

รายงานแผนขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการบริหาร

๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ตำบลดุมใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

๒. ชื่อแผนงาน

นวัตกรรมการบริหารการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้เป็นนวัตกรรม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

๓. ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นายประยูร เหมรา ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

๔. ระยะเวลาดำเนินงาน

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๕. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

() ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

() กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

() สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๖. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะหลัก ๖ ประการ ได้แก่ การจัดการตนเอง การสื่อสาร การแก้ปัญหา การคิดขั้นสูง ทักษะชีวิตและการใช้เทคโนโลยี

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)

(✓) สมรรถนะการอาชีพที่มีฐานคิดจากอัตลักษณ์สถานศึกษาและอัตลักษณ์อุบลราชธานี

(✓) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๕ ประการ ได้แก่ ๑) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ๒) ซื่อสัตย์สุจริต ๓) มีวินัย ๔) อยู่อย่างพอเพียง ๕) มีจิตสาธารณะ

๗. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา อุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มี
คุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่าง
ต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วน
ท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๘. ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

๙. หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ผู้ที่จะประสบความสำเร็จและดำรงชีวิต
อยู่ในสังคมได้นั้นจะต้องเป็นคนเข้มแข็งและแข็งแกร่ง มีความคิดที่สร้างสรรค์ มีไหวพริบ ที่ไม่ใช่ใช้เพียงแค่
ความฉลาดเท่านั้น แต่ต้องคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและที่สำคัญจะต้องสามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้
ด้วยได้ตัวเอง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาในการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งนี้จะต้องสามารถแสวงหาความรู้ได้
ด้วยตัวเอง เน้นการ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากทรัพยากรการเรียนรู้ ต่างๆ โดยผู้เรียนจะสามารถใช้
ความรู้ไปบูรณาการกับทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีและทักษะชีวิต
และอาชีพ (Panich, ๒๐๑๔) โดยการปรับปรุงระบบการศึกษาและการพัฒนาทักษะมีส่วนสำคัญที่จะทำให้ไทย
บรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี รวมทั้งจะช่วยเพิ่มศักยภาพ โอกาสและความเท่าเทียมทาง
เศรษฐกิจภายในประเทศและด้วยแนวโน้มการเป็นสังคมผู้สูงอายุและสัดส่วนของประชากรในวัยทำงานที่ลดลง
เรื่อยๆ ทรัพยากรมนุษย์ที่มีทักษะ คือ ปัจจัยสำคัญของความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอนาคต
ดังนั้นคุณภาพของระบบการศึกษาตลอดจนสมรรถนะและทักษะของผู้สำเร็จการศึกษาจึงเป็นกุญแจสำคัญที่จะ
ตอบโจทย์ดังกล่าว

แม้ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาและการพัฒนารวมทั้งการปฏิรูประบบการศึกษาที่กำลังเกิดขึ้นในไทยจะมี
เป้าหมายเพื่อตอบสนองต่อปัญหาข้างต้น แต่ความท้าทายของไทย คือ จะทำอย่างไรจึงจะสร้างกาเปลี่ยนแปลง
ที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนทั่วประเทศ และจะเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนอย่างไร
ในยุคของโลกที่ไร้พรมแดนที่วัดกันด้วยความสามารถในการทำงานมิใช่ความสามารถในการท่องจำแต่
ความสามารถในการทำงานขึ้นอยู่กับทักษะการเรียนรู้พร้อมในการเรียนรู้ ความใฝ่เรียนรู้ ความอยากเรียนรู้
และสนุกกับการเรียนรู้ โดยสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาจากทุกสถานที่ มีทักษะชีวิตที่ดีปรับตัวได้ทุกครั้งที่เมื่อ
พบอุปสรรค ยืดหยุ่นตัวเองได้ทุกรูปแบบเมื่อพบปัญหาชีวิต นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในยุคศตวรรษที่ ๒๑

ดังนั้นสมรรถนะการศึกษาการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งรูปแบบการจัดกิจกรรมต้องกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีทักษะการเรียนรู้ด้วยการพึ่งตนเอง ทั้งนี้ผู้ที่เกี่ยวข้องควรเปิดโอกาสในการอำนวยความสะดวกส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งที่ผ่านการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนไม่สนใจ ไม่กระตือรือร้น ขาดความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ นอกจากนี้ครูผู้สอนยังมีสื่อการสอนที่ไม่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนยังเป็นลักษณะ Passive Learning

จากปัญหาดังกล่าวจึงสนใจที่จะพัฒนาปรับปรุงแนวทางการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและครูผู้สอนโดยใช้นวัตกรรมโดยเน้นให้ครูผู้สอนนำกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning และนำนวัตกรรมการสอนที่น่าสนใจ โดยใช้ทฤษฎีทางการศึกษาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา มีมุมมองที่กว้างขึ้นในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงรวมทั้งเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

๑๐. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

เชิงคุณภาพ

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้อยู่ในระดับคุณภาพดี
๒. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครู
๓. เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา
๔. เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะทางอาชีพ

เชิงปริมาณ

๑. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้อยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๒. ครูกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนมีผลการประเมินด้านสมรรถนะอยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๔. นักเรียนมีทักษะทางอาชีพอยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๑๑. เป้าหมายของโครงการ

๑. ครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ร้อยละ ๘๐ มีนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ
๒. นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ร้อยละ ๗๐ ได้รับการพัฒนาโดยใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน
๓. นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ร้อยละ ๗๐ ได้รับการประเมินด้านสมรรถนะและมีทักษะอาชีพ

๑๒. นวัตกรรมการบริหาร

นวัตกรรมการบริหารการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้เป็นนวัตกร และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ PDCA กระบวนการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ มีขั้นตอนดังนี้

๑. โรงเรียนจะต้องกำหนดประเด็นในการพัฒนาปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจ (การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ และการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน) ประเด็นใดประเด็นหนึ่ง หรือมากกว่า ๑ ประเด็นก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของโรงเรียน

๒. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ชั้นเรียน

๓. การนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในตัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcome (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่างๆ) ให้มีความชัดเจน กำหนดรูปแบบในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดการสร้างนวัตกรรมในแต่ละด้าน

ด้านที่ ๑ การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นส่วนที่ต้องทำความเข้าใจทั้งโรงเรียนในเรื่องของกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรและนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์โรงเรียน (School Concept) ในการส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียน และสมรรถนะตามรายวิชา องค์กรประกอบของนวัตกรรมมาจากกระบวนการ PLC และการใช้ Lesson Study สะท้อนผลการใช้นวัตกรรม โดยการมีส่วนร่วมทั้งฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระวิชา ชุมชน/เครือข่าย และผู้เชี่ยวชาญ/พี่เลี้ยง สำหรับขั้นตอนของการพัฒนานวัตกรรมประกอบด้วย แนวทางในการกำหนดตัววัดประสงค์สมรรถนะ เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ซึ่งผลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสะท้อนกลับสู่โรงเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของเด็ก

ด้านที่ ๒ การลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน กระบวนการพัฒนายังใช้กระบวนการ PLC และ Lesson Study ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอยู่ ผู้ที่มีส่วนร่วม/ผู้เกี่ยวข้องยังคงเดิม แต่สิ่งที่แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ คือ โรงเรียนอาจจะต้องมีการจัดทำข้อมูลภูมิหลังของผู้เรียนที่ค่อนข้างเป็นระบบ สามารถที่จะดึงข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อที่จะนำมาวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าน้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ควรจะเป็นหรือไม่ และกำหนดแนวทาง นโยบายที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยผ่านการพัฒนาครู ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องเนื้อหาสาระ วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อ เพื่อลดความถดถอย ทั้งนี้ รูปแบบนวัตกรรม อาจจะอยู่ในรูปแบบการสอนเสริม การสอนทางไกล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนการสอนรายบุคคล และดูผลลัพธ์ว่า Effect Size และสะท้อนผลมายังฝ่ายวิชาการ โรงเรียนตลอดจนนำผลสะท้อนกลับยังผู้ปกครอง

ด้านที่ ๓ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาตรฐานโรงเรียนปลอดภัย กฎหมายและหลักสิทธิเด็ก ด้านการออกแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ หรือห้องเรียนแห่งความสุข โดยการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐาน โรงเรียนสามารถที่จะเลือกด้านใดด้านหนึ่ง หรือมากกว่าได้ ในด้านสุขภาพกายและจิต สังคมและอารมณ์ ความฉลาดรู้ คุณธรรม และจริยธรรม ซึ่งนวัตกรรมที่สร้างขึ้นอาจถูกใช้ในหน่วยการเรียนรู้ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่มีในโรงเรียน และต้องมีการวัดผลเช่นเดียวกัน ซึ่งในส่วนนี้ครูประจำชั้น/วิชาค่อนข้างมีบทบาทอย่างมากในการนำเครื่องมือสุขภาวะพื้นฐานไปใช้

เห็นได้ว่า ทั้ง ๓ แนวทาง ใช้กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ซึ่งในการทำ PLC นี้ เสนอแนะว่า ครูสามารถนำกระบวนการ Active Learning เป็นตัวขับเคลื่อนได้ เนื่องจากกระบวนการ

ดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง ๕ ขั้นตอน ซึ่งกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจากการทำ PLC เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย การสร้างนวัตกรรม การกำหนดกลุ่มผู้ใช้นวัตกรรม การอบรมครูเกี่ยวกับการนำนวัตกรรมไปใช้งาน การวางแผนการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การสร้างและออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผล การวางแผนการจัดการเรียนรู้ การสังเกตชั้นเรียน การสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม การวิเคราะห์ขนาดของผล (Effect Size) และการทำบันทึกการสอนส่งฝ่ายวิชาการหรือสะท้อนในวง PLC จะเห็นว่าการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสอดคล้องกับการทำงานของครูได้ ในการนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน แบ่งเป็น ๓ ขั้นตอน คือ

๑) ขั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

๒) ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน

๓) ขั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ซึ่งก็จะสอดคล้องในการนำนวัตกรรมไปใช้ และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนาวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

วิสัยทัศน์

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง จัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา รักษาความเป็นไทย ใส่ใจสุขภาพและสิ่งแวดล้อม น้อมนำศาสตร์ของพระราชาและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง บริหารจัดการศึกษาสู่มาตรฐานสากล

อัตลักษณ์

“โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง อนุรักษ์วิถีชาวนาล้ำค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น
ดินแดนข้าวหอม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง”

เอกลักษณ์

“โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง สักค้มแห่งการเรียนรู้ มุ่งสู่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ”

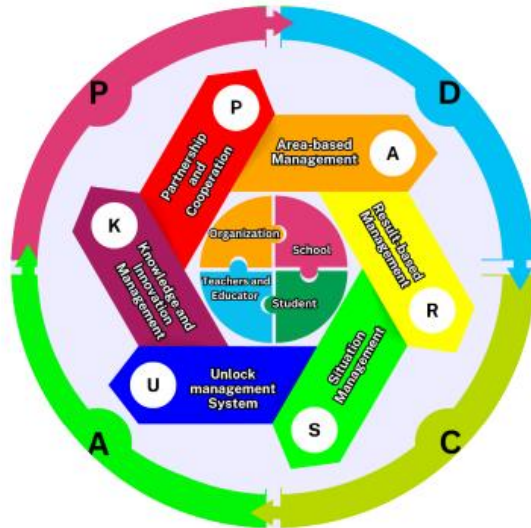
นวัตกรรม การบริหาร

นวัตกรรมการบริหารการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้เป็นนวัตกรรม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา นำรูปแบบการขับเคลื่อนแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ PARSUK-MODEL ใช้ร่วมกับ The I-CARE Model เป็นโมเดลของสถานศึกษาที่จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งพัฒนาให้ครูผู้สอนมีนวัตกรรมการสอนในกลุ่มสาระต่าง ๆ และเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยขับเคลื่อนการดำเนินงานภายใต้หลักการและรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ร่วมกันได้ มีรายละเอียด ดังนี้

รูปแบบการขับเคลื่อนแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน



รูปแบบการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



รูปแบบการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต ๑

หลักการของรูปแบบ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ได้กำหนดหลักการของรูปแบบ การ
บริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในรูปแบบของ PARSUK-MODEL ซึ่งสามารถอธิบายหลักการได้ดังนี้

๑) การบริหารจัดการเครือข่ายความร่วมมือ (Partnership and Cooperation Management : P)
หมายถึง การส่งเสริมความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษา เพื่อบูรณาการ ใช้ทรัพยากร โดยใช้พื้นที่
เป็นฐานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพโดยนำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุน
สนับสนุนทรัพยากร ตลอดจนการมีส่วนร่วมในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบการ บริหารจัดการศึกษาจากภาค
ส่วนต่างๆ และบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานในการจัดการศึกษา ทั้งในและนอกหน่วยงาน

๒) การบริหารจัดการเชิงพื้นที่เป็นฐาน (Area-based Management : A) หมายถึง การ บริหารจัด
การศึกษาตามบริบทของพื้นที่เพื่อกระจายอำนาจให้กับคนในพื้นที่ในการออกแบบการจัด การศึกษาภายใน
ท้องถิ่นของตนเอง เนื่องจากบุคลากรและคนในชุมชนจะมีความเข้าใจถึงสภาพปัญหา ของท้องถิ่นนั้น และเป็น
การกระตุ้นให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษา ไปด้วยกัน

๓) การบริหารจัดการแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ (Result-based Management : R) หมายถึง การบริหารที่
มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ผลขององค์กรเป็นหลัก ซึ่งปฏิบัติงานขององค์กรจะมีผลสัมฤทธิ์เพียงใด พิจารณาได้จากการ
เปรียบเทียบผลผลิตและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงกับเป้าหมายที่กำหนด ทั้งนี้เพื่อปรับปรุง การปฏิบัติงานของ
องค์กรให้มุ่งไปสู่ นโยบาย วิสัยทัศน์พันธกิจที่วางไว้

๔) การบริหารจัดการตามสถานการณ์ (Situational Management : S) หมายถึง การบริหาร จัดการ
ตามสถานการณ์โดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและความต้องการของหน่วยงานเป็นหลัก ภายใต้ความ แตกต่างที่มีอยู่
ในหน่วยงาน เช่น ความแตกต่างระหว่างบุคคล ระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีการ กระบวนการ ดำเนินงาน

๕) การปลดล๊อคการบริหารจัดการให้เกิดความสุข (Unlocking Happiness Management : U) หมายถึง การบริหารจัดการศึกษาในหน่วยงานให้เกิดความสุขในการทำงาน มีความกระตือรือร้นในการทำงาน ทำงานร่วมกันอย่างสมานฉันท์ มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างความรู้สึกร่วมกันในการทำงานและการ ดำรงชีวิต ตลอดจนการบริหารจัดการด้านความปลอดภัยทุกรูปแบบ (กมลทิพย์ ใจเที่ยง ๒๕๖๒:๒๗)

๖) การบริหารจัดการความรู้และนวัตกรรม (Knowledge and Innovation Management : K) หมายถึง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในหน่วยงานมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในหน่วยงาน สามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้ หน่วยงานมีความสามารถในการแข่งขันสูงสุด มีความสุข และเกิดนวัตกรรมที่หลากหลาย

กระบวนการบริหารจัดการ

๑) วางแผนโดยสร้างระบบและกลไกความร่วมมืออย่างหลากหลายตามประเด็นเชิงกลยุทธ์ ร่วมกัน ทบทวนวิธีปฏิบัติ และสร้างนวัตกรรมหรือนำนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน (Plan)

๒) นำรูปแบบการบริหารและนวัตกรรมการจัดการ ลงมือแก้ปัญหาหรือพัฒนาให้สอดคล้อง กับบริบทพื้นที่ (Do)

๓) กำกับ ติดตาม ดูแลช่วยเหลือแบบมีส่วนร่วมให้เกิดความสำเร็จที่วัดและประเมินผลได้ (Check)

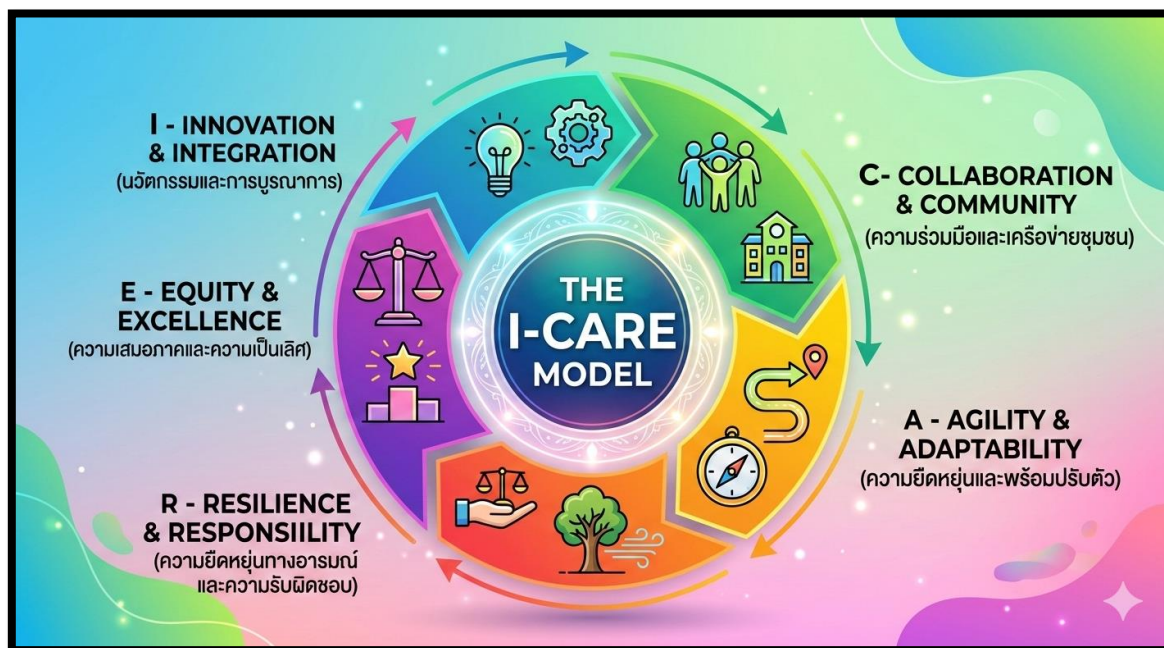
๔) สะท้อนกลับเชิงนโยบาย สร้างกลไกประสิทธิภาพการทำงาน (Act)



กระบวนการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต ๑

รูปแบบและกระบวนการบริหารจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ในการจัดการศึกษา

ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา สถานศึกษา และหน่วยงานทางการศึกษา ในพื้นที่รับผิดชอบให้มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีหรือมีการพัฒนามากขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพ การศึกษา โดยขับเคลื่อนการดำเนินงานภายใต้หลักการและรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ร่วมกันได้



รูปแบบและกระบวนการบริหารจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ในการจัดการศึกษา ของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

รูปแบบการขับเคลื่อนของสถานศึกษา The I-CARE Model

โมเดล I-CARE เพื่อการศึกษาแห่งอนาคต" (I-CARE Educational Management Model) ซึ่งผสมผสานระหว่างแนวคิดการบริหารจัดการสมัยใหม่และจิตวิทยาเชิงบวก โมเดลนี้ใช้ตัวอักษร ๕ ตัวเป็นแกนหลักในการกำหนดกลยุทธ์และวิสัยทัศน์ในการบริหารจัดการ ดังนี้

๑. I - Innovation & Integration (นวัตกรรมและการบูรณาการ)

หมายถึงการส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอน บริหารงานด้วยระบบดิจิทัลเพื่อลดภาระงานเอกสารของครู บูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ (STEM/STEAM) มากกว่าการแยกสอนที่ละวิชา

๒. C - Collaboration & Community (ความร่วมมือและเครือข่ายชุมชน)

หมายถึง การบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participative Management) เปิดโอกาสให้ครู ผู้ปกครอง และชุมชนร่วมตัดสินใจ สร้างเครือข่ายกับองค์กรภายนอก ปรากฏชาวบ้าน หรือภาคธุรกิจเพื่อตั้งทรัพยากรมาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้

๓. A - Agility & Adaptability (ความยืดหยุ่นและพร้อมปรับตัว)

หมายถึง โครงสร้างการบริหารที่คล่องตัว ไม่ยึดติดกับสายบังคับบัญชาที่ซับซ้อนเกินไป หลักสูตรสถานศึกษาที่ยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของโลกและสภาวะของผู้เรียน

๔. R - Resilience & Responsibility (ความยืดหยุ่นทางอารมณ์และความรับผิดชอบ)

หมายถึง สร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย (Safe Space) ให้ผู้เรียนและครูกล้าคิด กล้าผิดพลาด และเรียนรู้จากความล้มเหลว ปลูกฝังความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

๕. E - Equity & Excellence (ความเสมอภาคและความเป็นเลิศ)

หมายถึง ดูแลเด็กทุกคนอย่างทั่วถึงด้วยระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ (ลดความเหลื่อมล้ำ) ผลักดันให้เด็กและครูได้แสดงศักยภาพสูงสุดในด้านที่ตนเองถนัด ไม่จำเป็นต้องเก่งเหมือนกันทุกคน (Multiple Intelligences)

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสงไม่ได้เน้นแค่ "ความเป็นเลิศทางวิชาการ" เพียงอย่างเดียว แต่เน้นที่ "ความใส่ใจ (CARE)" ต่อบุคลากรและนักเรียน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความยั่งยืนในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงเร็ว โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสงมุ่งพัฒนาให้ครูผู้สอนมีนวัตกรรมการสอนในกลุ่มสาระต่าง ๆ และเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยขับเคลื่อนการดำเนินงานภายใต้หลักการและรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ร่วมกันได้

๑๓. ประเภทของนวัตกรรม

- ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบรูปแบบของการจัดการศึกษา
- ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เชิงคุณภาพ

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้อยู่ในระดับคุณภาพดี
๒. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครู
๓. เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา
๔. เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะทางอาชีพ

เชิงปริมาณ

๑. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้อยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๒. ครูกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนมีผลการประเมินด้านสมรรถนะอยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๔. นักเรียนมีทักษะทางอาชีพอยู่ในระดับคุณภาพดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรม

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปที่ได้รับในการพัฒนานวัตกรรมการบริหารการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้เป็นนวัตกรรม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ๔๑,๔๐๐ บาท โดยแยกเป็นนวัตกรรมในกลุ่มรายวิชาต่างๆ ดังนี้

กลุ่มสาระ	นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
ภาษาไทย	การพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ ผ่านบอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตผักไฮโดรฯ”	นางสาวอภิญญา เหี่ยวชัยภูมิ	๒,๔๐๐ บาท
คณิตศาสตร์	“บิงโกอัตราส่วน เพื่อนคู่คิด พิชิตโจทย์คณิต” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	นางสาวพิมพ์จันทร์ ทักทาย	๓,๐๐๐ บาท
วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ด้วยเกมบิงโก ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	นางสาวลัดดาวัลย์ โนนสังข์	๓,๐๐๐ บาท
ภาษาต่างประเทศ	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เรื่อง Going shopping โดยใช้กิจกรรม Role play	นางสาวสุภารัตน์ บุญยะมาตย์	๓,๐๐๐ บาท
สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย	นายชาตรี ยิ่งยืน นางสาวอาทิตยา บุญยัง	๕,๐๐๐ บาท
การงานอาชีพ	การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การงานอาชีพ โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชา การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ “การปลูกผักไฮโดรโปนิิกส์”	นายณัฐวุฒิ วิรุฬหวิทยา นางสาวนันทพร บุญเอื้อ	๒๕,๐๐๐ บาท
รวม			๔๑,๔๐๐ บาท

๑๖. นวัตกรรมครู

นวัตกรรมของครูเกิดจากนวัตกรรมการบริหารสถานศึกษา คือการพัฒนานวัตกรรมการบริหารการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูและนักเรียนให้เป็นนวัตกรรม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง โดยได้จำแนกตามกลุ่มสาระ รายวิชาต่างๆ ดังนี้

๑. กลุ่มสาระภาษาไทย

การพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ ผ่านบอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตผักไฮโดรฯ”

๒. กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ด้วยเกมบิงโก ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
๓. กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เรื่อง Going shopping โดยใช้กิจกรรม Role play
๔. กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
๕. กลุ่มสาระคณิตศาสตร์
“บิงโกอัตราส่วน เพื่อนคู่คิด พิชิตโจทย์คณิต” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๖. กลุ่มสาระการงานอาชีพ
การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้การงานอาชีพ โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชา การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ “การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์”