



**แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม  
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘**



**โรงเรียนประสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)  
อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
อุบลราชธานี เขต ๑**

## คำนำ

การพัฒนาการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโต เป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษา มาปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทาง สังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ ๒๑

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการ การศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการ จนถึงการพัฒนาก ทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย จะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาศึกษาของโรงเรียน ประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและ ศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการ ตามแผนนี้ จะต้องมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถ นำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## สารบัญ

เรื่อง		หน้า
คำนำ		ก
บทที่ ๑	บทนำ	๑
	ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	๑
บทที่ ๒	แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ งบเงินอุดหนุนเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา	๑๓
	ข้อมูลสถานศึกษา	๑๓
	ชื่อแผนงาน	๑๓
	ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง	๑๓
	ระยะเวลาดำเนินงาน	๑๓
	ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	๑๓
	ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของ โรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด	๑๓
	ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด	๑๔
	ลักษณะโครงการ	๑๔
	หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของ โรงเรียน/ผู้เรียน	๑๔
	วัตถุประสงค์ของแผนงาน	๑๕
	เป้าหมายของโครงการ	๑๕
	ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร	๑๖
	งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๒๖
	นวัตกรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ	๒๖
	การประเมินโครงการ	๑๘๖



## บทที่ ๑ บทนำ

### ๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

#### ๑.๑ ข้อมูลทั่วไป

##### ๑) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ที่ตั้ง ๒๕๕ หมู่ ๗ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ ๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓ E – mail : [prachao๓๗@gmail.com](mailto:prachao๓๗@gmail.com)  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

##### ๒) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

##### ๓) มีเขตพื้นที่บริการ ๓ หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านหนองมะนาว บ้านหนองมะเขือ บ้านหนองบัว

#### ๑.๒ ข้อมูลด้านการบริหาร

##### ชื่อ – สกุล ผู้บริหาร

นางนารอน ทับสกุล วุฒิการศึกษาสูงสุด คม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ ๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่ ๘ ตุลาคม พ.ศ.๒๕๖๗

จนถึงปัจจุบัน

##### ชื่อ-สกุล รองผู้อำนวยการ

นายไศล วจนะวิชากร วุฒิการศึกษาสูงสุด คม. การบริหารการศึกษา

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่ ๒๙ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๙

จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางสุริภรณ์ มาลาสาย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ ๑

- นางวรรณ นรมาตย์ ผู้รักษาราชการแทนคนที่ ๒

#### ๑.๓ ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

##### ๑) ประวัติโดยย่อโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

โรงเรียนประชาสามัคคี ตั้งอยู่หมู่ที่ ๗ บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง อุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี ได้แยกออกจากโรงเรียนบ้านหนองมะนาว (สหสามัคคี) ปัจจุบันคือโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองไผ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๒๑

นายมี สายแหว ผู้ใหญ่บ้านหมู่ ๗ บ้านหนองมะนาว นายเหมื่อย ศรีสมุทร นายบัวโย ใจหาญ นายสุริชัย มณีภาคและนายอ่อนสี บุญครองศิลป์ พร้อมด้วยพระภิกษุและชาวบ้าน เห็นว่าลูกหลานต้องเดินทางไปเรียนหนังสือไกลโดยเฉพาะฤดูฝนมีความลำบากในการเดินทางมาก จึงได้ร่วมกันขออนุญาตจัดตั้ง โรงเรียนขึ้นที่บ้านหนองมะนาว หมู่ที่ ๗ โดยยื่นต่อนายอำเภอเมืองอุบลราชธานี นายไมตรี ไนยกูล และได้รับอนุมัติให้จัดตั้งตราหนังสือที่ อบ.๖๓/๑๕๖๒ ลงวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๒๑ โดยได้จัดเตรียมสถานที่ทิศตะวันตกของหมู่บ้านเนื้อที่ ๒๕ ไร่ (ตามหลักฐานใน สค.๑ เลขที่ ๑๔๖๘ ลงวันที่ ๓ เม.ย. ๙๘) แต่ในปัจจุบันกรมธนารักษ์ได้สำรวจขึ้นทะเบียนเป็นที่ราชพัสดุ ตามทะเบียนเลขที่ อบ. ๒๑๒๓ มีพื้นที่ ๑๖ ไร่ ส่วนที่เหลือทิศใต้และทิศตะวันตกจรดป่าสงวน และที่ราชพัสดุไว้เพื่อรองรับการขยายตัวของโรงเรียนต่อไป จากนั้นชาวบ้านได้ร่วมสร้าง



อาคารเรียนชั่วคราว (แบบโรงยวมุงแฝก) เพื่อเป็นที่เรียน โดยมีนายประศาสตร์ โสมเกษตรินทร์ เป็นครูใหญ่คนแรก และได้ตั้งชื่อโรงเรียนแห่งนี้ว่า **“โรงเรียนประชาสามัคคี”**

ปีงบประมาณ ๒๕๒๔ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป ๑ ซ ขนาด ๒ ห้องเรียน

ปีงบประมาณ ๒๕๒๕ นายสนธิ แก้วคุณ ได้มารับตำแหน่งครูใหญ่ ได้ปรับปรุงตำแหน่ง เป็นอาจารย์ใหญ่เมื่อ พ.ศ. ๒๕๒๘ และในปีการศึกษา ๒๕๔๑ ได้รับตำแหน่ง “ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี”

ปีงบประมาณ ๒๕๒๘ ได้รับงบประมาณ ก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป ๑ ซ ขนาด ๓ ห้องเรียน

ปีการศึกษา ๒๕๓๔ ได้รับอนุมัติให้เปิดเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น

ปีงบประมาณ ๒๕๓๖ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์ แบบ สปช.๒๐๖

ปีงบประมาณ ๒๕๓๘ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. ๑๐๕/๒๙ ขนาด ๘ ห้องเรียน

ปีงบประมาณ ๒๕๔๑ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. ๑๐๕/๒๙ ขนาด ๔ ห้องเรียน และต่อเติมด้านล่าง ๒ ห้องเรียน

ปีงบประมาณ ๒๕๕๙ ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. ๑๐๕/๒๙ ขนาด ๔ ห้องเรียน ได้ถูกล้างบันไดขึ้น ๒ ข้าง

ปีงบประมาณ ๒๕๖๓ ได้รับงบประมาณซ่อมแซมอาคาร ป.๑ ซ จำนวน ๒ หลัง จำนวน ๓๑๒,๕๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๔ ได้รับงบประมาณซ่อมแซมรั้วโรงเรียน เป็นเงิน ๔๘๘,๗๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๔ ได้รับงบประมาณซ่อมแซมรั้วสนามเด็กเล่น เป็นเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๔ ได้รับงบประมาณ เครื่องถ่ายเอกสาร ๑ เครื่อง เป็นเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๔ ได้รับงบประมาณ โต๊ะผู้เรียน จำนวน ๒๒ ชุด เป็นเงิน ๓๖,๙๖๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๕ ได้รับงบประมาณปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียนและสิ่งก่อสร้างประกอบ เป็นเงิน ๔๔๖,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๖ ได้รับงบประมาณ โต๊ะ-เก้าอี้ก่อนประถมศึกษา จำนวน ๓๔ ชุด และโต๊ะ-เก้าอี้ระดับประถมศึกษา จำนวน ๓๐ ชุด

ปีงบประมาณ ๒๕๖๖ ได้รับเงินบริจาคสร้างอาคารเรียนปฐมวัยจากมูลนิธิประทีปเด็กไทย จำนวน ๒๖๐,๐๐๐ บาท และได้รับเงินผ้าป่าสามัคคีเพื่อการศึกษา ๓๐๐,๐๐๐ บาท ได้นำมาจัดสร้างอาคารปฐมวัย

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ได้รับงบประมาณพัฒนานวัตกรรมสถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง จำนวน ๙๙,๖๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ได้รับงบประมาณจากมูลนิธิประทีปเด็กไทย เป็นเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ได้รับเงินบริจาค จากการระดมทุนเพื่อการศึกษา CONNEXT ED Crowdfunding เป็นเงิน ๒๐,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ได้งบประมาณปรับปรุงซ่อมแซม เป็นเงิน ๕๐๐,๐๐๐ บาท

ปีงบประมาณ ๒๕๖๘ ได้รับบริจาคคอมพิวเตอร์มือสอง บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) จากประสานงานมาจากมูลนิธิสานอนาคตการศึกษา คอนเน็กซ์อีดี

ปีงบประมาณ ๒๕๖๘ ได้รับงบประมาณจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เครื่องมัลติมีเดียโปรเจคเตอร์ ระดับXGAขนาด๔,๕๐๐ ANSI LUMENS ยี่ห้อ ACER รุ่น X-๑๒๒๘๑ เป็นเงิน ๙๑,๘๐๐ บาท



ปีงบประมาณ ๒๕๖๘ ได้รับงบประมาณพัฒนานวัตกรรมสถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง จำนวน ๗๗,๙๐๐ บาท

ปัจจุบันผู้อำนวยการโรงเรียนชื่อ นางนารอน ทับสกุล ดำรงตำแหน่งโรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๗ ถึงปัจจุบัน

**๒) ที่ตั้งโรงเรียน** บ้านเลขที่ ๒๙๕ หมู่ ๗ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๐๐๐

**๓) เขตบริการ / เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ ๓ หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านหนองมะนาว บ้านหนองมะเขือ บ้านหนองบัว

#### ๔) สภาพชุมชน

๑. สภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย มีประชากรประมาณ ๑,๑๐๐ คน บริเวณใกล้เคียงโดยรอบโรงเรียนได้แก่ร้านค้า อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญมหาชาติ บุญบั้งไฟ

๒. ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น อาชีพหลัก คือ รับจ้าง ลูกจ้างและเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ฐานะทางเศรษฐกิจ/รายได้โดยเฉลี่ย ต่อครอบครัว ๗๒,๐๐๐ บาท/ปี จำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว ๕ คน

๓. โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน อยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ ดงฟ้าห่วน ได้รับการส่งเสริม สนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี หมู่บ้านในเขตบริการของโรงเรียนประกอบด้วย บ้านหนองมะนาว บ้านหนองบัวและบ้านหนองมะเขือ นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมาร่วมเรียนจากหมู่บ้านนอกเขตบริการ เช่น บ้านนาตุน บ้านหนองตอแก้ว บ้านคำเจริญ ตำบลชีเหล็ก

#### ๑.๔ แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้ห้องสมุด

- แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน (นอกห้องสมุด) และแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียนพร้อมสถิติการใช้

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน	สถิติการใช้	แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน	สถิติการใช้
ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)	ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)
๑. ห้องนาฏศิลป์	๑๗๐	๑. สถานีอนามัย	๑๕
๒. ห้องมารยาทไทย	๗๐	๒. วัดบ้านหนองมะนาว	๒๐
๓. ห้องพยาบาล	๑๐๐	๓. ดอนปู่ตา	๖
๔. สนามกีฬา	๒๐๐	๔. สวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน	๑๐
๕. สวนผักปลอดสารพิษ	๑๓๐		
๖. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	๑๐๐		
๗. โรงอาหาร	๒๐๐		
๘. สวนมะนาว	๑๖๐		

#### - ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ปราชญ์ชาวบ้าน/ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ผู้ทรงคุณวุฒิ

๑) ชื่อ-สกุล นางสุมาลี มณีภาค

ภูมิปัญญาด้านการถนอมอาหาร การทำกล้วยฉาบ และเหล้าสาโทพื้นบ้าน

๒) ชื่อ-สกุล พ่อใหญ่จำรัส บุญเพท



ภูมิปัญญาด้านหมอพื้นบ้านรักษาด้วยสมุนไพร เป่างูสวัด และนวดรักษา

๓) ชื่อ-สกุล พ่อใหญ่ผาย อัมพันธ์

ภูมิปัญญาด้าน พราหมณ์สู่ขวัญ หมอยาสมุนไพร

### ๑.๕ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

#### จุดแข็ง (Strength)

๑) สถานศึกษามีการกำหนดวิสัยทัศน์ยุทธศาสตร์ และเป้าหมายที่ชัดเจนและสอดคล้องกับ แนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ

๒) สถานศึกษามีโครงสร้างองค์การบริหารงาน ชัดเจน

๓) โรงเรียนมีการใช้ระบบ ICT เข้ามาใช้ในการ ปฏิบัติงานและการติดต่อสื่อสาร

๔) ความร่วมมือของบุคลากรเข้มแข็ง

๕) โรงเรียนมีการประสานกับหน่วยงานอื่นในการ พัฒนาโรงเรียน

๖) บุคลากรมีประสบการณ์ในการจัดการเรียน การสอน

๗) โรงเรียนมีอาคารสถานที่ ห้องพิเศษที่ทันสมัย เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพดีขึ้น

๘) โรงเรียนมีการจัดหา ผลิตสื่อการสอน ICT ที่ หลากหลาย เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถ และความ ถนัดของตนเอง

๙) โรงเรียนจัดซื้อสื่อ วัสดุครุภัณฑ์อย่างถูกต้อง ตามระเบียบของการจัดซื้อ และบรรจุให้ใช้ วัสดุทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

๑๐) โรงเรียนมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ตามระเบียบการบริหารองค์กรที่เป็นนิติบุคคล มีความชัดเจน มีการส่งเสริมให้ครูได้พัฒนา ตนเอง เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติงานอย่างเต็มศักยภาพ ส่งผลให้นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างมีมาตรฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน ของโรงเรียน

๑๑) โรงเรียนส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาตนเอง ของบุคลากร เพื่อความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ ส่งผลให้นักเรียนได้รับการถ่ายทอดความรู้อย่าง หลากหลายและทันเหตุการณ์

๑๒) โรงเรียนบริหารจัดการโดยให้บุคลากรมีส่วนร่วม ร่วมในการคิดวางแผนและเปิดโอกาสให้ทำงาน ตามความสามารถ ทำให้การทำงานมีคุณภาพดี

#### จุดอ่อน (Weakness)

๑. ระบบการนิเทศติดตามไม่ต่อเนื่องขาดประสิทธิภาพ

๒. บุคลากรบางส่วนขาดความรู้ความชำนาญด้าน ICT

๓. นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีที่เน้นความบันเทิงมากกว่าการศึกษาหาความรู้

๔. ครูยังใช้ความรู้ความสามารถไม่เต็มศักยภาพ

#### โอกาส (Opportunity)

๑. ชุมชน ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นอย่างดี

๒. ชุมชนมีการบริการและเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้น เอื้อต่อ การเรียนรู้ตนเองที่ หลากหลายมากขึ้น

๓. นโยบายเรียนฟรีตั้งแต่แรกเกิดจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีส่วนเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

#### อุปสรรค (Threat)

#### ปัจจัยภายนอกสถานศึกษา

๑. ฐานะทางเศรษฐกิจผู้ปกครอง ชุมชนในเขตบริการ ส่วนมากจะประกอบอาชีพลูกจ้างรายวันทำให้มีข้อจำกัดเรื่องเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมบางครั้ง



๒. มีการใช้เทคโนโลยีในทางลบ เช่น เล่นเกม เล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป
๓. นโยบายด้านการศึกษา มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ส่งผลต่อความต่อเนื่องในการบริหารจัดการศึกษา
๔. สภาพแวดล้อมในชุมชนมีแหล่งอบายมุข

## ๑.๖ ขอบข่ายความรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน

### วิธีการบริหารและการจัดการ

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนของรัฐ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จึงเป็นองค์กรที่เป็นทางการประเภทบริการ ลักษณะโครงสร้างของระบบบริหารเป็นไปตามหลักการของระบบราชการ โดยมีพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการ กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ และระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคล พ.ศ. ๒๕๔๖ เป็นกรอบแนวคิดโดยยึดภารกิจหน้าที่ ความคล่องตัวในการบริหารจัดการกำหนดเป็นโครงสร้างของระบบบริหารได้ดังนี้

๑) คณะกรรมการสถานศึกษา ที่มาจากหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้แทนผู้ปกครองผู้แทนครูผู้แทนองค์กรชุมชนผู้แทนองค์กรส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่า ผู้แทนผู้นำทางศาสนา โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษาของโรงเรียนเป็นกรรมการและเลขานุการ อยู่ในตำแหน่งคราวละ ๔ ปี ซึ่งมีกฎกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการสรรหา และการพ้นจากตำแหน่ง

๒) หลักการตัดสินใจโดยองค์คณะบุคคล การบริหารจัดการของโรงเรียนที่เป็นเรื่องสำคัญ กระทรวงกำหนดให้เป็นหน้าที่ของกรรมการสถานศึกษา เช่น การกำหนดนโยบาย และแผนพัฒนาการศึกษาแผนปฏิบัติการประจำปี ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีเรื่องมาตรฐานคุณภาพการศึกษา การประกันคุณภาพภายในที่คณะกรรมการจะต้องร่วมตัดสินใจร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน

๓) การกระจายอำนาจ มีการกระจายอำนาจในการปฏิบัติรับผิดชอบและตัดสินใจให้คณะกรรมการสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลที่ต้องการแก่นักเรียนอย่างแท้จริง

๔) สายการบังคับบัญชา และช่วงการบังคับบัญชา จะไม่กว้างไม่ยาวเกินไป มีความเหมาะสมกับขนาดขององค์กรและลักษณะงาน การประสานสัมพันธ์ เป็นไปทั้งแนวราบแนวตั้ง

๕) หลักประสิทธิผล จากโครงสร้างจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด การดำเนินงานกระบวนการบริหาร จัดเพื่อพัฒนาตัวผู้เรียนโดยมีงานหลัก คือ การจัดการเรียนการสอนและการสนับสนุนการเรียนการสอนเป็นงานรอง

๖) หลักประสิทธิภาพ จัดแบ่งงาน และกรอบงานยึดภารกิจของโรงเรียนเป็นหลัก และเกิดความคล่องตัว ประหยัดค่าใช้จ่าย และผลลัพธ์ที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ ตามที่ต้องการทุกฝ่าย

### ลักษณะงานประกอบด้วย คณะกรรมการ ผู้บริหาร กลุ่มงาน ดังนี้

๑) คณะกรรมการ มี ๔ ชุด คือ คณะกรรมการสถานศึกษา มีหน้าที่ในการบริหารจัดการ คณะกรรมการประกันคุณภาพ คณะกรรมการปรับปรุงประสิทธิภาพ และคณะกรรมการการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นทีมงานของผู้บริหารโรงเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้อง

๒) การบริหารจัดการของผู้บริหาร ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนทำหน้าที่รับผิดชอบควบคุม กำกับติดตาม ประเมินผล การบริหารจัดการโรงเรียน

๓) กลุ่มงานแบ่งเป็น ๔ กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานงบประมาณ กลุ่มบริหารงานบุคลากร กลุ่มบริหารงานทั่วไป

๔) ผู้รับผิดชอบงานจะเป็นข้าราชการครู ลักษณะงานจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นงานหลัก และรับผิดชอบในงานกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานสนับสนุนงานการเรียนการสอน

## ๑.๗ ข้อมูลนักเรียน



ในปี พ.ศ.๒๕๖๘ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น ๒๓๗ คน จำนวน ๑๑ ห้องเรียน มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ๑๙ คน ดังนี้

ข้อมูลนักเรียน (ณ วันที่ ๑๐ พฤศจิกายน ของปีการศึกษาปัจจุบัน)

๑. จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งสิ้น ๒๓๗ คน
๒. จำนวนนักเรียนในนอกพื้นที่บริการทั้งสิ้น ๒๓๗ คน
๓. จำนวนนักเรียนในโรงเรียนทั้งสิ้น ๒๓๗ คน จำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน			ครูประจำชั้น
	ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล ๒	๑๐	๕	๑๕	นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน
อนุบาล ๓	๑๐	๖	๑๖	นายฤทธิชัย นามวรรณ
รวม	๒๐	๑๑	๓๑	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	๑๐	๙	๑๙	นางปราณี ธานี นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๗	๙	๑๖	นางสุริภรณ์ มาลาสาย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๘	๘	๑๖	นางสาวศิริพร เงามวรรณ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๑๑	๑๒	๒๓	นางสาวโสรัชา กองแก้ว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๙	๕	๑๔	นายพชรพนธ์ ก้านเพชร
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๖	๑๕	๓๑	นางสาวสิริวิชญ์ ไชยโคตร นางสาววิชญาภา แก้วพิทักษ์
รวม	๖๑	๕๙	๑๑๙	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	๑๓	๑๙	๓๒	นางมัลลิกา ไชยพันธ์ นายอดิศักดิ์ อานนท์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๒๓	๑๑	๓๔	นางสุภัศตา ชุมเสน นางสาวธัญญา อาจหาญ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๘	๑๓	๒๑	นางวรรณ นรมาศย์ นางทองดี พุทธิรักษา
รวม	๔๔	๔๓	๘๗	
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>๑๒๒</b>	<b>๑๒๓</b>	<b>๒๓๗</b>	

#### ๑.๘ ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙)

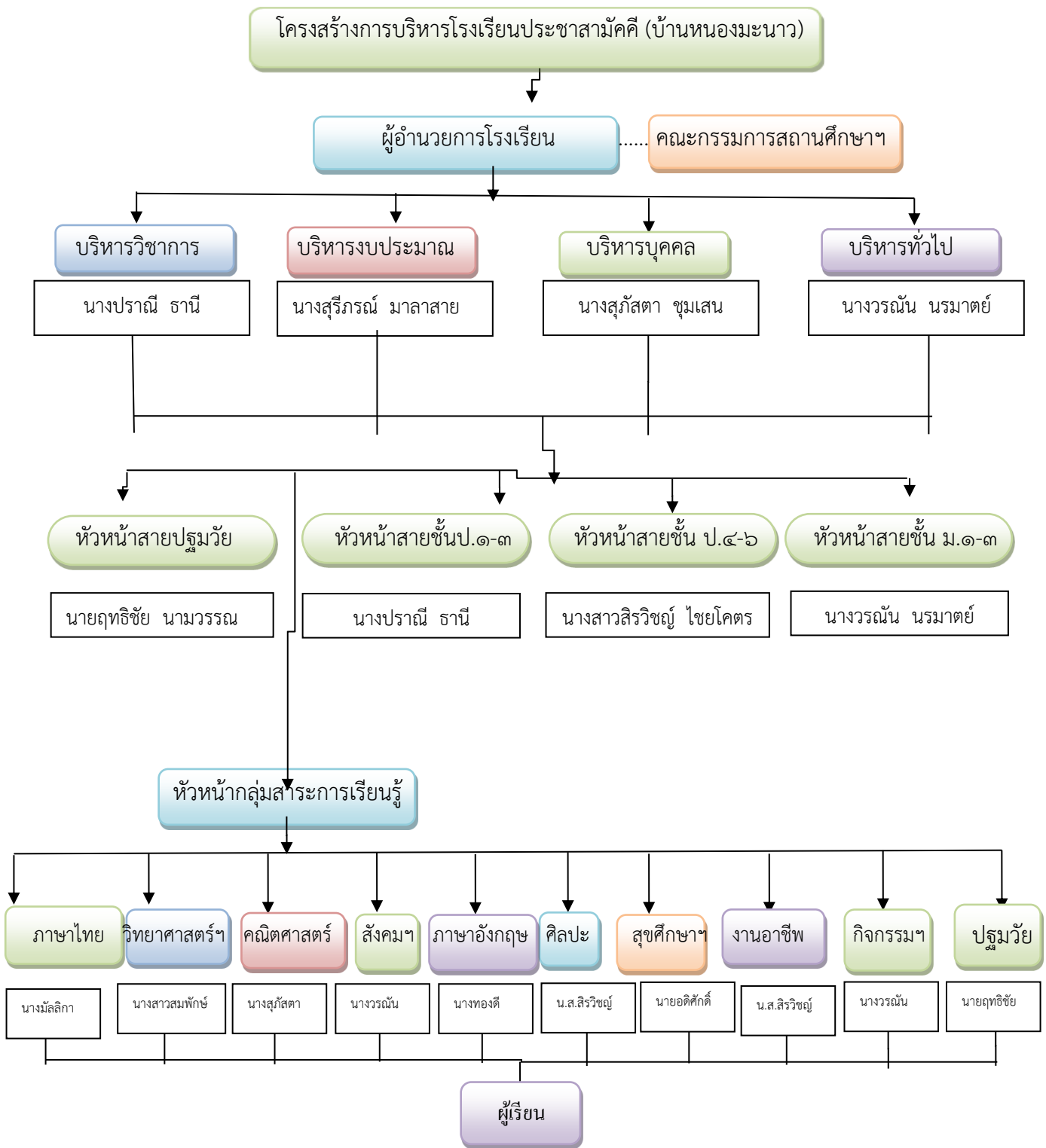
ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	อายุ ราชการ (ปี)	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
๑	นางนารอน ทับสกุล	๕๖	๒๗	ผู้อำนวยการ/ชำนาญ การพิเศษ	ค.บ. ค.ม.	-คณิตศาสตร์ -การบริหาร การศึกษา	-
๒	นายไศล วจนะวิชร	๔๒	๑๐	รองผู้อำนวยการ/ ชำนาญการ	วท.บ.	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	-



ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	อายุ ราชการ (ปี)	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
					ค.ม.	บริหารการศึกษา	
๓	นางสุรีภรณ์ มาลาสาย	๕๙	๒๓	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	ภาษาไทย	ป.๒
๔	นางปราณี ธานี	๕๘	๓๓	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	การประถม ศึกษา	ป.๑
๕	นางวรรณ นรมาศย์	๕๘	๓๑	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	สังคมศึกษา	สังคม ม.๑-๓
๖	นางมัลลิกา ไชยพันธ์	๕๑	๒๓	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	ภาษาไทย	ภาษาไทย ม.๑-๓
๗	นางสุภัศตา ชุมเสน	๔๙	๒๖	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	คณิตศาสตร์	คณิตศาสตร์ ม.๑- ม.๓
๘	นางสาววิษญาภา แก้วพิทักษ์	๔๒	๑๗	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม	บริหารการศึกษา	ป.๕ - ป.๖
๙	นางสาวสิริวิชญ์ ไชยโคตร	๕๒	๑๕	ครู/ชำนาญการ	ศษ.ม	บริหารการศึกษา	คณิตศาสตร์ ป.๕-ป. ๖, งานอาชีพ, ประวัติศาสตร์ ,ทัศนศิลป์ ม.๒
๑๐.	นางทองดี พุทธิรักษา	๔๘	๑๒	ครู/ชำนาญการ	ศศ.บ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ ป.๕,ม.๑-ม.๓
๑๑	นายพรพนธ์ ก้านเพชร	๓๖	๘	ครู/ชำนาญการ	วท.บ	สัตวศาสตร์	คณิตศาสตร์ ป.๔,การงานอาชีพ ป.๔-๖
๑๒	นางสาวโสธรา กองแก้ว	๓๖	๙	ครู/ชำนาญการ	ศษ.บ.	นาฏศิลป์	ศิลปะและดนตรี นาฏศิลป์ป.๔-ป.๖, ม.๑-ม.๓
๑๓	นางสาวศิริพร เงามวรรณ	๓๑	๖	ครู คศ.๑	ค.บ.	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ ป.๑-๓ ,ป.๔-ป.๖
๑๔	นายอดิศักดิ์ อานนท์	๓๔	๕	ครู คศ.๑	ศษ.บ	พลศึกษา	สุขศึกษาพลศึกษา ป.๑-ม.๓
๑๕	นางสาวธัญญา อางหาญ	๓๓	๓	ครู คศ.๑	ค.บ.	วิทยาศาสตร์	วิทยาศาสตร์ ป.๕-๖, ม.๑-๓
๑๖	นายฤทธิชัย นามวรรณ	๒๙	๓	ครู	กศ.บ.	ปฐมวัย	อนุบาล ๓
๑๗.	นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม	๔๔	-	ครูอัตราจ้าง	บธ.บ.	การบริหาร ทรัพยากรมนุษย์	สังคมศึกษา ป.๑-ป. ๓
๑๘	น.ส.พัชรินทร์ ยืนนาน	๒๙	-	ครูอัตราจ้าง	ศษ.บ	ปฐมวัย	อนุบาล ๒
๑๙	น.ส.หทัยา คริ่งพิบูลย์	๓๑	-	ธุรการ	ปวส.	คอมพิวเตอร์	-
๒๐	นายวีระชัย ขาววงศ์		-	นักการภารโรง	ม.๓	-	-



๑.๘ โครงสร้างการบริหารโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)





## คุณลักษณะของเยาวชนเมืองอุบล ในอีก 10 ปีข้างหน้า (ตามหลัก 4HS)

**HEALTH : กายและใจ**

- มีความฉลาดทางอารมณ์ จัดการความเครียด
- พัฒนาการทางร่างกายและจิตใจตามช่วงวัย
- ดูแลสุขภาพดีเป็นไปตามเกณฑ์ในแต่ละช่วงวัย

**HEART : ใจดี**

- เรื่องดี เรื่องการต่อสู้
- มีคุณธรรม จริยธรรม รู้ผิดชอบชั่วดี
- ยินดีช่วยเหลือสังคมและอาสาสมัคร
- กตัญญูรู้คุณ
- มีจิตสาธารณะ
- อึดอึด
- อดทน
- มีความต้องการเปลี่ยนแปลงโลกและสังคม
- Empathy มีความเข้าใจใจคนอื่น
- ยอมรับความแตกต่าง
- เป็นกัลยาณมิตร
- ไม่รับทราบแห่งของตน สำนึกรักอันเกิด
- มีความอดทน สู้งาน

**HEAD : รู้คิด**

- มีความฉลาดทางสติปัญญา มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์
- มีความสามารถการใช้ทักษะความคิด มีเหตุผล
- มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี เก้ากับเทคโนโลยี
- มีความรู้รอบตัวรอบด้าน อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น (3R)
- คิดขั้นสูง คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดหาสาเหตุปัญหา
- จบการศึกษาขั้นต้นปริญญาตรี
- รักการทำงาน ใฝ่เรียนรู้ กระตือรือร้นในการทำงาน
- ทำการเปลี่ยนแปลงของโลก เปลี่ยนจากนักเรียน เป็นนักเรียน
- Up-skill , Re-Skill อยู่เสมอ
- มีความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น (Local) และโลก (Global)
- มีความคิดที่จะเติบโตแบบก้าวหน้า (Growth Mindset)
- มีความรู้ทางการเงิน (Financial Literacy)
- มีการตั้งเป้าหมายชีวิตและวางแผนไปทีละเป้าหมาย

**HANDS : มีทักษะชีวิต**

- สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า สามารถทำงานเป็นทีมได้ มีทักษะการสังเกต
- สามารถจัดการตนเองได้ ช่วยเหลือตนเองได้ รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- มีความเป็นพลเมือง ที่พร้อมและวางใจตัวเองที่จะดูแลสังคม
- ปรับตัวให้อยู่ได้ในพลวัตของระบบ รวมถึงปรับตัวให้สามารถใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้
- ปรับตัวให้อำนาจการอยู่ร่วมกับหลายอย่าง
- สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเอง และรับฟังผู้อื่น
- จึงประเมินและสื่อสารได้ มีความสามารถภาษาที่หลากหลาย
- มีทักษะการใช้เทคโนโลยี และสามารถสร้างนวัตกรรมได้
- สามารถประกอบอาชีพ หารายได้ด้วยตนเอง
- สามารถบริหารจัดการจิตใจตนเอง และจัดการกับความเครียดได้
- ดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

**๑.๑๑ อัตลักษณ์อุบลราชธานี สู่อัตลักษณ์สถานศึกษา บูรณาการหลักสูตร ๖ สาระ**

- ๑) พลิตภัณฑ์ในชุมชน
- ๒) วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
- ๓) ภาษาและวัฒนธรรม
- ๔) ประเพณีและความเชื่อ
- ๕) ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- ๖) ประชาชน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ๗) การประกอบอาชีพ

**๑.๑๒ พันธกิจ (Mission)**

- ๑) ยกระดับคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ๒) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ให้เหมาะสมตามช่วงวัยและระดับชั้น ให้เกิดคุณลักษณะตาม ๓R ๘C
- ๓) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ๔) มีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- ๕) ส่งเสริมการจัดทำรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่นวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพ
- ๖) ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
- ๗) สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- ๘) สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนาโลก ในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ๙) ส่งเสริมการสร้างสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

**๑.๑๔ เป้าประสงค์ (Goal)**



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

- 1) ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2) ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ เหมาะสมตามช่วงวัย และระดับชั้น ตามคุณลักษณะ ๓R ๘C
- 3) ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) โรงเรียนมีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 5) โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ที่นวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพ
- 6) ครูและผู้เรียนมีสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา
- 7) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสทางการศึกษา
- 8) โรงเรียนมีภาคีเครือข่าย และมีกลไก ในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 9) โรงเรียนมีสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

## โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) พุทธศักราช ๒๕๖๘

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ป.๑	ป.๒	ป.๓	ป.๔	ป.๕	ป.๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
กลุ่มสาระการเรียนรู้									
ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
- วิทยาการคำนวณ				-	-		๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
- ออกแบบเทคโนโลยี	-	-	-						
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
ประวัติศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)
ศิลปะ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)	๘๐ (๒น.ก.)
การงานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)	๔๐ (๑น.ก.)
ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)	๑๒๐ (๓น.ก.)
<b>รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๔๐</b>	<b>๘๘๐</b> <b>(๒๒น.ก.)</b>	<b>๘๘๐</b> <b>(๒๒น.ก.)</b>	<b>๘๘๐</b> <b>(๒๒น.ก.)</b>
<b>กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</b>									
กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมลูกเสือ	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมชุมนุม	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
กิจกรรมเพื่อสังคมฯ	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๓๐	๓๐	๓๐
							๑๐	๑๐	๑๐



กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ป.๑	ป.๒	ป.๓	ป.๔	ป.๕	ป.๖	ม.๑	ม.๒	ม.๓
กลุ่มสาระการเรียนรู้									
รวมเวลาเรียนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รายวิชาเพิ่มเติม	ปีละไม่น้อยกว่า ๔๐ ชั่วโมง						ปีละไม่น้อยกว่า ๒๐๐ ชั่วโมง		
ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นบ้าน(หนังบั้งไฟคี่)	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
การป้องกันการทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาไทย							๔๐	๔๐	๔๐
วิทยาศาสตร์							๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาอังกฤษ							๔๐	๔๐	๔๐
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๐๔๐ ชั่วโมง/ปี			๑,๒๐๐ ชั่วโมง/ปี		
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง			ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง			รวม ๓ ปี ไม่น้อยกว่า ๓,๖๐๐ ชั่วโมง		



## บทที่ ๒

### แผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ

#### เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘

##### ๑. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน ประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง  
จังหวัดอุบลราชธานี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน ๑๐๓๔๗๑๐๐๕๑

##### ข้อมูลพื้นฐาน

- โรงเรียนมัธยมศึกษาขยายโอกาส
- โรงเรียนนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดกลาง จำนวนนักเรียน ตั้งแต่ ๑๒๐-๒๗๙ คน
- นักเรียนจำนวน ๒๓๗ คน (๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๘)
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๑๙ คน (๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๘)  
( รองผู้อำนวยการย้ายเข้ามา ๑ คน เป็นจำนวน ๒๐ คน ข้อมูล ณ ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙ )

##### ๒. ชื่อแผนงาน

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตามบริบท เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

##### ๓. ผู้รับผิดชอบโครงการและตำแหน่ง

นางนารอน ทับสกุล ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ หัวหน้าชุดโครงการ  
โทรศัพท์ : ๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓ Line :๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓ Email Address :amnaron๒๕๑๒@gmail.com

##### ๔. ระยะเวลาดำเนินการ

(วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

##### ๕. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- (..✓..) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- (..✓..) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
- (...✓) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- (.✓....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

##### ๖. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- ( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- ( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ไทย วิทย์ คณิต อังกฤษ)
- ( ✓ ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา



( ✓ ) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการ ได้แก่ ๑) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ๒) ซื่อสัตย์สุจริต ๓) มีวินัย ๔) ใฝ่เรียนรู้ ๕) อยู่อย่างพอเพียง ๖) มุ่งมั่นในการทำงาน ๗) รักความเป็นไทย ๘) มีจิตสาธารณะ

### ๗. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- ( ✓ ) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

### ๘. ลักษณะโครงการ

- ( ) โครงการใหม่ ( ✓ ) โครงการต่อเนื่อง

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

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่สูงเท่าที่ควร การเข้าถึงการศึกษายังมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มนักเรียนในเขตเมืองและชนบท หรือระหว่างนักเรียนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกัน เช่น ครอบครัวหย่าร้าง อาศัยอยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย และในสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นยุคสื่อดิจิทัล นักเรียนทุกคนเข้าถึงสื่อ แต่ขาดทักษะการเรียนรู้จากสื่อที่ถูกต้อง ขาดความสนใจในการเรียน อีกทั้งระบบบริหารจัดการในโรงเรียนอาจขาดประสิทธิภาพ งบประมาณไม่เพียงพอและมีการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างไม่เหมาะสม ในด้านการจัดการเรียนการสอนยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพมากนัก อาจไม่ตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคในศตวรรษที่ ๒๑ เท่าที่ควร

ข้าราชการครูและบุคลากรโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอน และจะพัฒนาตนเองอยู่เสมอในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีประสิทธิภาพ และที่สำคัญมีการให้ความร่วมมือและสนับสนุนจากคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชนและผู้ปกครองในการพัฒนาการศึกษา

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูทุกคนอย่างเป็นระบบตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยมุ่งยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทและความเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างไรก็ตาม จากการติดตามผลการดำเนินงานพบว่ายังมีปัญหาและข้อจำกัดบางประการที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้น ในปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนจึงได้พัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งแก้ไขปัญหายังคงอยู่เดิม ควบคู่กับการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งในบางกรณียังไม่ตรงจุดและอาจไม่สามารถสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะสำคัญต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน



จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา พบว่าสาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากครูยังขาดนวัตกรรมและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย การเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการเดิม ไม่สอดคล้องกับความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังมีข้อจำกัดด้านงบประมาณในการพัฒนาและจัดหาเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย ครูบางท่านยังขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน หรือขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับบริบทการศึกษาในปัจจุบัน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้อย่างไม่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จึงเห็นความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้และระบบการวัดและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน และสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะสำคัญได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งการพัฒนาทักษะของครูให้มีการสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสอนใหม่ๆ และนำสู่กิจกรรมต่างๆ ที่ จะช่วยพัฒนาทักษะนักเรียนทั้งด้านร่างกาย การเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริงมีผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่มีประสิทธิภาพด้วยที่มาจากและความสำคัญดังกล่าว แผนงานพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่จะส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่นี้ จึงมีความสำคัญที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และพัฒนาให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) พร้อมทั้งจะเผชิญกับสถานการณ์ในอนาคตได้

## ๑๐. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

๑) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะหลักด้านการจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ

๒) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่

๓) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน

๔) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

๕) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียน ให้สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของโรงเรียนและจังหวัดอุบลราชธานี โดยเฉพาะด้านภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

## ๑๑. เป้าหมายของโครงการ

### เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑) เด็กปฐมวัย จำนวน ๓๑ คน ที่ได้รับประสบการณ์ผ่านนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทั้ง ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม สติปัญญา) อย่างสมดุล

๒) นักเรียนระดับ ป.๑ - ม.๓ จำนวน ๒๐๖ คน ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในวิชาหลักที่สูงขึ้น

๓) นักเรียน จำนวน ๒๓๗ คน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ตามเกณฑ์



๔) นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน ๒๓๗ คน มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา

๕) ครูจำนวน ๑๖ คน มีความสามารถในการพัฒนาและนำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียนได้จริง

### เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑) เด็กปฐมวัยทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้ง ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา) ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย พร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับถัดไป

๒) นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยเฉพาะในรายวิชาหลัก สะท้อนถึงการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓) นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ครบถ้วน และมีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ตามเกณฑ์ที่กำหนด

๔) นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ การใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย จากกระบวนการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม

๕) ครูทุกคนมีศักยภาพในการออกแบบและใช้นวัตกรรม เพื่อจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

๖) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ของโรงเรียนและจังหวัดอุบลราชธานี โดยเฉพาะด้านภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น

## ๑๒. ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรมการบริหาร

### ๑. ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม

นางนารอน ทับสกุล ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาชำนาญการพิเศษ หัวหน้าชุดโครงการ  
โทรศัพท์ : ๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓ Line : ๐๘๑-๑๔๗๓๗๙๓ Email Address : amnaron๒๕๑๒@gmail.com

๒. ชื่อนวัตกรรม “SCR Model:รูปแบบการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning”

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มปีการศึกษา ๒๕๖๘ (๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๐ เมษายน ๒๕๖๙)

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

( ) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่างๆ



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน  
 (✓) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
 ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล  
 ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร  
 ลักษณะโครงการ  
 ( ) โครงการใหม่ ( ✓ ) โครงการต่อเนื่อง

## ๖. ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันการศึกษามีการพัฒนาและปรับตัวให้เข้ากับความท้าทายใหม่ ๆ โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีและวิธีการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาครูในด้านต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ครูสามารถปรับตัวและใช้วิธีการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความสนใจคือ Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ โดยที่ครูไม่ใช่เพียงแค่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยให้แก่นักเรียนในการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ผ่านการลงมือปฏิบัติและการสืบค้นข้อมูล การนิเทศภายใน (Internal Supervision) จึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาครู โดยให้ครูมีโอกาสได้รับการสนับสนุนในการพัฒนาทักษะการสอนผ่านกระบวนการนิเทศ ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมเพื่อให้ครูสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในกรอบของ Active Learning

การนิเทศภายในช่วยพัฒนาความสามารถของครูในการใช้วิธีการสอนที่ทันสมัย เช่น การเรียนรู้เชิงรุก โดยครูจะได้รับคำแนะนำและการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงานหรือหัวหน้างานที่มีประสบการณ์ ซึ่งช่วยเพิ่มทักษะการใช้เทคนิคการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดของนักเรียน

การใช้ Active Learning ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา และสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการใช้เทคนิค Active Learning ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น โดยไม่จำกัดเฉพาะการท่องจำหรือการเรียนรู้แบบ passive แต่จะเป็นการส่งเสริมให้เรียนรู้จากการลงมือทำ การทดลอง การวิเคราะห์ และการอภิปราย ซึ่งจะทำให้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียนพัฒนาไปในทางที่ดี การนิเทศภายในไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการสอนของครูแต่ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันในโรงเรียน ครูสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และวิธีการสอนที่หลากหลาย ทำให้เกิดการพัฒนาและเรียนรู้ร่วมกันและสร้างนวัตกรรมการศึกษาใหม่ๆ ในองค์กร

## ๗. วัตถุประสงค์

- ๗.๑ เพื่อให้ครูมีนวัตกรรมและสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning  
 ๗.๒ เพื่อให้ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และมีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ด้วยการใช้นวัตกรรมในการแก้ปัญหาทางการศึกษาต่างๆ  
 ๗.๓ เพื่อให้ครูนำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
 ๗.๔ โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์โรงเรียน  
**กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง**



- นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน ๒๓๗ คน ในปีการศึกษา ๒๕๖๘
- ครูโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) จำนวน ๑๖ คน

## ๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๑. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๑) ทฤษฎีการจัดการทางการศึกษาแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management Theory) ทฤษฎีนี้เน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการตัดสินใจ ซึ่งเกี่ยวข้องกับบทบาทของผู้บริหารที่ต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่ให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผน และการตัดสินใจทางการศึกษา เพื่อให้การนิเทศภายในเป็นไปในทิศทางเดียวกันและเป็นการพัฒนาครูในการใช้เทคนิค Active Learning อย่างมีประสิทธิภาพ การร่วมมือระหว่างผู้บริหารและครูสามารถช่วยให้ครูพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๒) ทฤษฎีการพัฒนาวิชาชีพครู (Teacher Professional Development Theory) ทฤษฎีนี้เน้นการพัฒนาศักยภาพของครูอย่างต่อเนื่อง โดยการนิเทศภายในจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสในการพัฒนาครูผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การฝึกอบรม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะ รวมถึงการให้การสนับสนุนในด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาครูในทางวิชาชีพจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้เทคนิค Active Learning ในการเรียนการสอน

๓) ทฤษฎีการให้ข้อเสนอแนะ (Feedback Theory) การให้ข้อเสนอแนะเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของครู การนิเทศภายในที่มีการให้ข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงการสอนและพัฒนาทักษะการใช้ Active Learning ในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งข้อเสนอแนะที่ดีจะช่วยเพิ่มความมั่นใจให้ครูและกระตุ้นให้ครูพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

๔) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์มุ่งเน้นที่การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีการติดต่อสื่อสารและมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนและครูหรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน การนิเทศภายในที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกจึงต้องเน้นให้ครูสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม หรือการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ร่วมกัน

## ๙. เครื่องมือที่ใช้

- กระบวนการนิเทศภายในแบบ PDCA (แบบนิเทศ)
- ปฏิทินการนิเทศ
- แบบบันทึกการนิเทศ (Supervision Record Form)
- แบบสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ (Reflection Form)
- แบบบันทึกการโค้ช (Coaching Form)
- แบบประเมินสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
- แบบสำรวจความพึงพอใจ
- คู่มือการนิเทศภายในที่เน้นการพัฒนา

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการนิเทศภายใน

### ๑. ศึกษาและวิเคราะห์บริบท (Context Analysis) ของโรงเรียน

- ๑) ศึกษาสภาพปัญหาและสัมภาระ/สอบถามความต้องการพัฒนาของครูการจัดการเรียนรู้ของครู



๒) เก็บข้อมูลจากการสังเกต วิเคราะห์แผนการสอน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนวิเคราะห์สมรรถนะของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๓) วิเคราะห์นโยบายด้านการนิเทศภายในและการพัฒนาวิชาชีพครู

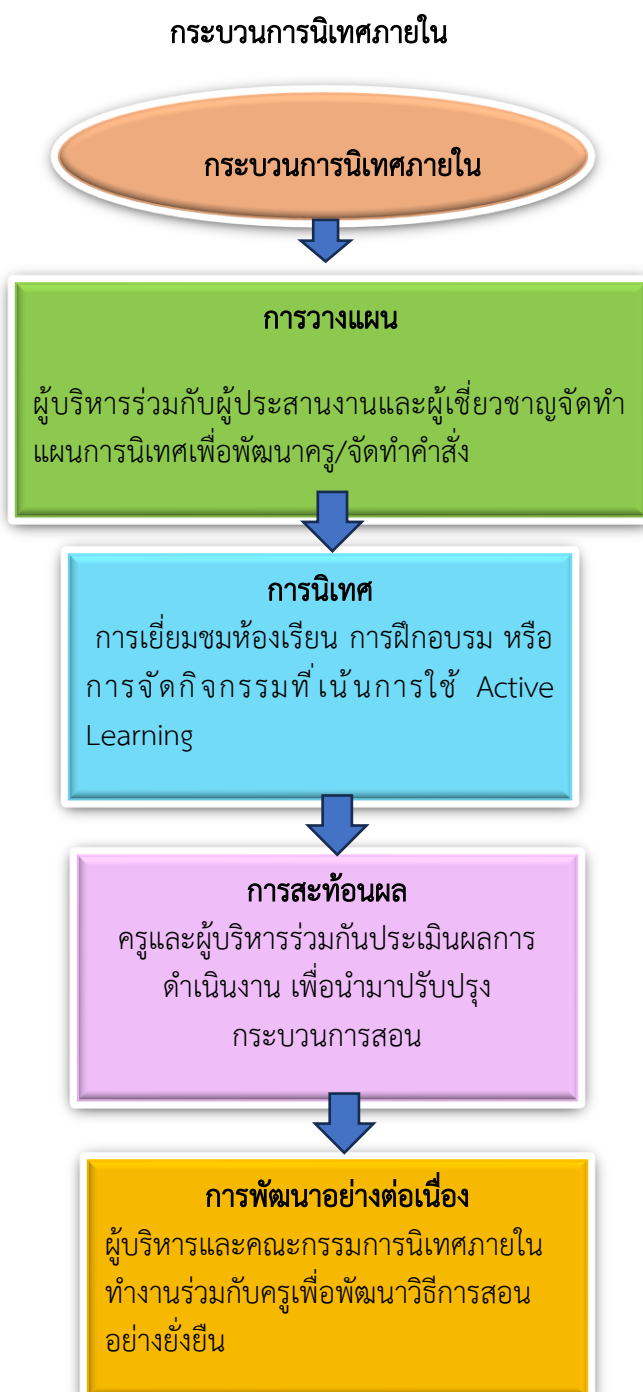
๔) สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## ๒. ออกแบบนวัตกรรม (Design Phase)

๑) กำหนดกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ของนวัตกรรม

๒) วางโครงสร้างของรูปแบบการนิเทศภายใน เช่น

- วัตถุประสงค์
- ขั้นตอนการนิเทศ



- เครื่องมือที่ใช้

๓) บทบาทของผู้เกี่ยวข้อง (ครู, ผู้นิเทศ, ผู้บริหาร)

๔) ออกแบบเครื่องมือประกอบนวัตกรรม เช่น

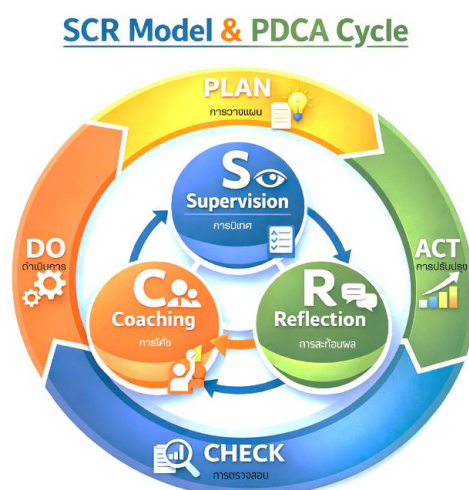
### ๓. ดำเนินการนิเทศภายในตามรูปแบบที่ออกแบบไว้

๑) ดำเนินการใช้นวัตกรรมการนิเทศในสถานศึกษา

๒) ใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในกระบวนการนิเทศ

### ๑๑. การดำเนินงานตามรูปแบบนวัตกรรม

การดำเนินงานตามรูปแบบนวัตกรรม “การนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)” ใช้หลักการบริหารคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ควบคู่กับกรอบแนวคิด SCR Model (Supervision-Coaching-Reflection) เพื่อให้กระบวนการนิเทศภายในเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้



#### ๑. ชั้น Plan (วางแผน)

ศึกษา วิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวางแผนการนิเทศภายใน กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย วิธีการ และผู้รับผิดชอบออกแบบกระบวนการนิเทศโดยประยุกต์ใช้ SCR Model เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะและความต้องการของครูแต่ละคนจัดเตรียมเครื่องมือ แบบนิเทศ แบบโค้ช และแบบสะท้อนผลเพื่อใช้ในการดำเนินงาน

#### ๒. ชั้น Do (ดำเนินการ)

จัดกิจกรรมอบรมและพัฒนาครู เพื่อให้ครูได้ฝึกออกแบบกิจกรรม Active Learning

ดำเนินการนิเทศควบคู่กับ Coaching (การโค้ช) และ Reflection (การสะท้อนผล) ครูทดลองนำแนวคิดจากการอบรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียนจริง

ดำเนินการใช้กรอบ SCR Model เป็นแนวทางสำคัญ

S: Supervision (การนิเทศ) ดำเนินการนิเทศแบบร่วมมือ สังเกตการสอน ให้ข้อเสนอแนะ และให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด



C: Coaching (การโค้ช) ผู้นิเทศทำหน้าที่เป็นโค้ช สนับสนุน ชี้แนะ และให้คำแนะนำรายบุคคล เพื่อพัฒนาศักยภาพครู

R: Reflection (การสะท้อนผล) เปิดโอกาสให้ครูและผู้นิเทศสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกัน วิเคราะห์จุดแข็ง-จุดที่ควรพัฒนาส่งเสริมให้ครูนำผลจากการโค้ชและสะท้อนผลไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรม Active Learning ในชั้นเรียนจริง

#### ๓. ขั้น Check (ตรวจสอบและประเมินผล)

ตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงานนิเทศภายใน ทั้งในเชิงกระบวนการและผลลัพธ์เก็บข้อมูลจากการสังเกตการสอน แบบประเมิน และการสะท้อนผลของครู เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าและคุณภาพการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม เก็บข้อมูลความพึงพอใจของครู

#### ๔. ขั้น Act (ปรับปรุงและพัฒนา)

นำผลจากการประเมินและการสะท้อนผล (Reflection) มาปรับปรุงแนวทางการนิเทศในรอบต่อไปจัดเวที PLC (Professional Learning Community) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีพัฒนารูปแบบการนิเทศให้มีความเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง และเผยแพร่นวัตกรรม

### ๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

องค์ประกอบ	รายละเอียด
๑. ระบบนิเทศภายใน	ใช้กรอบ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นแนวทางหลักในการดำเนินงาน ตั้งแต่การวางแผน นิเทศติดตาม สะท้อนผล และปรับปรุงการสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครูสามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างเป็นระบบ
๒. กระบวนการ SCR Model	ใช้ SCR Model (Supervision-Coaching-Reflection) เป็นกระบวนการหลักในการพัฒนาครู Supervision คือ นิเทศติดตามการสอนและประเมินสมรรถนะครู Coaching คือ ให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง และสนับสนุนการปรับปรุงการสอน Reflection คือ ครูสะท้อนผลการสอน วิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ต้องปรับปรุง และวางแผนพัฒนาต่อเนื่อง
๓. เครื่องมือและสื่อ	ใช้ แบบนิเทศ, แบบโค้ชชิ่ง, แบบประเมินสมรรถนะครู, แบบสำรวจความพึงพอใจ, แบบทดสอบนักเรียน รวมถึงสื่อการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อประเมินและสนับสนุนการพัฒนาครูและนักเรียนอย่างครบวงจร
๔. กลไกติดตามและสะท้อนผล	ใช้ PLC (Professional Learning Community) เป็นกลไกหลักในการติดตามและสะท้อนผลการนิเทศและการเรียนการสอน ครูและทีมงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ปรับแนวทางการจัดการเรียนรู้ และต่อยอดแนวปฏิบัติที่ดีอย่างต่อเนื่อง

### ๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑. การสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา
๒. ความร่วมมือระหว่างครูและผู้นิเทศ



- ๓.ความต่อเนื่องและสม่ำเสมอในการนิเทศ  
๔.การเปิดใจเรียนรู้และพัฒนาตนเองของครู

#### ๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

##### ๑. ต่อครู

- ๑.๑ ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหรือจังหวัดอุบลราชธานี ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา  
๑.๒ ครูมีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างมีประสิทธิภาพ  
๑.๓ ครูมีการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้บริหาร ครูและนักเรียน  
๑.๔ ครูได้รับการนิเทศที่มีลักษณะเชิงพัฒนา (Coaching & Mentoring) อย่างต่อเนื่อง

##### ๒. ต่อนักเรียน

- ๒.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น พร้อมทั้งพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้และการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ อย่างเหมาะสมตามช่วงวัย  
๒.๒ นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

##### ๓. ต่อโรงเรียน

- ๓.๑ ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์และให้การสนับสนุนการนิเทศเชิงพัฒนาอย่างจริงจัง  
๓.๒ โรงเรียนสามารถจัดการศึกษาที่บูรณาการข้อมูลจากอัตลักษณ์ของสถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและความหมาย เป็นรากฐานในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
๓.๓ โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของโรงเรียน และสามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ  
๓.๔ โรงเรียนมีรูปแบบการบริหารจัดการตนเองด้านวิชาการที่คล่องตัว มีประสิทธิภาพ และมีแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจน ซึ่งส่งเสริมการขับเคลื่อนนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน  
๓.๕ มีการติดตาม ประเมินผล และปรับปรุงกระบวนการอย่างต่อเนื่อง

##### ๔. ต่อชุมชน

- ๔.๑ ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การเป็นแหล่งเรียนรู้ การร่วมกิจกรรม และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

#### ๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน ๑๘,๔๑๑ บาท

หมวดค่าใช้จ่าย	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย	
		รายการ (ทำอะไร)	รวมเงิน (บาท)
๑. กิจกรรมอบรมพัฒนาครูและบุคลากร	ค่าใช้สอย	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	๗๐๐
		ค่าอาหารกลางวัน	๑๖๐๐
	ค่าวิทยากร	ค่าตอบแทนวิทยากร	๓,๐๐๐
		ค่าวัสดุ	เอกสารประกอบการอบรม
	กระดาษ A๔		
	หมึกพิมพ์		



รวมกิจกรรมอบรม			๕๘๐๐
๒. กิจกรรมนิเทศ ภายใน - การนิเทศชั้นเรียน - Open class	ค่าวัสดุ	แบบบันทึกการนิเทศและแบบ บันทึกอื่นๆ รวมทั้งเอกสารที่ เกี่ยวข้อง และเพิ่มสะสมงาน	๖๑๑
รวมกิจกรรมนิเทศภายใน			๖๑๑
๓. กิจกรรม PLC (Professional Learning Community)	-	-	-
๔. กิจกรรมสรุปผล และเผยแพร่ นวัตกรรม	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์จัดนิทรรศการ	๑๒,๐๐๐
รวมกิจกรรมสรุปผล			๑๒,๐๐๐
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น			๑๘,๔๑๑

รวมงบประมาณทั้งสิ้น ๑๘,๔๑๑ บาท

#### ๑๖. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์
๑) สมรรถนะครูในการใน การใช้นวัตกรรม จัดการ เรียนรู้เชิงรุก จัดการ เรียนรู้เชิงรุก Active Learning	การนิเทศ ภายใน/ สังเกต การสอน	แบบนิเทศ/แบบประเมินสมรรถนะ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๕
๒) ความพึงพอใจของครูที่ ได้รับการนิเทศและการ สนับสนุนในการพัฒนา แนวทาง จัดการเรียนรู้เชิง รุก Active Learning	สำรวจความพึง พอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ	ร้อยละ ๘๐
๓) ความพึงพอใจของ นักเรียนในประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีการใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	สำรวจความพึง พอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ	ร้อยละ ๘๐
๔) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียน ในวิชาต่างๆ หลังจากที่มี	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	แบบทดสอบ	เพิ่มขึ้นร้อยละ ๓



การใช้ จัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning		
--	--	--

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางนารอน ทับสกุล)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

### ๑๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๗.๑ ครูมีนวัตกรรมและสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

๑๗.๒ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และมีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ

๑๗.๓ ครูนำข้อมูลอัตลักษณ์สถานศึกษาเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๗.๔ โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์โรงเรียน

### ๑๗. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๗.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การดำเนินงานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๗.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๗.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล



(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๗.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



### ๑๘. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวนเงิน ๗๗,๙๐๐ บาท

\*( นวัตกรรมด้านการบริหารและการบริหารการศึกษา ใช้งบประมาณ ๑๘,๔๑๑ บาท)

### ๑๙. นวัตกรรมย่อยภายใต้ชุดโครงการ และงบประมาณ

#### แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ (บาท)
๑.	นางนารอน ทับสกุล	รูปแบบการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning	ด้านการนิเทศภายใน	โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)	๑๘,๔๑๑
๒.	นางปราณี ธาณี	การพัฒนาทักษะการอ่านรู้เรื่อง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านรู้เรื่อง	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	๒,๐๑๐
๓.	นางสุริภรณ์ มาลาสาย	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะตามมาตราตัวสะกด จำนวน ๙ มาตรา	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๒,๐๔๓
๔.	นางสาวศิริพร เถาวรรณ	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids)	ภาษาอังกฤษ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๒,๕๐๐
๕.	นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม	การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๒,๐๐๐



ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ (บาท)
๖.	นางสาวโสธรา กองแก้ว	แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	ศิลปะ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๕,๐๐๐
๗.	นายพชรพนธ์ ก้านเพชร	การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกไม้ไผ่หรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชา การงานอาชีพ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕	การงานอาชีพ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๗,๐๐๐
๘.	นางสาวสิริวิชญ์ ไชยโคตร	การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	การงานอาชีพ	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๕,๘๐๐
๙.	นางสาววิชญาภา แก้วพิทักษ์	การจัดการเรียนรู้แบบActive Learning โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๒,๐๐๐
๑๐.	นางมัลลิกา ไชพันธ์	การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนิทานพื้นบ้านเมืองอุบล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H	ภาษาไทย	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	๓,๐๐๐
๑๑.	นายอดิศักดิ์ อานนท์	การพัฒนาทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง ของผู้เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน	สุขศึกษาและพลศึกษา	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๕,๐๐๐



ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ (บาท)
		ผสมผสานรูปแบบการสอนพลศึกษา ๕ ขั้นตอน			
๑๒.	นางสาวธนัญญา ออาจหาญ	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง คลื่น ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E (5Es Instructional Model)	วิทยาศาสตร์	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๒,๐๓๖
๑๓.	นางสุภัศตา ชุมแสน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (5Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	คณิตศาสตร์	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๒,๑๐๐
๑๔.	นางวรรณ นรมาตย์	นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ฮีตฮอย ๓ หนองรากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคีบ้านหนองมะนาว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning	ประวัติศาสตร์	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๑๓,๐๐๐
๑๕.	นางทองดี พุทธิรักษา	การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการ ๕-Steps (๒W๓P) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	ภาษาอังกฤษ	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๒,๐๐๐
๑๖.	นายฤทธิชัย นามวรรณ	การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL	ภาษาไทย	อนุบาล ๓	๓,๐๐๐



ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ (บาท)
		โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)			
๑๗.	นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน	การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา	ภาษาไทย	อนุบาล ๓	๑,๐๐๐
<b>รวม (เจ็ดหมื่นเจ็ดพันเก้าร้อยบาทถ้วน)</b>					<b>๗๗,๙๐๐</b>



## โครงการนวัตกรรมของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำ .....ปราณี.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... ธานี.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ ๑ .....รายวิชา.....ภาษาไทย (ท.๑๑๑๑๑).....

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านรู้เรื่อง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านรู้เรื่อง

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( ✓ ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษานักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) ด้านการอ่านของนักเรียนขาดทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ นักเรียนอ่านโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย ทำให้ไม่สามารถตีความหรือเข้าใจในเนื้อหาและไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้ถูกต้อง การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นต่อชีวิตมนุษย์ เพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ การอ่าน ทำให้เป็นคนทันต่อเหตุการณ์และสนองความอยากรู้อยากเห็น การแสวงหาความรู้ที่ ยั่งยืนจึงต้องอาศัยการอ่านเป็นปัจจัยสำคัญ กล่าวคือ ถ้าความอยากรู้ได้รับการสนองตอบคือได้รับคำตอบสามารถแสวงหาคำตอบได้ด้วยตนเอง



การอ่านเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาไทย ในระดับเริ่มแรกเนื่องจากได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ปัญหา นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ยังขาดทักษะในการจับประเด็นสำคัญในเรื่องที่อ่านเพราะขาดการฝึกฝน และความเข้าใจอยู่มาก ได้ดำเนินการวินิจฉัยปัญหาด้านการอ่านทำให้เข้าใจถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน ด้วยปัญหาดังกล่าวจึงได้คิดค้นแนวการดำเนินงานตามวงจรการบริหารที่มีคุณภาพ PDCA ประกอบไปด้วย ๔ ขั้นตอน และใช้แนวการสอนโดยรูปแบบ ๕ E มี ๕ ขั้นตอน โดยผ่านกิจกรรมการฝึกฝน ด้วยการใช้วิธีการสอน ที่มีความหลากหลาย ด้วยการคิดค้นนวัตกรรมจัดสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านรู้เรื่อง เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ วิชาภาษาไทยซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนในวิชาอื่นนักเรียนจำเป็นต้องเกิดความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน การอ่านรู้เรื่อง เป็นพื้นฐานการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้สอดคล้องและเป็นไปตามนโยบายสำคัญของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงได้ดำเนินการจัดสร้างนวัตกรรมเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหา และพัฒนาการอ่านให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทุกคน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านรู้เรื่อง ๑ ชุด ประกอบด้วย

ตอนที่ ๑ อ่านสร้างสุข สนุกคิดเขียน

อ่านเรื่องเขียนตอบคำถาม

ตอนที่ ๒ อ่านอึ้งใจ เข้าใจทุกเรื่อง

อ่านเรื่องแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพ ชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับ ที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ทำเกษตรกรรม ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน มี โครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริม สนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ

ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในด้าน ICT และมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนด้านกาอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนให้มีการพัฒนานักเรียนเกิด ทักษะมีความรู้ความเข้าใจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ให้มี คุณภาพสูงขึ้น
๒. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๓. เพื่อพัฒนาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศในการอ่านและเข้าใจเนื้อหาในเรื่องที่อ่าน
๔. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีเกิดนิสัยรักการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

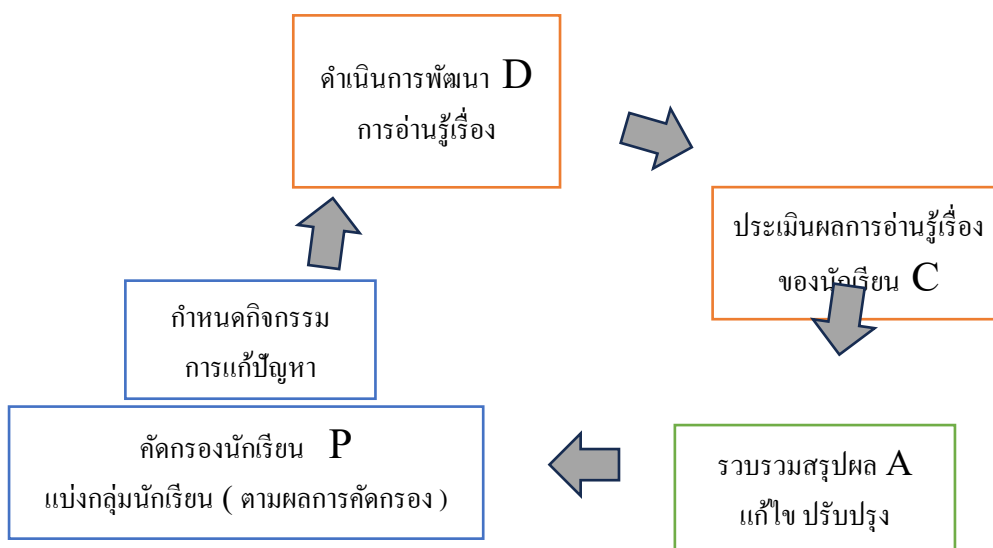


นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๘ คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

#### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดกิจกรรมการอ่านรู้เรื่องจัดการเรียนรู้รูปแบบ ๕ E และใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ John Dewey นักปรัชญาและนักการศึกษาชาวอเมริกันสนับสนุนการเรียนรู้โดยการปฏิบัติเป็นผู้วางรากฐานแนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นวัตกรรมนี้ใช้กระบวนการดำเนินงานวงจรบริหารที่มีคุณภาพ PDCA คือ วงจรการบริหารงานคุณภาพ ย่อมาจาก ๔ คำ ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ) และ Act (การดำเนินการให้เหมาะสม) ซึ่งวงจร PDCA สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกๆ เรื่อง

#### แผนผังการดำเนินงาน



#### ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

(P: ขั้นวางแผน)

##### ๑.๑ คัดกรองนักเรียนและแบ่งกลุ่มนักเรียน

- ๑.๑ ประเมินทักษะการอ่านรู้เรื่องของนักเรียนเป็นรายบุคคล
- อ่านเรื่องที่ครูกำหนด (เรื่องที่ครูนำมา)
  - การตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน
  - บันทึก การตอบคำถามของนักเรียน
  - ประเมินผล

๑.๒ แบ่งกลุ่มนักเรียน ตามผลการประเมินจากแบบคัดกรอง เพื่อเป็นแนวทางแก้ไข และพัฒนาการ อ่านและการตอบคำถามด้วยวิธีการและนวัตกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

กลุ่มที่ ๑ นักเรียนอ่านได้ / ตอบคำถามได้ตรงประเด็น



กลุ่มที่ ๒ นักเรียนอ่านไม่คล่อง / ตอบคำถามได้

กลุ่มที่ ๓ นักเรียนอ่านไม่คล่อง / ตอบคำถามได้บางส่วน

**๒. กำหนดกิจกรรมการพัฒนาารายกลุ่ม** เป็นการกำหนดวิธีการและนวัตกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน แต่ละกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนให้เหมาะสมมากขึ้น

กลุ่มที่ ๑ นักเรียนอ่านได้ / ตอบคำถามได้ตรงประเด็น

- อ่านจับประเด็นสำคัญ/อ่านเรื่องราว หนังสือ กับเพื่อนหรือครู
- สรุปบันทึกผลจากการอ่าน
- เขียนคำตอบได้ตรงประเด็น

กลุ่มที่ ๒ นักเรียนอ่านไม่คล่อง / ตอบคำถามได้

- อ่านจับประเด็นสำคัญ/อ่านเรื่องราวสั้นๆ
- เขียนคำตอบได้

กลุ่มที่ ๓ นักเรียนอ่านไม่คล่อง / ตอบคำถามได้บางส่วน

- อ่านเรื่องในใบงานที่กำหนดเป็นรายบุคคล กับครู (ครูพาอ่าน)
- เขียนคำตอบจากเรื่องที่ให้อ่านเป็นเรื่องง่าย ๆ ที่ไม่ซับซ้อน
- ซ้อมเสริมการอ่านเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน

(D: ชั้นดำเนินงาน)

**๓. ดำเนินการพัฒนาการอ่านรู้เรื่อง** ตามกิจกรรมตามที่กำหนดตลอดปีการศึกษา การฝึกฝนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ รูปแบบ ๕ E จะเป็นขั้นตอนการสอนตามหลักการ การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหา ความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่ หลากหลายรูปแบบแสดงความคิด ร่วมมือกันจนนักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง รูปแบบการสอนนี้จะใช้ขั้นตอนทั้งหมด ๕ ขั้นตอน

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ
๒. ขั้นสำรวจและค้นหา
๓. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป
๔. ขั้นการขยายความรู้
๕. ขั้นขั้นประเมินผล

(C: ชั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล)

**๔. ประเมินผลการอ่านรู้เรื่องของนักเรียน** เพื่อดูพัฒนาการ การอ่านของนักเรียน

**๕. รวบรวมสรุปผลข้อมูลเพื่อสรุปผลการดำเนินกิจกรรม** ประสพผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านรู้เรื่องดีขึ้นและตอบคำถามในเรื่องที่อ่านได้
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีการพัฒนาสูงขึ้น

(A: ชั้นพัฒนา แก้ไข / ปรับปรุง)

นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไข โดยตรวจสอบกิจกรรมที่ควรปรับปรุง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ จัดให้มีกิจกรรมที่ช่วยน้องในปีต่อไป / ซ้อมเสริมการอ่านรู้เรื่องเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน

**สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ**



ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน กระตุ้นความสนใจ	เพลง / เกม / อินเทอร์เน็ต
๒. ขั้นสำรวจและค้นหา	- สนทนา คลิป VDO การสอน การอ่านเรื่อง วิเคราะห์เรื่องที่อ่าน การคาดเดาเหตุการณ์
๓. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป	- ทำกิจกรรมกลุ่มใช้ใบงาน อ่านเรื่อง (แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องไม่เหมือนกัน)
๔. ขั้นขยายความรู้	- นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านเล่าเรื่องที่อ่านได้ - ตอบคำถามได้
๕. นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	นักเรียนวิเคราะห์เรื่องที่อ่านมีความเข้าใจแก่นแท้จับประเด็นสำคัญ ทำกิจกรรมใบงานได้ สื่อสารได้อย่างชัดเจนถูกต้อง

### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจ
  - ครูสร้างบรรยากาศกระตุ้น ให้นักเรียนอยากเกิดการ เรียนรู้และกระตุ้นการตื่นตัว ของนักเรียน
๒. ขั้นสำรวจและค้นหา
  - ครูได้ถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับ ลักษณะวิธีการต่างๆสนทนา อ่านเรื่อง ดูภาพ ดูวิดีโอ
๓. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป
  - ครูนักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๕ กลุ่มเพื่อทำกิจกรรมเสนอแนวคิดแก้ปัญหาพร้อมกัน
๔. ขั้นการขยายความรู้
  - เชื่อมโยงความรู้เดิมและใช้สถานการณ์ในเรื่องให้นักเรียนมีส่วนร่วมวิเคราะห์แสดงความคิดเห็น จะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเล่าเรื่องที่อ่านได้
๕. ขั้นประเมินผล
  - นักเรียนทำใบงานกิจกรรมเพื่อตรวจสอบนักเรียนนักเรียนได้เกิดองค์ความรู้ มากน้อยเพียงใด

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### ๑๒.๑ นักเรียน

- ๑) ความสามารถด้านภาษาไทยด้านการอ่านรู้เรื่องนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทุกคน ได้รับการพัฒนาจากการจัดกิจกรรมตามที่กำหนดครอบคลุมทุกกิจกรรม
- ๒) นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านการอ่านรู้เรื่อง
- ๓) นักเรียนเกิดทักษะในการอ่านรู้เรื่องตามหลักการที่ถูกต้อง
- ๔) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยและมีนิสัยรักการอ่าน

#### ๑๒.๒ ครู

- ครูจะมีโอกาสปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- ครูจะได้เรียนรู้ถึงความต้องการและความสามารถของนักเรียนมากขึ้น
- ครูสามารถใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียนและปรับปรุงการสอนให้เหมาะสม
- ครูจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆที่ช่วยสนับสนุนการสอน



### ๑๒.๓ โรงเรียน

- โรงเรียนจะได้รับการยอมรับในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีคุณภาพ
- พัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียน
- โรงเรียนจะสามารถพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน
- การนำ CLT มาใช้จะช่วยให้นักพัฒนาทักษะและความรู้ในการสอนมากขึ้น
- การเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอนจะช่วยให้โรงเรียนเกิดภาพลักษณ์ทันสมัยมีคุณภาพก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม

### ๑๒.๔ ชุมชน

- ทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งและมีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา
- ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการฝึกนักเรียนทำการบ้าน ฝึกฝนและพัฒนาด้านการอ่านอย่างต่อเนื่อง

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	-กระดาษดับเบิล A	๑ ลัง	๖๑๕
		-หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์(สีดำ) canon แดง เหลือง น้ำเงิน-	๔ ขวด	๑๐๔๐
		-หมึกปริ้นเตอร์ สีแดง น้ำเงินสีดำ สีเหลือง	๑ ห่อ	๑๕๐
		-กระดาษปก A๔white canvas carDL๑๒	๒ ม้วน	๘๖
		-เทปกาวย่น ๒๔M	๔ ม้วน	๑๐๐
		-เทปผ้า	๑ ม้วน	๑๙
		-เทปกระดาษ		
รวม			๒,๐๑๐ บาท	

### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนมีความรู้เข้าใจใน หลักการอ่านรู้เรื่อง	สังเกต/สอบถาม	แบบสังเกต
๒) นักเรียนอ่านเรื่องราวและ สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน	การสังเกตพฤติกรรมการฟัง พูด อ่าน เขียน	แบบประเมินการฟัง พูด อ่าน และเขียน
๓) นักเรียนมีความพึงพอใจในการ การใช้วิธีการสอนแบบ ๕E	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ



๔) มีผลการพัฒนาทักษะทางการอ่านรู้เรื่องสูงขึ้น	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สังเกต/สอบถาม	ผลงานนักเรียน แบบสอบถาม/ ผลงานนักเรียน
๕) มีเจตคติที่ดีรักการอ่าน		
๖) สื่อนวัตกรรม	สังเกต/สอบถาม การนิเทศ	แบบสอบถาม แบบนิเทศ



(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางปราณี ธานี)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(......) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(......) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(......) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(......) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(  ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(  ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง



(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(....✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓..) เห็นชอบ

(....) ให้ปรับปรุง

(....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

๑. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสุธีภรณ์ มาลาสาย ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
๒. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะตามมาตรฐานตัวสะกด จำนวน ๙ มาตรฐาน
๓. **ระยะเวลาดำเนินการ** ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
๔. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**  
(√) แนวทางที่ ๒ การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมชิ้นใหม่
๕. **ประเภทของนวัตกรรม**  
(√) นวัตกรรมการเรียนการสอน

### ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน Reading และการเขียน (Writing) หรือ ๓R๘C เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถอ่าน เขียน และเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการอ่านการเขียน จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียน ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน สื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านการเขียน ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ ๒

ผลการประเมินด้านการอ่านการเขียนของผู้เรียน ของโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน คือ อ่านเขียนคำ ประโยค และเรื่องราว ไม่เหมาะสมกับวัย

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน สังเกตการเขียนตามคำบอก การแต่งประโยค การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือการคัดลายมือ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ส่งผลให้การประเมินการอ่านการเขียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ปรัชญาสรณคินิยม ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียนของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านการเขียน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ตามมาตรฐานตัวสะกด จำนวน ๙ มาตรฐาน

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านการเขียนของผู้เรียน
- ๗.๒ เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนของผู้เรียน
- ๗.๓ เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๗ คน



โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)

## ๙. เป้าหมาย

### ๙.๑ เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการอ่าน

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการเขียน

ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

### ๙.๒ เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี

ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น

ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

## ๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

### ๑๐.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทฤษฎีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วยหลายทฤษฎี ซึ่งมีแนวคิดมาจาก ปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยม (Progressivism) ปรัชญาที่เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดดั้งเดิม ที่การศึกษามักเน้นแต่เนื้อหา สอนให้ท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญาอย่างเดียว ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีความกล้าและความมั่นใจในตนเอง ประกอบกับมีความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิดแนวความคิดปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยมขึ้น ปรัชญาเน้นกระบวนการ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับการศึกษา แนวทางของการศึกษาจึงต้องพยายามปรับปรุงให้สอดคล้องกับกาลเวลาและภาวะแวดล้อมอยู่เสมอ การศึกษาจะไม่สอนให้คนยึดมั่นในความจริง ความรู้ และค่านิยมที่คงที่ หรือสิ่งที่กำหนดไว้ตายตัว ต้องหาทางปรับปรุงการศึกษาอยู่เสมอ เพื่อนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนในครั้งนี้ ประกอบด้วย

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) คือ แนวความคิดของนักจิตวิทยาที่พยายามจะอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลของการฝึกฝนซ้ำซาก และเป็นไปในลักษณะถาวร ซึ่งไม่สามารถมองเห็นและสังเกตได้โดยตรง โดยที่นักจิตวิทยาแต่ละคนก็มีความเชื่อเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายๆ ทฤษฎี ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการกล่าวถึงกฎและหลักการ สามารถอธิบายเงื่อนไขว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว์ ยินดีสุข, ๒๕๔๘ : ๑๒๕)

๒. ทฤษฎีสรคณนิยม (Constructivism) คือ แนวคิดที่เน้นพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้นี้ส่งเสริมการพัฒนาภายในตัวบุคคล ให้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาขึ้นด้วยตัวเองมากกว่าที่จะรับความรู้ หรือเกิดความเข้าใจจากบุคคลอื่น และบุคคลจะเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการลงมือทำหรือการทำงาน และปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนในลักษณะการเผชิญสถานการณ์จริง ซึ่งมีหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้ Active



Process และจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาโครงสร้างทางปัญญา ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นั้น (อัญชลี สิริรินทร์วรารวงศ์, ๒๕๔๓: ๗๘)

๓. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบให้ความร่วมมือ (Cooperative and collaborative learning) กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ ๓-๖ คน ช่วยกันเรียนเพื่อให้บรรลุหมายของกลุ่ม โดยองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การพึ่งพากันในทางบวก การปฏิสัมพันธ์เกื้อหนุนกันการกำหนดภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน การใช้ทักษะระหว่างบุคคล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ ๒๕๕๒: ๔๖)

๔. ทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิซึม (Social constructivism) ของ Vygotsky ที่เน้นการสร้างความรู้ ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม โดยเปิดโอกาสให้ครูหรือผู้เรียนที่อาวุโสกว่าแสดงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเชื่อว่าวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับการสร้างความรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ระดับต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครู และเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (อมรินทร์ อัมพลพงษ์, ๒๕๕๙: ๘๙)

#### ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีสมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติและโลกนั้น ต้องมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และเน้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาโดย นักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทย คำว่าการเรียนรู้เชิงรุกแทน Active Learning ซึ่งมีนิยามความหมาย ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๔ : ๒๐) ได้กำหนดความหมายของ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง เป็นการที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับ การเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ใช้ทักษะพื้นฐานในด้านการอ่าน การเขียน รวมทั้งการฟัง การตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกันบูรณาการในการเรียนรู้ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๒ : ๔) ได้กำหนดความหมายของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๒ : ๔) เสนอแนวคิดของ Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและทักษะผ่านการจัดการกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง



ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (๒๕๕๕ : ๒๐๒) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการพัฒนาความคิด ขั้นสูง เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก

จรรยา ดาสา (๒๕๕๒ : ๗๒) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและเชื่อมโยงจากความรู้เดิมด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือทำ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูล จากการเรียนรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย ในการเรียนรู้

### ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๔ : ๒๑) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังนี้

๑. การเรียนรู้เชิงรุก ช่วยส่งเสริมให้มีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิचारณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิचारณญาณ ในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรม มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาวิธีการเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง ในการมีวิचारณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

๒. การเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม จะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

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

๕. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้คงทนและยั่งยืน เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บในระบอบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ เรื่องที่เรียนได้อย่างคงทน และมีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกจากการปฏิบัติจริงของตนเอง ที่เกิดจากการเรียนรู้จากการ



ปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านกระบวนการการคิด การลงมือทำและนำเสนอด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพผู้เรียนโรงเรียนที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาได้อธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๒ : ๒๒) ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
๕. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความมีวินัย ในการทำงานกลุ่มร่วมกับคนอื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐ : ๒๒) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning นั้นสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตามเป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

๑. สิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนทำต้องเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง
๒. กิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
๓. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน
๔. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบงานกับชีวิตจริง
๕. ผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ตามที่ผู้สอนกำหนด
๖. ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตรจริง

### ๑๐.๒ แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น

๑. PLC ช่วยยกระดับทักษะของครูแต่ละคน เช่น ทักษะการออกแบบการเรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร ทักษะ ICT ทักษะการวัดและประเมินผล ตลอดจนทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทักษะการจัดการความขัดแย้ง ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการอยู่ร่วมกัน

๒. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของงานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปิ่นสุภา รัตนพันธ์ ๒๕๖๐ : ๗๙)

### องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

นักการศึกษาเสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

การัญ กษากานน, สุภารัตน์ อินทรรัตน์ และปญญาพัฒน์ จันทร์เพชร (๒๕๖๑ : ๗๙) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้



๑. วิสัยทัศน์ร่วม
๒. ทีมร่วมแรงร่วมใจ
๓. ภาวะผู้นำร่วม
๔. การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ

ปณิธาน รัตนพันธ์ (๒๕๖๐ : ๘๑) ได้เสนอ ดังนี้

๑. การเตรียมองค์กร เตรียมสภาพแวดล้อมให้สะอาด รมรื่น ปลอดภัย

๒. ก่อรูปวัฒนธรรมองค์กรใหม่ การร่วมกันในการกำหนดเป้าหมายและข้อตกลงร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมร่วมกันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ อีกทั้งเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูดผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาอยู่ในกระบวนการด้วย เช่น การกำหนดช่วงเวลา สถานที่ หัวข้อ ผู้เข้าร่วมและผู้นำวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งซึ่งผู้นำหรือผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในขั้นตอนนี้

### กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

๑. Dialogue หรือ กระบวนการสุนทรียสนทนาเพื่อเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่างรู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะได้เพิ่มความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะมีโอกาสรับเนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ห้าปีที่แล้วเราเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่หล่อหลอมให้เรากลายเป็นคนแบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

๒. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของ กลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝน การรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

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

๔. AAR (After Action Review) เป็นการร่วมกันอภิปราย สรุปในแต่ละแง่มุมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อทำให้เกิดการใคร่ครวญ หรือการทบทวนต่อเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ AAR เช่น เห็นอะไร รู้สึกหรือคิดอย่างไร อะไรที่เราได้เรียนรู้ เป็นต้น

๕. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

### ๑๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านการเขียน จำนวน ๓ กลุ่ม กลุ่มดี กลุ่มปานกลาง กลุ่มควรเสริม ตามผลการประเมินการอ่านการเขียน

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) และศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในการอ่าน การเขียนอย่างเหมาะสมกับระดับชั้น



๓. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะตามมาตรฐานตัวสะกด จำนวน ๙ มาตรฐาน โดยเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความง่ายไปหายาก และใช้ระยะเวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๔. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียน ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมอ่านการเขียน เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

๕. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน จำนวน ๙ ชุด ชุดละ ๒ กิจกรรม รวม ๑๘ กิจกรรม ประกอบด้วย

แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ การอ่านและการเขียนคำในแม่ ก กา	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กง	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กม	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๔ การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกย	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๕ การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกอว	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๖ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กก	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๗ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กบ	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๘ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กน	จำนวน ๒ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๙ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กด	จำนวน ๒ กิจกรรม

๖. สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่านการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

๑ แบบทดสอบการอ่านการเขียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๓ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

๒ แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน ๒๐ ข้อ

๓ แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

๗. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่านการเขียน โดยใช้แบบประเมิน IOC

๘. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่านการเขียน

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดย กำหนดระยะเวลา ๙ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ วัน รวม ๑๘ ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ระหว่างเดือนมกราคม- กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙ โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาไทยตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๗ คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

## ๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	เรื่อง	จำนวน
๑	แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำตามมาตรฐานตัวสะกด จำนวน ๙ ชุด ได้แก่	จำนวน ๑๘ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ การอ่านและการเขียนคำในแม่ ก กา	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กง	จำนวน ๒ กิจกรรม



	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กม	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๔ การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกย	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๕ การอ่านและการเขียนคำในแม่ เกอว	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๖ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กก	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๗ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กบ	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๘ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กน	จำนวน ๒ กิจกรรม
	แบบฝึกทักษะชุดที่ ๙ การอ่านและการเขียนคำในแม่ กด	จำนวน ๒ กิจกรรม
๒	แผนการจัดการเรียนรู้	๑๘ ชั่วโมง
๓	แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่านการเขียน (K)	๒๐ ข้อ
๔	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน (P)	๒๐ ข้อ
๕	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	๑๐ ข้อ

### ๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### ๑๓.๑ นักเรียนได้รับ

- ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

#### ๑๓.๒ ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

#### ๑๓.๓ โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

#### ๑๓.๔ ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

### ๑๔. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน ๒,๐๔๓.๐๐ บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา
๑	กระดาษถ่ายเอกสาร A๔	๕ รีม	๖๑๕.๐๐ บาท
๒	กระดาษฟิวโตอิงเจ็ท	๑ ท่อ	๗๙.๐๐ บาท
๓	กระดาษการ์ดขาว A๔	๒ รีม	๑๑๔.๐๐ บาท
๔	แฟ้มมิใส่ A๔	๑ แฟ้ม	๑๕๐.๐๐ บาท




๕.	แฟ้ม๓ ห่วง A๔ มีไส้	๒ เล่ม	๒๓๐.๐๐ บาท
๖.	พลาสติก ๕ เมตร	๒ ม้วน	๑๙๖.๐๐ บาท
๗.	หมึกเติม conon สีฟ้า สีเหลือง สีชมพู	๓ ขวด	๒๓๔.๐๐ บาท
๘.	หมึกเติม conon สีดำ	๑ ขวด	๑๔๕.๐๐ บาท
๙.	รางปลั๊กไฟ ๔ช่อง ๓ เมตร	๑ อัน	๒๘๐.๐๐ บาท
<b>รวม (สองพันสี่สิบสามบาทถ้วน)</b>			<b>๒,๐๔๓.๐๐ บาท</b>

\* ถัวจ่ายทุกรายการ

#### ๑๕. การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
๑. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องที่อ่าน	ทดสอบ	แบบวัดทักษะการอ่าน การเขียน	ผ่านร้อยละ ๘๐
๒. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการอ่านการเขียน	ประเมินทักษะการอ่านการเขียน	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน	ผ่านระดับดี
๓. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	วัดเจตคติ	แบบวัดเจตคติ	ระดับมาก

  
 ลงชื่อ ..... ผู้พัฒนานวัตกรรม  
 (นางสุวีรภรณ์ มาลาสาย)  
 ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

#### ๑๖. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๖.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
 (...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น  
 (...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ  
 (...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น  
 (...✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๖.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- (✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
- (✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
- ( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- ( ) อื่นๆ



๑๖.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ  
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา  
ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา  
อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง  
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ .....ศิริพร.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....เงาวรรณ.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ ๓ .....รายวิชา.....วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ป.๓ (๑๑๓๑๐๑).....

### ๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids)

### ๓.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘- ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนรู้การสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้การสอนใหม่

### ๕.ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( v ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบัน เป็นโลกที่การสื่อสารมีความสำคัญ หากสามารถสื่อสารกับผู้คนได้มากเท่าไร จะ สามารถเพิ่มโอกาสหรือทางเลือกในด้านต่างๆมากขึ้น ทั้งการติดต่อเพื่อค้าขาย การติดต่อเพื่อเผยแพร่ วัฒนธรรม การติดต่อเพื่อเจรจาและการติดต่อเพื่อจะสื่อความหมายหรือกระจายข่าวสารไปให้ กว้างไกล ดังนั้นผู้คนจึงเรียนรู้ที่จะสื่อสารกันมากกว่าภายในประเทศ และตัวกลางในการสื่อสารของ คนบนโลกนั้นคือ ภาษาอังกฤษ (ภาษาอังกฤษสำคัญอย่างไร



, ๒๕๕๗) ภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญในทุกๆด้าน ในโลกปัจจุบัน และ ภาษาอังกฤษอยู่รอบๆตัวเรามากขึ้นเรื่อยๆ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มากขึ้น จึงเป็นการเพิ่มโอกาสดีๆในชีวิต ทั้งเรื่องการทำงาน การศึกษา วัฒนธรรม รวมถึงผู้คน ยิ่งรู้มากเท่าไรก็ ทำให้เข้าใจ และมีโอกาสที่มากขึ้นได้มากเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกช่วงชั้น เพื่อให้ประชากรของ ชาติสามารถสื่อสารกับนานาชาติด้วยภาษาอังกฤษ ทั้งทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยกำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีส่วนสำคัญในการ สร้างและส่งเสริมศักยภาพในการคิดของตัวผู้เรียน ให้สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและมี ความสามารถ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑: น. ๒๒๐) ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการพัฒนาประชากรของประเทศเพื่อพัฒนาประเทศต่อไป การพัฒนาหนึ่งในสี่ทักษะภาษาอังกฤษ คือ การอ่าน โดยการอ่านออกเสียงมีความสำคัญและเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ เนื่องจากการอ่านเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ยิ่งปัจจุบันเป็นยุคของ "ข่าวสารข้อมูล" การอ่านยิ่งมีความสำคัญมากขึ้นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต (สถาบันไทยศึกษา จุฬาฯ Institute Of Thai Studies, Chulalongkorn university, ๒๕๖๒) รวมไปถึง ดันแคน (Duncan, ๒๐๒๒) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านออกเสียงควรเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน ของเด็กทุกคน แต่อย่างไรก็ตามนักวิชาการไทยพบว่าเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษอยู่หลายเสียงที่ไม่มี ในภาษาไทยและมีเสียงจำนวนหนึ่งที่คล้ายกับเสียงภาษาไทย คนไทยจึงใช้เสียงของภาษาไทยแทน เสียงภาษาอังกฤษซึ่งไม่ถูกต้อง การใช้เสียงภาษาไทยแทนมักทำให้เกิดความไม่เข้าใจหรือบางครั้ง ความหมายของคำก็เปลี่ยนไปเลย (ชุมศักดิ์ มัชฌิมจันทร์, ๒๕๔๗ อ้างอิงใน ธัญลักษณ์ คำพรหม, ๒๕๖๑) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องออกเสียงภาษาอังกฤษให้ถูกต้องเพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ข่าวสารที่ถูกต้องเพื่อพัฒนา ตนเองต่อไป เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) มีปัญหาในการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉพาะคำที่มีสระเสียงสั้น(Short Vowels) และคำที่ต้องอาศัยการประสมเสียงตามหลักโฟนิคส์ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่ สื่อสารในชีวิตประจำวันด้วยภาษาถิ่น จึงออกเสียงภาษาอังกฤษไม่ชัดเจน ส่งผลให้ไม่สามารถเชื่อมโยงเสียงกับตัวสะกดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมีผลการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเรียนต่ำกว่ามาตรฐานที่กำหนด หากนักเรียนไม่ได้รับการแก้ไขหรือพัฒนา อาจส่งผลต่อทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในระยะยาวได้

จากปัญหาดังกล่าวครูผู้สอนจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วม สนุกกับการเรียน และฝึกการอ่านสะกดคำอย่างเป็นระบบ โดยใช้แนวทาง Active Learning ข้าพเจ้าจึงได้คิดค้น นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิคส์ (Phonics for kids)” เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกประสมคำศัพท์และให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนให้สูงขึ้น

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้าน



การจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ไปใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน มีความสนใจ มีเจตคติที่ดี และนำคำศัพท์ที่เรียนในบทเรียนมาตอบประโยคคำถามง่ายๆเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ด้านการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของผู้เรียน
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน.....๑๖.....คน

### ๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา โดยมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, ๒๕๕๐) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อน ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนี้

๑. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน
๒. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
๓. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
๔. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
๕. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม
๖. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียน กล่าวที่จะสื่อสาร ครู

#### ๙.๒ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ</li> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</li> <li>- ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning โดยการจัดกิจกรรมแบบ Game-Based Learning</li> </ul>
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	<p>ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน จัดทำแบบฝึกทักษะ Phonics for kids ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๐ แผน โดยมีเนื้อหาที่กำหนด ในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ได้แก่</p> <p>แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ Preposition ๒ กิจกรรม  แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ Vehicle ๔ กิจกรรม  แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ Place ๔ กิจกรรม</p> <p>สร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัด ทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดอัตนัย จำนวน ๓๐ ข้อ</li> <li>- แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ ระดับคุณภาพ ๔ จำนวน ๕ ข้อ</li> <li>-แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ</li> </ul>
๒.๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	<p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-กระตุ้นความสนใจ</li> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียน</li> <li>-เกม</li> <li>-กิจกรรมจับคู่</li> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียน</li> <li>- รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น</li> </ul>
๒.๒ ขั้นนำเสนอ (Presentation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ คำบุพบท ยานพาหนะ</li> <li>- โครงสร้างประโยคคำถาม-การตอบ ง่ายๆสั้นๆ โดย นักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น</li> </ul>
๒.๓ ขั้นฝึก (Practice)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค</li> <li>- ระบุชื่อสถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานีและตำแหน่ง ของสถานที่</li> <li>- Role Play</li> </ul>



กระบวนกร/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	- Work in pairs
๒.๔ ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- แบบฝึกทักษะ - work in pairs - Phonics cards
๒.๕ ขั้นสรุป (Wrap up)	- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน - ผลงานนักเรียน - Role Play - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)	- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยการจัดกิจกรรมแบบ Game-Based Learning ด้วยแบบฝึกทักษะ Phonics for kids - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้ นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)	สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการจัด กิจกรรมแบบ Game-Based Learning วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

### ๙.๓ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	แบบทดสอบก่อนเรียน, Power Point, Video, บัตรภาพ
๒. กิจกรรมขั้นนำเสนอ (Presentation)	- ใบงาน, บัตรภาพ
๓. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- คลิป VDO บทสนทนา และตัวอย่าง Role Play
๔. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน/แบบฝึกหัด/บัตรภาพ - ใบความรู้ - Phonics cards
๕. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน

### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมคือการพัฒนากิจกรรมการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสม คำโฟนิกส์ (Phonics for kids) เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนากิจกรรมการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียน ดังนี้



### ๑) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- เป้าหมาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- กิจกรรม เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะอ่าน ภาพ เกม เพลง หรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

- ตัวอย่างกิจกรรม ครูออกเสียงคำศัพท์ ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

#### องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

### ๒) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- เป้าหมาย เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการอ่านที่ถูกต้อง
- กิจกรรม การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการอ่านที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่ายๆ สั้นๆ **โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้**

- ตัวอย่างกิจกรรม การอธิบายหลักการอ่านสะกดคำ การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ

#### องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการอ่านที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการอ่านที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

### ๓) Practice (การฝึกฝน)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านสะกดคำในกิจกรรมที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ตัวอย่าง ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานที่ในจังหวัดอุบลราชธานีที่นักเรียนเคยไป และระบุชื่อสถานที่ ที่นักเรียนอยากไป

#### องค์ประกอบ

- การฝึกอ่านภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการอ่าน
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

### ๔) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์สถานที่ ระบุตำแหน่ง และยานพาหนะที่ต้องใช้ในการเดินทางไป
- ตัวอย่างกิจกรรม คำศัพท์ museum ให้นักเรียนระบุว่าจะอยู่ที่ใด และเดินทางไปด้วยวิธีใด

#### ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน



- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

### ๕) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- **เป้าหมาย** เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- **กิจกรรม** การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- **ตัวอย่างกิจกรรม** การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการอ่าน

#### องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

### สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

๑. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
๒. Presentation: นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการอ่าน
๓. Practice: ฝึกทักษะการอ่านในรูปแบบต่างๆ
๔. Production: ฝึกอ่าน สนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
๕. Wrap-up: ทบทวนและสรุปผลการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids) นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๗๐ มีความรู้ การอ่านสะกดคำ โดยการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-based Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids)
- นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำอย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

#### ๑๒.๒ ครู ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมการสอน โดยการฝึกทักษะการสื่อสารผ่าน แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids) ทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ เหมาะกับผู้เรียน
- ครูสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

#### ๑๒.๓ โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น



- โรงเรียนมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

#### ๑๒.๔ ชุมชน ได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง
- นักเรียนเผยแพร่คำศัพท์สู่ผู้ปกครองและชุมชน

#### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)			
๒) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย			
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	- กระดาษ A๔ - กระดาษการ์ด - แผ่นเคลือบ - กาวสองหน้า - กาวลาเท็กซ์ - หมึกปริ้นเตอร์	๑ ลัง ๑ แพค ๒ แพค ๒๐ อัน ๒ ขวด ๔ ชุด	๖๔๐ ๒๐๐ ๔๐๐ ๓๒๐ ๑๔๐ ๘๐๐
รวม(สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)				๒,๕๐๐

#### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ จากภาพที่เห็นได้	ตรวจแบบฝึกทักษะ	แบบฝึกทักษะ
๒) นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะที่ใช้เดินทางไปได้	การสังเกตพฤติกรรมการอ่าน	แบบประเมินการอ่าน
๒) นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกทักษะการประสมคำโฟนิกส์ (Phonics for kids)	สำรวจความพึงพอใจ	แบบวัดเจตคติ
๓) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต
๔) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๕) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน



(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวศิริพร เจาวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

**15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา**

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม



15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม  
(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ .....กุลหลาบ.....นามสกุลผู้จัดทำ.....แห่งธรรม.....รับผิดชอบ  
สอนวิชา ประวัติศาสตร์ ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ .....๓.....

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์  
ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว  
นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา  
( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร  
(v) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน  
( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้  
ต่างๆ

- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน  
( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล  
( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร  
ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่ ( v ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การ  
บริหารจัดการ การเรียนการสอน)

#### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคล ไม่ว่าจะเป็น  
การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์นวัตกรรม อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะนี้ยังเป็น  
ความท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ  
การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิด  
ความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น  
วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่



เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม แบบฝึกทักษะ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ(บัตรคำ) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้าง ต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการ ทดลองและพัฒนาวัตกรรมการใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมี ประสิทธิภาพ

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองผ่าน กิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- ๒) เพื่อเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้าง ผลงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- ๓) เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกและการสื่อสารทางประวัติศาสตร์ผ่านผลงานแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- ๔) นักเรียนจะสามารถนำเสนอเรื่องราวจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในรูปแบบที่สร้างสรรค์
- ๕) นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแสดงออกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัด สร้างสรรค์

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน.....๑๖...คน

### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

**Active Learning** จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมี ความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ลักษณะของการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นดังนี้

๑. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้
๒. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๓. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ



๖. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๗. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
๑๐. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

#### ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม</li> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์</li> <li>- ศึกษาทฤษฎีของการสอนประวัติศาสตร์แบบ <b>Active Learning</b></li> </ul>
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบ <b>Active Learning</b> ที่เป็นการเรียนรู้ภาษาตามแนวการสอนประวัติศาสตร์ เป็นการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของการสื่อสารผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ
๒.๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/ Lead in) -การบอกวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น -ตรวจสอบความรู้เนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียน</li> <li>- คลิปวิดีโอจาก YouTube</li> <li>- ภาพถ่ายสถานที่สำคัญในห้องถื่น</li> </ul>
๒.๒ ขั้นนำเสนอ (Presentation) - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ - เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิมผ่าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์</li> <li>- คลิป VDO</li> </ul>
๒.๓ ขั้นฝึก (Practice) - การถาม-ตอบเกี่ยวกับ การบอกเนื้อหาความรู้เดิม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์</li> <li>- ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม</li> <li>- การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน</li> </ul>



	- นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ
<b>กระบวนการ/ขั้นตอน</b>	<b>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</b>
<b>๒.๔ ขั้นการใช้ภาษา (Production)</b> - ทำใบงาน - การเชื่อมโยงความรู้เดิม ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น - ร่วมกันอภิปรายการทำงาน ร่วมกัน การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้าง ผลงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัด สร้างสรรค์	- ใบงาน - ใบความรู้ - แบบฝึกหัด
<b>๒.๕ ขั้นสรุป (Wrap up)</b> - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน	- ผลงานกลุ่ม - แบบทดสอบหลังเรียน
<b>ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</b> - การประเมินผลและการ วิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ รูปแบบ <b>Active Learning</b> จากการทดสอบ การ สังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะทาง ภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มี ประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง

### ๑๐.๑ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำ	- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - คลิป VDO
๒. กิจกรรมชั้นสอน	- แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ - ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทาง วัฒนธรรม - การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน



	- นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ
๓. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ปฏิบัติ	- ใบงาน - ใบความรู้ - แบบฝึกหัด
๔. นำเสนอผลงาน	- ผลงานกลุ่ม - แบบทดสอบหลังเรียน
๕. สะท้อนการเรียนรู้	- มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ <b>Active Learning</b> จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง

### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

#### ๑) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- **เป้าหมาย** เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- **กิจกรรม** การบอกวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตรวจสอบความรู้เนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- **ตัวอย่างกิจกรรม** เช่น -แบบทดสอบก่อนเรียน ชมคลิปวิดีโอจาก YouTube

#### องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

#### ๒) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- **เป้าหมาย** เพื่อแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
- **กิจกรรม** ศึกษาเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
- **ตัวอย่างกิจกรรม** แบบฝึกหัดสื่อสร้างสรรค์ ชมคลิป VDO

#### องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการอ่านที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการอ่านที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

#### ๓) Practice (การฝึกฝน)

- **เป้าหมาย** เพื่อให้ผู้เรียนถาม-ตอบเกี่ยวกับ เนื้อหาความรู้เดิมของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น



- **กิจกรรม** ให้นักเรียนทำแผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม การทำแผนผังสถานที่สำคัญในชุมชน นักเรียนต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่เหล่านั้น เช่น ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น, เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง, หรือบุคคลสำคัญ

- **ตัวอย่าง** ให้นักเรียนทำแผนที่เดินทางไปวัดบ้านหนองมะนาว

#### องค์ประกอบ

- การฝึกการเขียน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่อง
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

#### ๔) Production (การนำไปใช้)

- **เป้าหมาย** เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- **กิจกรรม** การให้ผู้เรียนฝึกเขียน แผนที่ของท้องถิ่นที่มีสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น วัด, สถานที่สำคัญในเหตุการณ์ต่างๆ หรือแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม
- **ตัวอย่างกิจกรรม** การให้ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน

#### ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน
- การใช้เวลาในการทำงานเป็นทีมเพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพที่สุด

#### ๕) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- **เป้าหมาย** เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- **กิจกรรม** การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- **ตัวอย่างกิจกรรม** – ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน

#### องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

**สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการ** การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยการประยุกต์ใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

๑. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
๒. Presentation: เพื่อแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เดิม
๓. Practice: ฝึกทักษะการอ่านในรูปแบบต่างๆ
๔. Production: เพื่อให้ผู้เรียนถาม-ตอบเกี่ยวกับ เนื้อหาความรู้เดิมของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
๕. Wrap-up: เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเองผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์



- นักเรียนมีโอกาสฝึกฝนเพื่อเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกและการสื่อสารทางประวัติศาสตร์ผ่านผลงานแบบฝึกหัดสร้างสรรค์
- นักเรียนจะสามารถนำเสนอเรื่องราวจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในรูปแบบที่สร้างสรรค์
- นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแสดงออกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์

### ๑๒.๒ ครู

- ครูจะมีโอกาสปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยการใช้เทคนิคที่เน้นการสื่อสารและการมีส่วนร่วมของนักเรียน
- การใช้ **Active Learning** จะช่วยให้ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและเป็นกันเอง ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ครูจะได้เรียนรู้ถึงความต้องการและความสามารถของนักเรียนมากขึ้น ทำให้สามารถปรับวิธีการสอนได้ตามความเหมาะสม

### ๑๒.๓ โรงเรียน

- โรงเรียนจะได้รับการยอมรับในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียน
- โรงเรียนจะสามารถพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

### ๑๒.๔ ชุมชน ได้รับ

- ได้เห็นผลงานของเยาวชน ชุมชนได้มีโอกาสเห็นผลงานของเยาวชน และสามารถสนับสนุนหรือร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน
- ส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเขียน และช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเขียนในชุมชน

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	-กระดาษเอ ๔	๕ รีม	๗๒๕.๐๐
		-กระดาษการ์ดขาว	๑ แพ็ค	๖๕.๐๐
		-แล็คซี้น	๕ ม้วน	๒๕๐.๐๐
		-แม็กเย็บ	๑ อัน	๖๕.๐๐



		-ลูกแม็ค	๒ กล่อง	๒๐.๐๐
		-สีไม้	๑๒ กล่อง	๗๘๐.๐๐
		-ดินสอไม้	๒ โหล	๙๕.๐๐
รวม				๒,๐๐๐.๐๐

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนสามารถทำสื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์จากภาพที่เห็นได้	ตรวจใบงาน	ใบงาน/แบบสังเกต
๒) นักเรียนสามารถบอก อธิบาย การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแบ่งปันความคิดในการสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านการใช้สื่อแบบฝึกหัดสร้างสรรค์	การสังเกตพฤติกรรมการฟัง พูด อ่าน เขียน	แบบประเมินการฟัง พูด อ่าน และเขียน
๓) นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้วิธีการสอน <b>Active Learning</b>	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ
๔) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต
๕) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๖) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกุหลาบ แห่งธรรม)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง



## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา


.....



(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ท้ายสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ .....โสธรา.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... กองแก้ว.....รับผิดชอบสอนวิชา นาฏศิลป์ไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ รายวิชานาฏศิลป์ไทย ป.๔ (ท ๑๔๑๐๔)

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( v ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

#### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

วิชานาฏศิลป์ไทย เป็นวิชาเรียนรู้เรื่องการรำรำ ถือเป็นวัฒนธรรมอันล้ำค่าของประเทศไทยส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักรู้คุณค่าวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ ผู้เรียนควรที่จะรู้จัก เข้าใจศึกษา และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง แก่ผู้อื่น และแก่สังคมโดยรวม โดยพิจารณาว่า นาฏศิลป์มีส่วนใดบ้างในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งที่เป็นกิจกรรมส่วนตัวและส่วนรวมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มนุษย์ได้ใช้นาฏศิลป์เป็นกิจกรรมส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตในเวลาปกติ และในโอกาสพิเศษอยู่ตลอดเวลา



จากการประเมินพบว่า ผู้เรียนยังขาดทักษะในการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น สังเกตได้จาก การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่า ผลการประเมินด้านการปฏิบัติทำรำ ประกอบเพลงของผู้เรียน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมาผู้เรียนขาดทักษะการปฏิบัติทำรำประกอบเพลง สังเกตการจาก การอธิบายทำรำ การปฏิบัติทำรำ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของทำรำรูปแบบต่างๆ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การเรียนของผู้เรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Simpson ที่การพัฒนาทักษะปฏิบัติ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ

**แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการปฏิบัติทำรำประกอบเพลงของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรนาฏศิลป์ จำนวน ๑ชุด ได้แก่ การปฏิบัติทำรำเบื้องต้น (นาฏยศัพท์) และ การปฏิบัติทำรำเบื้องต้น (ภาษาท่า) นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน ในวิชานาฏศิลป์ สัปดาห์ละ ๑ วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินการปฏิบัติทำรำประกอบเพลง มาร์ชอุบลราชธานี ของผู้เรียนทุกครั้ง

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ด้วยกระบวนการเรียนรู้ Learning by Doing รายวิชานาฏศิลป์ไทย สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนา นวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และ อุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชานาฏศิลป์มากยิ่งขึ้น
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
๔. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม
๕. สร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมเชิงประจักษ์ ผู้เรียนมีความชำนาญจนสามารถปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์ ในโอกาสต่างๆ



## ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๓ คน

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Simpson ที่การพัฒนาทักษะปฏิบัติ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน ส่งการออกแบบนวัตกรรม โดยใช้แบบฝึกทักษะ ๗ ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ ๑ ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการทำงานนั้นอย่างตั้งใจ

ขั้นที่ ๒ ขั้นการเตรียมความพร้อม เป็นขั้นการปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดง พฤติกรรมนั้น ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวหรือแสดง ทักษะนั้น ๆ และมีจิตใจและสภาวะอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้น ๆ

ขั้นที่ ๓ ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม เป็นขั้นที่ให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการ ตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำหรือการแสดงทักษะนั้น หรือ อาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ ๔ ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ

ขั้นที่ ๕ ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จน ผู้เรียนสามารถทำได้คล่องแคล่ว ชำนาญ เป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

ขั้นที่ ๖ ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการ ปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ ๗ ขั้นการคิดริเริ่ม เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำหรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
๒	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
๓	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม



๔	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำராเบื้องต้น รายวิชานาฏศิลป์ไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	๔.๑. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
	๔.๒ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิด ทฤษฎีการพัฒนาทักษะปฏิบัติ Simpson	- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างความสนใจจากการดูการแสดงนาฏศิลป์จาก YouTube - แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน โดยคละระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน - ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติ Simpson โดยใช้แบบฝึกทักษะการปฏิบัติทำராเบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
	๔.๓ ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน หลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
๕	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
๖	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมขั้นนำ	สื่อการแสดงนาฏศิลป์
๒. กิจกรรมขั้นสอน	บัตรภาพ
๓. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ปฏิบัติ	- บัตรภาพ - สื่อวีดิทัศน์ - ใบกิจกรรมที่ ๑
๔. นำเสนอผลงาน	- ใบกิจกรรมที่ ๒ ให้นักเรียนเขียนอธิบายการปฏิบัติทำராเบื้องต้น - บัตรภาพ
๕. สะท้อนการเรียนรู้	- แบบประเมินการปฏิบัติ - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม - กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ , สีไม้, ปากกาเคมี, ดินสอ



## ๒. โครงสร้างนวัตกรรม

### ๒.๑ องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

#### ๑. บทนำ

อธิบายการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า

#### ๒. เนื้อหาหลัก

การปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี

#### ๓. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี  
การขับร้องเพลงมาร์ชอุบลราชธานี

#### ๔. แบบทดสอบท้ายบท

แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า  
ข้อสอบปรนัยและอัตนัยที่เน้นการวิเคราะห์

#### ๕. แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน  
ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

### ๓. กระบวนการใช้นวัตกรรม

#### ๑. ขั้นเตรียมการ

ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

#### ๒. ขั้นดำเนินการ

ให้นักเรียนการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นนาฏยศัพท์และภาษาท่า  
จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การออกมาปฏิบัติทำรำหน้าชั้นเรียนและการตอบคำถามร่วมกัน

#### ๓. ขั้นสรุปผล

ทบทวนการปฏิบัติทำรำเบื้องต้นของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ  
ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบและข้อเสนอแนะ

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจสามารถปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี  
มีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจ สามารถนำเสนอและเผยแพร่ผลงานต่อผู้อื่น  
ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

#### ๑๒.๒ ครู ได้รับ

ครูมีการพัฒนาเทคนิคการสอนด้านทักษะปฏิบัติทำรำเบื้องต้น ประกอบเพลงมาร์ชอุบลราชธานี  
ครูมีนวัตกรรมแบบฝึกทักษะทำรำเบื้องต้นเป็นเครื่องมือใช้จัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และมี  
ประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้

#### ๑๒.๓ โรงเรียน ได้รับ

สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน โดยการนำนักเรียนร่วมแสดงในกิจกรรมต่างๆ

#### ๑๒.๔ ชุมชน ได้รับ




ได้เห็นผลงานการแสดงของนักเรียนและมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน  
ส่งเสริมวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ	จัดทำแบบฝึก - กระดาษ ดับเบิลเอ - กระดาษสีทำปก - สันรูด	๒๓ ชุด ๓ รีม ๑ ห่อ ๑ แพ็ค	๓๖๐ ๕๐ ๓๐
๒) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	- กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ - สีไม้คอลสัน ๒๔ สี - ปากกาเมจิกหลากสี	๓ กล่อง ๒ แพ็ค	๑๕๐ ๓๐๐ ๒๑๐
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดประกอบการแสดงรำมารช อุบลราชธานี - เสื้อแขนกระบอก - ผ้าถุง - สไบ		๔,๐๐๐
รวม ห้าพันบาทถ้วน				๕,๐๐๐

### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติทำรำเบื้องต้น	ประเมินผ่านใบงานกิจกรรม	ประเมินใบงานกิจกรรม
๒) นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำเบื้องต้นได้ถูกต้องด้วยตนเอง	การสังเกต	แบบสังเกต
๓. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สังเกต , สอบถาม	แบบสังเกต , แบบสอบถาม
๔. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวโสธรา กองแก้ว)  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ



## 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา


.....



(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ท้ายสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ.....นาย.....ชื่อผู้จัดทำ.....พชรพนธ์.....นามสกุลผู้จัดทำ.....ก้านเพชร  
รับผิดชอบสอนวิชา.....การงานอาชีพ.....ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ ๕ รายวิชา การงานอาชีพ.(ง๑๕๑๐๑).....

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลำไผ่หรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชาการงานอาชีพ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

- ( √ ) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ผึกฝน อธิบายกระบวนการเทคโนโลยีสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามกระบวนการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิด นำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ กระบวนการแก้ปัญหาสนองความต้องการในงานที่ผลิต การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความ ด้วยตนเอง ซึ่งคุณครูจะเป็นพี่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือเพื่อให้ นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญ สำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางอาชีพ ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ พบว่า คุณภาพนักเรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จะต้องมีความสามารถในการสร้างประสบการณ์อาชีพ เพื่อการเตรียมตัว เข้าสู่อาชีพ การหางาน การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ๔ ลักษณะ ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ โดยเฉพาะ ส่งเสริมความรู้พื้นฐานงาน อาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลอยใต้น้ำหรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการ ทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติ มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในงาน ทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

ผลการประเมินด้านกระบวนการทำงาน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปี การศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนขาดทักษะการฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ เพื่อให้ ผู้เรียน เกิดทักษะกระบวนการต่างๆ จากการใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญา เพื่อส่งเสริมสืบสานปราชญ์หรือภูมิปัญญา ท้องถิ่น เกิดเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีมารยาทในการทำงานกับครอบครัว และผู้อื่น มีคุณธรรมในการประกอบ อาชีพ ตลอดจนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนการงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ พบว่า สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้การ งานอาชีพในปัจจุบัน ปัญหาพื้นฐานของนักเรียนในเรื่องการเรียนรู้การงานอาชีพที่ยังขาดทักษะความรู้ความเข้าใจ ความกระตือรือร้น การมีทักษะที่จำเป็นในการทำงานง่ายๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่ได้ ทำให้ไม่สามารถฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงานปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมิน กระบวนการทำงานและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งมาจากนักเรียนมีพื้นฐานและทักษะ ที่แตกต่างกัน นักเรียนบางคนอาจไม่เห็นความสำคัญของการเรียนการงานอาชีพ ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนการงานอาชีพทำให้ไม่มีกำลังใจในการเรียน การทำงาน และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชา อื่นๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด เพราะทักษะกระบวนการทำงานที่ดีจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ ในการเรียนวิชาการงานอาชีพ มีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ผึกฝน การปฏิบัติ และการ สร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน โดยนักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมเกิด ทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพได้

จากปัญหาดังกล่าว การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ ที่หลากหลาย ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และที่สำคัญคือ **ทักษะด้านอาชีพ** ซึ่งเป็น พื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงในอนาคต โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วง วัยที่สามารถเริ่มปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบอาชีพอย่างเป็นรูปธรรม จากการศึกษาสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ พบว่า นักเรียนยังขาดความสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับงานอาชีพ มีทักษะในการ ปฏิบัติงานจริงน้อย และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังขาดกิจกรรมที่ช่วย กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง



กิจกรรมปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ (hydroponic vegetables) เป็นพืชผักที่ปลูกโดยไม่ต้องใช้ดิน แต่ใช้สารละลายที่มีธาตุอาหารสำหรับพืชแทน ทำให้รากพืชสามารถดูดซับสารอาหารได้โดยตรง ส่งผลให้เจริญเติบโตได้ดีและรวดเร็วในพื้นที่จำกัด ซึ่งนอกจากจะเป็นกิจกรรมที่ง่ายต่อการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถบูรณาการความรู้ด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสิ่งแวดล้อมได้อย่างกลมกลืน โดยเฉพาะการใช้ **กระบอกลำไย** ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น มีความแข็งแรงทนทาน สามารถกักเก็บน้ำได้

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง โดยใช้กระบวนการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลำไย เพื่อส่งเสริมความรู้พื้นฐานด้านงานอาชีพให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการทำงาน ฝึกความคิดสร้างสรรค์ เห็นคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดในการดำเนินชีวิต หรือประกอบอาชีพในอนาคตได้จึงหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงระบบการจัดการเรียนการสอนงานอาชีพโดยคิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการงานอาชีพ โดยบูรณาการเชื่อมโยง ๑ กิจกรรม การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลำไยหรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเป็นการสอนทักษะที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เพื่อให้สามารถใช้ทักษะกระบวนการทำงานได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องเหมาะสม โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาทักษะการ คิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ การสื่อสารการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็น และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศมาใช้อย่างเหมาะสม โดยผู้สอนลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระบวนการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพเรียนมากขึ้น มีความสนุกสนานในการเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาการงานอาชีพ ทำให้นักเรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้าพเจ้าได้ได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

#### ๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ โดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อฝึกฝนทักษะ และประสบการณ์จริงให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ

#### ๒. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การทดลอง การทำงานกลุ่ม หรือการสร้างชิ้นงาน ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้ง ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

#### ๓. แนวคิดเกี่ยวกับปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ (hydroponic vegetables)

พืชผักที่ปลูกโดยไม่ต้องใช้ดิน แต่ใช้สารละลายที่มีธาตุอาหารสำหรับพืชแทน ทำให้รากพืชสามารถดูดซับสารอาหารได้โดยตรง ส่งผลให้เจริญเติบโตได้ดีและรวดเร็วในพื้นที่จำกัด

#### ๔. ไม้ไผ่และคุณสมบัติของไม้ไผ่

คุณสมบัติเด่นของไม้ไผ่ ได้แก่ ความแข็งแรง ที่สูงกว่าไม้จริงหลายเท่า แต่มีน้ำหนักเบา ยืดหยุ่น ทนทานต่อการกัดเซาะ และแรงกดทับได้ดี นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติทางกายภาพที่เหมาะสมกับงานหลายประเภท



เช่น การดูดซับความชื้น การป้องกันรังสี UV และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม คุณสมบัติทางกายภาพและกลไกความแข็งแรงและความยืดหยุ่นไม้ไผ่มีคุณสมบัติความแข็งแรงและความเหนียวสูงมาก เทียบเท่าหรือสูงกว่าไม้เชิงพาณิชย์ทั่วไปหลายเท่าตัว ทำให้เหมาะสำหรับงานโครงสร้างและวัสดุที่ต้องการรับน้ำหนัก ความต้านทานแรงอัด มีความแข็งแรงในการอัดที่ต่ำเยี่ยม สามารถรับแรงกดได้มาก ความทนทานต่อการกัดเซาะ ระบบรากที่หนาแน่นช่วยยึดดินได้ดีเยี่ยม จึงป้องกันการพังทลายของหน้าดินตามริมฝั่งแม่น้ำหรือพื้นที่เสี่ยงได้ น้ำหนักเบา แม้จะแข็งแรง แต่ไม้ไผ่มีน้ำหนักเบา ทำให้เป็นวัสดุที่เหมาะสมสำหรับการนำไปทำ โครงสร้างหรือผลิตภัณฑ์ที่ต้องการลดน้ำหนัก ความยืดหยุ่นและโค้งงอได้ ไม้ไผ่สามารถโค้งงอได้ดีโดยไม่หัก ทำให้สามารถนำมาใช้ตัดแปลงเป็นโครงสร้างและสิ่งของต่าง ๆ ได้หลากหลาย คุณสมบัติทางเคมีและธรรมชาติเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การเติบโตที่รวดเร็วและสามารถหมุนเวียนได้ ทำให้ไม้ไผ่เป็นทางเลือกที่ยั่งยืนและลดแรงกดดันต่อป่าไม้ ดูดซับความชื้น เส้นใยไม้ไผ่มีคุณสมบัติดูดซับความชื้นได้ดี ทำให้รู้สึกเย็นสบายและไม่อับชื้นเมื่อสวมใส่ ป้องกันแบคทีเรียและรังสี UV มีคุณสมบัติในการยับยั้งการเจริญเติบโตของแบคทีเรีย และป้องกันรังสีอัลตราไวโอเล็ตได้ดี ทนทานต่อสารเคมีและรอยขีดข่วน เส้นใยไม้ไผ่มีความทนทานและทนต่อรอยขีดข่วนได้ดี

สังเคราะห์และวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของนักเรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือแบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่พัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ด้วยกระบอกไม้ไผ่ ของนักเรียน ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในส่วนที่เพิ่มเติม หรือเสริมจากหนังสือเรียน ทั้งยังช่วยเสริมทักษะกระบวนการทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะจะทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกไม้ไผ่หรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการแก้ปัญหานักเรียนให้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน และเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต

ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรการงานอาชีพ จำนวน ๓ ชุด ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับไม้ไผ่ ( bamboo )

- ชนิดของไม้ไผ่
- คุณสมบัติของไม้ไผ่
- ประโยชน์ของไม้ไผ่

#### ๒. ขั้นตอนการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์

- การเตรียมอุปกรณ์
  - การเพาะเมล็ด
  - การอนุบาลต้นกล้า
  - การทำต้นกล้าลงปลูก
  - การดูแล บำรุง หลังจากการปลูก
  - การเก็บเกี่ยวผลผลิตและการบรรจุภัณฑ์

#### ๓. การประยุกต์ใช้ไม้ไผ่และวัสดุเหลือใช้อื่นมาทำเป็นภาชนะปลูก

๔. สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ ( K ) , ทักษะ ( P ) , คุณลักษณะ ( A ) ได้แก่

- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ



- แบบประเมินทักษะกระบวนการ ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ
- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

#### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญพระเวศ บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ตรงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่รายวิชาการงานอาชีพและรายวิชาอื่นๆ ยังค่อนข้างต่ำ เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการงานอาชีพให้สูงขึ้น

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลอยน้ำใต้น้ำหรือวัสดุเหลือใช้ รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนา นวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนากิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลอยน้ำใต้น้ำหรือวัสดุเหลือใช้
- ๗.๒ เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลอยน้ำใต้น้ำหรือวัสดุเหลือใช้ ที่มีต่อความรู้พื้นฐานด้านงานอาชีพของนักเรียน
- ๗.๓ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลอยน้ำใต้น้ำหรือวัสดุเหลือใช้

#### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่...๕...ปีการศึกษา...๒๕๖๘ จำนวน...๑๔.....คน

#### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี

ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้นจะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากแนวคิดของนักการศึกษา เช่น John Dewey, Jean Piaget และ Lev Vygotsky ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเมื่อได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการปฏิบัติ กิจกรรมที่ใช้แนวทาง ABL มักจะมีลักษณะดังนี้

๑. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
๒. ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
๓. มีการบูรณาการความรู้จากหลากหลายวิชา
๔. ส่งเสริมการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)
๕. เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริงหรือท้องถิ่น



ลำดับ	ขั้นตอน ABL	
๑	ตั้งคำถาม (Questioning)	นักเรียนตั้งถามเกี่ยวกับการปลูกพืช
๒	สำรวจ (Exploring)	นักเรียนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปลูกผักแบบไฮโดรโปนิคส์ และ ไม้ไผ่
๓	ลงมือทำ (Doing)	นักเรียนทดลองการปลูกผักไฮโดรโปนิคส์แบบใช้กล่องโฟมและกระบอกไม้ไผ่
๔	สะท้อนผล (Reflecting)	วิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
๕	สรุปและต่อยอด (Applying)	เก็บเกี่ยวผลผลิตหรือพัฒนาเป็นอาชีพ



การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น โดยเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ และนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติจากใบยางนา เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับแนวคิด ABL เพราะผู้เรียนจะได้ คิด ออกแบบ ลงมือทำ และสะท้อนผล ด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะอาชีพ

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า จากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิบูล, ๒๕๕๕) ในวิชาการงานอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลการสอน ๕Es (5Es Instructional Model) ๕ ขั้นตอน

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ

กระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมอธิบายกับนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา

นักเรียนแบ่งกลุ่มหรือตามความเหมาะสม เพื่อสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับกิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์และประโยชน์ของไม้ไผ่ รายวิชาการงานอาชีพ ที่พบเห็นในท้องถิ่นของตนเอง

ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาอภิปราย ครูชี้แนะให้เข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ควรคำนึงขณะทำกิจกรรม คือ ความปลอดภัย ในการทำกิจกรรมที่ดีจะต้องลงมือทำด้วยความตั้งใจและความประณีตเพื่อให้ผลงานสำเร็จตามที่วางแผนการทำงานไว้

ขั้นที่ ๔ ขยายความเข้าใจ

เมื่อเกิดข้อผิดพลาดขึ้น ควรมีสติและหาแนวทางการแก้ไขตามความเหมาะสม เพื่อให้การทำงานนั้น ๆ เสร็จและประสบความสำเร็จ ลงมือทำกิจกรรมตามขั้นตอน มีการวางแผนของนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างอิสระ โดยมีวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ ๕ ตรวจสอบผล

ร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการทำกิจกรรม เพื่อให้การปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลำไผ่สำเร็จไปได้ด้วยดี ถูกต้องและปลอดภัย

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละแผน ผ่านการสะท้อนความคิด (Reflection) หรือสื่อสร้างสรรค์ เช่น Mind Map หรือการอภิปรายกลุ่ม

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



## ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ</li> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้</li> <li>- ศึกษากระบวนการสอนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL)</li> <li>- ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม</li> </ul>
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL)</li> <li>-ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ หลักสูตรการงานอาชีพ จำนวน ๓ ชุด ได้แก่               <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ความรู้เกี่ยวกับไม้ไผ่ ( bamboo )                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชนิดของไม้ไผ่</li> <li>- คุณสมบัติของไม้ไผ่</li> <li>- ประโยชน์ของไม้ไผ่</li> </ul> </li> <li>๒. ขั้นตอนการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเตรียมอุปกรณ์</li> <li>- การเพาะเมล็ด</li> <li>- การอนุบาลต้นกล้า</li> <li>- การทำต้นกล้าลงปลูก</li> <li>- การดูแล บำรุง หลังจากการปลูก</li> <li>- การเก็บเกี่ยวผลผลิตและการบรรจุภัณฑ์</li> </ul> </li> <li>๓. การประยุกต์ใช้ไม้ไผ่และวัสดุเหลือใช้อื่นมาทำ เป็นภาชนะปลูก</li> <li>๔.สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ (K) , ทักษะ (P) , คุณลักษณะ (A) ได้แก่                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน</li> <li>ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ</li> <li>- แบบประเมินทักษะกระบวนการ</li> <li>ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ</li> <li>- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้</li> <li>ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	- ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ
๒.๒ ขั้นสอนเนื้อหาใหม่	- ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน ๕ ขั้นตอน ๑) หาสิ่งที่รู้เกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หาสิ่งที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ ๒) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้ และวิธีการแก้ไขปัญหาในกิจกรรมการดำเนินงาน ๓) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing) ๔) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน
๒.๓ ขั้นฝึกทักษะอิสระ	- นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาก็ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล
๒.๔ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล	- เพื่อให้นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหาด้านการงานอาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง



กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	กระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
<b>ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</b> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	- มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง
<b>ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</b> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	- สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางอาชีพ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์โดยใช้กระบอกลำไย วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางการงานอาชีพต่อไป

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
<b>ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ</b>	- กระตุ้นความสนใจผู้เรียนให้สนใจในบทเรียนโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม กระตุ้นให้เกิดคำถาม อยากรู้อยากลอง - แบบทดสอบก่อนเรียน - คลิปวีดีโอ - ชมสถานที่จริงในการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ ที่เคยทำมาแล้ว
<b>ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา</b>	- ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - นักเรียนทดลองปลูกผักแบบใช้ดินและแบบไฮโดรโปนิกส์ มีการบันทึกข้อมูล เปรียบเทียบและวิเคราะห์
<b>ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้</b>	- คลิป VDO กิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ - ฐานการเรียนรู้กิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ - ใบความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์



	นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน โดยครูสรุปหลักการการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ เช่น การใช้ปุ๋ยAB การเพาะเมล็ด การบำรุงดูแล ฯลฯ
<b>ขั้นที่ ๔ ขยายความเข้าใจ</b>	-นักเรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้สถานการณ์ใหม่ หรือสร้างผลงานชิ้นใหม่ เช่น การงอกไม้ไฟ ใช้วัสดุเหลือใช้มาทำในการปลูก
<b>ขั้นที่ ๕ ตรวจสอบผล</b> - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน -ประเมินความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียน -การประเมินตนเอง ประเมินโดยเพื่อน และครูประเมิน -ใช้แบบประเมินการทำงาน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความเรียบร้อย ความเหมาะสมของวัสดุ -ให้นักเรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้

### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑) รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนการสอนในวิชาการงานอาชีพตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้การสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้น จะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

#### กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

##### ๑ การวางแผน (Plan)

๑. ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อมูลนักเรียนรายบุคคล
  ๒. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
  ๓. ศึกษากระบวนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
  ๔. ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมศึกษา วิธีการสอนตามกระบวนการ ๔ ขั้นตอน สร้างแบบฝึกทักษะ จำนวน ๓ ชุด ชุดละ ๓ กิจกรรม รวม ๙ กิจกรรม ประกอบด้วย
    - แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ ความรู้เกี่ยวกับไม้ไผ่ (bamboo) จำนวน ๓ กิจกรรม
      - ชนิดของไม้ไผ่ จำนวน ๑ กิจกรรม
      - คุณสมบัติของไม้ไผ่ จำนวน ๑ กิจกรรม
      - ประโยชน์ของไม้ไผ่ จำนวน ๑ กิจกรรม
- แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ ขั้นตอนการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ จำนวน ๓ กิจกรรม
- การเตรียมอุปกรณ์



- การอนุบาลต้นกล้าและการเพาะเมล็ดการนำต้นกล้าลงปลูก
  - การดูแล บำรุง หลังจากการปลูกและการเก็บเกี่ยวผลผลิตและการบรรจุภัณฑ์
- แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การประยุกต์ใช้ไม้ไผ่และวัสดุเหลือใช้อื่นมาทำเป็นภาชนะปลูก จำนวน ๓

กิจกรรม

๕. สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ (K) , ทักษะ (P) , คุณลักษณะ (A) ได้แก่

- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะกระบวนการ ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ
- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูงานอาชีพ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน

## ๒ ชั้นการดำเนินงาน D (Do)

นำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะ กิจกรรมนำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน

### ๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ

### ๒.๒ ขั้นสอนเนื้อหาใหม่

ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน ๔ ขั้นตอน

๑) หาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ - ๕ คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หาสิ่งที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ

๒) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหาในกิจกรรมการดำเนินงาน

๓) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้นั้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลงมือทดลองอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาก็จะคล่องแคล่วอาจลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)

๔) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน

### ๒.๓ ขั้นฝึกทักษะอิสระ

นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล



## ๒.๔ ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล

เพื่อให้นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหาทางการงานอาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน ดังนี้

### ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง

### ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางอาชีพ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ด้วยกระบอกไม้ไผ่ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางการงานอาชีพต่อไป

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๗๕ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓
- เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ

### ๑๒.๒ ครูได้รับ

- ได้พัฒนานักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ได้เครื่องมือในการสอน นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ
- ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้
- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

### ๑๒.๓ โรงเรียนได้รับ

- ยกระดับคุณภาพการศึกษา ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการพัฒนาทักษะชีวิตเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน
- ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในโรงเรียน

### ๑๒.๔ ชุมชนได้รับ

- ความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษาเนื่องจากการสร้างและพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อในการพัฒนานักเรียนในชุมชน ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา



## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน (บาท)	เป็นเงิน (บาท)
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดฝึกการปลูกผักไฮโดรโป นิกส์	๗,๐๐๐	๗,๐๐๐

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๗๕ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบหลังเรียน
๒. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกัน ในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
๓. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการ ลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมิน	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายพชรพนธ์ ก้านเพชร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

## ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่  
โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน



( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา

ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ.....นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ.....สิริวิษญ์.....นามสกุลผู้จัดทำ.....ไชยโคตร.  
รับผิดชอบสอนวิชา การงานอาชีพ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒ รายวิชา การงานอาชีพ (ง๒๒๑๐๑).....

### ๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชา การงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

### ๓.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕.ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (v) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

- ( ) โครงการใหม่ ( v ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ผึกฝน อธิบายกระบวนการเทคโนโลยีสร้างสิ่งของเครื่องใช้ตามกระบวนการ ออกแบบโดยถ่ายทอดความคิด นำไปสู่การสร้างต้นแบบของสิ่งของเครื่องใช้ กระบวนการแก้ปัญหาสนองความต้องการในงานที่ผลิต การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน นักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการแสวงหาความ ด้วยตนเอง ซึ่งคุณครูจะเป็นพี่เลี้ยงที่ให้การช่วยเหลือเพื่อให้ นักเรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงมีความสำคัญ สำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางอาชีพ ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ พบว่า คุณภาพนักเรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จะต้องมีความสามารถในการสร้างประสบการณ์อาชีพ เพื่อการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ การหางาน การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ๔ ลักษณะ ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ โดยเฉพาะ ส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติ มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

ผลการประเมินด้านกระบวนการทำงาน ของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนขาดทักษะการฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงาน ทำงานเป็นขั้นตอนและเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียน เกิดทักษะกระบวนการต่างๆ จากการใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญา เพื่อส่งเสริมสืบสานปราชญ์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เกิดเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีมารยาทในการทำงานกับครอบครัว และผู้อื่น มีคุณธรรมในการประกอบอาชีพ ตลอดจนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนการงานอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้การงานอาชีพในปัจจุบัน ปัญหาพื้นฐานของนักเรียนในเรื่องการเรียนรู้การงานอาชีพที่ยังขาดทักษะความรู้ความเข้าใจ ความกระตือรือร้น การมีทักษะที่จำเป็นในการทำงานง่ายๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่ได้ ทำให้ไม่สามารถฝึกปฏิบัติ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ในการทำงาน เห็นคุณค่าของการทำงานปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินกระบวนการทำงานและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งมาจากนักเรียนมีพื้นฐานและทักษะที่แตกต่างกัน นักเรียนบางคนอาจไม่เห็นความสำคัญของการเรียนการงานอาชีพ ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนการงานอาชีพทำให้ไม่มีกำลังใจในการเรียน การทำงาน และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด เพราะทักษะกระบวนการทำงานที่ดีจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาการงานอาชีพ มีความสามารถในการศึกษาเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเกต ผึกฝน การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน โดยนักเรียนต้องเป็นผู้ฝึกหัดการเรียนรู้จากการปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพได้

จากปัญหาดังกล่าว การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่หลากหลาย ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และที่สำคัญคือ **ทักษะด้านอาชีพ** ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงในอนาคต โดยเฉพาะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สามารถเริ่มปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบอาชีพอย่างเป็นรูปธรรม จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า นักเรียนยังขาดความสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับงานอาชีพ มีทักษะในการปฏิบัติงานจริงน้อย และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังขาดกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง



**กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (Natural Dye & Eco Print)** เป็นกระบวนการสร้างลวดลายลงบนผ้า โดยใช้ใบไม้ ดอกไม้ หรือวัตถุดิบจากธรรมชาติ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) เพื่อถ่ายทอดสีและลวดลายออกมา ซึ่งนอกจากจะเป็นกิจกรรมที่ง่ายต่อการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถบูรณาการความรู้ด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และสิ่งแวดล้อมได้อย่างกลมกลืน โดยเฉพาะการใช้ **ใบยางนา** ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น มีสีส้มและลวดลายเฉพาะตัวเมื่อนำมาพิมพ์ลงบนผ้า

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) เพื่อส่งเสริมความรู้พื้นฐานด้านงานอาชีพให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการทำงาน ฝึกความคิดสร้างสรรค์ เห็นคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดในการดำเนินชีวิต หรือประกอบอาชีพในอนาคตได้จึงหาแนวทางแก้ไขปรับปรุงระบบการจัดการเรียนการสอนงานอาชีพโดยคิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการงานอาชีพ โดยบูรณาการเชื่อมโยง ๑ กิจกรรม การพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเป็นการสอนทักษะที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เพื่อให้สามารถใช้ทักษะกระบวนการทำงานได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องเหมาะสม โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็น และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้สอนลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระบวนการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพเรียนมากขึ้น มีความสนุกสนานในการเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาการงานอาชีพ ทำให้นักเรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้าพเจ้าได้ได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

### ๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อฝึกฝนทักษะ และประสบการณ์จริงให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ

### ๒. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การทดลอง การทำงานกลุ่ม หรือการสร้างชิ้นงาน ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

### ๓. แนวคิดเกี่ยวกับผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (Eco Print)

ผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (Eco Print) เป็นกระบวนการพิมพ์ลวดลายจากวัตถุดิบธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ ลงบนผืนผ้า โดยใช้วิธีการทาบหรืออบไอน้ำ เพื่อถ่ายโอนสีจากพืชลงบนผืนผ้า ซึ่งเป็นกระบวนการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ปลอดภัย และสามารถใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นได้อย่างคุ้มค่า

### ๔. ใบยางนาและคุณสมบัติในการพิมพ์ลาย



ใบยางนา (Dipterocarpus alatus) มีลักษณะใหญ่ เส้นใบชัดเจน พื้นผิวเรียบ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) ลงบนผ้าจะสามารถถ่ายทอดลวดลายที่ชัดเจน สีสดง่าย และไม่เป็นอันตราย จึงเหมาะอย่างยิ่งสำหรับการใช้ในกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ

สังเคราะห์และวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของนักเรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่พัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) ของนักเรียน ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในส่วนที่เพิ่มเติม หรือเสริมจากหนังสือเรียน ทั้งยังช่วยเสริมทักษะกระบวนการทำงาน กระบวนการเทคโนโลยี กระบวนการแก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนทำแบบฝึกทักษะจะทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการทำงาน กระบวนการแก้ปัญหาของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน และเกิดทักษะกระบวนการที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต

ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรการงานอาชีพ จำนวน ๓ ชุด ได้แก่

๑. ความรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ลายธรรมชาติ (Eco Printing)

- ชนิดของผ้า
- คุณสมบัติของผ้า
- ใบไม้ รูปร่าง สีของใบไม้

๒. ขั้นตอนการทำผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ

- การเตรียมและปฏิบัติการทុบผ้าพิมพ์ลายใบไม้ลงบนผ้า

๓. การออกแบบผลงานและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

- ผ้าคลุมไหล่, กระเป๋า, ผ้าเช็ดหน้า, ผ้าปูโต๊ะ ฯลฯ

๔. สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ (K) , ทักษะ (P) , คุณลักษณะ (A) ได้แก่

- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะกระบวนการ ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ
- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จุดแข็งที่พบคือเป็นสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสวนสาธารณะประโยชน์ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้านที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้ อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ตรงฟ้าห่วน มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจาก



ชุมชน ผู้นำชุมชน และหน่วยงานราชการต่างๆ ในส่วนที่เป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ ยังขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่รายวิชาการงานอาชีพและรายวิชาอื่นๆ ยังค่อนข้างต่ำ เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการงานอาชีพให้สูงขึ้น

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนาทกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชา การงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนาวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒
- ๗.๒ เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติที่มีต่อความรู้พื้นฐานด้านงานอาชีพของนักเรียน
- ๗.๓ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติจากใบบางนา

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒...ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน.....๓๒.....คน

### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี

#### ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้นจะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เฉลี่ยสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

#### แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้อันเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้



แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากแนวคิดของนักการศึกษา เช่น John Dewey, Jean Piaget และ Lev Vygotsky ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเมื่อได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการปฏิบัติกิจกรรมที่ใช้แนวทาง ABL มักจะมีลักษณะดังนี้

๑. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
๒. ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
๓. มีการบูรณาการความรู้จากหลากหลายวิชา
๔. ส่งเสริมการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)
๕. เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริงหรือท้องถิ่น



ลำดับ	ขั้นตอน ABL	
๑	ตั้งคำถาม (Questioning)	นักเรียนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับไวยาธนา และวิธีพิมพ์ลาย
๒	สำรวจ (Exploring)	นักเรียนทดลองเก็บใบไม้ วางรูปแบบ พิจารณาโครงสร้างใบ
๓	ลงมือทำ (Doing)	กิจกรรมทำไวยาธนาลงบนผ้า ทำการพิมพ์ลาย
๔	สะท้อนผล (Reflecting)	วิเคราะห์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
๕	สรุปและต่อยอด (Applying)	นำผลงานไปจัดแสดง หรือพัฒนาเป็นสินค้าอาชีพ

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น โดยเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ และนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติจากไวยาธนา เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับแนวคิด ABL เพราะผู้เรียนจะได้ คิด ออกแบบ ลงมือทำ และสะท้อนผล ด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะอาชีพ

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้



สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่า จากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, ๒๕๕๘) ในวิชาการงานอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต การใช้เทคโนโลยีและการจัดการตนเองในวิชาการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลการสอน ๕Es (๕Es Instructional Model) ๕ ขั้นตอน

### ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ

กระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมอธิบายกับนักเรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

### ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา

นักเรียนแบ่งกลุ่มหรือตามความเหมาะสม เพื่อสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) รายวิชาการงานอาชีพ ที่พบเห็นในท้องถิ่นของตนเอง

### ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาอภิปราย ชี้แนะให้เข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ควรคำนึงขณะทำกิจกรรม คือ ความปลอดภัย ในการทำกิจกรรมที่ดีจะต้องลงมือทำด้วยความตั้งใจและความประณีตเพื่อให้ผลงานสำเร็จตามที่วางแผนการทำงานไว้

### ขั้นที่ ๔ ขยายความเข้าใจ

เมื่อเกิดข้อผิดพลาดขึ้น ควรมีสติและหาแนวทางการแก้ไขตามความเหมาะสม เพื่อให้ชิ้นงานนั้น ๆ เสร็จและประสบความสำเร็จ ลงมือทำกิจกรรมตามขั้นตอน มีการวางแผนของนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างอิสระ โดยมีวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม

### ขั้นที่ ๕ ตรวจสอบผล

ร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการทำกิจกรรม เพื่อให้การประดิษฐ์ของใช้ของตกแต่งจากวัสดุในโรงเรียนหรือท้องถิ่นเกิดประโยชน์และคุ้มค่ามากที่สุด ผู้ประดิษฐ์ที่ดีควรศึกษาหลักการทำงานประดิษฐ์อย่างละเอียด พิจารณาถึงความคุ้มค่าและคำนึงถึงความปลอดภัย ขณะปฏิบัติงาน เนื่องจากการทำงานประดิษฐ์มีโอกาสเสี่ยงต่ออันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการสัมผัสวัสดุต่าง ๆ เช่น สารเคมี สีสผสมอาหาร ฯลฯ

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละแผน ผ่านการสะท้อนความคิด (Reflection) หรือสื่อสร้างสรรค์ เช่น Mind Map หรือการอภิปรายกลุ่ม

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑.ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้



	<p>การงานอาชีพ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</li> <li>- ศึกษากระบวนการสอนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL)</li> <li>- ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม</li> </ul>
<p><b>๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)</b></p> <p>- การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL)</li> <li>- ออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรการงานอาชีพ จำนวน ๓ ชุด ได้แก่             <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ความรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ลายธรรมชาติ (Eco Printing)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชนิดของผ้า</li> <li>- คุณสมบัติของผ้า</li> <li>- ไข่ม้วน รูปร่าง สีของไข่ม้วน</li> </ul> </li> <li>๒. ขั้นตอนการทำผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเตรียมและปฏิบัติการทុผ้าพิมพ์ลายไข่ม้วนลงบนผ้า</li> </ul> </li> <li>๓. การออกแบบผลงานและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- ผ้าคลุมไหล่, กระเป๋า, ผ้าเช็ดหน้า, ผ้าปูโต๊ะ ฯลฯ</li> </ul> </li> <li>๔. สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ (K) , ทักษะ (P) , คุณลักษณะ (A) ได้แก่                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน</li> <li>ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ</li> <li>- แบบประเมินทักษะกระบวนการ</li> <li>ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ</li> <li>- แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้</li> <li>ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul>
<b>กระบวนการ/ขั้นตอน</b>	<b>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</b>
<b>๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ</li> </ul>



<p><b>๒.๒ ขั้นสอนเนื้อหาใหม่</b></p>	<p>- ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน ๕ ขั้นตอน</p> <p>๑) หน้าที่เกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ - ๕ คน ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมอง หน้าที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ</p> <p>๒) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหาในกิจกรรมการดำเนินงาน</p> <p>๓) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นที่ได้นั้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)</p> <p>๔) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมาแนะนำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไขปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน</p>
<p><b>๒.๓ ขั้นฝึกทักษะอิสระ</b></p>	<p>- นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาค้นคว้าได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล</p>
<p><b>๒.๔ ขั้นสรุปทบทวนและประเมินผล</b></p>	<p>- เพื่อให้ นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหามาทางการทำงาน อาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน</p>
<p><b>กระบวนการ/ขั้นตอน</b></p>	<p><b>กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป</b></p>
<p><b>ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</b></p> <p>- การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม</p>	<p>- มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้ นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง</p>



<p><b>ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</b></p> <p>- ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ</p>	<p>- สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางอาชีพ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะส่งเสริมความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้การทบทวนกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางงานอาชีพต่อไป</p>
---	--

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
<p><b>ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ</b></p>	<p>-กระตุ้นความสนใจผู้เรียนให้สนใจในบทเรียนโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม กระตุ้นให้เกิดคำถาม อยากรู้ อยากลอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-แบบทดสอบก่อนเรียน</li> <li>-คลิปวิดีโอ</li> <li>-แสดงผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติจริงๆ ที่เคยทำมาแล้ว</li> </ul>
<p><b>ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา</b></p>	<p>-ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>-นักเรียนทดลองใช้ใบไม้หลายชนิดทาบบนผ้า สังเกตผลลัพธ์ สี ความชัดเจน รูปทรง มีการบันทึกข้อมูล เปรียบเทียบและวิเคราะห์</p>
<p><b>ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้</b></p>	<p>-คลิป VDO กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ</p> <p>-ฐานการเรียนรู้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา)</p> <p>-ใบความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา)</p> <p>นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมมือกันปฏิบัติงาน โดยครูสรุปหลักการพิมพ์ลายจากธรรมชาติ หลักการทาบ เช่น ความชื้น การเลือกใบไม้ การใช้ผ้า ฯลฯ</p>
<p><b>ขั้นที่ ๔ ขยายความเข้าใจ</b></p>	<p>-นักเรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้สถานการณ์ใหม่ หรือสร้างผลงานชิ้นใหม่ เช่น ออกแบบสินค้า DIY จากผ้าพิมพ์ลาย เช่น ถุงผ้า การ์ด กระเป๋า เขียนขั้นตอนการทำให้เป็นแผ่นพับหรือคลิปวิดีโอ</p>
<p><b>ขั้นที่ ๕ ตรวจสอบผล</b></p> <p>- นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-แบบทดสอบหลังเรียน</li> <li>-ประเมินความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียน</li> <li>-การประเมินตนเอง ประเมินโดยเพื่อน และครูประเมิน</li> <li>-ใช้แบบประเมินชิ้นงาน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความเรียบร้อยความเหมาะสมของวัสดุ</li> <li>-ให้นักเรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้</li> </ul>



## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑) รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนการสอนในวิชาการงานอาชีพตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้การสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้น จะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

### กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

#### ๑ การวางแผน (Plan)

๑. ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อมูลนักเรียนรายบุคคล
  ๒. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
  ๓. ศึกษากระบวนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
  ๔. ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมศึกษา วิธีการสอนตามกระบวนการ ๔ ขั้นตอน สร้างแบบฝึกทักษะ จำนวน ๓ ชุด ชุดละ ๔ กิจกรรม รวม ๑๒ กิจกรรม ประกอบด้วย
 

แบบฝึกทักษะชุดที่ ๑ ความรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ลายธรรมชาติ (Eco Printing)	จำนวน ๔ กิจกรรม
- ชนิดของผ้า	จำนวน ๑ กิจกรรม
- คุณสมบัติของผ้า	จำนวน ๑ กิจกรรม
- ใบไม้, รูปร่าง	จำนวน ๑ กิจกรรม
- สีของใบไม้	จำนวน ๑ กิจกรรม
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๒ ขั้นตอนการทำผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ	จำนวน ๔ กิจกรรม
- การเตรียมและปฏิบัติการทុผ้าพิมพ์ลายใบไม้ลงบนผ้า	
แบบฝึกทักษะชุดที่ ๓ การออกแบบผลงานและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์	จำนวน ๔ กิจกรรม
- ผ้าปูโต๊ะ, กระเป๋า, ผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ	
  ๕. สร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผล จำนวน ๓ ชนิด ประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน ความรู้ (K) , ทักษะ (P) , คุณลักษณะ (A) ได้แก่
 

-แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก	จำนวน ๒๐ ข้อ
-แบบประเมินทักษะกระบวนการ ระดับคุณภาพ ๓ ระดับ	จำนวน ๑๐ ข้อ
-แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ	จำนวน ๑๐ ข้อ
- นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูการงานอาชีพ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานของนักเรียน

#### ๒ ขั้นการดำเนินงาน D (Do)



น่านวัตกรรมแบบฝึกทักษะ กิจกรรมนำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน

## ๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ทบทวนความรู้เดิมโดยนำเสนอสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้ อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ

## ๒.๒ ขั้นสอนเนื้อหาใหม่

ให้ข้อมูลแก่นักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย ในการแก้ปัญหา ซึ่งมีการสอน ๔ ขั้นตอน

๑) หาสิ่งที่รู้เกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ - ๕ คน ให้นักเรียนร่วมกัน ระดมสมอง หาสิ่งที่กำหนดให้และสิ่งที่ต้องการทราบ

๒) นักเรียนร่วมกันอภิปราย เพื่อหาความสัมพันธ์ที่กำหนดให้และวิธีการแก้ไขปัญหาใน กิจกรรมการดำเนินงาน

๓) ดำเนินการแก้ไขปัญหาในกิจกรรม นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยระดมความคิดเห็นได้ เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกัน และกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือรายบุคคล ชั้นนี้เป็นโอกาส ที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึกหากทำ ระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ความมั่นใจที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้ กิจกรรมที่ กำหนดไว้ในคู่มือครูและแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งในลักษณะที่กล่าวมานี้ และในลักษณะที่เปิดโอกาสให้นักเรียน ได้ฝึกทักษะอย่างอิสระ (Learning by Doing)

๔) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียน ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอรูปแบบและแนวทางในการแก้ไข ปัญหา นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน

## ๒.๓ ขั้นฝึกทักษะอิสระ

นักเรียนจะได้ฝึกใช้ทักษะที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาได้ ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือ รายบุคคล

## ๒.๔ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล

เพื่อให้นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ ในด้านความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ และทักษะการแก้ไขปัญหาด้านงานอาชีพ นักเรียนเสนอแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการทำงาน ร่วมกัน เพื่อประสิทธิภาพการพัฒนาการทำงาน ดังนี้

### ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการ ประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง

### ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางอาชีพ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะส่งเสริม ความรู้พื้นฐานงานอาชีพ โดยใช้กิจกรรมผ้าพิมพ์ลายธรรมชาติ (ยางนา) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและ พัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางงานอาชีพต่อไป

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ



## ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๘๐ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓
- เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ

## ๑๒.๒ ครูได้รับ

- ได้พัฒนานักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ได้เครื่องมือในการสอน นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ
- ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้
- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

## ๑๒.๓ โรงเรียนได้รับ

- ยกระดับคุณภาพการศึกษา ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการพัฒนาทักษะชีวิตเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน
- ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในโรงเรียน
- ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นสถานศึกษานำร่องนวัตกรรม

## ๑๒.๔ ชุมชนได้รับ

- ความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษาเนื่องจากการสร้างและพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อในการพัฒนานักเรียนในชุมชน ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน (บาท)	เป็นเงิน (บาท)
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดฝึกกิจกรรมผ้าพิมพ์ลาย ธรรมชาติ (ยางนา)	๕,๘๐๐	๕,๘๐๐

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๘๐ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบทดสอบหลังเรียน
๒. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกัน ในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็น ทีม การแบ่งหน้าที่ และการ	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม



ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน		
๓. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการลงมือปฏิบัติผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาการงานอาชีพ	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมิน	- ชุดกิจกรรม , ชุดฝึกปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสิริวิชัย ไชโยคตร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม



๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา  
นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง    (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ .....วิชา.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....แก้วพิทักษ์.....รับผิดชอบสอนวิชา...ภาษาไทย

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่..๕...รายวิชา.....ภาษาไทยป.๕.(๗๑๕๑๑)

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบActive Learning โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพสำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘-๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว  
นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้  
ต่างๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( √ ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ได้สรุปผล  
การทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) สำนักงานเขตพื้นที่



การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ระดับประเทศ

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และเพิ่มพูนทักษะด้านการเขียนให้แก่ผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

อีกทั้งยังเป็นการปูพื้นฐานสำหรับการเรียนต่อในระดับสูงขึ้นไป จึงได้จัดทำแบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพขึ้นมาเพื่อที่จะแก้ปัญหาดังกล่าว ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้นอีกด้วย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ

๗.๒ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ให้สูงขึ้น

## ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน.....๑๔....คน

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการ เรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) ( Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรม การเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรม



การเรียนรู้ ท าให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สภาพร พุทธิพิบูล, ๒๕๕๘)

### รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นดังนี้

๑. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการน eความรู้ ไปประยุกต์ใช้
๒. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๓. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๔. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
๖. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบ การเรียนรู้ด้วยตนเอง
๗. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิด รวบรวม
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
๑๐. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

**หลักการ ๕W๑H** คือวิธีการแก้ปัญหาและการตั้งคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของปัญหา มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวคิดจากมุมมองที่หลากหลาย ช่วยให้เข้าใจสถานการณ์และปัญหาได้ดี มีองค์ประกอบคำถามที่สำคัญ ได้แก่ อะไร (What) ใคร (Who) เมื่อไร (When) ที่ไหน (Where) ทำไม (Why) และอย่างไร (How)

### ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
๒	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
๓	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
๔	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง แสงและเงารายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	๔.๑. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน



	๔.๒ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตาม รูปแบบการเรียนแบบ Active Learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างความสนใจจากการดูการแสดงหนังบักตื้อจาก YouTube</li> <li>- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน โดยคละระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน</li> <li>- ให้นักเรียนเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบรูปแบบการเรียนแบบ Active Learning</li> </ul>
	๔.๓ ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน หลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
๕	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้</li> <li>- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน</li> <li>- แบบประเมินการใช้นวัตกรรม</li> </ul>
๖	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

## ๙.๓ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมขั้นนำ	แบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ
๒. กิจกรรมขั้นสอน	กระดาษ ปากกา
๓. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ปฏิบัติ	แบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ
๔. นำเสนอผลงาน	แบบบันทึกคะแนนการเขียนเรื่องจากภาพ
๕. สะท้อนการเรียนรู้	แบบบันทึกคะแนนการเขียนเรื่องจากภาพ

## ๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

## ๑๑.๑ นักเรียนได้รับ

- มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๗๐ อยู่ในระดับคุณภาพ ๓
- เรียนรู้การเรียนรู้เป็นกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- มีการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ

## ๑๑.๒ ครูได้รับ

- อดเห็นพัฒนาการของนักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการทางด้านทักษะการอ่านคำที่มี ล ควบกล้ำ
- ได้เครื่องมือในการสอน นวัตกรรมจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่องจากภาพเป็นเครื่องมือในการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ
- ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้
- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน



### ๑๑.๓ โรงเรียนได้รับ

- ยกระดับคุณภาพการศึกษา ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของนักเรียน
- ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องจากภาพ และนวัตกรรมในโรงเรียน
- ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นสถานศึกษานำร่องนวัตกรรม

### ๑๑.๔ ชุมชนได้รับ

- ความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษาเนื่องจากมีการสร้างและพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อในการพัฒนานักเรียนในชุมชน ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

## ๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องจากภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค ๕W๑H เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทยมีความเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการเขียนเรื่องจากภาพของผู้เรียน ดังนี้

**๑๑.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** เป็นขั้นที่ผู้สอนวางแผนสนทนากับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจ ในสิ่งที่จะเรียนและสามารถโยงไปสู่การเขียนเรื่องจากภาพของผู้เรียนได้

**๑๑.๒ ขั้นให้ความรู้** เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ คือการสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนจนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

**๑๑.๓ ขั้นฝึกหัด** เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้ากลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้และสร้างผลงาน หมายถึงการศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา

**๑๑.๔ ขั้นนำเสนอผลงาน/แลกเปลี่ยนเรียนรู้** เป็นขั้นที่ตัวแทนกลุ่มที่ได้จากการจับสลากออกมา นำเสนอผลงาน

**๑๑.๕ ขั้นสรุปความรู้** เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ แล้วให้ผู้เรียนออกมานำเสนองานเป็นรายบุคคล ให้ผู้เรียนแต่ละคนรับฟังคำแนะนำจากคุณครูและนำไปปรับปรุงผลงานของตนเองให้ถูกต้องเหมาะสม ผู้สอนรับทราบและเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมผลงาน

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
๒) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้สอย	-	-	-
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบActive Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการการเขียนเรื่องจากภาพ		



	กระดาษ A๔ ไอเดียแม็ก ๕ รีม	๑๑๕	๕๗๕
	หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์(สีดำ)canon	๗๘	๑๕๖
	หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์(สีชมพู)canon	๗๘	๗๘
	หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์(สีฟ้า)canon	๗๘	๗๘
	หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์(สีเหลือง) canon	๗๘	๗๘
	กระดาษการ์ขาว A๓	๑๐๕	๑๐๕
	กระดาษไฟโตอิงค์เจ็ท ๑๘๐แกรม	๑๙๘	๑๙๘
	กระดาษไฟโตอิงค์เจ็ท ๑๕๐แกรม	๑๕๔	๑๕๔
	กระดาษถ่ายเอกสาร๙๐แกรมA๔	๑๕๘	๑๕๘
	สติ๊กเกอร์พีวีซีใสA๔	๑๖๙	๑๖๙
	กระดาษการ์ดสีวันสกละสี	๖๗	๖๗
	กระดาษด้านควัน	๙๒	๑๘๔
รวม			๒,๐๐๐

#### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๗๐ อยู่ในระดับ คุณภาพ ๓	- ชุดกิจกรรม - แบบทดสอบ	- ชุดกิจกรรม - แบบทดสอบหลังเรียน
๒. การทำงานเป็นทีม การ ทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้ เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การ แบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่ง กันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาววิชญาภา แก้วพิทักษ์)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

#### 15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ  
ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน  
กำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ  
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้  
มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา  
อย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง  
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำ .....มัลลิกา.....

นามสกุลผู้จัดทำ..... ไชยพันธ์.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ ๑ .....รายวิชา.....วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ม.๑ (ท ๒๑๑๐๒).....

### ๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนิทานพื้นบ้านเมืองอุบล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H

### ๓.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕.ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

(√) โครงการต่อเนื่อง

### ๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์ Pain Point ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียน ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



พบว่า คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จะต้องมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญที่เป็นทักษะการอ่านจับใจความที่เหมาสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ผลการประเมินด้านการอ่านจับใจความสำคัญ ของโรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ไม่สามารถจับประเด็น วิเคราะห์ รายละเอียด ตั้งคำถาม เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ จากการอ่านได้

ปัจจุบัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ยังคงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความสำคัญที่ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ปัญหาที่พบมีความชัดเจนคือ นักเรียนสามารถระบุรายละเอียดพื้นฐานของเรื่อง (Who, What, Where, When) ได้ แต่กลับ ขาดความสามารถในการแยกแยะใจความสำคัญ ทำให้การสรุปเนื้อเรื่องยังคง ไม่กระชับ

นอกจากนี้การใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ ได้แก่ **Why (ทำไม)** และ **How (อย่างไร)** ในเทคนิค ๕W๑H นักเรียนส่วนใหญ่มักตอบคำถามเหล่านี้ด้วยการตัดลอกข้อความจากบทอ่านโดยตรง ขาดทักษะในการตีความความหมายแฝง การวิเคราะห์เจตนา หรือการเชื่อมโยงเหตุผลที่นำไปสู่ผลลัพธ์ของเรื่องราวอย่างมีวิจารณญาณ

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญสังเกตการจาก การอธิบาย การแสดงวิธีทำ การบรรยายเรื่องราวต่างๆ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้ วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทย จำนวน ๑ ชุด ซึ่งประกอบด้วยนิทานพื้นบ้านเมืองอุบลจำนวน ๑๐ เรื่อง ดังนี้

- นิทานเรื่องที่ ๑ นางผมหอม
- นิทานเรื่องที่ ๒ ท้าวกำกาดำ
- นิทานเรื่องที่ ๓ จำปาสีต้น
- นิทานเรื่องที่ ๔ กำพริ้วผีน้อย
- นิทานเรื่องที่ ๕ นางแดงอ่อน
- นิทานเรื่องที่ ๖ ท้าวชูลูนางอ้ว
- นิทานเรื่องที่ ๗ สังข์ศิลป์ชัย
- นิทานเรื่องที่ ๘ ท้าวคันธนาม
- นิทานเรื่องที่ ๙ ท้าวเจ็ดหวดเจ็ดไห
- นิทานเรื่องที่ ๑๐ นางเพนางแพง

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนี้ ไปทดลองใช้ (Try out) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่สูงขึ้น และมีพฤติกรรมการอ่านที่ประเมินได้อย่างชัดเจน แต่ยังมีเนื้อหาบางส่วนที่ยังไม่สอดคล้องกับระดับชั้น จึงได้ปรับเนื้อหาให้เหมาสมกับหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน ในวิชาภาษาไทย สัปดาห์ละ ๓ วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนทุกครั้ง



ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ด้วยเทคนิค ๕W๑H คือ Who ( ใคร ) What ( อะไร ) Where ( ที่ไหน ) When ( เมื่อไร ) Why ( ทำไม ) How ( อย่างไร )

### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

ปัจจุบันทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคล ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์นวัตกรรม อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะนี้ยังมีความท้าทายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความต้องการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค ๕W๑H ไปใช้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนาวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค ๕W๑H กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

### ๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน.....๓๑.....คน

### ๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ ( Learning by doing ) เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม

เทคนิค ๕W๑H คือการตั้งคำถามโดยใช้เทคนิค ๕W๑H ดังนี้

๑. Who ( ใคร ) บุคคลสำคัญที่เป็นตัวประกอบหรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ใครอยู่ในเหตุการณ์บ้าง ใครน่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เช่นนี้บ้าง ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้มากที่สุด

๒. What ( อะไร ) ปัญหาหรือสาเหตุที่เกิดขึ้น เช่น เกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ หลักฐานที่สำคัญที่สุดคืออะไร สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร



๓. Where ( ที่ไหน ) สถานที่หรือตำแหน่งที่เกิดเหตุการณ์ เช่น เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นที่ใดมากที่สุด

๔. When ( เมื่อไหร่ ) เวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นหรือจะเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์นี้น่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้

๕. Why ( ทำไม ) สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น เช่น เหตุใดต้องเป็นคนนี้ เป็นเวลานี้ เป็นสถานที่นี้ เพราะเหตุใดเหตุการณ์นี้จึงเกิดขึ้น ทำไมจึงเกิดเรื่องนี้

๖. How ( อย่างไร ) รายละเอียดของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด เช่น เขาทำสิ่งนี้ได้อย่างไร ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มีหลักในการพิจารณาคนได้อย่างไรบ้าง

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. กำหนดจุดประสงค์ และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
๒. วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
๓. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
๔. ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีการนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะด้วยเทคนิค ๕W๑H ดังนี้	
๔.๑. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
๔.๒ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดทฤษฎี John Dewey และรูปแบบการสอนด้วยเทคนิค ๕W๑H	- นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการฟังเพลง หรือนิทานจาก Youtube - ครูแจ้งจุดประสงค์ การเรียนรู้ และอธิบายส่วนประกอบเทคนิค ๕W๑H - แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ ๔ คน ศึกษาใบงานจากแบบฝึกทักษะ - นักเรียนตอบคำถามจาก เทคนิค ๕W๑H - นักเรียนทำ mind mapping - นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนการเรียนรู้



	- ให้แต่ละกลุ่มจัดทำหนังสือเล่มเล็กนิทานพื้นบ้านเมืองอุบลที่กลุ่มสนใจ
๔.๓ ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
๕. ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
๖. ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อภาพยนตร์สั้น , นิทาน
๒. กิจกรรมขั้นสอน	กระดาษ ปากกา
๓. กิจกรรมขั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	ใบงาน, mind mapping
๔. นำเสนอผลงาน	.ใบงาน ,mind mapping
๕. สะท้อนการเรียนรู้	กระดาษชาร์ต , ปากกาเมจิก

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ๑. แนวคิดหลัก (Core Idea)

- ใช้เทคนิค ๕W๑H (Who, What, When, Where, Why, How) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ โดยเน้นการตั้งคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาและช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทความหรือข้อความได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

### ๒. โครงสร้างนวัตกรรม

#### ๒.๑ องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

#### ๒.๒ บทนำ

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิค ๕W๑H

#### ๒.๓ เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของเทคนิค ๕W๑H
- ตัวอย่างข้อความและคำถามตามหลัก ๕W๑H

### ๓. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- แบบฝึกอ่านพร้อมคำถาม ๕W๑H
- กิจกรรมจับคู่คำถามกับคำตอบ

### ๔. แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการอ่านจับใจความสำคัญ
- ข้อสอบปรนัยและอัตนัยที่เน้นการวิเคราะห์ข้อความ

### ๕. แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ



- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

### ๓. กระบวนการใช้วัตกรรมการ

#### ๑. ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน
- อธิบายเทคนิค ๕W๑H และแนะนำวิธีใช้แบบฝึก

#### ๒. ขั้นดำเนินการ

- ให้นักเรียนอ่านข้อความและตอบคำถามในแบบฝึกตามเทคนิค ๕W๑H
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การอภิปรายและการตอบคำถามร่วมกัน

#### ๓. ขั้นสรุปผล

- ทบทวนคำตอบของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบและข้อเสนอแนะ

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

#### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญหลังจากใช้แบบฝึกทักษะ
- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค ๕W๑H อยู่ในระดับ

มาก

#### ๑๒.๒ ครู ได้รับ

- มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยเทคนิค ๕W๑H
- มีแบบฝึกทักษะที่ใช้ในการสอนอ่านจับใจความสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๑๒.๓ โรงเรียน ได้รับ

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความสำคัญ

#### ๑๒.๔ ชุมชน ได้รับ

- ชื่นชม และมีความพึงพอใจผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ฝึกทักษะ	ค่าจ้าง	ค่าถ่ายเอกสารแบบฝึก ทักษะ	๓๒ ชุด	๖๗๐
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การจัดทำหนังสือเล่มเล็ก - นำเสนอผลงาน	ค่าวัสดุ	กระดาษเทาขาว กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ A ๓ กระดาษ ๑๐๐ ปอนด์ A ๔ สติ๊กเกอร์ใส A ๔ สีไม้คอลลีน ๔๘ สี ปากกาเคมี ๑๒ สี	๑๐ แผ่น ๑ ท่อ ๓ ท่อ ๒ ท่อ ๓ กล่อง ๒ กล่อง	๗๐ ๒๗๐ ๔๕๐ ๓๑๐ ๖๗๕ ๓๖๐



		คลิปหนีบ กาว TOA ๑๖ ออนซ์ กาวสองหน้าบาง๓/๔ กาวสองหน้าบาง๓๑/๒	๒ ท่อ ๑ ขวด ๕ ม้วน ๕ ม้วน	๕๐ ๔๕ ๖๐ ๔๐
				๒,๓๓๐
รวม ( สามพันบาทถ้วน )				๓,๐๐๐

#### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	๑.ตรวจผลงาน ๒. ประเมินผลงาน	๑.mind mapping ๒. แบบประเมินผลงาน
๒) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่	๑.การสังเกต	๑.แบบสังเกต
๓. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑.สังเกต ๒.สอบถาม	๑.แบบสังเกต ๒. แบบสอบถาม
๔. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางมัลลิกา ไชยพันธ์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

#### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(...✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน



( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ..... นาย..... ชื่อผู้จัดทำ..... อุดิศักดิ์..... นามสกุลผู้จัดทำ..... อานนท์.....  
 รับผิดชอบสอนวิชา..... สุขศึกษาและพลศึกษา..... ระดับชั้น..... มัธยมศึกษาปีที่ ๓..... รายวิชา..... พลศึกษา(พ๒๒๑๐๔)

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบฝึกทักษะตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ผสมผสานรูปแบบการสอนพลศึกษา ๕ ขั้นตอน

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๘

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

- ( ) โครงการใหม่ ( √ ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันคนไทยให้ความสนใจในการออกกำลังกายและบางกลุ่มให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยใช้กีฬาเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพและเป็นช่องทางในด้านการศึกษา เช่น การได้รับทุนเรียนฟรี เพราะในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการพัฒนาการกีฬาขึ้นมาเพื่อความเป็นมืออาชีพและการกีฬายังได้ตระหนักถึงความสำคัญของเด็กและวัยรุ่นที่จะใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย มากกว่าที่จะเอาเวลาว่างไปมั่วสุมสิ่งเสพติดหรือปฏิบัติตนในทางที่ผิดๆ ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนากีฬาของชาติและส่งเสริมให้ใช้กีฬาเป็นสื่อในการแก้ไขปัญหาเสพติดปัญหา ด้านสังคม และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนและยกระดับมาตรฐานให้สูงขึ้น เพื่อให้เด็ก เยาวชนในสถานศึกษา ได้มีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะขั้นพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลมาใช้ในการออกกำลังกาย เล่นกีฬาอย่างถูกต้อง เพื่อประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมिनวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเสริมสร้างทักษะการเล่นเชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ



ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนพลศึกษา ในการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ส่วนใหญ่จะขาดทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง ซึ่งถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานในการเล่นวอลเลย์บอล ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่สามารถผ่านไปสู่วิธีการเล่นวอลเลย์บอลในรูปแบบอื่นได้

การเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาหรือการทำกิจกรรมการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง เป็นไปอย่างช้าและผลการทดสอบด้านการเคลื่อนไหวในวิชาวอลเลย์บอล ที่ผ่านมาของผู้เรียน ยังไม่เกิดการพัฒนาของผู้เรียนที่เพิ่มขึ้นครูผู้สอนจึงต้องเพิ่มเกมส์แบบฝึก เกี่ยวกับด้านความคล่องแคล่วว่องไว เช่น กิจกรรมเกมส์, กิจกรรมการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ กิจกรรม การฝึกแบบสถานี เป็นต้น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวในวิชาวอลเลย์บอลอย่างคล่องแคล่วว่องไวเพิ่มขึ้น เพราะสมรรถภาพทางด้านความคล่องแคล่วว่องไวเป็นสิ่งสำคัญ ในการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างสามารถประกอบภารกิจและดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจที่ดี ความสมบูรณ์ของ ร่างกายและจิตใจ มีความสัมพันธ์กัน เมื่อสุขภาพร่างกายสมบูรณ์แล้วสุขภาพจิตใจย่อมดีตามไปด้วย สมรรถภาพทางกาย ที่ดีทำให้ประสิทธิภาพของระบบต่างๆ ในร่างกายทำงานได้ดีขึ้น มีความต้านทานโรค รูปร่างและสัดส่วนของร่างกายดีขึ้น การทำงานมีประสิทธิภาพมีบุคลิกภาพที่ดีสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยความสะดวก

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างจึงได้ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน จึงได้จัดทำแบบฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง รวมจำนวน ๑ ชุด รวม ๑๐ กิจกรรม นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒๐ แผนในพลศึกษา สัปดาห์ละ ๑ วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินทักษะของผู้เรียนทุกครั้ง

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้ การพัฒนาทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ผสมผสานรูปแบบการสอนพลศึกษา ๕ ขั้นตอน ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
- ๗.๒ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างได้อย่างถูกต้อง
- ๗.๓ เพื่อให้นักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา

### ๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่...๓...ปีการศึกษา...๒๕๖๘ จำนวน...๒๑...คน

### ๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) คือรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ย้ายการบรรยายเนื้อหาความรู้ไปไว้นอกห้องเรียน เช่น ให้ผู้เรียนศึกษาจากวิดีโอหรือสื่อออนไลน์ที่บ้าน เพื่อให้เวลาในห้องเรียนมีค่ามากขึ้นสำหรับการทำกิจกรรมเชิงรุก เช่น การอภิปราย แก้ปัญหา และทำกิจกรรมกลุ่ม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

การจัดการเรียนรู้การสอนพลศึกษา ๕ ชั้น ดังนี้

#### ๑.ขั้นนำ,ขั้นเตรียม

ในขั้นนี้จะเป็นการเริ่มต้นโดยครูจะใช้สำรวจ จำนวนนักเรียน เครื่องแต่งกาย สุขภาพนักเรียน และกล่าวถึงเนื้อหาสั้นๆ ที่จะเรียนในครั้งนี้นี้ หลังจากนั้นเริ่มอบอุ่นร่างกาย



## ๒.ชั้นอธิบายและสาธิต,ชั้นสอน

ต่อมาจะเป็นชั้นที่ครูอธิบายและสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติทักษะแต่ละขั้นว่ามีอะไรบ้าง จุดไหนบ้างควรให้ความสำคัญ และบอกประโยชน์ ของทักษะนั้นๆ โดยในขณะที่อธิบายหรือสาธิตนั้นอาจจะลองให้นักเรียนดูก่อนหนึ่งครั้งแล้วค่อยให้นักเรียนทำตาม ในกรณีที่ทักษะมีความซับซ้อนครูอาจจะสาธิตอย่างช้า ๆ หรือหลาย ๆ ครั้งก็ได้

## ๓.ชั้นฝึกปฏิบัติ

หลังจากที่นักเรียนได้ดูการสาธิตและฝึกตามไปแล้วเล็กน้อยครูก็ให้นักเรียน แยกออกไปฝึกด้วยตัวเองให้เขาได้ไปเจอปัญหา โดยที่ครูคอยเดินดู เมื่อเห็นนักเรียนคนไหน หรือกลุ่มไหนยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ก็เข้าไปอธิบายเพิ่มเติมได้ ในกรณีที่มีจำนวนนักเรียนหลายคนยังไม่สามารถปฏิบัติทักษะนั้นได้ครูอาจจะอธิบายและสาธิตอย่างช้า ๆ อีกครั้งก็ได้

## ๔.ชั้นนำไปใช้

สำหรับขั้นนี้ถือเป็นขั้นที่สำคัญมาก เมื่อนักเรียนได้ไปฝึกทักษะที่สอนมาแล้วต่อไปจะให้นักเรียนนำทักษะนั้น ๆ มาใช้จริง อาจจะผ่านกิจกรรมเกม หรือ ปฏิบัติซ้ำให้ดู ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ มากยิ่งขึ้น โดยครูต้องออกแบบกิจกรรมที่สามารถทำให้นักเรียนได้นำเอาทักษะนั้นมาใช้จริง ๆ

## ๕.ชั้นสรุป

หลังจากผ่านสี่ขั้นมาแล้วก็จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายคือการสรุปครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการสรุปมากกว่าครูเป็นคนสรุปเอง เช่น ให้นักเรียนสรุปถึง ขั้นตอนการปฏิบัติ,ประโยชน์ หรือจุดไหนที่ต้องระวัง และพยายามตั้งคำถามให้เชื่อมโยงเข้าสู่ชีวิตประจำวัน เช่น นักเรียนจะนำทักษะนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรหรือจะต้องทำอะไรเพิ่มเติมเพื่อให้เราปฏิบัติทักษะนี้ได้ดีขึ้น จากนั้นก็ให้นักเรียนผ่อนคลายกล้ามเนื้อและครุ่นดหมายการเรียนในครั้งต่อไป

## ๑๐ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ขั้นนำ และกล่าวนำ	เริ่มต้นโดยครูจะใช้สำรวจ จำนวนนักเรียน ,เครื่องแต่งกาย,สุขภาพนักเรียน และกล่าวถึงเนื้อหาสั้นๆ ที่จะเรียนในครั้งนี้
๒. ให้นักเรียนระบุง	เริ่มอบอุ่นร่างกาย โดยนักเรียนตัวแทนอาสาพาเพื่อนอบอุ่นร่างกาย
๓. ระบุงหน้าที่ ความสำคัญของ	หลังจากที่นักเรียนได้ดูการสาธิตและฝึกตามไปแล้วครูก็ให้นักเรียนแยกออกไปฝึกด้วยตัวเอง (กิจกรรมกลุ่ม )
๔. ระบุงประเภท	โดยที่ครูคอยเดินดู เมื่อเห็นนักเรียนคนไหน หรือกลุ่มไหนยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ก็เข้าไปอธิบายเพิ่มเติมได้ (กิจกรรมกลุ่ม )
๕. บอกประวัติ	ในกรณีที่มีจำนวนนักเรียนหลายคนยังไม่สามารถปฏิบัติทักษะนั้นได้ครูอาจจะอธิบายและสาธิตอย่างช้า ๆ หรือเพื่อนช่วยเพื่อน (กิจกรรมกลุ่ม)
๖. วัสดุในการทำ	เมื่อนักเรียนได้ไปฝึกทักษะที่สอนมาแล้วต่อไปจะให้นักเรียน นำทักษะนั้น ๆ มาใช้จริง
๗. การพัฒนา	โดยอาจจะผ่านกิจกรรมเกม หรือ ปฏิบัติซ้ำให้ดู



	(กิจกรรมกลุ่ม )
๘. การทำผังความคิดเกี่ยวกับ นำเสนอผลงาน	นักเรียนสรุปถึง ขั้นตอนการปฏิบัติ, ประโยชน์ หรือจุดไหนที่ต้องระวัง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนการเรียนรู้ (กิจกรรมกลุ่ม)

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำ	สื่อวีดีโอการทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
๒. กิจกรรมชั้นสอน	สถิติทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างแบบแบ่งกลุ่ม
๓. กิจกรรมชั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	ลูกวอลเลย์บอล ,กรวย ,นกหวีด,นาฬิกา
๔. นำเสนอผลงาน	แบบบันทึกคะแนน,คลิปการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
๕. สะท้อนการเรียนรู้	กิจกรรมการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างลงตามช่องคะแนน

### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

#### ๑ แนวคิดหลักการ

ใช้เทคนิค การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ครอบคลุมวิธี การจัดการเรียนรู้พลศึกษา ๕ ขั้นตอน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

#### ๒ โครงสร้างนวัตกรรม

##### ๒.๑ องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

##### ๑. บทนำ

- อธิบายความสำคัญของการปฏิบัติทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิค(Active Learning) ผ่านกิจกรรมการสอนการจัดการ

เรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

##### เนื้อหาหลัก

- อธิบายเกี่ยวกับทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
- ไขคำถามกระตุ้นความคิด เกมนำเข้าสู่บทเรียน เกมลูกไฟมรณะ

##### ๒. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- แบบฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง

##### ๓. แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบเพื่อประเมินความเข้าใจในการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง

##### ๔. แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบวัดทักษะ
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล
- แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม

#### ๓. กระบวนการใช้นวัตกรรม

##### ๑)ขั้นเตรียมการ



-ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน โดยใช้เทคนิค (Active Learning การจัดการเรียนรู้ พลศึกษา ๕ ขั้นตอน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

## ๒) ขั้นตอนการ

- นักเรียนสามารถอธิบายแบบฝึกทักษะของการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
- นักเรียนปฏิบัติทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างได้อย่างถูกต้อง
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การช่วยเพื่อนในการปฏิบัติทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างใน

กลุ่ม

## ๓) ขั้นสรุปผล

- ทบทวนแบบฝึกของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบวัดทักษะ แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล และข้อเสนอแนะ

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนได้เรียนรู้ ทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง
- นักเรียนได้ฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา

### ๑๒.๒ ครูได้รับ

- ได้เห็นพัฒนาการของนักเรียนทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างสามารถประเมินพัฒนาการทางด้านทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม
- ได้เครื่องมือในการสอน นวัตกรรมการฝึกทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ
- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

### ๑๒.๓ โรงเรียนได้รับ

- ยกระดับคุณภาพการศึกษาช่วยยกระดับคุณภาพการพัฒนาทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่างของนักเรียน
- สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน นักเรียนสามารถในทักษะการเล่นลูกวอลเลย์บอลสองมือล่าง ในการแข่งขันกีฬาระหว่างโรงเรียน
- สร้างความภาคภูมิใจให้กับโรงเรียน การที่นักเรียนมีผลงานที่เป็นรูปธรรม สร้างความภาคภูมิใจให้กับโรงเรียนและผู้เกี่ยวข้อง

### ๑๒.๔ ชุมชนได้รับ

- ได้เห็นผลงานของเยาวชนชุมชนได้มีโอกาสเห็นผลงานของเยาวชน และสามารถสนับสนุน หรือร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้



- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชนกิจกรรมนี้ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน
- ส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในชุมชน ให้เข้มแข็ง ต่อด้านยาเสพติด

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ซื้อลูกวอลเลย์บอล,กรวย		๕,๐๐๐
รวม (ห้าพันบาทถ้วน)				๕,๐๐๐

### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนสามารถอธิบายทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลอย่างถูกต้อง	การสังเกต	แบบการสังเกต
๒) นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอลอย่างถูกต้อง	แบบประเมินทักษะ	แบบประเมินทักษะ

(ลงชื่อ)

(นายอดิศักดิ์ อานนท์)

ตำแหน่ง ครู

ผู้พัฒนานวัตกรรม

### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

- ๑๕.๑ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน
- (✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
  - (✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ
  - (✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่ โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ จังหวัด

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา

ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา

อย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

( ) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ ( ) ให้ปรับปรุง ( ) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ.....นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำ.....ธัญญา.....นามสกุลผู้จัดทำ.....อาจหาญ  
 รับผิดชอบสอนวิชา.....วิทยาศาสตร์.....ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ ๓  
 รายวิชา.....วิทยาศาสตร์.(๖๒๓๑๐๒)

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง คลื่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E (5Es Instructional Model)

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา  
 ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร  
 (✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน  
 ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

(✓) โครงการใหม่

( ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

#### การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

วิชาวิทยาศาสตร์ เป็นศาสตร์แห่งการนำพาสังคมไปสู่โลกแห่งอนาคต การบูรณาการของศาสตร์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่หลากหลาย ได้อีกทั้งยังสร้างคุณลักษณะที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนกลายเป็นบุคคลที่รักที่จะเรียนรู้ มีตรรกะ มีเหตุผล สามารถคิดไตร่ตรอง และแก้ปัญหาได้อย่างมีวิจารณญาณ พร้อมทั้งต่อยอดความรู้ใหม่ ๆ จนกลายเป็นผู้ผลิตนวัตกรรมที่เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการนำพาประเทศสู่สังคมโลก



การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา เนื่องจากทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถสังเกต จำแนก แยกแยะ แก้ไขปัญหาจากข้อมูลซึ่งเป็นทักษะที่ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ มีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ปัญหาผ่านกระบวนการ PLC และการสัมภาษณ์นักเรียน นักเรียนบางกลุ่ม ไม่เข้าใจการคำนวณความถี่ของคลื่น เนื่องจากขาดพื้นฐานความรู้ด้านคณิตศาสตร์ นักเรียนบางคน ขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์ห้องปฏิบัติการ และอาจมีปัญหากจากอุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอ นักเรียน ไม่สามารถสรุปใจความสำคัญและประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถตอบคำถามในแบบทดสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้าพเจ้าเป็นครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า ผู้เรียนยังขาดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลายๆข้อ โดยสังเกตจากการอธิบาย การแสดงวิธีทำ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทั้งขั้นพื้นฐานและขั้นสูงของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) สู่การออกแบบนวัตกรรมคือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย ๒ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

๑. คลื่นกล
๒. คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

ข้าพเจ้าได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) นี้ พบว่า จะสามารถทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้น จัดเนื้อหาที่เหมาะสมกับหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยจัดเป็น ๒ ชุด ๗ กิจกรรม นำไปใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๓ แผน ในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สัปดาห์ละ ๒ วัน พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือประเมินทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุปของผู้เรียนทุกครั้ง

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) เพื่อพัฒนาทักษะการทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) คือ การสร้างความสนใจ (Engagement) การสำรวจและค้นหา (Exploration) การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) การขยายความรู้ (Elaboration) และการประเมินผล (Evaluation)

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๑) เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คลื่น
- ๒) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน
- ๓) เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๑ คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)

**แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist)** เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยใช้หลักการว่า ความรู้ของบุคคลเป็นโครงสร้างทางปัญญาที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่างๆกัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

**รูปแบบการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E)** คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามขั้นตอนการสอนแบบสืบเสาะหา ๕ ขั้นตอน ดังนี้

#### ๑. การสร้างความสนใจ (Engagement)

ขั้นนี้เป็นของการนำเข้าสู่บทเรียนหรือนำเข้าสู่เรื่องที่อยู่ในความสนใจที่เกิดจากข้อสงสัย โดยครูผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนหรือเนื้อหาใหม่ๆ ซึ่งความสนใจใคร่รู้นั้น อาจมาจากความสนใจของนักเรียนเอง การอภิปรายกลุ่ม หรือจากการนำเสนอของครูผู้สอนก็ได้ แต่จะต้องเป็นเรื่องที่นักเรียนยอมรับโดยไม่มีการบังคับ หลังจากนั้นเมื่อได้ข้อคำถามที่น่าสนใจแล้ว ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกัน กำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้การรับรู้จาก ประสบการณ์เดิม ร่วมกับการศึกษาเพิ่มเติมจากจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่จะศึกษา และมีแนวทางในการสำรวจตรวจสอบมากยิ่งขึ้น

#### ๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration)

เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสำรวจ การสืบค้นจากเอกสารต่าง ๆ การทดลอง และการจำลองสถานการณ์ เป็นต้น เพื่อตรวจสอบสมมติฐานและให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการอธิบายและสรุป

#### ๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอแล้ว ครูผู้สอนจะให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้อธิบายและแปลผล เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยายสรุป การสร้างแบบจำลอง การวาดภาพ หรือ การสรุปเป็นตารางหรือกราฟ ซึ่งผลสรุปที่ได้นั้น จะต้องสามารถอ้างอิงความรู้ มีความสมเหตุสมผล และมีหลักฐานที่เชื่อถือได้

#### ๔. การขยายความรู้ (Elaboration)

เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นก่อนหน้า มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์เกี่ยวข้อง โดยครูผู้สอนอาจจัดกิจกรรมและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ เช่น ตั้งคำถามจากการศึกษาเพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น

#### ๕. การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำข้อสอบ การทำรายงานสรุป หรือการให้นักเรียนประเมินตัวเอง เป็นต้น เพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้ที่ถูกต้องมากน้อยเพียงไรจากการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ดังกล่าว ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียน วิเคราะห์ วิจัยและคิดพิจารณาความรู้ที่ได้ให้



รอบคอบ โดยมีครูผู้สอนช่วยตรวจสอบและปรับปรุงความรู้ที่นักเรียนได้รับนั้นให้ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับ  
 ความรู้เดิมของนักเรียนมากยิ่งขึ้น และนำนักเรียนไปสู่คำถามที่ต้องการการสำรวจตรวจสอบต่อไปอย่างต่อเนื่อง

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</li> <li>- ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</li> <li>- ศึกษากระบวนการสอนแบบสืบเสาะ</li> <li>- ศึกษารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรม</li> </ul>
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (๕E)</li> <li>- ออกแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) จำนวน ๒ ชุด ๗ กิจกรรม ประกอบด้วย               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชุดกิจกรรมคลื่นกล ๓ กิจกรรม</li> <li>- ชุดกิจกรรมคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า ๔ กิจกรรม</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชุดกิจกรรม ๒ ชุด</li> <li>- แบบทดสอบความรู้ด้านการคิดวิเคราะห์ (K)</li> <li>- แบบประเมินทักษะทักษะการตีความหมายข้อมูลและลงข้อสรุป (P)</li> <li>- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)</li> <li>- นำแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมสู่ห้องเรียน</li> </ul>
๒.๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</li> <li>- กระตุ้นความสนใจ</li> <li>- วีดิทัศน์</li> </ul>
๒.๒ ขั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสือเรียน</li> <li>- ชุดกิจกรรม</li> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียน</li> </ul>
๒.๒.๑ การสร้างความสนใจ (Engagement) - แฉ่งจุดประสงค์การเรียนรู้/แนะนำหัวข้อที่เรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยการนำเสนอวีดิทัศน์ ภาพ หรือสถานการณ์ใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องกับคลื่น</li> <li>- บัตรภาพ</li> <li>- การแชร์ประสบการณ์</li> <li>- ใช้คำถามกระตุ้นความสนใจ</li> </ul>
๒.๒.๒ การสำรวจและค้นหา (Exploration)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ PowerPoint</li> <li>- ใช้เกม</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทดลอง</li> <li>- ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E)</li> <li>- แบ่งกลุ่มร่วมทำกิจกรรม กลุ่มละ ๔-๕ คน</li> <li>- ศึกษาข้อมูลจากหนังสือเรียน</li> <li>- ใช้สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ ให้นักเรียนศึกษา</li> </ul>
๒.๒.๓ การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนองานจากการทำกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ครูและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย</li> <li>- ใช้คำถามเพื่อสรุปความรู้ร่วมกัน</li> <li>- ใช้สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ ให้นักเรียนสรุปร่วมกัน</li> </ul>
๒.๒.๔ การขยายความรู้ (Elaboration)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบงาน</li> <li>- ใช้คำถาม การประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน</li> <li>- อภิปรายร่วมกัน</li> </ul>
๒.๒.๕ การประเมินผล (Evaluation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผลงานกลุ่ม</li> <li>- ผลงานจากชุดกิจกรรม</li> <li>- แบบทดสอบหลังเรียน</li> </ul>
<b>๒.๒ ขั้นสรุป</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อภิปรายสรุปความรู้ร่วมกัน</li> <li>- ใช้คำถามปลายเปิด</li> </ul>
<b>ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)</b> - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	มีการดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้จากการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะนำไปใช้ได้จริง
<b>ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)</b> - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่อไป

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ขั้นตอน	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วีดิทัศน์</li> <li>- ภาพ</li> <li>- คำถามกระตุ้นความสนใจ</li> </ul>
ขั้นสอน	แบบทดสอบก่อนเรียน
๑. การสร้างความสนใจ (Engagement)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วีดิทัศน์</li> <li>- บัตรภาพ</li> </ul>



	- คำถามกระตุ้นความสนใจ
๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration)	- PowerPoint - ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) - หนังสือเรียน - สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ
๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)	- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E) - คำถามสรุปความรู้ - สื่อภาพ , แผนภูมิ , ตาราง ,กราฟ
๔. การขยายความรู้ (Elaboration)	- วิดีทัศน์ - ใบงาน
๕. การประเมินผล (Evaluation)	- คำถาม - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นสรุป	- คำถามปลายเปิด - สรุปและอภิปรายผลร่วมกัน

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ๑) แนวคิดหลัก (Core Idea)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยรูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (๕E) ๑.การสร้างความสนใจ (Engagement) ๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) ๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) ๔. การขยายความรู้ (Elaboration) ๕. การประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ กัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญามีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

### ๒. โครงสร้างนวัตกรรม

#### ๒.๑ องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

##### บทนำ

- อธิบายทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(๕E)

##### เนื้อหาหลัก

- ใบความรู้เกี่ยวกับคลื่นกลและคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

##### กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- ใบกิจกรรมเกี่ยวกับคลื่นกลและคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า

##### แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ในแต่ละชุดกิจกรรม

##### แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

#### ๒.๑ กระบวนการใช้นวัตกรรม



- ๑) ชั้นเตรียม
  - ครูจัดเตรียมเนื้อหาและชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
  - อธิบายการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- ๒) ชั้นดำเนินการ
  - ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
  - ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
  - การอภิปรายร่วมกัน
- ๓) ชั้นสรุป
  - ตีความหมายข้อมูลและสรุปผลร่วมกัน
  - สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
  - ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียน

#### ๑) เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คลื่น
- ผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

#### ๒) เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คลื่น ในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในระดับดีขึ้นไป
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด
- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น
- ผู้เรียนมีการจัดลำดับความคิด ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

### ๑๒.๒ ครู

ครูจะมีโอกาสปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ครูจะมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะ(๕E) จะช่วยให้ครูสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ครูจะสามารถใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียนและปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพ

ครูจะได้เรียนรู้การใช้เทคนิคและนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

### ๑๒.๓ โรงเรียน

โรงเรียนจะได้รับการยอมรับในฐานะสถานศึกษาที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดีขึ้น



การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการสอนจะช่วยให้โรงเรียนใช้ทรัพยากรต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

#### ๑๒.๔ ชุมชน

ทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งและมีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

#### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย			
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	ราคา	เป็นเงิน
๑. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๒ ชุด	ค่าวัสดุ	ถ่ายเอกสารชุดกิจกรรม	๔๒ เล่ม	๔๐	๑,๖๘๐
๒. สื่อการสอน เรื่อง คลื่น	ค่าวัสดุ	- พิวเจอร์บอร์ด	๕ แผ่น	๑๙	๙๕
		- กาว ๒ หน้าบาง	๒ ม้วน	๑๘	๓๖
		- กระดาษสี	๕ แผ่น	๘	๔๐
		- เชือก	๒ ม้วน	๓๐	๖๐
		- สีเมจิก ๑๒ สี	๕ ซอง	๒๕	๑๒๕
รวม					๒,๐๓๖

#### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คลื่น	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K)	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. ผู้เรียนร้อยละ ๗๐ มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	ประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (P)	แบบประเมินทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
๓. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	การวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้
๔. สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ).....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวธนัญญา อาจหาญ)

ตำแหน่ง ครู

#### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

(✓) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่ โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ จังหวัด

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

( ) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (✓) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นาง.....ชื่อผู้จัดทำ .....สกุล..... นามสกุลผู้จัดทำ.....ชุมชน.....  
 รับผิดชอบสอนวิชา...คณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ รายวิชา.....วิชา.คณิตศาสตร์.ม.๒.....(ค  
 ๒๒๑๐๒)

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

**การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการสืบเสาะหา  
 ความรู้ ๕ ขั้น (5Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว  
 นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา  
 ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร  
 (✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน  
 ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้  
 ต่างๆ  
 ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน  
 ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
 ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล  
 ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

( ✓ ) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

## ๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม  
 (ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การ  
 บริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากการวิเคราะห์นักเรียนพบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ วิชาคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะเนื้อหา  
 พีชคณิต มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเป้าหมายของสถานศึกษา และผลการสอบระดับชาติ (O-NET) ในส่วนที่เกี่ยวข้องต่ำ



กว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ ผู้เรียนสามารถจำและใช้สูตรได้ในใจที่ย่างๆ แต่ขาดความเข้าใจ ที่มาและหลักการของสูตร ทำให้ไม่สามารถแก้ปัญหาโจทย์ที่ซับซ้อนหรือโจทย์ประยุกต์ได้ ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การให้เหตุผล และการสื่อสารแนวคิดทางคณิตศาสตร์ เนื่องจากกิจกรรมในชั้นเรียนไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจค้นพบ และอธิบายแนวคิดด้วยตนเอง ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในเรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามดีกรีสอง

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ปรัชญาสรณคินิยม ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (๕Es) สู่การออกแบบนวัตกรรมคือ แบบฝึกทักษะการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการคิดคำนวณของผู้เรียนที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตรคณิตศาสตร์ จำนวน ๗ ชุด ได้แก่ ชุดที่ ๑ รหัสลับ ห.ร.ม. ชุดที่ ๒ เกมสร้างพื้นที่มหัศจรรย์ ชุดที่ ๓ ถอดรหัสเครื่องหมายและคู่ตัวเลข ชุดที่ ๔ ปริศนาพื้นที่หายไป (ผลต่างกำลังสอง) ชุดที่ ๕ เต็มเต็มพหุนามให้สมบูรณ์ (กำลังสองสมบูรณ์) ชุดที่ ๖ ทบทวนและบูรณาการ ชุดที่ ๗ การประยุกต์ใช้และการประเมินสรุป โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (๕Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ไปใช้เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการ สืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (๕Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๗.๒ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนๆ ในกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

๗.๓ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำแบบฝึกทักษะ

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๓๔ คน

### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

## แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

เทคนิคการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยวิธี ๕ ขั้นตอน (๕E) เป็นหนึ่งในแนวทางการสอนที่มีการนำเสนอเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์อย่างละเอียดและเป็นระบบ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีความเข้าใจและจดจำได้ดี ๕ ขั้นตอนในวิธี ๕E คือ Engage, Explore, Explain, Elaborate, และ Evaluate โดยแต่ละขั้นตอนมีหน้าที่และกิจกรรมที่เฉพาะเจาะจงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ ต่อไปนี้คือคำอธิบายแต่ละขั้นตอนของวิธี ๕E

**Engage (นำเข้าสู่)** ขั้นตอนนี้เริ่มต้นด้วยการทำให้นักเรียนติดตามและสนใจในเรื่องที่จะเรียน เครื่องมือที่มักถูกใช้ในขั้นตอนนี้คือคำถามที่น่าสนใจหรือปัญหาที่ท้าทาย การใช้เรื่องราว, ภาพถ่าย, วิดีโอ, หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อเรียกดูความรู้พื้นฐานของนักเรียนเป็นวิธีที่ดีในการนำเข้าสู่

**Explore (สำรวจ)** ในขั้นตอนนี้, นักเรียนได้รับโอกาสในการสำรวจและทดลองเพื่อค้นพบหลักการและความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเรียน การใช้การทดลอง, กิจกรรมกลุ่ม, หรือการสอบถามสมมติฐานเป็นวิธีที่ใช้ในขั้นตอนนี้

**Explain (อธิบาย)** หลังจากที่นักเรียนได้สำรวจและทดลองเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหา, พวกเขาจะถูกนำเสนอด้วยคำอธิบายและการสรุปที่ชัดเจน ครูหรือผู้สอนจะช่วยในการรวมรวมความรู้และแนวคิดหลักอย่างเป็นระบบเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจในระดับที่ลึกซึ้ง

**Elaborate (ขยาย)** ในขั้นตอนนี้, นักเรียนจะได้รับโอกาสในการนำความรู้และความเข้าใจที่ได้มาจากขั้นตอนนี้มาใช้นในสถานการณ์จริงหรือในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ครูหรือผู้สอนสามารถใช้แบบฝึกหัดเพิ่มเติมหรือโปรเจกต์เชิงคณิตศาสตร์เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน

**Evaluate (ประเมิน)** ในขั้นตอนนี้สุดท้าย, นักเรียนจะถูกประเมินเพื่อวัดความเข้าใจและความรู้ในระดับที่ถูกต้อง การประเมินสามารถใช้ในรูปแบบของการทดสอบ, การเรียนรู้ตามโครงสร้าง, หรือการสรุปแบบบ้าน ๆ เพื่อให้ นักเรียนรับข้อคิดเห็นและปรับปรุงความเข้าใจและทักษะในคณิตศาสตร์ของพวกเขาวิธีการสอนด้วยวิธี ๕E ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสรู้และเรียนรู้ความรู้ในวิชาคณิตศาสตร์อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น นักเรียนได้รับโอกาสในการสนับสนุนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างมีความเข้าใจในสถานการณ์ทางคณิตศาสตร์ที่แตกต่างกัน ([https://www.kroobannok.com/board\\_view.php?id=๑๘๙๓๓๓๐&bcid=๑๖#google\\_vignette](https://www.kroobannok.com/board_view.php?id=๑๘๙๓๓๓๐&bcid=๑๖#google_vignette))

การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน นับเป็นการเรียนการสอน ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ คือการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง ในขณะที่คุณครูเองก็มีส่วนสำคัญด้วย ๕ ขั้นตอน ที่คุณครูและผู้เรียนต่างมีบทบาทและหน้าที่ในแต่ละขั้นตอนดังนี้

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อฯ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน ๕ ขั้นตอนดังนี้

๑.การสร้างความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

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

๓.การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำ



จำกัดความและ ชี้ออกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชื่อบอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

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

บทบาทของผู้เรียนในการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ สิ่งผู้เรียนควรให้ความสนใจ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเอง โดยก่อนเข้าเรียนควรทบทวนความรู้เดิมเพื่อเตรียมพร้อมสู่การเข้าสู่บทเรียนใหม่ หรือเตรียมข้อสงสัยเพื่อสอบถามในห้องเรียน ตั้งใจเรียนและสนใจในสิ่งที่คุณครูสอน พร้อมกับ ๕ ขั้นตอนนี้

๑. การสร้างความสนใจ (Engagement) ผู้เรียนควรตั้งใจเรียนและถามคำถามที่ตนสงสัย หรือร่วมกับเพื่อน ๆ ในการถามประเด็นที่สนใจ เช่น ทำไมสิ่งนี้จึงเกิดขึ้น ฉันได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับสิ่งนี้

๒. การสำรวจและค้นหา (Exploration) โดยผู้เรียนคิดอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม ทดสอบการคาดคะเนและสมมติฐาน คาดคะเนและตั้งสมมติฐานใหม่ พยายามหาทางเลือกในการแก้ปัญหาและอภิปรายทางเลือกเหล่านั้น กับคนอื่น บันทึกการสังเกตและให้ข้อคิดเห็น และลงข้อสรุป

๓. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้เรียนอธิบายการแก้ปัญหาหรือคำตอบที่ซับซ้อน ตั้งใจฟังคำอธิบายของเพื่อน ๆ คิดวิเคราะห์ ถามคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เพื่อนได้อธิบาย ฟังและพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ครูอธิบาย อ้างอิงกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติมาแล้ว ใช้ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกหรือสังเกตในการอธิบาย

๔. การขยายความรู้ (Elaboration) ผู้เรียนนำเสนอกิจกรรม หรือโครงการที่ร่วมกับเพื่อน ๆ เพื่ออธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้สามารถต่อยอดได้อย่างไร

๕. การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้เรียนตอบคำถามปลายเปิด โดยใช้การสังเกต หลักฐานและคำอธิบายที่ ยอมรับมาแล้ว แสดงออกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดรวบยอดหรือทักษะประเมินความก้าวหน้าด้วยตนเอง ถาม คำถามเพื่อให้มีการตรวจสอบต่อไป

การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน นับเป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ หากผู้เรียนได้รับรู้บทบาทของตัวเอง การเรียนการสอนก็จะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีครูทำหน้าที่สนับสนุนจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อทำให้ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง จึงนับได้ว่าการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอนนั้น เป็นการเรียนการสอนที่เน้นองค์ความรู้ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตท่ามกลางการกระแสเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันได้

(<https://www.aksorn.com/classroom-๕es>)

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑	กำหนดจุดประสงค์และสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	- วิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดระหว่างทาง และ ปลายทาง



ที่	กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๒	วิเคราะห์จุดประสงค์ สื่อ นวัตกรรมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอน	- ศึกษาแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม ตลอดจนสื่อการสอนที่เกี่ยวข้อง - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
๓	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ มีการนำแนวคิดหรือทฤษฎีเข้ามาใช้พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน	- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ - จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรม
๔	ดำเนินการตามแผนการสอนโดยมีการนำนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้	
	๔.๑. ประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
	๔.๒ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้	- นำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม Cup Song สูตรคูณ - ให้นักเรียนเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง
	๔.๓ ประเมินความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนหลังเรียนจบหน่วย	- ใช้แบบทดสอบหลังเรียน
๕	ประเมินผลการใช้นวัตกรรม	- ตรวจสอบกิจกรรมการเรียนรู้ - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน - แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
๖	ปรับปรุงและพัฒนาหลังการใช้นวัตกรรม	- จัดทำแนวทางการดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรม

## สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
ชุดที่ ๑ รหัสลับ ห.ร.ม.	- ทบทวนการแยกตัวประกอบ การหา ห.ร.ม. - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ
ชุดที่ ๒ เกมสร้างพื้นที่มหัศจรรย์	- ทบทวนการหาพื้นที่ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ



ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
ชุดที่ ๓ ถอดรหัสเครื่องหมาย และคู่ตัวเลข	- การแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ๑ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ
ชุดที่ ๔ ปริศนาพื้นที่หายไป (ผลต่างกำลังสอง)	- การแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ๒ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ
ชุดที่ ๕ เติมเต็มพหุนามให้สมบูรณ์ (กำลังสองสมบูรณ์)	- การแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ๓ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ
ชุดที่ ๖ ทบทวนและบูรณาการ	- ทบทวนความรู้และบูรณาการ - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ
ชุดที่ ๗ การประยุกต์ใช้และการประเมินสรุป	- การประยุกต์ใช้และการประเมินสรุป - ใบความรู้ - แบบฝึกทักษะ

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ๑๑.๑ โครงสร้างของนวัตกรรม

#### ๑) แนวคิดหลัก (Core Idea)

- ใช้เทคนิคการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยวิธี ๕ ขั้นตอน (๕Es) ที่มีการนำเสนอเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์อย่างละเอียดและเป็นระบบ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีความเข้าใจและจดจำได้ดี ๕ ขั้นตอนในวิธี ๕E คือ Engage, Explore, Explain, Elaborate, และ Evaluate โดยแต่ละขั้นตอนมีหน้าที่และกิจกรรมที่เฉพาะเจาะจงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์

#### ๒. โครงสร้างนวัตกรรม

##### องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

##### ๑) บทนำ

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิค ๕E

##### ๒) เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของเทคนิค ๕E
- ตัวอย่างข้อความและคำถามตามหลัก ๕E

##### ๓) กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- แบบฝึกทักษะและกิจกรรม ๗ ชุด

##### ๔) แบบทดสอบท้ายบท

- แบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้ ทักษะ
- ข้อสอบปรนัยและอัตนัย

##### ๕) แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ



- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

### ๓. กระบวนการใช้นวัตกรรม

#### ๑) ขั้นเตรียมการ

- ครูจัดเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน
- อธิบายเทคนิค ๕E และแนะนำวิธีใช้แบบฝึกทักษะ

#### ๒) ขั้นตอนดำเนินการ

- ให้นักเรียนเรียนรู้แบบฝึกทักษะตามเทคนิค ๕E
- จัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เช่น การอภิปรายและการตอบคำถามร่วมกัน

#### ๓) ขั้นสรุปผล

- ทบทวนคำตอบของนักเรียนและเสริมความเข้าใจ
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบและข้อเสนอแนะ

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสองสูงขึ้นไป
- นักเรียนมีทักษะในการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ในระดับดีขึ้น
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

### ๑๒.๒ ครูได้รับ

- ได้พัฒนานักเรียน สามารถประเมินพัฒนาการพฤติกรรมการทำงานเดี่ยว/กลุ่ม
- มีนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) รายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ
- ได้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน มีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้
- ได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในห้องเรียน

### ๑๒.๓ โรงเรียนได้รับ

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในโรงเรียน
- ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เป็นสถานศึกษานำร่องนวัตกรรม

### ๑๒.๔ ชุมชนได้รับ

- ได้รับความเท่าเทียมด้านการจัดการศึกษาเนื่องจากการสร้างและพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อในการพัฒนานักเรียนในชุมชน ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา
- ชุมชนมีความพึงพอใจ ส่งผลให้มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน



## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
๒) - กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	ทำแบบฝึกทักษะการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง - กระดาษ A๔ - หมึกเติมเครื่องปริ้นเตอร์ (สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน) - สีไม้ - กระดาษทำปก	๑๐ ริ่ม ๓ ขวด  ๕ กล่อง ๑ ห่อ	๑,๓๕๐ ๒๗๐  ๓๒๕ ๑๕๕
รวม				๒,๑๐๐

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสองสูงขึ้น	- ทดสอบ	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการแยกตัวประกอบพหุนามดีกรีสอง	- แบบทดสอบ	- แบบทดสอบ
๓. ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	- สอบถาม	- แบบวัดเจตคติ

(ลงชื่อ)

(นางสุภัทศา ชุมเสน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

## ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(...✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่ โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

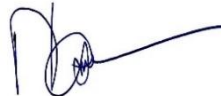
(.....) ไม่สอดคล้อง (...✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ นางวรรณ นามสกุลผู้จัดทำ นรมาตย์  
รับผิดชอบสอนวิชา ประวัติศาสตร์ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - มัธยมศึกษาปีที่ ๓

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคีบ้านหนองมะนาว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

### ลักษณะโครงการ

( √ ) โครงการใหม่ ( ) โครงการต่อเนื่อง

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม



## การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

### ๖.๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนจำนวนมากมองว่าประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่เน้นการท่องจำ ขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และไม่เห็นคุณค่าของเรื่องราวในท้องถิ่น ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์กับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และอัตลักษณ์ความเป็นพลเมืองที่ดีได้อย่างเป็นรูปธรรม

ขณะเดียวกัน บริบทของโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) มีทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ได้แก่ แนวคิด ฮีตฮอย (จารีตประเพณีและวิถีปฏิบัติท้องถิ่น) เรื่องราวความเป็นมาของ ๓ หมู่บ้าน (๓หนอง)คือ หนองมะนาว หนองบัว และหนองมะเขือ ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ และคุณค่าทางสังคมที่หล่อหลอมรากเหง้าของคนในพื้นที่ แต่เรื่องราวยังไม่ได้ถูกนำมาบูรณาการอย่างเป็นระบบในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนขาดความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และขาดโอกาสเรียนรู้คุณธรรมจากบริบทจริงของชุมชนตนเอง

สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ สืบค้น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การนำนวัตกรรม เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคีบ้านหนองมะนาว มาพัฒนาเป็นกระบวนการเรียนรู้ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรม จริยธรรมอย่างบูรณาการ

### ๖.๒. การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด)

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา สามารถสรุป Pain Point ที่เป็นที่มาของการพัฒนานวัตกรรมได้ดังนี้

#### ๖.๒.๑ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนประวัติศาสตร์

มองว่าเนื้อหาไกลตัว เน้นการท่องจำ  
ไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

#### ๖.๒.๒ ขาดการเชื่อมโยงคุณธรรม จริยธรรม กับเนื้อหาประวัติศาสตร์

การสอนมุ่งเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าการวิเคราะห์คุณค่าทางจริยธรรม  
ผู้เรียนไม่สามารถสกัดบทเรียนด้านคุณธรรมจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้

#### ๖.๒.๓ ขาดความตระหนักและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง

เรื่องราว “ฮีตฮอย” และ “๓ หนอง” ยังไม่ได้รับการถ่ายทอดอย่างมีส่วนร่วม  
ผู้เรียนไม่รู้จักรากเหง้าและอัตลักษณ์ของชุมชนตนเองอย่างลึกซึ้ง

#### ๖.๒.๔ กระบวนการเรียนรู้ยังไม่เน้น Active Learning อย่างแท้จริง

ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับความรู้มากกว่าผู้สร้างความรู้  
ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การสืบค้น และการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริงในชุมชน

### ๖.๓. เหตุผลของการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาประวัติศาสตร์กับบริบทจริงของชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การสืบค้นข้อมูลชุมชน สัมภาษณ์ปราชญ์ท้องถิ่น วิเคราะห์คุณค่าจากฮีตฮอยบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ผ่านเรื่องเล่าและรากเหง้าทางวัฒนธรรมสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ

ดังนั้น นวัตกรรม เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยใช้แนวคิด Active Learning เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากของจริง คิดวิเคราะห์คุณค่า และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอย่างยั่งยืน



ปัจจุบันแนวโน้มด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนอยู่ในระดับลดลง พบว่า เนื่องจากมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเผยแพร่และมีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของนักเรียน รวมทั้งขาดความร่วมมือกันระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ในการปลูกฝังคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง ถ้าไม่รีบแก้ไขนักเรียนอาจสร้างปัญหาให้ครอบครัว โรงเรียน ชุมชนและสังคมได้ โดยทุกฝ่ายต้องร่วมกัน จึงจัดทำนวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความเมตตากรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเสียสละเพื่อส่วนรวม การใช้ทรัพยากรอย่างประหยัดและคุ้มค่า รวมทั้งมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนปฏิบัติตนจนเป็นกิจนิสัยชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติที่เน้นให้ผู้เรียนคู่คุณธรรม และอัตลักษณ์คุณธรรมโรงเรียน ๕ ข้อ ๑) กตัญญู ๒) พอเพียง ๓) รู้ รับผิดชอบต่อ ๔) ซื่อสัตย์สุจริต ๕) มีวินัย

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

สภาพทั่วไปของโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ตั้งอยู่ เลขที่ ๒๙๕ หมู่ที่ ๗ บ้านหนองมะนาว ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองฯ จังหวัดอุบลราชธานี

**จุดแข็ง คือ** สภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะเป็นที่ดินสาธารณะประโยชน์ ส่วนหน้าโรงเรียนเป็นหมู่บ้าน ที่มีบ้านสำหรับที่พักอาศัย อาชีพหลักของชุมชน คือ รับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ ผู้ปกครองส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอยู่ใกล้แหล่งเรียนรู้อยู่ในบริเวณวัดและสวนพฤกษศาสตร์ดงฟ้าห่วน และสวนสัตว์อุบลราชธานี มีโครงสร้างระบบการบริหารงานที่ชัดเจน มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากชุมชน ผู้นำชุมชน และเทศบาลตำบลขามใหญ่ เป็นอย่างดี **จุดอ่อนที่ต้องพัฒนา** ขาดบุคลากรในด้าน ICT กิจกรรมที่จะเชื่อมโยงในการประกอบอาชีพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังค่อนข้างต่ำ จึงใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพมาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมนำร่องเพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองตามบริบทโรงเรียน ได้พัฒนาโดยใช้ นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคีบ้านหนองมะนาว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active learning

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์
- ๗.๒ ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- ๗.๓ อธิบายความเป็นมา ความสำคัญ และคุณค่าของ “ฮีตฮอย ๓ หนอง” ได้อย่างถูกต้อง
- ๗.๔ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบค้นข้อมูล
- ๗.๕ ให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน สัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น และสังเคราะห์องค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
- ๗.๖ เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ผ่านการเรียนรู้จากบริบทจริง
- ๗.๘ ให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของจารีตประเพณี ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความสามัคคี และสามารถนำหลักคิดจากเรื่องราวในชุมชนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



๗.๙ เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แทนการเรียนรู้แบบท่องจำ

๗.๑๐ เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผู้เรียนเห็นคุณค่าในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของชุมชน และเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น

๗.๑๑ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอผลงาน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

## ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี

(บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๑ คน

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ) การพัฒนานวัตกรรม “อีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)” อาศัยแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญ ดังนี้

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การอภิปราย และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความหมาย

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ขึ้นเองจากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน สัมภาษณ์บุคคล และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จึงช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นการนำแหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาใช้เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เชื่อมโยงเนื้อหาวิชากับบริบทจริง ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความหมายของสิ่งที่เรียน ผ่านการเรียนรู้จาก “อีตฮอย” และเรื่องราว “๓ หนอง” ในท้องถิ่น

แนวคิดการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมตามแนวคิดพัฒนาการทางจริยธรรมของ Lawrence Kohlberg ที่มุ่งเน้นการพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมผ่านสถานการณ์และการอภิปราย การวิเคราะห์คุณค่าจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตชุมชน ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ อย่างมีเหตุผลและมีคุณธรรม

แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ David Kolb ที่เน้นวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การสรุปแนวคิด และการนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมการลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอผลงาน

### บทบาทของผู้สอน

ผู้ออกแบบการเรียนรู้ (Learning Designer) วางแผนกิจกรรมตามแนวคิด Active Learning เชื่อมโยงเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น “อีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)” กับคุณธรรม จริยธรรม และชีวิตจริงของผู้เรียนผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนสืบค้น ลงพื้นที่ สัมภาษณ์ และเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน โค้ช (Coach) กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถามปลายเปิด ให้คำแนะนำรายกลุ่ม/รายบุคคล และส่งเสริม การแก้ปัญหาด้วยตนเอง



ผู้สร้างแรงบันดาลใจ (Motivator) เสริมแรงทางบวก สร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าท้องถิ่นอย่างยั่งยืน และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้

ผู้ประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessor) ใช้การประเมินจากชิ้นงาน การนำเสนอ การสะท้อนคิด และพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน เพื่อพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน

### บทบาทของผู้เรียน

ผู้แสวงหาความรู้ (Active Learner)

สืบค้นข้อมูลจากเอกสาร แหล่งเรียนรู้ในชุมชน และการสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น

ผู้คิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ (Critical & Creative Thinker)

วิเคราะห์ข้อมูล เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้หรือชิ้นงานสร้างสรรค์

ผู้ทำงานร่วมกัน (Collaborative Learner) ทำงานเป็นทีม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ เคารพความคิดเห็นผู้อื่น

ผู้สื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราว (Communicator)

นำเสนอผลงานผ่านการเล่าเรื่อง นิทรรศการ สื่อดิจิทัล หรือกิจกรรมเผยแพร่สู่ชุมชน

ผู้มีคุณธรรม จริยธรรม (Moral Agent)

แสดงความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชาประวัติศาสตร์กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนแบบ Active learning
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do)	- ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning
๒.๑. กระตุ้นความสนใจ (Engagement) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน - ตรวจสอบว่าเนื้อหาที่จะเรียนเกี่ยวกับเรื่องอะไรเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่จะเรียน - นักเรียนร่วมกัน ตั้งคำถามทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับท้องถิ่น	- ครูกระตุ้นด้วยคำถามเชิงคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับ “ฮีดฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)” นำเสนอภาพ เรื่องเล่า หรือสถานการณ์ใกล้ตัว ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้เดิมและตั้งประเด็นคำถามที่ต้องการศึกษา
๒.๔ สืบค้นและค้นคว้า (Exploration) - แฉ่งจุดประสงค์การเรียนรู้ - ศึกษา ประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นหมู่บ้าน ๓ หนอง (หนองมะนาว หนองบัว และหนองมะเขือ) - ศึกษาวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ในชุมชน	- แบ่งกลุ่มนักเรียนกำหนดประเด็นศึกษา เช่น ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ ประเพณี บุคคลสำคัญ หรือแหล่งเรียนรู้ในชุมชน สืบค้นข้อมูลจากเอกสาร สื่อออนไลน์ และลงพื้นที่สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน/ผู้นำชุมชน - นักเรียนผู้ประวัติชุมชนตนเองอย่างลึกซึ้ง



๒.๓. วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ (Explanation)	-นักเรียนรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ความถูกต้อง เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน จัดทำแผนผังความคิดหรือสรุปลงสาระสำคัญ ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมและเสริมความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ถูกต้อง
๒.๔. สร้างสรรค์ผลงาน (Elaboration)	-นักเรียนออกแบบและจัดทำชิ้นงาน เช่น คลิปวิดีโอ นิทรรศการ หรือการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และการทำงานเป็นทีม
๒.๕. นำเสนอและสะท้อนผล (Evaluation & Reflection)	-นักเรียนนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนหรือชุมชน ประเมินผลตามสภาพจริงจากกระบวนการทำงานและชิ้นงาน พร้อมทั้งสะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และแนวทางการนำไปใช้ในชีวิตรจริง

### ๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาพถ่ายเก่า/แผนที่ชุมชนเมืองขามใหญ่</li> <li>- คลิปวิดีโอ/เรื่องเล่าท้องถิ่นเกี่ยวกับ “ฮิตฮอย ๓ หนอง”</li> <li>- คำถามกระตุ้นคิด (PowerPoint/ใบกิจกรรม)</li> </ul>
๒. กิจกรรมชั้นสอน	<p><b>ใบกิจกรรม/ใบงานกลุ่ม</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบกำหนดประเด็นการศึกษา</li> <li>- แบบบันทึกการสืบค้นข้อมูล</li> <li>- แบบบันทึกการสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน/ผู้รู้ในชุมชน</li> </ul> <p><b>แหล่งเรียนรู้ในชุมชน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- วัด/โบราณสถาน/สถานที่สำคัญในชุมชน</li> <li>- บุคคลต้นแบบ/ปราชญ์ท้องถิ่น</li> <li>- เอกสารประวัติศาสตร์ท้องถิ่น</li> </ul> <p><b>สื่อเทคโนโลยี</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต/โทรศัพท์มือถือ</li> <li>- อินเทอร์เน็ตสำหรับสืบค้นข้อมูล</li> <li>- โปรแกรมนำเสนอ</li> </ul>
๓. กิจกรรมขั้นสรุป - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	<p><b>วัสดุอุปกรณ์จัดทำชิ้นงาน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กระดาษโปสเตอร์/ฟิวเจอร์บอร์ด</li> <li>- สี ปากกา อุปกรณ์ศิลปะ</li> <li>- โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ/แอปพลิเคชันสร้างสื่อ</li> </ul>



	เครื่องมือวัดและประเมินผล <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบประเมินผลงาน (Rubric)</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม</li> <li>- แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม</li> <li>- แบบสะท้อนคิด (Reflection Form)</li> </ul>
--	--

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ๑๑.๑ แนวคิดหลัก (Core Idea)

#### ๑) การตั้งเป้าหมายในการพัฒนาหรือส่งเสริม

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม อีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Active Learning มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้มี

ความรู้ความเข้าใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอย่างถูกต้อง

ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดเชิงประวัติศาสตร์ และการสืบค้นข้อมูล

คุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์

ความสามัคคี และจิตสาธารณะ

- ความภาคภูมิใจในรากเหง้าและอัตลักษณ์ของชุมชน

เป้าหมายสำคัญคือ “พัฒนาความรู้ควบคู่คุณธรรม” ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง และเชื่อมโยงองค์ความรู้กับชีวิตประจำวัน

#### ๒) การสร้างแนวคิดใหม่

บูรณาการประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้ากับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมอย่างเป็นระบบ

ใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-Based Learning)

ส่งเสริมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ควบคู่กับการสะท้อนคิด (Reflection)

เปลี่ยนบทบาทครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และโค้ช

เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่วัดทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ

จุดเด่นของแนวคิด คือ การทำให้ “รากเหง้าท้องถิ่น” เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณธรรมอย่างยั่งยืน

### ๑๑.๒ องค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### ๑. หลักการและเป้าหมาย (Principle & Goal)

มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทางประวัติศาสตร์ควบคู่คุณธรรม จริยธรรม และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น

#### ๒. เนื้อหา (Content)

ประวัติความเป็นมา “อีตฮอย ๓ หนอง” บุคคลสำคัญ แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของเมืองขาม

ใหญ่

#### ๓. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Process)

ใช้ Active Learning, Inquiry-Based Learning และ Project-Based Learning ผ่านขั้นตอน กระตุ้น ความสนใจ-สืบค้น-วิเคราะห์-สร้างสรรค์-สะท้อนผล

#### ๔. สื่อและแหล่งเรียนรู้ (Media & Resources)

เอกสารท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีสารสนเทศ



### ๕. การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation)

เปิดโอกาสให้ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และประชาชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการให้ความรู้และประเมินผล

### ๖. การวัดและประเมินผล (Assessment)

ประเมินตามสภาพจริงจากชิ้นงาน กระบวนการทำงาน พฤติกรรมการมีส่วนร่วม และแบบสะท้อนคิด

### ๗. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Expected Outcomes)

ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดี เห็นคุณค่ารากเหง้าท้องถิ่น และสามารถประยุกต์ใช้คุณธรรมในชีวิตประจำวัน

**๑๑.๓ กระบวนการ (Process)** เป็นขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการนวัตกรรม โดยจะประกอบไปด้วยกระบวนการดำเนินงานของนวัตกรรม “ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องเมืองขามใหญ่” เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความรู้ควบคู่คุณธรรม จริยธรรม โดยใช้แนวคิด Active Learning และการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

#### ขั้นที่ ๑ วิเคราะห์บริบทและกำหนดเป้าหมาย (Analysis & Goal Setting)

ศึกษาหลักสูตร มาตรฐาน/ตัวชี้วัด รายวิชาประวัติศาสตร์

วิเคราะห์บริบทโรงเรียนและชุมชน

กำหนดเป้าหมายด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### ขั้นที่ ๒ ออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design)

วางแผนกิจกรรมตามแนวคิด Active Learning

กำหนดภาระงาน/ชิ้นงาน (Task/Project)

เตรียมสื่อ แหล่งเรียนรู้ และเครื่องมือวัดประเมิน

#### ขั้นที่ ๓ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ (Implementation)

กระตุ้นความสนใจด้วยคำถามหรือสถานการณ์ปัญหา

ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ และการสังเคราะห์องค์ความรู้

จัดทำชิ้นงานที่สะท้อนทั้งความรู้และคุณธรรม

#### ขั้นที่ ๔ สะท้อนผลและประเมินผล (Reflection & Evaluation)

ประเมินตามสภาพจริงจากชิ้นงานและพฤติกรรมการทำงาน

ให้นักเรียนสะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ - สรุปองค์ความรู้และคุณค่าที่ได้รับ

#### ขั้นที่ ๕ ปรับปรุงและพัฒนา (Improvement & Development)

วิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรม

รับข้อเสนอแนะจากนักเรียนและชุมชนปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๒.๑ นักเรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ความเข้าใจประวัติศาสตร์ท้องถิ่น “ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)” อย่างถูกต้อง

พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสืบค้นข้อมูล และการทำงานเป็นทีม

มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี และจิตสาธารณะ

มีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และรากเหง้าท้องถิ่น



สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และคุณธรรมในชีวิตประจำวันได้

### ๑๒.๒ ครูผู้สอน

พัฒนาศักยภาพในการออกแบบการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning  
มีรูปแบบ/นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสามารถขยายผลได้  
เกิดทักษะการใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)  
สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น

### ๑๒.๓ โรงเรียน

มีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น  
ส่งเสริมภาพลักษณ์โรงเรียนด้านการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมควบคู่ความรู้  
เกิดแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในโรงเรียน เช่น มุมประวัติศาสตร์ท้องถิ่น/นิทรรศการถาวร  
สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนารายวิชาอื่น ๆ

### ๑๒.๔ ชุมชน

ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา  
เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่น  
สืบสานวัฒนธรรม “ฮีตฮอย ๓ หนอง” อย่างต่อเนื่อง  
สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนอย่างยั่งยืน

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรม PLC ระดม ความคิดประชุมวางแผนและ ออกแบบนวัตกรรม	-	-	-	-
๒) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ห้องเรียน	- ค่าวัสดุการเรียน - ค่าสื่อการสอน	- ปากกาเมจิก - อุปกรณ์ศิลปะ - กระดาษเทาขาว ๒๕๐ - กระดาษขาว A๔ ๓๐๐ จัดทำใบงาน/เอกสาร ประกอบการเรียน	-	-
๓) กิจกรรมศึกษาค้นคว้าแหล่ง เรียนรู้ในชุมชน	ค่าวิทยากร	ค่าตอบแทนปราชญ์ ชาวบ้าน/วิทยากรท้องถิ่น	-	-
๔) จัดทำและนำเสนอผลงาน	ค่าวัสดุจัดนิทรรศการ	ไวเนล พร้อมอุปกรณ์ติดตั้ง	-	๑๓,๐๐๐
๕) การประเมินผลและสรุป รายงาน	ค่าวัสดุสำนักงาน	จัดพิมพ์รายงานและ เอกสารสรุปผล	-	-
<b>รวม (หนึ่งหมื่นสามพันบาทถ้วน)</b>				<b>๑๓,๐๐๐</b>



## ๑๔. วิธีการประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น “ฮีตฮอย ๓ หนอง รากเหง้าเล่าเรื่องโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)”	- สังเกต - ทดสอบก่อน-หลังเรียน และประเมินจากชิ้นงาน	- แบบสังเกต - แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน / แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)
๒) นักเรียนสามารถสืบค้น วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลได้	- ประเมินจากพฤติกรรมกระบวนการทำงานกลุ่ม	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
๓) นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมระหว่างปฏิบัติกิจกรรม และประเมินตนเอง	แบบสังเกตพฤติกรรม / แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ / แบบประเมินตนเอง
๔) นักเรียนสามารถสื่อสารและนำเสนอผลงานได้อย่างเหมาะสม	- ประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน/นิทรรศการ	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
๕) ความพึงพอใจของนักเรียน และชุมชนต่อกิจกรรม	- สสำรวจความคิดเห็นหลังจบกิจกรรม	แบบสอบถามความพึงพอใจ
๖) ครูสามารถจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	- นิเทศ ติดตาม และสะท้อนผลการสอน	แบบบันทึกหลังสอน (Reflection) / แบบนิเทศภายใน

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางวรรณ นรมาศย์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

## ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(..✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางทองดี พุทธรักษา

รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓

รายวิชา.....ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ ๒๓๑๐๒

### ๒. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( √ ) โครงการใหม่

( ) โครงการต่อเนื่อง

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)



ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ระบบการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก และสังคม มุ่งเน้นการสร้างสมรรถนะนักเรียนให้สามารถคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่าง ต่อเนื่อง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยการความสะดวก และที่ปรึกษาในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ที่ เท่าทันต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน

การพัฒนาทักษะการเขียน และการเขียนภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ เป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนการสอน เนื่องจากเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ นักเรียนควรมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทั้งในการเขียนอย่างเหมาะสมกับบริบท โดยเฉพาะการเขียนซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาเข้ากับชีวิตประจำวัน เช่น การเขียนแสดง ความคิดเห็น การบรรยายประสบการณ์ หรือการนำเสนอข้อมูลในชุมชนและอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัด อุบลราชธานี

จากผลการประเมินคุณภาพการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียน ประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนขาดทักษะการเขียนในการสื่อสาร **สาเหตุที่สำคัญมาจาก** การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยาย และการท่องจำ นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกใช้ภาษา ในสถานการณ์จริง เชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน นักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษ ส่งผล ให้ไม่สามารถเขียนสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า นักเรียนยังขาด ทักษะการเขียนเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ที่อยู่รอบตัว และไม่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากประสบการณ์ของตนเองได้อย่าง มีประสิทธิภาพ **ส่งผล**ให้การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในตัวชี้วัด **๓ ๑.๒ ม.๓/๕ พุดและ เขียนบรรยายความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/ เหตุการณ์ พร้อมให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ ต่ำ**

ทั้งนี้ การเขียนภาษาอังกฤษที่ดีจะเกิดขึ้นได้นั้น การเรียนรู้ควรเน้น **การฝึกเขียนอย่างต่อเนื่องและเป็น ขั้นตอน** โดยใช้สถานการณ์จริง เช่น การเขียนเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น (My Ubon Dish) เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึก **สร้าง ข้อความ แสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบ** ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมไทยกับภาษาอังกฤษได้อย่าง เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐาน **๓ ๑.๒** ที่เน้นทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ภาษาอังกฤษ ความหมายของคำศัพท์ โครงสร้างภาษา และได้รับโอกาสในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ แต่จากสภาพ การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังคงเน้นการสอนแบบบรรยายและการท่องจำ ซึ่งไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือ ปฏิบัติจริงหรือใช้ภาษาในสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง

จากการวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ **John Dewey** ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Learning by Doing) และแนวคิด **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด ลงมือทำ และนำเสนอด้วยตนเอง ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนา **นวัตกรรม** เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้ กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ ผ่าน ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ (Warm-up), ขั้นที่ ๒ ขั้นนำเสนอความรู้ (Presentation), ขั้นที่ ๓ ฝึกปฏิบัติ (Practice) , ขั้นที่ ๔ ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Production), ขั้นที่ ๕ สรุปความรู้ ที่ได้และสะท้อนบทเรียน (Wrap up) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ฝึกพูด ฝึกเขียน และสื่อสารภาษาอังกฤษในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง อันจะช่วยแก้ปัญหาการขาดทักษะการเขียน และ



การเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการการเขียนของนักเรียน
- ๗.๒ เพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน
- ๗.๓ เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๑ คน  
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)  
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

### ๙. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๑ คน

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

### ๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๑๐.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) คือ เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการ ๕ ขั้น ดังนี้

ส่วนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการ ๕ ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ (Warm-up)

ขั้นที่ ๒ ชี้นำเสนอความรู้ (Presentation)

ขั้นที่ ๓ ฝึกปฏิบัติ (Practice)

ขั้นที่ ๔ ชี้นำสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Production)

ขั้นที่ ๕ สรุปความรู้ที่ได้และสะท้อนบทเรียน (Wrap up)

#### ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

ทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นทฤษฎีการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง โดยการศึกษาสิ่งต่างๆ ตามปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ นั้นจะต้องนำไปสู่ความเจริญงอกงามทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงนั้น ในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้ฝึกตั้งคำถาม เกิดข้อสงสัย จินตนาการและคิดวิเคราะห์ถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้น เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เผชิญสถานการณ์จริงที่อาจเต็มไปด้วยอุปสรรค รวมทั้งฝึกแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของขั้น Practice – Production ที่ผู้เรียนได้ฝึกพูดและเขียนภาษาอังกฤษในสถานการณ์จำลองจริง

#### ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky ที่มองว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ แนวคิดนี้สนับสนุนขั้น Warm up –



Presentation – Practice ที่ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และเรียนรู้ด้วยการสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ของตน

### ทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

ทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ของ *Dell Hymes, Canale & Swain* เน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารในบริบทจริงมากกว่าการท่องจำไวยากรณ์ แนวคิดนี้เป็นแกนหลักของขั้น Production – Wrap up ที่ผู้เรียนฝึกพูดและเขียนอย่างมีเป้าหมาย เช่น การสนทนา การนำเสนอ หรือการเขียนเชิญชวน

**ความหมายของ Active Learning** คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ประการ คือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการ เรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖)

**Active Learning** จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งด้านความคิด พฤติกรรม และอารมณ์ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับ กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) (Warm up – Presentation – Practice – Production – Wrap up) ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สนุก มีความหมาย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๔ : ๒๑) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังนี้

๑. การเรียนรู้เชิงรุก ช่วยส่งเสริมให้มีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมี วิจารณ์ญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจารณ์ญาณ ในการ คิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรม มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาวิธีการเรียนรู้ของ ตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง ในการมีวิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

๒. การเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือใน การปฏิบัติงานกลุ่ม จะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึง ความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่ เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความ สนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

๔. การเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งผู้เรียน และครู เป็น การปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความ แตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดคล้องกับแนวคิดพหุปัญญา เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและ ศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนัก แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรม



ที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน มีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

๕. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและยั่งยืน เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ เรื่องที่เรียนได้อย่างคงทน และมีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกจากการปฏิบัติจริงของตนเอง ที่เกิดจากการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านกระบวนการการคิด การลงมือทำและนำเสนอด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำเน้นการจัดการจัดการการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพผู้เรียนโรงเรียนที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาได้อธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไว้ดังนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๒ : ๒๒) ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
๕. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความมีวินัย ในการทำงานกลุ่มร่วมกับคนอื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐ : ๒๒) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning นั้นสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตามเป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

๑. สิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนทำต้องเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง
๒. กิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
๓. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน
๔. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบงานกับชีวิตจริง
๕. ผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ตามที่ผู้สอนกำหนด
๖. ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง

### ๑๐.๒ แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอนการออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น



๑. PLC ช่วยยกระดับทักษะของครูแต่ละคน เช่น ทักษะการออกแบบการ เรียนรู้ ทักษะการ สื่อสาร ทักษะ ICT ทักษะการวัดและประเมินผล ตลอดจนทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทักษะการจัดการความ ชัดแย้ง ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการอยู่ร่วมกัน

๒. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของ งานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปณัส ยา รัตนพันธ์ ๒๕๖๐ : ๗๙)

### องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

นักการศึกษาเสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

การัญ กษกานน, สุภารัตน์ อินทรรัตน์ และปญญาพัฒน์ จันทร์เพชร (๒๕๖๑ : ๗๙) ได้เสนอองค์ประกอบ สำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

๑. วิสัยทัศน์ร่วม
๒. ทีมร่วมแรงร่วมใจ
๓. ภาวะผู้นำร่วม
๔. การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ

ปณัสยา รัตนพันธ์ (๒๕๖๐ : ๘๑) ได้เสนอ ดังนี้

๑. การเตรียมองค์กร เตรียมสภาพแวดล้อมให้สะอาด รมรื่น ปลอดภัย
๒. ก่อรูปวัฒนธรรมองค์กรใหม่ การร่วมกันในการกำหนดเป้าหมายและข้อตกลงร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมร่วมกันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ อีกทั้งเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูดผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เข้ามาอยู่ในกระบวนการด้วย เช่น การกำหนดช่วงเวลา สถานที่ หัวข้อ ผู้เข้าร่วมและผู้นำวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละ ครั้งซึ่งผู้นำหรือผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในขั้นตอนนี้

### กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

๑. Dialogue หรือ กระบวนการสุนทรียสนทนาเพื่อเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่าง รู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อขจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะมีไปด้วยความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะ มีโอกาสรับเนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ห้าปีที่แล้วเรา เห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่หล่อหลอมให้เรากลายเป็นคน แบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

๒. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของ กลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝน การรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การ ฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

๓. Share & Learn แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวจากหน้างาน ของกันและกัน เน้นการอภิปรายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์โดยมีเจตจำนงที่ดี ต่อการทำให้งานพัฒนาขึ้น อาจจะทำ เป็นคู่ ทำเป็นกลุ่มย่อย และเป็นกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างหัวข้อคำถาม เพื่อ Share & Learn เช่น อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่ เราต้องการพัฒนา ทำอะไรบ้าง ทำอย่างไร ผลเป็นอย่างไร อะไรที่ยืนยันว่าเราได้พบผลเช่นนั้น เราสามารถทำอะไร ได้บ้าง

๔. AAR (After Action Review) เป็นการร่วมกันอภิปราย สรุปในแต่ละแง่มุมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อทำให้เกิดการใคร่ครวญ หรือการทบทวนต่อเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ AAR เช่น เห็นอะไร รู้สึกหรือ คิดอย่างไร อะไรที่เราได้เรียนรู้ เป็นต้น



๕. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

### ๑๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ระบบการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก และสังคม มุ่งเน้นการสร้างสมรรถนะนักเรียนให้สามารถคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยการความสะดวกร และที่ปรึกษาในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ที่เท่าทันต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน

การพัฒนาทักษะการเขียน และการเขียนภาษาอังกฤษตาม หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนการสอน เนื่องจากเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ นักเรียนควรมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทั้งในการเขียนอย่างเหมาะสมกับบริบท โดยเฉพาะการเขียนซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาเข้ากับชีวิตประจำวัน เช่น การเขียนแสดงความคิดเห็น การบรรยายประสบการณ์ หรือการนำเสนอข้อมูลในชุมชนและอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี

จากผลการประเมินคุณภาพการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา **พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเขียนสื่อสารเพื่อแสดงความต้องการ เสนอความคิดเห็น หรือให้เหตุผลประกอบได้อย่างเหมาะสม แสดงความคิดเห็นเชิงเหตุผลได้ หรือเขียนสื่อสารได้อย่างเหมาะสม** ที่มีสาเหตุที่สำคัญมาจาก การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยาย และการท่องจำ นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง เชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน นักเรียนไม่เข้าใจ คำศัพท์และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ไม่สามารถเขียนสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ **พบว่า** นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการเขียน และการเขียนในการบรรยายความรู้สึก แสดงความคิด หรือเสนอเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ และไม่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลจากประสบการณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ **ส่งผล**ให้การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ในตัวชี้วัด **๓ ๑.๒ ม.๓/๕ พุดและเขียนบรรยายความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม** และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ

ทั้งนี้ การเขียนภาษาอังกฤษที่ดีจะเกิดขึ้นได้นั้น การเรียนรู้ควรเน้น **การฝึกเขียนอย่างต่อเนื่องและเป็นขั้นตอน** โดยใช้สถานการณ์จริง เช่น การเขียนเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น (My Ubon Dish) เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึก **สร้างข้อความ แสดงความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบ** ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรมไทยกับภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐาน **๓ ๑.๒** ที่เน้นทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาภาษาอังกฤษ ความหมายของคำศัพท์ โครงสร้างภาษา และได้รับโอกาสในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ แต่จากสภาพการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังคงเน้นการสอนแบบบรรยายและการท่องจำ ซึ่งไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงหรือใช้ภาษาในสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง

จากการวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ **John Dewey** ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Learning by Doing) และแนวคิด **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด ลงมือทำ และนำเสนอด้วยตนเอง ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนา **นวัตกรรม** เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓



นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ ผ่าน ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ (Warm-up), ขั้นที่ ๒ ชี้นำเสนอความรู้ (Presentation), ขั้นที่ ๓ ฝึกปฏิบัติ (Practice), ขั้นที่ ๔ สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Production), ขั้นที่ ๕ สรุปความรู้ที่ได้และสะท้อนบทเรียน (Wrap up) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ฝึกพูด ฝึกเขียน และสื่อสารภาษาอังกฤษในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง อันจะช่วยแก้ปัญหาการขาดทักษะการเขียน และการเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยั่งยืน

## ๒. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

๑. วิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการเขียน และเขียน และจัดกลุ่มนักเรียนตามความสามารถด้านการเขียน และเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน ๓ กลุ่ม ตามผลการประเมินการเขียน และเขียน

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก

๓. ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสอนตามกระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) จำนวน ๘ แผน

๔. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาการเขียน และการเขียน ศึกษาแนวทางการออกแบบนวัตกรรมด้านกระบวนการ กิจกรรม สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียน และการเขียน

๕. สร้างแบบประเมินทักษะการเขียน และเขียน จำนวน ๔ ชนิด เพื่อวัดทักษะการเขียน และเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

แบบประเมินทักษะการเขียน ระดับคุณภาพ ๔ ระดับ จำนวน ๔ ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาอังกฤษ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการเขียน โดยใช้แบบประเมิน IOC

๖. การกำหนดจุดประสงค์การพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเขียน และการเขียน ได้แก่

๑) เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการเขียนของนักเรียน

๒) เพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนของนักเรียน

๓) เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน

๗. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้นวัตกรรม

นวัตกรรม ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้เรื่อง My Ubon Dish การกำหนดเนื้อหาในแต่ละแผนจัดการเรียน

การสอน ดังนี้

แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Introduction to Ubon Dishes จำนวน ๑ ชั่วโมง

แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง Know Your Ingredients จำนวน ๑ ชั่วโมง



แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง Taste and Preference of Ubon Dishes จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง My favorite Ubon Dish จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง Cooking steps จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง Recipe Poster จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง Let's Cook Our Dish! จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง My Ubon Dish Advertisement จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการเขียน โดยเฉพาะการเขียนเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว เช่น My Ubon Dish อาหารท้องถิ่นของตนเอง รวมถึงเรื่องราวสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวและปรากฏการณ์ในสังคมและท้องถิ่น เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

- กิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกในระหว่างการเรียน เช่น สื่อการเรียนรู้, ใบงาน, Mind map, เกม, กระบวนการ

- แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๘ แผน
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K) จำนวน ๒๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะการเขียน (P) จำนวน ๔ ข้อ
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) จำนวน ๑๐ ข้อ

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกำหนดระยะเวลา ๓ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๓ วัน รวม ๙ ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ระหว่างเดือน พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - มีนาคม ๒๕๖๙ โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๑ คน  
 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

## ๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

### ๑๒.๑ โครงสร้างนวัตกรรม

ที่	เรื่อง	จำนวน
๑.	แผนการจัดการเรียนรู้ ตามกระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) จำนวน ๘ แผน แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Introduction to Ubon Dishes แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง Know Your Ingredients แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง Taste and Preference of Ubon Dish แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง My favorite Ubon Dish แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง Cooking steps แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง Recipe Poster แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง Let's Cook Our Dish! แผนจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง My Ubon Dish Advertisement	จำนวน ๘ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง จำนวน ๑ ชั่วโมง
๒.	แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๙ แผน	๘ ชั่วโมง
๓.	แบบทดสอบความรู้ด้านการพูดและการเขียน (K)	๒๐ ข้อ
๔.	แบบประเมินทักษะการพูด (P)	๔ ข้อ
๕.	แบบประเมินทักษะการเขียน (P)	๔ ข้อ
๖.	แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	๑๐ ข้อ



## ๑๒.๒ องค์ประกอบของนวัตกรรม

### กระบวนการ (Process)

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ Active English ๕-Steps (๒W๓P) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเขียนผ่านการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ดังนี้

#### ๑) ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ (Warm-up)

กระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียน

ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงสู่บทเรียนใหม่

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น เกม ทายคำ สนทนาเบื้องต้น เพื่อเตรียมพร้อมสู่ การเขียน

#### ๒) ขั้นที่ ๒ ขั้นนำเสนอความรู้ (Presentation)

ครูนำเสนอคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และเนื้อหาสำคัญ

เน้นความเข้าใจรูปแบบและความหมายของภาษา

เป็นพื้นฐานในการพูดและเขียนได้อย่างถูกต้อง

#### ๓) ขั้นที่ ๓ ฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จำลอง

ทำกิจกรรมฝึกทักษะการเขียน

เน้นการใช้ภาษาอย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### ๔. ขั้นที่ ๔ สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Production)

นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารจริง เช่น

การเขียนแล้วนำเสนอ หรือเขียนบรรยาย เขียนโปสเตอร์ เรื่องสั้น/ย่อหน้า

ส่งเสริมความมั่นใจและความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษา

#### ๕. ขั้นที่ ๕ สรุปความรู้ที่ได้และสะท้อนบทเรียน (Wrap up)

ทบทวนและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสะท้อนการเรียนรู้

ครูสรุปแนวคิดหลัก เน้นจุดเด่นในการพัฒนา “การพูด-การเขียน”

## ๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### ๑๓.๑ นักเรียนได้รับ

#### ๑๓.๑.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนร้อยละ ๗๕ มีความรู้ความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ

นักเรียนร้อยละ ๗๕ มีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

#### ๑๓.๑.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเขียนในระดับดี

นักเรียนมีทักษะในการเขียนในระดับดี

นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

### ๑๓.๒ ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรม ต่อเนื่อง ที่มีคุณภาพ



- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

### ๑๓.๓ โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงขึ้น

### ๑๑.๔ ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน ๒,๐๐๐ บาท

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุ - แผนการจัดการ เรียนรู้ - ใบงาน - บัตรคำ - บัตรภาพ - ภาระงาน เช่น ทำ โปสเตอร์	ค่าวัสดุ	- กระดาษ A๔	๖ รีม	๗๘๐
		- กระดาษการ์ดขาว ๑๕๐ แกรม	๑ ห่อ	๑๙๕
		- กระดาษเทา-ขาว	๑๑ แผ่น	๒๗๕
		- สมุดวาดภาพ Master art ๑๕๐ แกรม	๒ เล่ม	๑๐๐
		- แผ่นเคลือบร้อน A๔	๑ ห่อ	๑๘๕
		- กระดาษ A๔ (๑๐๐ แผ่น)๑๒๐ แกรม	๑ ห่อ	๕๐
		ศิลปะ	๙ ต่อม	๑๓๕
		-ปากกาเคมีสีแดง / สีดำ/น้ำเงิน	๔ กล่อง	๒๘๐
		-สีเมจิก Master art ๑๒ สี		
รวม (สองพันบาทถ้วน)				๒,๐๐๐

### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑.นักเรียนร้อยละ ๗๕ มีความรู้ ความสามารถด้านการเขียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K)	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน
๒.นักเรียนร้อยละ ๗๕ มีทักษะ การเขียน	ประเมินทักษะการเขียน(P)	แบบประเมินทักษะการพูดและการ เขียน
๓.นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ ดีต่อการเรียนรู้	วัดเจตคติในการเรียนรู้ (A)	แบบวัดเจตคติ
๔. สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางทองดี พุทธิรักษา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

### ๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ นางสาว \_\_\_\_\_ ชื่อผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ พัทรินทร์ \_\_\_\_\_

นามสกุลผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ ยืนนาน \_\_\_\_\_ รับผิดชอบสอนวิชา \_\_\_\_\_ ปฐมวัย \_\_\_\_\_

ระดับชั้น \_\_\_\_\_ อนุบาล ๒ \_\_\_\_\_ รายวิชา \_\_\_\_\_

### ๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกม การศึกษา

### ๓.ระยะเวลาดำเนินการนางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน

เริ่มวันที่ \_\_\_\_\_

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

### ๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

### ๕.ประเภทของนวัตกรรม

( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( ✓ ) โครงการต่อเนื่อง

### ๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

ทักษะการอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะในระดับปฐมวัยซึ่งเป็นช่วง “หน้าต่างแห่งโอกาส” ที่สมองเด็กมีศักยภาพสูงในการรับรู้และเชื่อมโยงประสบการณ์สู่ภาษา เด็กที่ได้รับการวางรากฐานด้านภาษาไทยอย่างถูกต้องและสนุกกับการเรียนรู้ จะก้าวสู่การอ่าน-เขียนในชั้นประถมได้อย่างมั่นใจ หนึ่งในทักษะตั้งต้นที่จำเป็นยิ่งก่อนเข้าสู่การอ่านคำคือ การจดจำและเรียกชื่อพยัญชนะไทย ก-ฮ ได้ถูกต้องและ



คล่องแคล่ว เพราะการรู้จักตัวอักษรสัมพันธ์กับการถอดรหัสเสียง การจดจำรูปทรงอักษร และการพัฒนาคำศัพท์ในเวลาต่อมา บริบทการเรียนรู้การสอนของเด็กอนุบาลในประเทศไทยพบว่า เด็กจำนวนไม่น้อยยัง จดจำพยัญชนะได้ซ้ำ สับสนรูปทรงที่คล้ายกัน (เช่น ก-ค-ต, บ-ป, ถ-ภ) หรือ ไม่กล้าแสดงออกเมื่อต้องอ่านต่อหน้าเพื่อน ปัจจัยที่ส่งผล ได้แก่ (๑) ความแตกต่างระหว่างบุคคลด้านความพร้อมและประสบการณ์อ่านนิทานที่บ้าน (๒) วิธีการสอนที่เน้นท่องจำยาวนาน ทำให้เด็กเหนื่อยล้าและขาดแรงจูงใจ (๓) สื่อประกอบกิจกรรมมีจำกัดหรือไม่สอดคล้องวัย (๔) เวลาจริงในการฝึกซ้ำยังไม่มากพอสำหรับเด็กบางคน นอกจากนี้ ลักษณะอักษรวิธีภาษาไทยเองมี จำนวนพยัญชนะมาก (๔๔ ตัว) มี รูปร่างคล้ายกันหลายคู่ และในระดับถัดไปยังต้องเชื่อมกับเสียงพยัญชนะต้น-สะกดและสระหลากหลาย ทำให้ “การเริ่มต้นที่ดี” ด้วยการจดจำพยัญชนะแต่ละตัวจึงยิ่งสำคัญ

แนวคิดปฐมวัยสมัยใหม่และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของไทย (พ.ศ. ๒๕๖๐ และปรับปรุง ๒๕๖๘) ต่างเน้น การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ที่มุ่งพัฒนาเด็กแบบองค์รวม ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ และสังคม ความเป็นพลเมืองและความเป็นไทย สติปัญญา) และส่งเสริม “กิจกรรมเกมการศึกษา” เป็นกลยุทธ์หลักในชั้นเรียน เนื่องจากเกมช่วย ย้ายความยากให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุก เด็กได้ฝึกซ้ำอย่างมีความหมาย (meaningful repetition) ภายใต้กติกาง่าย ๆ มีเป้าหมายชัดเจน เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ และพร้อมร่วมมือกับเพื่อน ส่งผลต่อ สมาธิ (attention), ความจำใช้งาน (working memory), การยับยั้งคิดควบคุมตนเอง (inhibitory control) และ การทำงานร่วมกัน (social skills) ซึ่งล้วนเป็นทักษะฐานของการเรียนรู้การอ่าน ในทางปฏิบัติ ห้องเรียนจำนวนมากยังพึ่งพาวิธีการแบบครูเป็นศูนย์กลางและการท่องจำ ทำให้เด็กบางกลุ่ม จำพยัญชนะได้ซ้ำหรือไม่ยั่งยืน เมื่อย้ายไปบริบทใหม่ (เช่น อ่านบนแผ่นบิงโก หน้ากิจกรรม หรือสื่อจริงในห้อง) ขณะเดียวกัน ครูก็ต้องเผชิญข้อจำกัดเรื่องเวลา สื่อ และขนาดชั้นเรียน การออกแบบ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ ที่ผสมผสานการฟัง-ชี้-จับคู่-บอกชื่อ-เชื่อมเสียง กับสื่อรูปธรรมหลากหลาย (บัตรภาพ เกมบันไดอักษร วงล้อสุ่ม บิงโกพยัญชนะ เกมจับคู่เงา ฯลฯ) จึงเป็นทางออกที่ช่วยให้เด็กได้ “ลงมือ-ลงใจ-ลงเล่น” กับอักษรอย่างต่อเนื่องและเพียงพอ จากการสำรวจชั้นเรียนปฐมวัยทั่วไปมักพบสัญญาณ เช่น เด็กบางส่วนยังอ่านพยัญชนะได้ไม่เต็ม ๔๔ ตัว สับสนตัวที่มีรูปคล้ายกัน อ่านได้ไม่ต่อเนื่อง หรือต้องใช้เวลาชี้นำ ขณะเดียวกันเมื่อทดลองใช้เกมอย่างเป็นระบบ เด็กมักมี ความกล้าลอง-กล้าพูด-กล้าชี้แจง มากขึ้น และเกิดการฝึกซ้ำโดยไม่รู้สึกรู้สีกว่าถูกทดสอบบ่อยเกินไป ดังนั้น การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่ง พัฒนาและตรวจสอบประสิทธิผลของกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ออกแบบเฉพาะเพื่อเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กอนุบาล ให้เห็นผลเชิงประจักษ์ทั้งด้านคะแนน (ถูกต้อง-คล่องแคล่ว) และพฤติกรรมการเรียนรู้ (สมาธิ แรงจูงใจ การร่วมมือ)

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ ในโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาครั้งนี้ พบว่านักเรียนขาดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ จากเหตุผลดังกล่าวดิฉันจึงสนใจที่จะศึกษาการส่งเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนต่อไป

### การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม เกม การศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ สามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี ( บ้านหนองมะนาว ) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้



ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง ( Strengths ) จุดอ่อน ( Weaknesses ) โอกาส ( Opportunities ) และอุปสรรค ( Threats ) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ

๒. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช สูงขึ้น ๒๕๖๐

๓. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น

๔. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

### ๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๕ คน

### ๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาไทยที่มี ความสำคัญต่อ การดำรงชีวิตของคนไทย เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็นไทย เป็นสื่อกลางในการ ติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในชาติรวมทั้งทำให้เกิดความสะดวก และความเข้าใจที่ตรงกัน ปัจจุบันเราใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ใน สาขาวิชาต่าง ๆ ภาษาไทยจึงนับว่าอยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อันประกอบด้วย การ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพื่อสื่อความคิด ความเข้าใจและแสวงหาความรู้ต่อไปใน การดำเนินชีวิต การพัฒนาทักษะทางภาษาเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากโลกปัจจุบันเป็นโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านวัตถุวิทยาการ เทคโนโลยีและความนึกคิด ทำให้มนุษย์รู้จัก ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ศรีรัตนเจิงกลิ่นจันทร์ (๒๕๓๖: ๑๘) กล่าวว่า การ อ่านจะประสบผลดีได้นั้นต้องมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างด้วยสายตา เป็นการสังเกตเห็นความเหมือนความต่างกันของรูปทรง รูปภาพ และคำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็นความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านหรือ สัญลักษณ์ได้การที่เด็กจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้จะช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง ความสามารถในการฟังเรื่องราวต่าง ๆ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับ ประเทิน ๒ มหาจันทร์ (๒๕๓๐ : ๑๘) กล่าวว่า การฝึกทักษะในการโยงความหมาย สัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นการเชื่อมโยงความหมายของคำกับสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเป็นทักษะเบื้องต้นในการอ่าน เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ ขณะที่เล่น จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะการสังเกต ความคิด รวบรวมเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง คิดหาเหตุผลด้วยตนเอง เกมการศึกษาเป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลการ ตัดสินใจแก้ปัญหาการใช้กลามเนื้อมือและตาประสานกัน เตรียมความพร้อมในการอ่านและเขียนให้ ได้ตามพื้นฐาน ทำให้รู้การเรียนวิชาต่างๆ ในที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ อุษา กลแกม (๒๕๓๓: ๓๘) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดีมี ความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา สอดคล้องกับ อัจฉรา ชิวพันธุ์ (๒๕๓๖: ๒๗) ได้



กล่าว ว่าเกมช่วยพัฒนาความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็น พฤติกรรมของ เด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความ รับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้จึงทำให้มี ความเชื่อว่า เกมการศึกษาสามารถจะ พัฒนาความพร้อมในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียนในระดับปฐมวัยนี้ ได้ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานความรู้เพราะการรับรู้จะเกิด ได้ด้วยการมองดูด้วยสายตา รับรู้ได้จากการฟัง เสียง สามารถบอกความเหมือนและความต่างได้ด้วยการสังเกต ถ้าเด็กจำแนกเสียงได้จะช่วยให้อ่าน ได้ถูกต้อง ถ้าจำแนกภาพได้จะช่วยให้เด็กจำได้แม่นยำและคงทน ซึ่งเป็นการ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียน มีความพร้อมที่จะรับรู้และสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้และไปสอดคล้องกับทฤษฎีการ เรียนรู้ ของเพียเจท สุภาวดี)ศรียรรณะ ๒๕๔๑: ๘๙ – ๙๕; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) ที่กล่าวว่า เกม การศึกษาเป็ นกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการคิดและตัดสินใจ มองในสิ่งที่เหมือนหรือ แตกต่างกันได้โดยให้เด็กเป็นผู้ดำเนินการเล่นด้วยตนเอง นอกจากนี้เกมายัง เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดความ เพลิดเพลิน ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก ซึ่งจะช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิด และฝึกการ สังเกต เพื่อพัฒนาทักษะทางการอ่าน นที) เกิดอรุณ ๒๕๓๘: ๔๐) และช่วยพัฒนาทักษะในทุกๆ ด้านโดยเฉพาะด านสติปัญญา การเรียนรู้คือ เด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วย ตนเองจากสื่อ อุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป สำนักงานการ)ประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร .๒๕๒๗: ๒๓) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยคิดว่าเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น น่าจะมีคุณภาพเพียงพอที่จะ พัฒนาทักษะการอ่าน ใหม่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเกมการศึกษาเน นภาษาโดยใช้รูปแบบการหา ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ที่จะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางการอ่านของ เด็กปฐมวัย อย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป สรุปได้ว่า ประโยชน์ของ เกมการศึกษาเป็นการช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคม ในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น การสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัว เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข และความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้และต่อยอดต่อไปได้

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย ๒๕๖๐ เพื่อออกแบบกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้

๒. ศึกษาการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๓. ใช้กระบวนการ Plc เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาจัดทำหน่วยการจัดประสบการณ์และ แผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อนำสู่การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน

๔. นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

๕. ดำเนินการแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จัก พยัญชนะ พยัญชนะ ก-ฮ ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

๖. นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรมบันทึกข้อมูลลงระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อประเมิน การเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาการเรียนรู้อให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้



จากการที่เด็กได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรงโดยใช้หลักปฏิบัติ

### ๓ ประการ

๑. (การวางแผน) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กว่าจะทำ อะไรอย่างไร การวางแผนกิจกรรมเด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็ก หรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ

๒. การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจและทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้รับการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

๓. การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็ก ทำเพื่อ ทบทวนว่าตนเอง สามารถปฏิบัติได้ตามแผนที่วางไว้ได้หรือไม่มีการเปลี่ยนแปลงแผน อย่างไร จุดประสงค์ของการ ทบทวนคือเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ให้เห็นความเชื่อมโยง ระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำรวมถึงเล่า ประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ทำ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะด้านภาษา เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนา ทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการใน การทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ผู้ดำเนินการต้องศึกษาคู่มือและแผนการสอนให้เข้าใจ วิธีการจัดกิจกรรมทั้งหมดและจัดเตรียมวัสดุและ อุปกรณ์ให้ตรงตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทุกครั้งมีการดำเนินการตาม ขั้นตอนดังนี้

๑. ชี้แนะ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการแนะนำสื่อ การใช้คำถามและการสนทนาร่วมกัน

๒. ชี้สอน เป็นการนำตัวอย่างกิจกรรมมาให้เด็กดูและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กได้ มีส่วนร่วมใน การลงมือปฏิบัติจริงและสามารถแสดงความคิดเห็นมีการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และสร้างข้อตกลงใน การทำกิจกรรม

๓. ชี้สรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมและสรุปการทำกิจกรรม

### บทบาทครู

ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาครูควรปฏิบัติดังนี้

๑. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม

๒. จัดเตรียมสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ โดยครูจัดหาอุปกรณ์ต่างๆ

ให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยเน้นให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสังเกต การจำแนกประเภท ในกระบวนการ ต่างๆ ระหว่างทำกิจกรรมเกมการศึกษา

๓. นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการสนทนา การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการสนใจ และมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

๔. เป็นผู้ให้กำลังใจ สนับสนุนและเสริมแรงให้กับเด็ก

๕. คอยเสนอแนะและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ

### บทบาทของเด็กในการทำกิจกรรม



๑. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมเกมการศึกษา
๒. ตั้งใจและร่วมทำกิจกรรมเกมการศึกษา
๓. แสดงความคิดเห็นและทบทวนหลังจากจบกิจกรรม

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### นักเรียนได้รับ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนด แสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

#### ๑. เชิงปริมาณ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ร้อยละ ๘๐ รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติที่ต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช สูงขึ้น ๒๕๖๐

#### ๒. เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนด แสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

### ครู ได้รับ

มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยการทำกิจกรรมเกมการศึกษา  
มีนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

### โรงเรียน ได้รับ

โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่สมบูรณ์ และมีความคิดสร้างสรรค์  
โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

### พ่อแม่ผู้ปกครอง

พ่อแม่ผู้ปกครองให้ความไว้วางใจพร้อมทั้งให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรม เกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิด เช่น การจัดหาสื่อให้กับบุตรหลานและอุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการ

## ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
๑) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ	กระดาษ a๔ แผ่นเคลือบ ไม้หนีบ กาว๒หน้าบาง	๒ ริ้ว ๑ ห่อ ๑ ริป ๕ ม้วน	๓๐๐ ๓๕๐ ๑๐๕ ๑๐๐
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การทำกิจกรรมเกมการศึกษา	ค่าวัสดุ	ดินตึกแก ๑๐๐๐คู่	๓ ห่อ	๑๔๕
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้				
รวม				๑,๐๐๐

#### ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	๑.ตรวจผลงาน ๒. ประเมินผลงาน	๑.แบบประเมินผลงาน
๒) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นำเสนอเรื่องราว แปลกใหม่	๑.การสังเกต	๑.แบบสังเกต
๓. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑.สังเกต ๒.สอบถาม	๑.แบบสังเกต ๒. แบบสอบถาม
๔. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ) *พัชรินทร์ ยืนนาน* ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)  
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

#### ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

- ๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา  
(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น  
(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่  
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น  
ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่  
โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ  
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษา  
ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ  
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา  
อย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓.) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง  
ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓..) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓..) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

**โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ**



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

**๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม**

คํานําหน้าชื่อผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ นาย \_\_\_\_\_ ชื่อผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ ฤทธิชัย  
 นามสกุลผู้จัดทำ \_\_\_\_\_ นามวรรณ รับผิดชอบสอนวิชา \_\_\_\_\_ ปฐมวัย  
 ระดับชั้น \_\_\_\_\_ อนุบาล ๓ \_\_\_\_\_ รายวิชา -

**๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้**

การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นด้วย  
 รูปแบบ A-PLAY MODEL โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

**๓.ระยะเวลาดำเนินการ นายฤทธิชัย นามวรรณ**

เริ่มวันที่

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

**๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว  
 นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

**๕.ประเภทของนวัตกรรม**

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา  
 ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร  
 (✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน  
 ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้  
 ต่างๆ  
 ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน  
 ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา  
 ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล  
 ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร  
 ลักษณะโครงการ

( ) โครงการใหม่

( ✓ ) โครงการต่อเนื่อง

**๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม**

**การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม**

ทักษะทางภาษาเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญใน  
 การสื่อสาร การเรียนรู้ และการดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการ  
 เขียน ซึ่งในระดับปฐมวัย โดยเฉพาะเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม เพื่อเตรียม  
 ความพร้อมก่อนเข้าสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งมีลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงวิชาการมากขึ้น



การรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยแสดงออกผ่านพฤติกรรมการอ่านและการเขียนขั้นต้น การรู้จักตัวอักษร เสียงตัวอักษร และการเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่าน เด็กอายุประมาณ ๕ ปี ควรสามารถแยกแยะพยัญชนะและสระที่คล้ายกันได้ตามพัฒนาการตามวัย หากเด็กขาดทักษะดังกล่าว อาจส่งผลต่อความพร้อมด้านการอ่านเมื่อเข้าสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาไทยของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ พบว่า เด็กบางส่วนยังไม่สามารถจดจำและอ่านสระภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะสระ “อา” ซึ่งเป็นสระพื้นฐาน สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก และขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติอย่างหลากหลาย

ครูผู้สอนจึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก โดยเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น เกมการศึกษา สื่อภาพ บัตรคำ เพลง และกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ให้มีความพร้อมด้านการรู้หนังสือเบื้องต้น และสามารถเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย รวมทั้งรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างราบรื่น

### ๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ด้านการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” ให้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
๒. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงเสียงสระ “อา” กับพยัญชนะและคำศัพท์ง่าย ๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเล่นเป็นฐาน (Play-Based Learning)
๓. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ความมั่นใจ และกล้าแสดงออกในการฟัง พูด และอ่านออกเสียง
๔. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ A-PLAY MODEL : เล่น เรียน รู้ สระอา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ
๕. เพื่อวางรากฐานทักษะด้านภาษาไทยที่จำเป็นต่อการอ่านและการเขียน เตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง

### ๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๖ คน

### ๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### ๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาประจำชาติ มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต เป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นชาติไทย และเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลในสังคม ภาษาไทยจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา

ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะในระดับปฐมวัย การพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างเหมาะสมตามวัยจะช่วย



วางรากฐานที่มั่นคงต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การพัฒนาทักษะการอ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้เด็กสามารถแสวงหาความรู้ เข้าใจสิ่งรอบตัว และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศรีรัตน์ เจริญจันทร์ (๒๕๓๖: ๑๘) กล่าวว่า การอ่านจะประสบผลสำเร็จได้ดี ต้องอาศัยความสามารถในการจำแนกความแตกต่างทางสายตา โดยเด็กต้องสามารถสังเกตเห็นความเหมือนและความแตกต่างของรูปทรงรูปภาพ และสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ความสามารถในการอ่านจึงขึ้นอยู่กับการแยกแยะและเชื่อมโยงสัญลักษณ์กับเสียงได้อย่างถูกต้อง เด็กที่สามารถจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้ จะช่วยให้สามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง

ประเทิน มหาพันธ์ (๒๕๓๐: ๑๘) กล่าวเพิ่มเติมว่า การฝึกทักษะในการเชื่อมโยงความหมายของสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นทักษะเบื้องต้นที่สำคัญของการอ่าน ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่วัยปฐมวัย เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ด้านภาษา

การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยใช้ “การเล่น” เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เด็กจะได้ฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง รวมทั้งช่วยพัฒนาการประสานงานระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการอ่านและการเขียน

อุษา กลแกม (๒๕๓๓: ๓๘) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสังเกตและการจำแนกด้วยสายตาได้อย่างแม่นยำ ขณะที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (๒๕๓๖: ๒๗) กล่าวว่าการเล่นเกมช่วยพัฒนาความคิดทักษะทางภาษา และช่วยให้ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เกมการศึกษายังช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ลดความตึงเครียดในการเรียน ฝึกความรับผิดชอบ และเรียนรู้การปฏิบัติตามกฎ กติกา ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม เช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการยอมรับผู้อื่น ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของเด็กปฐมวัย

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (อังกะ ใน สุภาวดี ศรีวรรณนะ, ๒๕๔๑: ๘๙-๙๕) ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสบการณ์ตรง เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการเรียนรู้ที่มีความหมาย

นที เกิดอรุณ (๒๕๓๘: ๔๐) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านการเล่นช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิด ฝึกการสังเกต และพัฒนาทักษะทางการอ่าน รวมถึงช่วยพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ขณะที่สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (๒๕๒๗: ๒๓) ระบุว่า เกมเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว ผู้พัฒนานวัตกรรมเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยใช้เกมการศึกษาเน้นภาษา โดยเฉพาะการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน สระ อา ของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เด็กจะเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ครูผู้สอนศึกษาเอกสาร หลักสูตร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะแนวคิด การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) รวมทั้งศึกษาพัฒนาการและความพร้อมของเด็กชั้นอนุบาลปีที่๓ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย



๒. วางแผนและกำหนดขอบเขตเนื้อหาที่ต้องการพัฒนาทักษะให้กับเด็ก โดยกำหนดเนื้อหาเรื่อง การพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้านการอ่าน สระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ พร้อมทั้งกำหนด วัตถุประสงค์ รูปแบบกิจกรรม และสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น

๓. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นหลัก เน้นกิจกรรมเกมการศึกษา การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ

๔. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด โดยให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลาย เพื่อฝึกทักษะการอ่านคำประสม สระ อา ส่งเสริมการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาการตามวัย

๕. สร้างและใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อประเมินพัฒนาการด้านทักษะการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จากนั้นบันทึกและสรุปผลการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งระบุปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์และปรับปรุงการจัดการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๖. เผยแพร่ผลงานการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และผลการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยด้านการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น ผ่านช่องทางที่เหมาะสม เช่น เอกสารทางวิชาการ เว็บไซต์ของสถานศึกษา หรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ

A-PLAY MODEL : รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา”



A-PLAY MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน สระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ และพัฒนาการตามวัย ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน ดังนี้

#### ขั้นที่ ๑ A – Attention (สร้างแรงบันดาลใจ)



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเป็นมิตร โดยใช้สื่อที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น เพลง นิทาน ภาพประกอบ หรือคำถามกระตุ้นความคิด เพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจให้เด็กสนใจการเรียนรู้เกี่ยวกับสระ “อา”

### ขั้นที่ ๒ P – Play (เรียนรู้ผ่านการเล่น)

เด็กเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นและเกมการศึกษาที่ออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เช่น เกม จับคู่ภาพกับคำ เกมบัตรคำสระ “อา” เกมเรียงคำ หรือกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเสียง เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงอย่างมีความสุข

### ขั้นที่ ๓ L – Learn (เรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้)

เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย โดยครูทำหน้าที่ชี้แนะและเสริมความเข้าใจ เพื่อให้เด็กสามารถจดจำและอ่านสระ “อา” ได้อย่างถูกต้อง

### ขั้นที่ ๔ A – Apply (นำความรู้ไปใช้)

เด็กนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการอ่านคำหรือคำประสมที่มีสระ “อา” ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การอ่าน จากบัตรคำ ภาพ หรือสื่อรอบตัว เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความเข้าใจในการอ่านอย่างต่อเนื่อง

### ขั้นที่ ๕ Y – Yield (สะท้อนผลและประเมินผล)

ครูและเด็กร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้จากกิจกรรม ผ่านการสนทนา การซักถาม และการสังเกตพฤติกรรม พร้อมทั้งประเมินพัฒนาการด้านทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็ก เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

#### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้านการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยผู้ดำเนินการต้องศึกษาคู่มือและแผนการจัดกิจกรรมให้เข้าใจขั้นตอน วิธีการจัดกิจกรรม และเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

##### ๑๑.๑ การสอน

รูปแบบ A-PLAY MODEL ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเป็นระบบ โดยแต่ละขั้นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็ก ดังนี้  
ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นกันเอง โดยใช้สื่อที่น่าสนใจ เช่น เพลง นิทาน ภาพประกอบ หรือการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความคุ้นเคย และเตรียมความพร้อมให้เด็กก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับสระ “อา”

**ขั้นจัดกิจกรรม (ขั้นสอน)** ครูจัดกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เช่น เกมบัตรภาพ บัตรคำ เกมจับคู่ หรือกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเสียง โดยสาธิตวิธีการเล่นอย่างชัดเจน เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

ครูส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ถ้าแสดงความคิดเห็น เรียนรู้ร่วมกัน และปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและปลอดภัย



**ขั้นสรุป** ครูและเด็กร่วมกันสนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำ เพื่อสะท้อนความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการเล่นเกมการศึกษา โดยครูให้คำชื่นชม เสริมแรงทางบวก และสรุปความรู้ เกี่ยวกับการอ่านสระ “อา” เพื่อช่วยให้เด็กจดจำและเกิดความภาคภูมิใจในการเรียนรู้

### ๑๑.๒ บทบาทของครู

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น ครูควรปฏิบัติหน้าที่ ดังนี้

- ศึกษาและทำความเข้าใจแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรม
- จัดเตรียมสภาพแวดล้อม วัสดุ อุปกรณ์ และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ จากประสบการณ์ตรง โดยเน้นการฝึกทักษะการสังเกต การจำแนก และการเชื่อมโยงความรู้ ระหว่างการทำกิจกรรม
- นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย เช่น การสนทนา การร้องเพลง หรือการท่องคำ คล้องจอง เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความพร้อมก่อนการเรียนรู้
- เป็นผู้ให้กำลังใจ สนับสนุน และเสริมแรงทางบวก เพื่อส่งเสริมความมั่นใจและแรงจูงใจในการ เรียนรู้ของเด็ก
- คอยแนะนำ ชี้แนะ และอำนวยความสะดวกตลอดการจัดกิจกรรม โดยไม่แทรกแซงการเรียนรู้ ของเด็กมากเกินไป

### ๑๑.๓ บทบาทของเด็ก

เด็กมีบทบาทในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น ดังนี้

- ปฏิบัติตามข้อตกลงและกติกาในการทำกิจกรรมเกมการศึกษา
- มีส่วนร่วมและตั้งใจทำกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างกระตือรือร้น
- แสดงความคิด ความรู้สึก และทบทวนประสบการณ์หลังจากจบกิจกรรม เพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้ เรียนรู้

## ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### เด็กได้รับ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) โดยใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรม พบว่าเด็กมีพัฒนาการด้าน ทักษะทางภาษาไทย โดยเฉพาะการอ่าน สระ อา สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน เป็นไปตามมาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ ผ่านการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมตามวัย

### ๑. เชิงปริมาณ

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ สามารถออกเสียงสระ “อา” ได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL : เล่น เรียน รู้ สระอา

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๕ สามารถเชื่อมโยงเสียงสระ “อา” กับพยัญชนะและ คำศัพท์ง่าย ๆ ได้อย่างน้อย ๓ คำ

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แสดงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน การเล่น เช่น กล่าวออก เสียง ร่วมเล่นเกม และทำกิจกรรมครบตามขั้นตอน



- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ มีพัฒนาการด้านภาษาไทยดีขึ้นจากผลการประเมินก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (Pre-Post Assessment)

## ๒. เชิงคุณภาพ

- เด็กมีความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาไทย แสดงออกผ่านความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน และความตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

- เด็กมีความมั่นใจในการฟัง พูด และออกเสียงสระ “อา” กล้าแสดงออกและสื่อสารมากขึ้น โดยไม่กลัวการผิดพลาด

- เด็กสามารถใช้สระ “อา” ในการสื่อสารจากสถานการณ์ใกล้ตัว เช่น การเล่าเรื่อง การเล่นเกมบทบาทสมมติ หรือการสนทนาอย่างง่าย

- เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย สามารถเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสะท้อนถึงความพร้อมด้านภาษาไทยสำหรับการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

## ครู ได้รับ

- ครูมีเทคนิคและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น
- ครูสามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาไทยและทักษะกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัยได้อย่างเป็นระบบ

## โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย
- โรงเรียนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนระดับปฐมวัย

## พ่อแม่ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองให้ความไว้วางใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น เช่น การสนับสนุนสื่อ อุปกรณ์ และกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและการเรียนรู้ของบุตรหลาน ส่งผลให้การพัฒนาเด็กเป็นไปอย่างต่อเนื่องทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

## 13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
1) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ			
2) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน	ค่าวัสดุ	-แผ่นพลาสติกใส (ทำการ์ดคำ)	1ชุด	175.00



- การทำกิจกรรมรูปแบบ A- PLAY MODEL		-สีน้ำ -แท่งค้ำวร้อน -สีไม้ -กาวลาเท็กซ์ -กระดาษสี 1 หน้า -กระดาษโปสเตอร์สี -กล่องพลาสติกใส ใส่คำศัพท์ -กระดาษสีแบบแข็ง คละสี -กระดาษ a4 - แผ่นเคลือบร้อน - กระดาษการ์ดสี A4 (180 แกรม) - กาว 2 หน้า บาง	5 ขวด 5 กล่อง 5 แพค 2 ขวด 20 แผ่น 2 แพ็ค 4กล่อง 20 แผ่น 1 ลัง 2 แพ็ค 3 แพ็ค 3 แพ็ค	275.00 235.00 275.00 160.00 120.00 280.00 120.00 200.00 575.00 390.00 135.00 60.00
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้				
รวม				3,000

## ๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) เด็กสามารถแสดงความเข้าใจจากเรื่องหรือสื่อที่อ่านเกี่ยวกับสระ “อา” ผ่านการจัดภาพ การเล่า หรือการแสดงออกตามวัย	๑) ตรวจสอบผลงานจากกิจกรรม๒) ประเมินตามสภาพจริง	๑) แบบประเมินผลงานเด็กปฐมวัย
๒) เด็กสามารถแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนำเสนอเรื่องราวหรือการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับสระ “อา” ตามความสามารถของตนเอง	๑) การสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม	๑) แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก
๓) เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน แบ่งหน้าที่ และปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมตามวัย	๑) การสังเกต๒) การสนทนาซักถามอย่างไม่เป็นทางการ	๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
๔) เด็กมีความพึงพอใจและภาคภูมิใจในผลงานและความสำเร็จของตนเองจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้	๑) ประเมินความพึงพอใจจากการแสดงออก๒) การสนทนา	๑) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็ก๒) แบบประเมินโดยเพื่อน (อย่างง่าย)

(ลงชื่อ)

  
 (นายฤทธิชัย นามวรรณ)  
 ตำแหน่ง ครู

ผู้พัฒนานวัตกรรม



## ๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

( ✓ ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

(.....) ไม่สอดคล้อง (...✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



## ๑๗. การประเมินโครงการ

ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑.	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นร้อยละ ๗๕	-ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	-แบบทดสอบ
๒.	นักเรียนโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน ร้อยละ ๙๐	-การสังเกตพฤติกรรม -การสัมภาษณ์	-แบบสังเกต -แบบสอบถาม
๓.	ครูมีทักษะการคิดค้นและการพัฒนานวัตกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	ประเมินทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
๔.	ครูมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อถือได้	ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้	-ประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ (แบบประเมินความพึงพอใจ)
๕.	มีนวัตกรรมเชิงระบบที่ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจากระดับห้องเรียน โรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด	-การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย	-แบบบันทึก/รายงานการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบบบันทึกกิจกรรมเวทีวิพากษ์เสนอแนะเชิงนโยบาย





# โรงเรียนประสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

