <input type="checkbox"/> การอบรม</p> <p><input type="checkbox"/> กิจกรรม <input type="checkbox"/> แนวคิด <input type="checkbox"/> วิธีการ <input type="checkbox"/> กระบวนการ <input type="checkbox"/> ไม่มี</p> <p><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</p>
13	<p>ชื่อนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรม</p> <p>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมคีตะมวยไทยในนักเรียน นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน</p> <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <p>1. การพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์</p> <p>นักเรียนจะสามารถสร้างสรรค์ท่าทางมวยไทยในรูปแบบคีตะมวยไทยได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนผสมผสานความคิดสร้างสรรค์กับศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม ผ่านการฝึกฝนและประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ในบริบทจริง</p> <p>2. การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา</p> <p>นักเรียนจะพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาผ่านการวางแผนและฝึกปฏิบัติการนำเสนอท่าคีตะมวยไทยในรูปแบบที่เหมาะสม โดยสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอท่าทางมวยไทยให้ดียิ่งขึ้น</p> <p>3. การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความคิดเชิงวิพากษ์</p> <p>นักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกัน โดยกระบวนการนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและพัฒนาการที่ดีในทุกๆ ด้าน</p>
	<p>ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ</p> <p>300 วัน..... นายณัฐพงษ์ มาตจักรี.....</p>
	<p>รูปแบบที่จะขยายผล</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> แผนการสอน <input checked="" type="checkbox"/> สื่อการสอน <input type="checkbox"/> นวัตกรรม <input type="checkbox"/> การศึกษา <input type="checkbox"/> การอบรม</p> <p><input type="checkbox"/> กิจกรรม <input type="checkbox"/> แนวคิด <input type="checkbox"/> วิธีการ <input type="checkbox"/> กระบวนการ <input type="checkbox"/> ไม่มี</p> <p><input type="checkbox"/> อื่นๆ ..</p>

5. งบเงินอุดหนุนฯ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ที่คาดว่าจะได้รับ 66,100 บาท

6. รายละเอียดการใช้งบประมาณ* ในการพัฒนาแต่ละนวัตกรรมการศึกษา

<p>นวัตกรรมที่ 1 การพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function : EF) ด้วยกระบวนการเรียนรู้คีตะมวยไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้รูปแบบ SMILE Model</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน

กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		0 บาท
	งบลงทุน		3,000 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active learning เพื่อแก้ปัญหาการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนนับไม่เกิน 1,000 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้กระบวนการ MATH Model			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคือตะมาวยไทยเพื่อส่งเสริมความสามัคคี ด้วยกระบวนการ Model 4H สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 4 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (T4C : GBL) เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน

กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 5 การพัฒนาทักษะการท่องสูตรคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโกสูตรคูณคณิตคิดเร็ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 6 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้รูปแบบ DOKJAN เครื่องช่วยสร้างสรรค์ ป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 7 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด โดยใช้ SAFE G Model สร้างเกราะป้องกันนักเรียน สู่สถานศึกษาสีขาวปลอดยาเสพติดและอบายมุข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน

กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 8 การพัฒนาทักษะพื้นฐานศิลปะมวยไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านช่อง YouTube ครูไพรัตน์ บุญยัด โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง

กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 9 “Micro Craft Lens เลนส์จุลทรรศน์ประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์”

กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

นวัตกรรมที่ 10 “การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ด้วยเทคนิค (Think-Pair-Share)” สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่

กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน

กิจกรรมที่ 1	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 11 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมพีเคเป็นฐาน โดยใช้ GAMES Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสง จังหวัดอุบลราชธานี</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 12 การนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กิจกรรมคิดเลขเร็วจากโปรแกรม GSP กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			3,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			3,000 บาท

<p>นวัตกรรมที่ 13 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน active learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้กิจกรรมคิตะมวยไทยในนักเรียนชั้น ม.3</p>			
กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน

กิจกรรมที่ 1 การเรียนการสอน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		3,000 บาท
	งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท 0 บาท
รวม			3,000 บาท
กิจกรรมที่ 2 การอบรมครูและนักเรียน	ค่าตอบแทน	ค่าสื่อหรืออุปกรณ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม	4,000 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		23,100 บาท
	งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท 0 บาท
รวม			27,100 บาท
ยอดรวมสุทธิ			30,100 บาท

7. ระยะเวลาการใช้งานประมาณ

ปีงบประมาณ 2567	ระยะที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2)		ระยะที่ 2 (ภาคเรียนที่ 1)	
	ไตรมาสที่ 1 (1 ต.ค. - 31 ธ.ค.)	ไตรมาสที่ 2 (1 ม.ค. - 31 มี.ค.)	ไตรมาสที่ 3 (1 เม.ย. - 30 มิ.ย.)	ไตรมาสที่ 2 (1 ม.ค. - 31 มี.ค.)
	33,050 บาท	0 บาท	33,050 บาท	0 บาท

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1	<p>1.ร้อยละ 80 นักเรียนมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีมีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย</p> <p>2.ร้อยละ 80 นักเรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยส่งเสริมให้เกิด soft power ให้เกิดในชุมชน</p> <p>3.ร้อยละ 80 นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต</p>	<p>ประเมินสมรรถภาพทางกาย</p> <p>สังเกตพฤติกรรม</p> <p>ประเมินทักษะทางด้านศิลปะมวยไทย</p>	<p>1.แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย</p> <p>2.แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>3.แบบฝึกทักษะการสอนศิลปะมวยไทยและวิชาอื่นๆ</p>

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) 1.

บุคลากรในโรงเรียนมีความรู้และทักษะด้านศิลปะมวยไทยเพิ่มขึ้นบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการจะมีความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับศิลปะมวยไทย ทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ รวมถึงสามารถถ่ายทอดความรู้และทักษะที่ได้รับไปยังนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) 2.

การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมศิลปะมวยไทยในชุมชนโรงเรียนบ้านโนนจานหนองแสงจะกลายเป็นศูนย์กลางในการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมศิลปะมวยไทยในชุมชน สร้างความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้กับนักเรียน บุคลากร และชุมชน

3) 3.กระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลายและส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านของนักเรียน นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมศิลปะมวยไทย ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะทางร่างกาย ความแข็งแรงทางจิตใจ ความมีวินัย และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความหลากหลายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ลงชื่อ ผู้อนุมัติ
(นางรตนพร หลวงเมือง)
ผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านโนนจานหนองแสง