



แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา

สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
จังหวัดอุบลราชธานี

ปีงบประมาณ 2569



โรงเรียนบ้านดงยาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ 2569 โรงเรียนบ้านดงยาง ฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานตามภารกิจของโรงเรียนให้มีความสอดคล้อง เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ ค่านิยม พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์และแนวทางในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายรัฐบาลด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการและนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี นอกจากนี้ยังคำนึงถึงภารกิจหลักที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นสาระสำคัญของคุณภาพและความเสมอภาคทางการศึกษาของชาติเป็นไปเพื่อพัฒนาคุณภาพคนไทยและสังคมไทยอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านดงยางขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน/โครงการในครั้งนี้ หวังอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายที่กำหนดไว้ อันจะทำให้คุณภาพการศึกษาของโรงเรียนเจริญก้าวหน้าต่อไป

โรงเรียนบ้านดงยาง

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ.....	1
1. ประวัติความเป็นมาของโรงเรียน.....	1
2. สภาพทั่วไปของโรงเรียน.....	2
3. ข้อมูลด้านบุคลากร.....	3
4. ผลงานที่ประสบผลสำเร็จในปีการศึกษาที่ผ่านมา.....	9
5. ผลการดำเนินการในปีการศึกษา 2568.....	10
6. ผลการประเมินคุณภาพภายในรอบปีที่ผ่านมา.....	13
ส่วนที่ 2 นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา.....	25
1. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580).....	25
2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.2566-2580) ฉบับปรับปรุงแก้ไข.....	27
3. นโยบายรัฐมนตรีด้านการศึกษา.....	30
4. นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ.....	31
5. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579).....	32
6. แผนปฏิบัติราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ.2566-2570).....	35
7. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ.2566-2570) จังหวัดอุบลราชธานี.....	36
8. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.2562.....	39
9. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	46
ส่วนที่ 3 แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา...	49
1. ข้อมูลสถานศึกษา.....	49
2. ชื่อแผนงาน.....	49
3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา.....	49
4. วันเริ่มต้นแผนงาน.....	49
5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรม.....	49
6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษา ของโรงเรียนหรือจุดเน้นของ โรงเรียน.....	49
7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานขับเคลื่อน เป็นพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี.....	49
8. ลักษณะโครงการ.....	50

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
9. หลักการและเหตุผล.....	50
10. วัตถุประสงค์.....	50
11. เป้าหมาย.....	50
12. นวัตกรรมการบริหาร.....	51
13. ประเภทของนวัตกรรม.....	58
14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	58
15. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.....	58
16. แผนงานพัฒนานวัตกรรมของครู.....	59
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	60
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....	79
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....	91
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	103
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ.....	121
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	133
17. การประเมินผลโครงการ.....	143
ส่วนที่ 4 การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ.....	144

ส่วนที่ 1

บทนำ

ชื่อ โรงเรียนบ้านดงยาง

ที่ตั้ง หมู่ที่ 8 ตำบลก่อเอ้ อำเภอเมืองใน จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34150

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โทร 088 - 3779962 โทรสาร -
e-mail : dongyang.812@gmail.com , ban.dongyang.2019@gmail.com

website : http://data.bopp-obec.info/web/?School_ID=1034710170

Facebook Fanpage : โรงเรียนบ้านดงยาง <https://bit.ly/374hjsR>

เปิดสอน ระดับชั้นอนุบาล 3 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เนื้อที่ 87 ไร่ 47 ตารางวา เขตพื้นที่บริการ 5 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ที่ 7 บ้านพิบ หมู่ที่ 8 บ้านดงยาง หมู่ที่ 9 บ้านโนนโพธิ์ หมู่ที่ 10 บ้านท่าลาด และหมู่ที่ 12 บ้านดงยาง

1. ประวัติความเป็นมาของโรงเรียนบ้านดงยาง

โรงเรียนบ้านดงยาง เดิมชื่อว่า โรงเรียนประชาบาล ตำบลก่อเอ้ (สาขาบ้านดงยาง) ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2466 โดยหลวงประชาศาสน์ นายอำเภอเมืองใน ดำรงอยู่ด้วยเงินศึกษาพลีและเงินการประถมศึกษา จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

พ.ศ. 2500 ย้ายโรงเรียนมาสร้างที่บริเวณที่ดินดอนปู่ตา (ที่ดินโรงเรียนปัจจุบัน) โดยนายกว้าง มัดธนู ครูใหญ่ร่วมกับคณะครู และชาวบ้านดงยาง สร้างอาคารเรียน ป.1ช กว้าง 7 x 27 เมตร

พ.ศ. 2517 พระอธิการโส สุภทโท เจ้าอาวาสวัดบ้านดงยาง พร้อมด้วยคณะครูและชาวบ้านดงยาง สร้างอาคารเรียนแบบ ป.002 ขนาด 7 x 21 เมตร เพื่อเปิดทำการเรียนการสอนชั้น ป.5,6,7

พ.ศ. 2550 โรงเรียนได้ยกเลิกการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา เริ่มต้นปีการศึกษา 2550 คณะกรรมการสถานศึกษาได้พิจารณาเห็นสมควรให้ทางท้องถิ่นรับไปดำเนินการแทน เนื่องจากทางชุมชนมีศูนย์พัฒนาเด็กที่มีทรัพยากรต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาด้วย

พ.ศ. 2561 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนได้อนุมัติให้เปิดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา(ชั้นอนุบาล 3)

ปีการศึกษา 2567 จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 3 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนทั้งสิ้น 180 คน เป็นนักเรียนชาย 100 คน นักเรียนหญิง 80 คน มีครูปฏิบัติการสอน 16 คน แยกเป็นครูประจำการ 13 คน พนักงานราชการ 2 คน ครูอัตราจ้าง 1 คน และบุคลากรทางการศึกษา 2 คน โดยมี นายไวยวิทย์ บุญคำ เป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

ปีการศึกษา 2568 จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 3 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนทั้งสิ้น 165 คน เป็นนักเรียนชาย 88 คน นักเรียนหญิง 77 คน มีครูปฏิบัติการสอน 15 คน แยก

เป็นครูประจำการ 12 คน พนักงานราชการ 2 คน ครูอัตราจ้าง 1 คน และบุคลากรทางการศึกษา 2 คน โดยมี นายไวยวิทย์ บุญคำ เป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

2. สภาพทั่วไปของโรงเรียนบ้านดงยาง

2.1 สภาพทางภูมิศาสตร์

โรงเรียนบ้านดงยาง ตั้งอยู่ที่หมู่ที่ 8 ตำบลก่อเอ้ อำเภอเมืองใน จังหวัดอุบลราชธานี โดยตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของอำเภอเมืองใน ห่างจากตัวอำเภอระยะทางประมาณ 10 กิโลเมตร ห่างจากจังหวัดอุบลราชธานีระยะทางประมาณ 36 กิโลเมตร โดยถนนแจ้งสนิท สายอุบลราชธานี – ยโสธร

2.2 อาณาเขต

ทิศเหนือ	จรดกับหมู่บ้านดงยาง หมู่ที่ 8
ทิศใต้	จรดกับทุ่งนาของชาวบ้านดงยาง
ทิศตะวันออก	จรดกับคลองส่งน้ำ
ทิศตะวันตก	จรดกับหมู่บ้านดงยาง หมู่ที่ 8

2.3 ลักษณะภูมิประเทศ

พื้นที่หมู่บ้านตั้งอยู่บนพื้นที่ราบ สภาพทั่วไปเป็นพื้นที่ทำนา ทำสวน

2.4 สภาพการศึกษาและวัฒนธรรม

ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ฝึกฝน และยึดตามประเพณี ฮีตสิบสอง ครองสิบสี่ และเริ่มเห็นความสำคัญของการศึกษามากขึ้นและส่งบุตรหลาน เข้ามาในโรงเรียนมากขึ้น ประชากรประมาณ ร้อยละ 99 อ่านออกเขียนได้

2.5 เขตบริการสถานที่ราชการ

2.5.1 โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ดงยาง ห่างจาก โรงเรียนบ้านดงยาง เป็นระยะทาง 800 เมตร

2.5.2 องค์การบริหารส่วนตำบลก่อเอ้ ห่างจาก โรงเรียนบ้านดงยาง เป็นระยะทาง 3.5 กิโลเมตร

2.5.3 ที่ว่าการอำเภอเมืองใน ห่างจาก โรงเรียนบ้านดงยาง เป็นระยะทาง 10 กิโลเมตร

2.5.4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ห่างจาก โรงเรียนบ้านดงยาง เป็นระยะทาง 36 กิโลเมตร

2.6 สาธารณูปโภค

2.6.1 ระบบไฟฟ้า โรงเรียนบ้านดงยาง อยู่ในเขตบริการของการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค อำเภอเมืองในจังหวัดอุบลราชธานี

2.6.2 ระบบประปา น้ำที่ใช้อุปโภค บริโภค ใช้น้ำประปาหมู่บ้านดงยาง ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกรมการหมู่บ้านดงยาง ใช้ได้ตลอดปี

3. ข้อมูลด้านบุคลากร

3.1 ผู้อำนวยการโรงเรียน

ชื่อ-สกุล นายไววิทย์ บุญคำ วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา โทรศัพท์ 082-8758779 e-mail : Waiyawit.b@gmail.com ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2567 จนถึงปัจจุบัน

3.2 ข้อมูลนักเรียนปัจจุบัน

ข้อมูลนักเรียน (ณ วันที่ 1 พฤศจิกายน 2568)

1. จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งสิ้น 162 คน
2. จำนวนนักเรียนในโรงเรียนทั้งสิ้น 162 คน จำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	เฉลี่ยต่อห้อง
		ชาย	หญิง		
อ.1	-	-	-	-	-
อ.2	-	-	-	-	-
อ.3	1	6	6	12	12
รวม	1	6	6	12	
ป.1	1	6	8	14	
ป.2	1	8	8	16	
ป.3	1	12	13	25	
ป.4	1	13	5	18	
ป.5	1	4	6	10	
ป.6	1	9	8	17	
รวม	6	52	48	100	
ม.1	1	3	5	8	
ม.2	1	16	12	28	
ม.3	1	10	4	14	
รวม	3	29	21	50	
รวมทั้งหมด	10	87	75	162	

3.3 ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา

3.3.1 ผู้บริหาร / ครูประจำการ

ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ ราชการ	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
1	นายไวยวิทย์ บุญคำ	16 ปี	ผู้อำนวยการ ชำนาญการ พิเศษ	กศ.ม.	การบริหาร การศึกษา	บริหารการศึกษา
ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ ราชการ	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
2	นางลักขณา ภัควันต์	29 ปี	ครูชำนาญการ พิเศษ	วท.บ./ ค.บ.	สุขศึกษา	สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม ชั้น ป.4 - ป.6 ประวัติศาสตร์ ชั้น ป.4 - ป.6 งานอาชีพ ชั้น ป.5 ชุมนุม ชั้น ป.5 ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ป.4 - ป.6 แนะแนว ชั้น ป.5 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.5
3	นางมนัสนันท์ บุ่งทอง	28 ปี	ครูชำนาญการ พิเศษ	ค.บ./ ศษ.ม.	สังคมศึกษา/ การบริหาร การศึกษา	ภาษาไทย ชั้น ม.1-3 งานอาชีพ ชั้น ม.1 , ม.3 ศิลปะ ชั้น ม.2 แนะแนว ชั้น ม.3 ชุมนุม ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ม.1-ม.3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ม.2
4	นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี	7 ปี	ครู	ค.บ.	การ ประถมศึกษา	ภาษาไทย ชั้น ป.3 คณิตศาสตร์ ชั้น ป.3 งานอาชีพ ชั้น ป.3 ศิลปะ ชั้น ป.3 แนะแนว ชั้น ป.3 ชุมนุม ชั้น ป.3 ลูกเสือสำรอง ชั้น ป.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.3
5	นางสาวศุภวรรณ ศุภษร	5 ปี	ครู	ค.บ.	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ ชั้น ป.4 - ม.3 ชุมนุม ชั้น ม. 1-3 แนะแนว ชั้นม.3 ลูกเสือ ชั้น ม.1-ม.3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ม.3

ที่	ชื่อ - สกุล	อายุราชการ	ตำแหน่ง/ วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
6	นางสาวณัฐภัท ทองไทย	15 ปี	ครูชำนาญการพิเศษ	ศษ.บ./ศษ.ม.	คณิตศาสตร์-เคมี	คณิตศาสตร์ ชั้น ม.1 - ม.3 คอมพิวเตอร์ ชั้น ม.1 การงานอาชีพ (เพิ่มเติม)ชั้น ม.2 ชุมนุม ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ม.1-ม.3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ม.1
7	นางสาวนิสากร พูลพันธ์	8 ปี	ครูชำนาญการ	ค.บ./ศษ.ม.	คณิตศาสตร์/ หลักสูตรและ การสอน	คณิตศาสตร์ ชั้น ป.4 - 6 หน้าที่พลเมือง ชั้นป.6 ชุมนุม ชั้นป.6 ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ป.4-6 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.6
8	นายสิทธิ์สกร สันติธันวาศ	4 ปี	ครู	ค.บ.	พลศึกษา	สุขศึกษา ชั้น ป.4 - ม.3 พลศึกษา ชั้น ป.2 - ม.3 การงานอาชีพเพิ่มเติมชั้น ม.2 ชุมนุม ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ม.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ม.3
9	นางสาววัชรภรณ์ ผ่องใส	4 ปี	ครู	ศศ.บ.	ภาษาไทยและ การสื่อสาร	ภาษาไทย ชั้น ป.4 - ป.6 การงานอาชีพ ชั้น ป.6 แนะแนว ชั้น ป.6 ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ป.4 - ป.6 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.6
10	นางสาวรินทร์จิรา ภาณานันท์	3 ปี	ครู	ศษ.บ.	ภาษาอังกฤษ	คณิตศาสตร์ ป.2 วิทยาศาสตร์ ป.2 ภาษาอังกฤษ ป.1 - ป.3 ชุมนุม ชั้น ป.2 ลูกเสือสำรอง ชั้น ป.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.2
11	นางสาวแพรวพรรณ พวงจินดา	2 ปี	ครู	ค.บ.	วิทยาศาสตร์	วิทยาศาสตร์ ชั้น ม.1-3 วิทยาศาสตร์เพิ่มเติม ชั้น ม.1-3 ชุมนุม ชั้น ม.1-3 ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ม.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ม.2

ที่	ชื่อ - สกุล	อายุราชการ	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
12	นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณ	2 ปี	ครู	วท.บ.	จุลชีววิทยา	วิทยาศาสตร์ ชั้น ป.2-3 คณิตศาสตร์ ชั้น ป.2 ภาษาไทย ชั้น ป.2 ลูกเสือสำรอง ชั้น ป.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ชั้น ป.3
13	นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต	5 เดือน	ครูผู้ช่วย	ศศ.บ.	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์ ชั้น ป.1 ภาษาไทย ชั้น ป.1 วิทยาศาสตร์ ฯ ชั้น ป.1 สังคมศึกษา ชั้น ป.1 ประวัติศาสตร์ ชั้น ป.1 ศิลปะ ชั้น ป.1 การงานอาชีพ ชั้น ป.1 สุขศึกษา ชั้น ป.1 การป้องกันฯ ชั้น ป.1 แนะแนว ชั้น ป.1 ชุมนุม ชั้น ป.1 ลูกเสือสำรอง ชั้น ป.1-3 ลดเวลาเรียนฯ ชั้น ป.1

3.3.2 พนักงานราชการ / ครูอัตราจ้าง

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ประสบการณ์การสอน (ปี)	วุฒิ	วิชา เอก	สอนวิชา/ชั้น
1	นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ	14 ปี	ศษ.บ.	การศึกษาปฐมวัย	สอนระดับชั้นอนุบาล 3
2	นางสาวนินนรา บุญจง	10 ปี	วท.บ.	ชีววิทยาประยุกต์ (จุลชีววิทยา)	วิทยาศาสตร์ฯ ชั้น ป.4 - 6 ด้านทฤษฎีการศึกษา ชั้น ป.4 การงานอาชีพ ชั้น ป.4 วิทยาศาสตร์พลัง10 ชั้น ป.4-5 แนะแนว ชั้น ป.4 ชุมนุม ชั้น ป.4 ลูกเสือ-เนตรนารี ชั้น ป.4 - ป.6 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ชั้น ป.4

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ประสบการณ์การสอน (ปี)	วุฒิ	วิชา เอก	สอนวิชา/ชั้น
3	นางสาวระพีพร บุญสุข	1 ปี	ศศ.บ.	ภาษาไทย	ศิลปะ ชั้น ป.4-6 ศิลปะ ป.2 การงานอาชีพ ชั้น ป.2 สังคมศึกษา ชั้น ป.2-3 ประวัติศาสตร์ ชั้น ป.2-3 การป้องกันฯ ชั้น ป.2-3 ลูกเสือสำรอง ชั้น ป.1-3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ชั้น ป.2
4	นายแดน บุญจอง	1 เดือน	วท.บ.	อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ม.1-2 การป้องกันการทุจริต ม.2 คอมพิวเตอร์ ม.1-3 การงานอาชีพ ม.1 , 3 ลูกเสือ-เนตรนารี ม.1-3

3.3.3 บุคลากรทางการศึกษา

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	อายุงาน (ปี)	วุฒิ	วิชา เอก	ตำแหน่ง
1	นางสาวนภลัย แสงทอง	2 เดือน	ปริญญาตรี	วิทยาศาสตร์	เจ้าหน้าที่ธุรการโรงเรียน
2	นายบุญยืน แสงนาม	4 ปี	ม.3	-	นักการภารโรง

3.3.4 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	หมายเหตุ
1.	นายประจิตร วันโท	ผู้ทรงคุณวุฒิ	ประธานกรรมการ
2.	นายวิสุทธิ แสงนาม	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
3.	นายวิศาสตร์ บุญประภาร	ผู้แทนองค์กรชุมชน	กรรมการ
4.	นายอุรา บุญจอง	ผู้แทนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	กรรมการ
5.	นายเมืองมนต์ บุญจอง	ผู้แทนศิษย์เก่า	กรรมการ
6.	นายชุมรัก บุญจอง	ผู้แทนองค์กรศาสนา	กรรมการ
7.	นายดวงจิตร วันโท	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ

ที่	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง	หมายเหตุ
8.	นางมนัสนันท์ บุ่งทอง	ผู้แทนครู	กรรมการ
9.	นายไวยวิทย์ บุญคำ	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง	กรรมการและเลขานุการ

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

โครงสร้างเวลาเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง พุทธศักราช ๒๕๖๘ โรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา หลักสูตรประเภทที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ / กิจกรรม	เวลาเรียน (ชั่วโมง/ปี)								
	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	๓๖๐	๓๖๐	๓๖๐	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)
คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๓๖๐	๓๖๐	๓๖๐	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)	๓๒๐ (๓น.ก.)
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๘๐	๘๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๖๐ (๔น.ก.)	๑๖๐ (๔น.ก.)	๑๖๐ (๔น.ก.)
- สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม - ประวัติศาสตร์	๔๐ ๔๐	๔๐ ๔๐	๔๐ ๔๐	๘๐ ๘๐	๘๐ ๘๐	๘๐ ๘๐	๓๒๐ ๔๐	๓๒๐ ๔๐	๓๒๐ ๔๐
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)
ศิลปะ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)
การงานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)	๘๐ (๒ น.ก.)
ภาษาต่างประเทศ	๓๖๐	๓๖๐	๓๖๐	๘๐	๘๐	๘๐	๓๒๐ (๓ น.ก.)	๓๒๐ (๓ น.ก.)	๓๒๐ (๓ น.ก.)
รวมเวลาเรียนพื้นฐาน	๘๘๐	๘๘๐	๘๘๐	๘๘๐	๘๘๐	๘๘๐	๘๘๐ (๒๒น.ก.)	๘๘๐ (๒๒น.ก.)	๘๘๐ (๒๒น.ก.)
▪ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
- กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
- กิจกรรมลูกเสือ - เนตรนารีและ กิจกรรมเพื่อสังคม	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
- กิจกรรมชุมนุม	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
▪ รายวิชา / กิจกรรมเพิ่มเติม	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๒๐๐ (๕น.ก.)	๒๐๐ (๕น.ก.)	๒๐๐ (๕น.ก.)
รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น	๑,๐๔๐	๑,๐๔๐	๑,๐๔๐	๑,๐๔๐	๑,๐๔๐	๑,๐๔๐	๑,๒๐๐	๑,๒๐๐	๑,๒๐๐



4. ผลงานที่ประสบผลสำเร็จในปีการศึกษาที่ผ่านมา

4.1 ผลงาน รางวัลที่ชนะเลิศการแข่งขันประกวดและได้รับการยกย่องของโรงเรียน ผู้บริหารโรงเรียน คณะครูและนักเรียนในระดับต่าง ๆ ที่สำคัญ ดังนี้

4.1.1 ผลงาน รางวัลที่ได้รับการยกย่องของโรงเรียนในรอบ 2 ปี

พ.ศ. 2566 ผ่านเกณฑ์ในระดับดี โครงการโรงเรียนปลอดขยะ (Zero Waste School) ประจำปี 2566

พ.ศ. 2566 รางวัลระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ประเภท โรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง รางวัลเกียรติบัตรระดับดีเด่น ลำดับที่ 4

พ.ศ. 2566 ได้รับรางวัล ป.ป.ส. ประเภทผลงานดีเด่น ระดับทอง โครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัยเสพติดและอบายมุข ปีการศึกษา 2565

พ.ศ. 2566 รางวัลโรงเรียนคุณภาพมาตรฐานกิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย "บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย" ปีการศึกษา 2565

พ.ศ. 2566 ได้รับรางวัลผลการคัดเลือกโรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้านการพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนที่เอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ระดับ ดี ลำดับที่ 3

พ.ศ. 2568 ได้รับรางวัล ป.ป.ส. ระดับเพชร โครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัยเสพติดและอบายมุข ปีการศึกษา 2567 ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

4.1.2 รางวัลที่ผู้บริหารและข้าราชการครูได้รับ ปี พ.ศ. 2568

ที่	ชื่อ - สกุล	รางวัลที่ได้รับ
1	นายไวยวิทย์ บุญคำ	รางวัลยกย่องเชิดชูเกียรติ “ครูดี ศรี สกสค. จังหวัดอุบลราชธานี ประจำปี พ.ศ.2568
2	นางมนัสนันท์ บึงทอง	รางวัล “เพชรอุบล” ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เนื่องในวันครูแห่งชาติ ประจำปี พ.ศ.2568

4.1.3 รางวัลที่นักเรียนได้รับในระดับต่าง ๆ

ผลการประกวดกิจกรรมศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567

ที่	รางวัล	จำนวน	หมายเหตุ
1	เหรียญทอง	12	ชนะเลิศ 3
2	เหรียญเงิน	3	
3	เหรียญทองแดง	-	
4	เข้าร่วม	3	
รวมทั้งสิ้น		18 รางวัล	

5. ผลการดำเนินการในปีการศึกษา 2567

5.1 ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา

5.1.1 ระดับปฐมวัย ปีการศึกษา 2567

ร้อยละของนักเรียนที่มีผลการประเมินพัฒนาการแต่ละด้านในระดับ 3 ขึ้นไป

ผลพัฒนาการด้าน	จำนวน เด็ก ทั้งหมด	ร้อยละของเด็กตามระดับคุณภาพ					
		ดี		พอใช้		ปรับปรุง	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. ด้านร่างกาย	13	13	100	-	-	-	-
2. ด้านอารมณ์-จิตใจ	13	13	100	-	-	-	-
3. ด้านสังคม	13	13	100	-	-	-	-
4. ด้านสติปัญญา	13	12	92.30	1	7.71	-	-

5.1.2 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานปีการศึกษา 2567

ร้อยละของนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละรายวิชาในระดับ 3 ขึ้นไป

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระดับชั้น	รายวิชา(พื้นฐาน)								
	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	สังคมศึกษา	ประวัติศาสตร์	ภาษาอังกฤษ	สุขศึกษา	ศิลปะ	การงานอาชีพ
ป.1	100	100	100	100	100	87.50	100	100	100
ป.2	92.31	92.31	92.31	61.54	69.23	69.23	100	65.38	76.92
ป.3	89.47	73.68	94.74	42.11	36.84	42.11	100	94.74	94.74
ป.4	90.00	50.00	60.00	70.00	60.00	70.00	90.00	90.00	90.00
ป.5	70.59	17.65	64.71	64.71	41.18	47.06	100	100	100
ป.6	86.67	53.33	80.00	73.33	100	73.33	100	60.00	100
ม.1	30.00	48.00	40.00	94.00	82.00	30.00	100	60.00	38.00
ม.2	22.23	13.89	19.45	13.89	11.11	13.89	83.34	25.00	27.78
ม.3	69.05	23.81	59.53	97.62	92.86	47.62	100	90.48	78.57
รวม	650.32	472.67	610.74	617.2	593.22	480.74	873.34	685.6	706.01
ร้อยละ	72.26	52.52	67.86	68.58	65.91	53.41	97.04	76.18	78.44

5.2 ผลการทดสอบระดับชาติของผู้เรียน

5.2.1 ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2567

1) ผลการประเมินการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test : NT)

คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	ด้านภาษา	ด้านคำนวณ	เฉลี่ยทั้ง 2 ด้าน
ระดับโรงเรียน	37.84	36.12	36.98
ระดับ สพฐ.	60.34	53.45	56.90
ระดับประเทศ	61.21	54.41	57.81

2) การเปรียบเทียบผลการประเมินทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT)
ปีการศึกษา 2565-2567

ความสามารถ	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	ผลต่าง ระหว่าง ปีการศึกษา	แปลผล พัฒนาการเทียบกับ ร้อยละ 3
ด้านคณิตศาสตร์	23.75	28.50	36.12	+7.62	มีพัฒนาการ
ด้านภาษาไทย	41.77	40.70	37.84	-2.86	ไม่มีพัฒนาการ
รวมความสามารถ ทั้ง 2 ด้าน	32.76	34.60	36.98	+2.38	มีพัฒนาการ แต่ไม่ถึง ร้อยละ 3

5.2.2 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน (O – NET)

ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1) ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน (O – NET) ปีการศึกษา 2567

รายวิชา	คะแนนเฉลี่ย		
	ระดับโรงเรียน	ระดับ สพฐ.	ระดับประเทศ
ภาษาไทย	58.37	52.76	54.20
คณิตศาสตร์	30.36	29.82	33.49
วิทยาศาสตร์	41.50	27.38	29.21
ภาษาอังกฤษ	29.17	41.64	42.87

2) เปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O - NET)

ปีการศึกษา 2565 - 2567

รายวิชา	คะแนนเฉลี่ย				
	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	ผลต่าง ระหว่าง ปีการศึกษา	แปลผล พัฒนาการเทียบกับ ร้อยละ 3
ภาษาไทย	48.91	54.56	58.37	+3.81	มีพัฒนาการ
คณิตศาสตร์	21.91	22.62	30.36	+4.42	มีพัฒนาการ
วิทยาศาสตร์	29.29	38.70	41.50	+7.74	มีพัฒนาการ
ภาษาอังกฤษ	24.78	24.75	29.17	+2.80	มีพัฒนาการ แต่ไม่ถึง ร้อยละ 3

5.2.3 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชั้นพื้นฐาน (O - NET) ปีการศึกษา 2567

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1) ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชั้นพื้นฐาน (O - NET) ปีการศึกษา 2567

รายวิชา	คะแนนเฉลี่ย		
	ระดับโรงเรียน	ระดับ สพฐ.	ระดับประเทศ
ภาษาไทย	50.11	49.25	48.93
คณิตศาสตร์	25.29	30.52	30.93
วิทยาศาสตร์	34.27	26.59	26.53
ภาษาอังกฤษ	28.57	34.26	34.22

2) เปรียบเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O - NET)

ปีการศึกษา 2565 - 2567

รายวิชา	คะแนนเฉลี่ย				
	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	ผลต่าง ระหว่าง ปีการศึกษา	แปลผล พัฒนาการเทียบกับ ร้อยละ 3
ภาษาไทย	47.27	41.38	50.11	+8.73	มีพัฒนาการ
คณิตศาสตร์	18.92	19.59	25.29	+0.84	มีพัฒนาการ แต่ไม่ถึงร้อยละ 3
วิทยาศาสตร์	28.67	28.77	34.27	+5.70	มีพัฒนาการ
ภาษาอังกฤษ	26.94	27.73	28.57	+5.50	มีพัฒนาการ

6. ผลการประเมินคุณภาพภายในรอบปีการศึกษา 2567

สรุปผลการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ระดับปฐมวัย

มาตรฐาน / ประเด็นพิจารณา	ปีการศึกษา 2567		
	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ระดับคุณภาพ
มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของเด็ก	80	98.07	ยอดเยี่ยม
1.1 มีพัฒนาการด้านร่างกาย แข็งแรง มีสุขนิสัยที่ดีและดูแลความปลอดภัยของตนเองได้	80	100	ยอดเยี่ยม
1.2 มีพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ควบคุม และแสดงออกทางอารมณ์ได้	80	100	ยอดเยี่ยม
1.3 มีพัฒนาการด้านสังคม ช่วยเหลือตนเอง และเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	80	100	ยอดเยี่ยม
1.4 มีพัฒนาการด้านสติปัญญา สื่อสารได้ มีทักษะการคิดพื้นฐานและแสวงหาความรู้ได้	80	92.30	ยอดเยี่ยม
มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ	80	100	ยอดเยี่ยม
2.1 มีหลักสูตรครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น	80	100	ยอดเยี่ยม
2.2 จัดครูให้เพียงพอกับชั้นเรียน	80	100	ยอดเยี่ยม
2.3 ส่งเสริมให้ครูมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์	80	100	ยอดเยี่ยม
2.4 จัดสภาพแวดล้อมและสื่อเพื่อการเรียนรู้ อย่างปลอดภัยและเพียงพอ	80	100	ยอดเยี่ยม
2.5 ให้บริการสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการจัดประสบการณ์	80	100	ยอดเยี่ยม
2.6 มีระบบบริหารคุณภาพที่เปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วม	80	100	ยอดเยี่ยม
มาตรฐานที่ 3 การจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ	80	100	ยอดเยี่ยม
3.1 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุลเต็มศักยภาพ	80	100	ยอดเยี่ยม
3.2 สร้างโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เล่น และปฏิบัติอย่างมีความสุข	80	100	ยอดเยี่ยม

มาตรฐาน / ประเด็นพิจารณา	ปีการศึกษา 2567		
	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ระดับคุณภาพ
มาตรฐานที่ 3 การจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ	80	100	ยอดเยี่ยม
3.3 จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับวัย	80	100	ยอดเยี่ยม
3.4 ประเมินพัฒนาการเด็กตามสภาพจริงและนำผลการประเมินพัฒนาการเด็กไปปรับปรุงการจัดประสบการณ์และพัฒนาเด็ก	80	100	ยอดเยี่ยม
สรุปผลการประเมินในภาพรวมของสถานศึกษา	80	99.36	ยอดเยี่ยม

จุดเด่น

สถานศึกษามีการส่งเสริมให้ครูมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์ มีการพัฒนาคุณภาพครูด้านการศึกษาปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลให้ครู มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์และออกแบบหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย มีทักษะในการจัดประสบการณ์และการประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคล มีประสบการณ์ในการออกแบบการจัดกิจกรรม ทักษะการสังเกต และการปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเด็กและผู้ปกครอง มีการจัดสภาพแวดล้อมและสื่อ เพื่อการเรียนรู้อย่างปลอดภัยและพอเพียง

นอกจากนี้ สถานศึกษายังมีการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของเด็ก ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม มีมุมประสบการณ์และสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ได้จากธรรมชาติหรือสื่อในชุมชน มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน มีความสุขในการเรียนรู้ มีสื่อเทคโนโลยีใช้ในการสืบค้นคว้าหาความรู้ ปรับปรุงสภาพแวดล้อม พัฒนาแหล่งเรียนรู้อยู่เสมอ ส่งผลให้สถานศึกษามี

สภาพแวดล้อมและสื่อเพื่อการเรียนรู้อย่างปลอดภัยและพอเพียง

จุดที่ควรพัฒนา

สถานศึกษาควรมีการสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา การสื่อสารได้ ทักษะการคิดพื้นฐานและแสวงหาความรู้ของเด็กให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้น

สถานศึกษามีการวางแผนดำเนินการ การบริหารและการจัดการหลักสูตรปฐมวัยที่มีความยืดหยุ่นสำหรับเด็กมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม เน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สอดคล้องกับวิถีชีวิตของครอบครัว ชุมชน และท้องถิ่น จัดกิจกรรมบูรณาการปรัชญาของเศรษฐกิจ

พอเพียงสู่การเรียนรู้ การสอน สร้างโอกาสให้เด็กได้ประสบการณ์ตรง เล่น มีความสามัคคี การแบ่งปัน และการรอคอย เพื่อส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติได้อย่างมีความสุข

สรุปผลการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐาน / ประเด็นพิจารณา	ปีการศึกษา 2567		
	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ระดับคุณภาพ
มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน	80	82.66	ดีเลิศ
1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน			
1) มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสารและการคิดคำนวณ	80	96.41	ยอดเยี่ยม
2) มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา	80	76.05	ดี
3) มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม	80	86.83	ดีเลิศ
4) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	80	82.63	ดีเลิศ
5) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	80	70.24	ดี
6) มีความรู้ ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ	80	83.83	ดีเลิศ
1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน			
1) การมีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด	80	97.60	ยอดเยี่ยม
2) ความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย	80	100	ยอดเยี่ยม
3) การยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและหลากหลาย	80	94.01	ยอดเยี่ยม
4) สุขภาวะทางร่างกาย และจิตสังคม	80	100	ยอดเยี่ยม
มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ	80	98.62	ยอดเยี่ยม
2.1 มีเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และพันธกิจที่สถานศึกษากำหนดชัดเจน	80	100	ยอดเยี่ยม
2.2 มีระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา	80	96.47	ยอดเยี่ยม
2.3 ดำเนินงานพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพของผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษาและทุกกลุ่มเป้าหมาย	80	98.82	ยอดเยี่ยม
2.4 พัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ	80	97.64	ยอดเยี่ยม
2.5 จัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ	80	100	ยอดเยี่ยม
2.6 จัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้	80	98.82	ยอดเยี่ยม

มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	80	99.29	ยอดเยี่ยม
3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้	80	100	ยอดเยี่ยม
3.2 ใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้	80	98.82	ยอดเยี่ยม
3.3 มีการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงบวก	80	97.64	ยอดเยี่ยม
3.4 ตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และนำผลมาพัฒนาผู้เรียน	80	100	ยอดเยี่ยม
3.5 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้	80	100	ยอดเยี่ยม
สรุปผลการประเมินในภาพรวมของสถานศึกษา	80	93.52	ยอดเยี่ยม

จุดเด่น

ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่เป็นคุณภาพของผู้เรียนทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ประกอบด้วย ความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ การคิดประเภทต่าง ๆ การสร้างนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตร การมีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด ความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย การยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและความหลากหลาย รวมทั้งสุขภาพทางร่างกาย และจิตสังคม

นอกจากนี้ ผู้เรียนมีพฤติกรรมเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม เคารพในกฎกติกา มีค่านิยมและจิตสำนึกตามที่สถานศึกษากำหนดโดยไม่ขัดกับกฎหมายและวัฒนธรรมอันดีงาม มีความภูมิใจในท้องถิ่น เห็นคุณค่าของความเป็นไทย มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและประเพณีไทยรวมทั้งภูมิปัญญาไทย ยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้าน เพศ วัย เชื้อชาติ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี มีการรักษาสุขภาพกาย สุขภาพจิต อารมณ์และสังคมและแสดงออกอย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงวัยสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข เข้าใจผู้อื่น ไม่มีความขัดแย้งกับผู้อื่น

จุดที่ควรพัฒนา

สถานศึกษาควรดำเนินการพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญวิชาชีพ และการจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและเรียนรู้ รวมทั้งจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และสังคมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้น

สถานศึกษามีการวางแผนงานนำแหล่งเรียนและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น จัดกิจกรรมในทุกโครงการตามแผนปฏิบัติการและแผนพัฒนาสถานศึกษา เมื่อดำเนินการแล้วเสร็จต้องมีการประเมินและสรุปผลของการปฏิบัติงาน เพื่อหาข้อเสนอแนะพร้อมประเมินความพึงพอใจ แล้วนำผลของการประเมินทุกขั้นตอนโดยเฉพาะข้อเสนอแนะและอุปสรรคมาเขียนเป็นส่วนหนึ่งของหลักการและเหตุผลในกิจกรรมของโครงการในปีต่อไป

ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานศึกษา (SWOT Analysis) โรงเรียนบ้านดงยาง

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environmental Analysis) เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกและภายในของโรงเรียนบ้านดงยาง โดยพิจารณาจุดแข็ง-จุดอ่อน จากสภาพแวดล้อมภายใน และโอกาส-อุปสรรคจากสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งเป็นปัจจัยหรือเงื่อนไขในระยะเวลาที่ผ่านมา และที่จะเป็นเงื่อนไขในอนาคต ซึ่งสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการดำเนินงานของโรงเรียนเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการกำหนดทิศทางและแนวทางการดำเนินงาน โดยหาปัจจัยที่เอื้อต่อการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ และขจัดปัจจัยที่ไม่เอื้อต่อการดำเนินงานอันจะนำไปสู่ความล้มเหลวของโรงเรียน การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมมีบทบาทสำคัญยิ่งในกระบวนการจัดทำแผนกลยุทธ์ ซึ่งดำเนินการดังนี้

1. เน้นการมีส่วนร่วม โรงเรียนได้แต่งตั้งคณะกรรมการซึ่งประกอบด้วยบุคลากรโรงเรียน และยังได้เรียนเชิญตัวแทนผู้ปกครองและนักเรียนมาร่วมจัดทำด้วย
2. การใช้เทคนิค SWOT Analysis วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกโรงเรียน โดยวิเคราะห์จากปัจจัยด้านต่าง ๆ ตามสภาพแวดล้อม คือ

1. สภาพแวดล้อมภายนอก วิเคราะห์โอกาส (Opportunity) และอุปสรรค (Threat) จากปัจจัยต่อไปนี้

- ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Culture) = S
- ด้านเทคโนโลยี (Technological) = T
- ด้านเศรษฐกิจ (Economic) = E
- ด้านการเมืองและกฎหมาย (Political) = P

2) สภาพแวดล้อมภายใน วิเคราะห์จุดแข็ง (Strengths) = [S] และจุดอ่อน (Weakness) = [W] จากปัจจัยต่อไปนี้

- ด้านโครงสร้างและนโยบายของโรงเรียน = S1
- ด้านบริการ = S2

- ด้านบุคลากร = M1
- ด้านประสิทธิภาพทางการเงิน = M2
- ด้านวัสดุอุปกรณ์ = M3
- ด้านการบริหารจัดการ = M4

3. ขั้นตอนการวิเคราะห์ ดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้ คือ

- 1) กำหนดและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ภายใน เพื่อศึกษาลักษณะโอกาส/อุปสรรค และจุดอ่อน/จุดแข็ง
- 2) ประเมินสภาพภาพของโรงเรียน นำผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ภายในมาสังเคราะห์เพื่อประเมินสภาพภาพของโรงเรียนในปัจจุบัน
- 3) ประมาณค่า จากปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในแต่ละรายการ
- 4) สร้างแผนภูมิรูปภาพ

3.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของโรงเรียน (Environmental Analysis)

3.1.1 สภาพแวดล้อมภายนอกของโรงเรียน (STEP)

(1) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Culture)

1. อาชีพไม่มั่นคง มีรายได้น้อย ไปทำงานต่างถิ่น และทอดทิ้งบุตรหลานในปกครอง
2. มีค่านิยมส่งลูกหลานไปเรียนโรงเรียนดัง ๆ
3. มีชุมชนหลายชุมชนที่มีระยะทางไม่ห่างไกลอยู่รอบโรงเรียน
4. ผู้ปกครองไม่สามารถให้คำปรึกษาปัญหาการเรียนของนักเรียนได้
5. ประชาชนมีความแน่นแฟ้น ผูกพัน รักถิ่นฐานบ้านเกิด
6. รักษาขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ และวัฒนธรรม
7. ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ให้ความร่วมมือกับการจัดการศึกษา
8. มีความเชื่อโชคลาง ไสยศาสตร์
9. ประชาชนมีการบริจาคเงินทำบุญ เพื่อพัฒนาโรงเรียนและวัดทุกปี

(2) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี

1. มีผู้มีความรู้ทางเทคโนโลยีอยู่ในชุมชนหลายคน
2. มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ทำให้มีการใช้แรงงานลดลง
3. เครื่องคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนทำให้นักเรียนเกิดความสุข
4. การติดต่อสื่อสารทำได้ง่าย และมีประสิทธิภาพสูง มีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

(3) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ

1. มีรายได้น้อย ฐานะยากจน มีหนี้สินมาก
2. บางส่วนมีอาชีพเสริมน้อย ทำงานไม่เต็มในรอบปี
3. บางส่วนมีการประกอบอาชีพเสริมทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น

(4) ปัจจัยด้านการเมืองและกฎหมาย

1. องค์กรท้องถิ่นมีการสนับสนุนงบประมาณในการจัดการศึกษา
2. ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายน้อย
3. องค์กรชุมชนเข้มแข็ง
4. ประชาชนสนใจการเมือง

3.1.2 สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน

(1) ปัจจัยด้านโครงสร้างและนโยบาย

1. โครงสร้าง และนโยบายแต่ละปีการศึกษาที่ชัดเจน
2. มีแผนชัดเจน
3. มีแผนงานเชิงรุกในการรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
4. มีแผนงานแม่บทชัดเจน
5. คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสนใจร่วมมือ และเข้าใจในบทบาทของตนเอง
6. มีคณะกรรมการบริหาร

(2) ปัจจัยด้านผลผลิตและการบริการ

1. สามารถจัดการเรียนการสอนรองรับนักเรียนในชุมชนใกล้เคียงได้เป็นอย่างดี
2. เป็นสถานที่ที่สามารถจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงาน องค์กรอื่นได้เป็นอย่างดี
3. มีการส่งเสริมอนามัยเป็นประจำ
4. มีพื้นที่กว้างขวางสามารถรองรับอาคารสถานที่ได้เป็นอย่างดี
5. มีอุปกรณ์การเรียนการสอน เครื่องแบบ และอาหาร บริการฟรีแก่นักเรียน
6. มีอัตราการศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้เรียนต่อครบ 100%
7. ให้บริการการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นแก่นักเรียนในชุมชนพื้นที่บริการอย่างครอบคลุม
8. นักเรียนที่เรียนจบจากโรงเรียนสามารถไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และได้รับคำชมเชยจากสถาบันที่ไปศึกษาต่อต่าง ๆ เหล่านั้น
9. โรงเรียนได้ร่วมกับชุมชนในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชนเป็นอย่างดี
10. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ

(3) ปัจจัยด้านบุคลากร

1. มีความรู้หลายสาขาสามารถนำไปใช้ได้ดี
2. มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
3. มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่
4. มีการผลิต และพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเท่าที่ควร

(4) ปัจจัยด้านการเงิน

1. ได้รับการสนับสนุนด้านการเงินจากชุมชน
2. มีความโปร่งใสในการใช้เงิน
3. ระบบการเงินการบัญชีมีประสิทธิภาพ

4. ระบบการเงินการบัญชีมีสภาพคล่อง

(5) ปัจจัยด้านวัสดุ อุปกรณ์

1. มีสื่อใหม่ ๆ ที่เป็นเทคโนโลยี นวัตกรรม
2. มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนตามสภาพ

(6) ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ

1. มีการกำหนดวิสัยทัศน์ให้ชัดเจน
2. มีการประสานงานที่ดีและทำให้เกิดความเข้าใจอันดี กับชุมชน
3. บุคลากรอยู่อย่างสะดวกสบาย
4. การบริหารงานยังมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันบ้างในส่วนต่างๆ
5. มีแผนปฏิบัติงานเป็นระบบ
6. โรงเรียนให้บริการด้านการจัดการเรียนการสอนครบ 100 %
7. งานวิชาการมีความเป็นเลิศ

การประเมินสถานภาพของโรงเรียน

คณะทำงานได้ทำการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก และสภาพแวดล้อมภายใน สามารถค้นพบปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

ตารางวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก

โอกาส	อุปสรรค
<p><u>ด้านสังคมและวัฒนธรรม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีค่านิยมส่งบุตรหลานไปเรียนโรงเรียนที่มีชื่อเสียง - ชุมชนกับโรงเรียนมีระยะทางไม่ห่างกันมาก - ประชาชนมีความแน่นแฟ้น ผูกพัน รักถิ่นฐานบ้านเกิด - มีการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม - ผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือ - นิยมบริจาคเงินทำบุญ 	<p>ชุมชนบางส่วน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ปกครองบางคนมีอาชีพไม่มั่นคง รายได้น้อย ไปทำงานต่างถิ่น และทอดทิ้งบุตรหลาน - ไม่สามารถให้คำปรึกษาปัญหาการเรียนให้ลูกได้ยาวขนาดความรับผิดชอบ - มีความเชื่อโชคลาง ไสยศาสตร์
<p><u>ปัจจัยด้านเทคโนโลยี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีบุคลากรที่มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีอยู่หลายคน - มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ทำให้มีการใช้แรงงานลดลง 	ไม่มี

โอกาส	อุปสรรค
<ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดความสุข - การติดต่อสื่อสารทำได้ง่ายมีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 	ไม่มี
<p>ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ</p> <ul style="list-style-type: none"> * บางส่วนประกอบอาชีพเสริมทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น * องค์กรท้องถิ่นมีส่วนช่วยเหลือในการสนับสนุนงบประมาณการศึกษาเช่น อุปกรณ์กีฬา 	<ul style="list-style-type: none"> * มีรายได้น้อย ฐานะยากจน มีหนี้สินมาก * มีอาชีพเสริมน้อย ทำงานไม่เต็มในรอบปี
<p>ปัจจัยด้านการเมืองและกฎหมาย</p> <ul style="list-style-type: none"> * มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย * เคารพกฎหมาย * สนใจการเมือง 	<ul style="list-style-type: none"> * มีความเห็นต่างทางความคิด * องค์กรท้องถิ่นไม่เข้มแข็ง

ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า ปัจจัยที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ คือ ด้านสังคมและวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยี องค์กรท้องถิ่นมีส่วนในการสนับสนุนงบประมาณมีความเข้าใจในบทบาทในการมีส่วนช่วยสนับสนุนทางการศึกษา ส่วนด้านกฎหมายและการเมืองเป็นอุปสรรคต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กล่าวคือ องค์กรท้องถิ่นไม่เข้มแข็ง มีความแตกแยกทางความคิด

จุดแข็ง	จุดอ่อน
<p>1. ด้านบุคลากร</p> <ul style="list-style-type: none"> * มีความรู้หลายสาขาสามารถนำไปใช้ได้ดี * มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง * มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ 	ไม่มี
<p>2. ด้านการเงิน</p> <ul style="list-style-type: none"> * ได้รับความช่วยเหลือทางการเงินจากชุมชน * มีความโปร่งใสในการใช้เงิน * ระบบการเงินการบัญชีมีประสิทธิภาพ * มีการระดมทุนนอกระบบ 	ไม่มี

จุดแข็ง	จุดอ่อน
3. ด้านวัสดุ/อุปกรณ์ * มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนตามสภาพ	* ไม่ได้รับการจัดสรรวัสดุ ครุภัณฑ์อย่างเพียงพอ
4. ด้านการบริหารจัดการ * มีแผนปฏิบัติงานเป็นระบบ * ให้บริการจัดการเรียนการสอนครบ 100 % * งานวิชาการมีความเป็นเลิศ	ไม่มี

ตารางวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน

จุดแข็ง	จุดอ่อน
1. ด้านโครงสร้างนโยบาย * มีแผนงานแม่บทชัดเจน * มีคณะกรรมการบริหาร * คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสนใจและเข้าใจบทบาทของตนเอง	* โครงสร้างนโยบายไม่ชัดเจน มีแผนงานแต่ไม่มีการนำไปใช้ * ไม่มีแผนงานเชิงรุกในการรับนักเรียนม.ต้น * มีแผนงานแม่บทชัดเจน แต่ไม่นำไปใช้
2. ด้านผลผลิตและการจัดการ * เป็นสถานที่ที่สามารถรองรับกิจกรรมของหน่วยงานต่างๆ ได้เป็นอย่างดี * รองรับนักเรียนม.ต้นจากชุมชนใกล้เคียงได้ * มีการส่งเสริมอนามัยเป็นประจำ * มีพื้นที่กว้างขวางสามารถรองรับอาคารสถานที่ได้เป็นอย่างดี * มีอุปกรณ์การเรียนการสอน เครื่องแบบแก่นักเรียน * มีอัตราการศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้เรียนต่อครบ 100% * ได้รับคำชมเชยจากสถาบันอื่นว่าผู้ที่จบจากโรงเรียนมีความประพฤติดี * ได้ร่วมกับชุมชนในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชุมชนเป็นอย่างดี	* บริการมัธยมศึกษาตอนต้นยังไม่ครอบคลุมถึงโรงเรียนในเขตพื้นที่บริการ * นักเรียนที่จบการศึกษาไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และเป็นภาระพ่อแม่ (บางคน)

จุดแข็ง	จุดอ่อน
<ul style="list-style-type: none"> * มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ * นักเรียนที่จบในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นได้เรียนต่อครบ 100% 	

สรุปการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน พบว่า ทุกด้านมีจุดแข็งโดยเรียงลำดับด้านที่แข็งแกร่งมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้ คือ ด้านบุคลากร ด้านผลผลิตการบริการ ด้านการเงิน ด้านการบริหารจัดการ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านโครงสร้างนโยบาย โดยมีความหมายโดยรวมที่บุคลากรมีความรู้ความสามารถดีหลายสาขา นักเรียนที่จบได้รับการศึกษาต่อ การเงินมีประสิทธิภาพ/ โปร่งใส การบริหารจัดการส่งเสริมการสอนได้ดี ขาดวัสดุอุปกรณ์ที่ทันสมัยแต่โดยรวมสามารถใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ด้านโครงสร้างนโยบายมีแผนชัดเจนรอกำหนดนำไปใช้ให้เกิดผลสูงสุด

ส่วนที่ 2

นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

การจัดทำแผนขับเคลื่อนการศึกษา เพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านดงยาง ได้พิจารณาความสอดคล้องของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570) แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 65 กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่างๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน ก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมาย โดยมีวิสัยทัศน์ เป้าหมาย การพัฒนาประเทศ และยุทธศาสตร์ ดังนี้

วิสัยทัศน์ประเทศ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ ที่พัฒนาแล้ว ด้วยการ พัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

เป้าหมายการพัฒนาประเทศ “ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน”

การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) จะมุ่งเน้นการสร้าง สมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์

1. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ คือ ประเทศชาติมั่นคง ประชาชน มีความสุข เน้นการบริหารจัดการสถานะแวดล้อมของประเทศให้มีความมั่นคง ปลอดภัย เอกอราชอธิปไตย และ มีความสงบเรียบร้อยในทุกๆระดับ ตั้งแต่ระดับชาติสังคม ชุมชน มุ่งเน้นการพัฒนาคน เครื่องมือเทคโนโลยีและ ระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ให้มีความพร้อมสามารถรับมือกับภัยคุกคาม และภัยพิบัติได้ทุกรูปแบบ และทุก ระดับความรุนแรง ควบคู่ไปกับการป้องกันและแก้ไขปัญหา ด้านความมั่นคงที่มีอยู่ในปัจจุบัน และที่อาจจะ เกิดขึ้นในอนาคต ใช้กลไกการแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ ทั้งกับส่วนราชการ ภาคเอกชน ประชาสังคม และ องค์กรที่ไม่ใช่รัฐ รวมถึงประเทศเพื่อนบ้าน และมิตรประเทศทั่วโลกบนพื้นฐานของหลักธรรมาภิบาล เพื่อเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อการดำเนินการของยุทธศาสตร์ชาติด้านอื่นๆ ให้สามารถขับเคลื่อนไปได้ตามทิศทางและเป้าหมายที่กำหนด

2. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่

(1) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณีวิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศ ในด้านอื่น

ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของ เศรษฐกิจและ สังคมโลก สมัยใหม่

(2) “ปรับปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานของประเทศในมิติต่างๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต

(3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคู่มือใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปัจจุบัน พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทย สามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน ในเวทีโลก ควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินที่อยู่ดีรวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลาง และลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศ ได้ ในคราวเดียวกัน

3. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนา ที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ครบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและ ผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการ เรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็น นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

4. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม มีเป้าหมายการพัฒนาที่ ให้ ความสำคัญกับการดึงเอาพลังของภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาคเอกชน ประชาสังคม ชุมชน ท้องถิ่น มาร่วม ขับเคลื่อน โดยการสนับสนุนการรวมตัวของประชาชนในการร่วมคิดร่วมทำเพื่อส่วนรวม การกระจายอำนาจและ ความ รับผิดชอบไปสู่กลไกบริหารราชการแผ่นดินในระดับท้องถิ่น การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในการ จัดการตนเอง และการเตรียมความพร้อมของประชากรไทย ทั้งในมิติสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และ สภาพแวดล้อมให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพ สามารถพึ่งตนเอง และทำประโยชน์แก่ครอบครัว ชุมชน และสังคม ให้นานที่สุด โดยรัฐให้หลักประกันการเข้าถึงบริการและ สวัสดิการที่มีคุณภาพอย่างเป็นธรรมและทั่วถึง

5. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มี เป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และความเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อย่าง บูรณาการ ใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งในการกำหนดกลยุทธ์และแผนงาน และการให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้เข้ามามี ส่วน ร่วมในแบบทางตรงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยเป็นการดำเนินการบนพื้นฐานการเติบโตร่วมกันไม่ว่าจะ เป็นทางเศรษฐกิจสิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต โดยให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลทั้ง 3 ด้าน อันจะ นำไปสู่ ความยั่งยืนเพื่อคนรุ่นต่อไปอย่างแท้จริง

2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับปรับปรุงแก้ไข)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนระดับที่ 2 (Ways) ที่มีความสำคัญในการถ่ายทอด เป้าหมาย และประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่างๆ ให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีจำนวนรวม 23 ฉบับ โดยประเด็นที่กระทรวงศึกษาธิการเป็น เจ้าภาพหลักในการขับเคลื่อนแผนแม่บทฯ และสนับสนุน ได้แก่

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ เป้าหมายระดับประเด็น

1) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ เป็นกลไกเพื่อให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้ง การเปลี่ยนแปลงบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวทันการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องควบคู่กับการส่งเสริมการ พัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ รวมถึงการสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษ ให้สามารถต่อยอดการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ กำหนดแผนย่อยไว้ 2 แผนย่อย ดังนี้

1) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้วยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษา ที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 พัฒนาระบบการ เรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือ

2) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย ด้วยการพัฒนาและส่งเสริมพหุปัญญา ผ่านครอบครัว ระบบสถานศึกษา สภาพแวดล้อม รวมทั้งสื่อ โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการ กลไกการคัดกรอง และการส่งต่อเพื่อส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมสนับสนุนครอบครัว ในการเสริมสร้างความสามารถพิเศษตามความถนัดและศักยภาพ ทั้งด้านกีฬา ภาษาและวรรณกรรม สุนทรีย์

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป้าหมายระดับประเด็น

คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และ คุณธรรม จริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป็นกลไกส่งเสริมให้ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็ง มีจิตสำนึก ความเป็นไทยเด็กเกิดอย่างมีคุณภาพ มีการเจริญเติบโตและพัฒนารวมวัย สามารถเข้าถึงบริการด้านสุขภาพ

และสวัสดิการทางสังคม รวมทั้งเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น มีทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถเติบโตเป็นแรงงานที่มีศักยภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานเพิ่มขึ้น ตลอดจนมีกลไกดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ เพื่อมุ่งเน้นให้ประชากรไทยสามารถเกิดและเติบโตอย่างสมวัย มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักยภาพร่วมยกระดับการพัฒนาประเทศให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต กำหนดแผนย่อยไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

1) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพซึ่งจำเป็นต้องมีการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และการมีระบบและกลไกรองรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีประสิทธิภาพ

2) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย โดยจัดให้มีการเตรียมความพร้อมให้แก่พ่อแม่ ก่อนการตั้งครรภ์ พร้อมทั้งส่งเสริมอนามัยแม่และเด็กตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ ส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงพยาบาลทุกระดับดำเนินงานตามมาตรฐานงานอนามัยแม่และเด็กสู่มาตรฐานโรงพยาบาล และบริการสุขภาพ ส่งเสริมและสนับสนุนการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ และสารอาหารที่จำเป็นต่อสมองเด็ก การกระตุ้นพัฒนาการสมอง และการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมวัยทุกด้าน

3) การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะ ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจ จัดให้มีการพัฒนาทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน จัดให้มีการเรียนรู้ทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศและทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงานภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพและอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่างระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านความฉลาดทางเชาวน์ปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น รวมทั้งสร้างความอยากรู้อยากเห็นและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

4) การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน ด้วยการยกระดับศักยภาพทักษะและสมรรถนะ ของคนในช่วงวัยทำงานให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคลและความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและผลิตภาพเพิ่มขึ้นให้กับประเทศ เสริมสร้างความอยากรู้และยกระดับ ตนเอง สร้างวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ และความรู้ความเข้าใจและทักษะทางการเงิน เพื่อเสริมสร้าง ความมั่นคงและหลักประกันของตนเองและครอบครัว ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความรู้แรงงานฝีมือ ให้เป็นผู้ประกอบการใหม่ และสามารถพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ และสร้างเสริม คุณภาพชีวิตที่ดีให้กับวัยทำงานผ่านระบบการคุ้มครองทางสังคมและการส่งเสริมการออม

5) การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ โดยส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ ส่งเสริมและพัฒนาระบบการ ออม เพื่อสร้างหลักประกันความมั่นคงในชีวิตหลังเกษียณ และหลักประกันทางสังคม ที่สอดคล้องกับความ จำเป็น พื้นฐานในการดำรงชีวิต และส่งเสริมสนับสนุนระบบการส่งเสริมสุขภาพดูแลผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัด สภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 23 การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป้าหมายระดับ ประเด็น

1) ความสามารถในการแข่งขันด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และด้านโครงสร้างพื้นฐานทาง วิทยาศาสตร์ของประเทศเพิ่มสูงขึ้น

2) มูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนานวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้น

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป็นกลไกสำคัญที่มีส่วนช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่มี ระบบ เศรษฐกิจและสังคมบนฐานความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรม สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริง และตอบ โจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐ รวมทั้งการ วิจัยเพื่อ สร้างองค์ความรู้ และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมให้มีมาตรฐาน และความเป็น สากล ประเด็นที่ 23 การวิจัย และพัฒนานวัตกรรม กำหนดแผนย่อยไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

1) **ด้านเศรษฐกิจ** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริงและ ตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก การยกระดับผลิตภาพในอุตสาหกรรมและบริการแห่ง อนาคต โดยส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีบทบาทนำ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายร่วมกับภาคการศึกษา การพัฒนา ทักษะ กำลังคน และบุคลากรทางการวิจัย ตลอดจนการพัฒนามาตรฐาน คุณภาพ และการบริการวิเคราะห์ ทดสอบที่เป็นที่ยอมรับ ตามข้อตกลงระหว่างประเทศเพื่อให้สามารถรองรับความจำเป็นของอุตสาหกรรมและ บริการของไทยในการส่งมอบ สินค้าและบริการที่มีคุณภาพและความปลอดภัยตามมาตรฐานระหว่างประเทศ

2) **ด้านสังคม** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิต ของประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมของประชาชนไทย ให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคม ได้อย่างมีคุณภาพ การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม และการส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม ตลอดจนเพิ่ม ประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐให้เข้ากับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล

3) **ด้านสิ่งแวดล้อม** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และฟื้นฟู ความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางชีวภาพของทรัพยากรทางบก ทางน้ำและทางทะเล ให้มีความ สมดุล ตามระบบนิเวศ รวมทั้งการจัดการมลพิษ การจัดการก๊าซเรือนกระจก การจัดการทรัพยากรสินทางปัญญา ที่ เหมาะสม กับการพัฒนาเศรษฐกิจสีเขียว และการส่งเสริมพลังงานหมุนเวียน

4) **ด้านองค์ความรู้พื้นฐาน** มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนาอย่างเข้มข้นที่สร้างองค์ความรู้พื้นฐาน ให้ สามารถต่อยอดไปสู่นวัตกรรมทางเศรษฐกิจหรือสังคม รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมให้ภาคอุตสาหกรรม

สามารถนำไปใช้ประโยชน์โดยตรง และการสร้างเครือข่ายองค์ความรู้และความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นผู้นำในระดับนานาชาติ

5) ด้านปัจจัยสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการพัฒนาปัจจัยสนับสนุน อาทิ โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ทำงานเป็นระบบเดียวกันและ มีความเป็นสากล ระบบบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมการพัฒนา มาตรการจูงใจและปรับปรุงกฎระเบียบ เพื่อกระตุ้นการลงทุนวิจัยและนวัตกรรมของภาคเอกชนการเพิ่มจำนวน และพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการวิจัย รวมทั้งการพัฒนามาตรฐาน ระบบคุณภาพการวิเคราะห์ทดสอบ และโรงงานต้นแบบ ตลอดจนการสนับสนุนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศ นวัตกรรม

3. นโยบายคณะรัฐมนตรี ด้านการศึกษา

คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2566 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กำหนดแนวทางดำเนินการนโยบาย ด้านการศึกษา ไว้ใน กรอบนโยบายในการบริหารและพัฒนาประเทศ ระยะกลางและระยะยาว เพื่อเสริมขีดความสามารถให้กับ ประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้าง คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับ ประชาชนทุกคน สรุปได้ดังนี้

1. ปฏิรูปการศึกษา และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการอ่าน เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด เพื่อสร้างอนาคต สร้างรายได้
2. มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศและการปลุกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม
3. กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัย และใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่
4. จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน
5. ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และ การวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและ นวัตกรรม
6. ส่งเสริมคุณภาพของครูทั้งประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนว เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำ ด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน
7. ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพ ให้มีรายได้จากวิชาที่เรียน โอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของ การจ้างงาน

8. แก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายด้านการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับหน้าที่ของรัฐและแนวนโยบายแห่งรัฐของรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย หมวด 5 มาตรา 54 และยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์ ได้แก่ 1) การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝัง ค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ 2) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต 3) ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และ 4) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

4 . นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้มอบนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” ภายใต้แนวทางการทำงาน “จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน” เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งการเรียนการสอนจำเป็นต้องเริ่มจากความสุขทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เมื่อมีความสุขจะส่งผลให้การเรียนรู้ดีขึ้น เมื่อการเรียนรู้ดีขึ้นจะส่งผลกลับไปทำให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายแบ่งเป็น 2 เรื่องหลัก คือ นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน และนโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ

นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน : ลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา 4 ด้าน

1. **ปรับวิธีการประเมินวิทยฐานะครูและบุคลากรทางการศึกษา** ลดขั้นตอนมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ด้วยการปรับระบบการประเมินวิทยฐานะที่เน้นตามสภาพจริง ลดการทำเอกสาร-ขั้นตอนการประเมิน ไม่ซับซ้อนและเป็นธรรม

2. **ครูและบุคลากรทางการศึกษาคืนถิ่น** สามารถโยกย้ายกลับภูมิลำเนาด้วยความโปร่งใส ไม่มีการซื้อขายตำแหน่ง พร้อมสำรวจครูขาดแคลนในแต่ละพื้นที่ตามภูมิลำเนาเดิม

3. **แก้ไขปัญหาหนี้สินครูและบุคลากรทางการศึกษา** ด้วยการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการวางแผนการใช้เงินและการเก็บออมเงิน น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีพ รวมทั้งเร่งช่วยเหลือกลุ่มลูกหนี้ NPL โดยเร่งด่วน

4. **จัดหาอุปกรณ์การสอนและสวัสดิการ 1 ครู 1 Tablet** ด้วยการสนับสนุน จัดหาอุปกรณ์ ในการช่วยจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเชื่อมโยงระบบออนไลน์รองรับการใช้งานให้เพียงพอ กับจำนวนครูผู้สอน

นโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ : ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง 6 ด้าน

1. **เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime เรียนฟรี มีงานทำ** “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา 1 นักเรียน 1 Tablet ด้วยการส่งเสริมบทบาทภาคเอกชน (สถานประกอบการ) ให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุน และจัดการศึกษา โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมในระหว่างการเรียนรู้หรือฝึกอาชีพ นำแพลตฟอร์มการเรียนรู้แห่งชาติมาผสมผสานการเรียนการสอนแบบเดิมในห้องเรียนกับการเรียนการสอนออนไลน์ (Hybrid Education) ผู้เรียนจะมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และขยาย การเรียนรู้ไปถึง

ประชาชนทุกช่วงวัยทั่วประเทศให้มีโอกาสทางการศึกษา เข้าถึงเนื้อหาสาระที่มีคุณภาพ ตลอดจนพัฒนา การศึกษาผ่านระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank System) เพื่อเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนและประชาชน ได้เรียนและทำงานไปในเวลาเดียวกัน

2. อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ ด้วยการจัดให้มีการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพต้นแบบอย่างน้อย 1 โรงเรียนในแต่ละอำเภอหรือเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อนำร่องการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพ สนับสนุนโครงสร้าง พื้นฐาน สื่อ อุปกรณ์ และงบประมาณในการปรับปรุงสภาพแวดล้อม อีกทั้งจัดสรรงบประมาณอย่างต่อเนื่อง ทุก ปีงบประมาณ

3. ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลก โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกระดับการศึกษาให้มีทักษะที่เหมาะสม และจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและมีหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้มี รายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อีกทั้งจัดให้มีระบบ แนะ แนวตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบแนวทางการเรียนและเป้าหมาย ชีวิตที่ ตนเองชอบสามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอดระยะเวลาการเรียน

4. การจัดทำระบบวุฒิรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Skill Certificate) ผู้เรียนสามารถเรียนเพิ่ม เพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ด้วยการนำหน่วยกิตที่สะสมมาใช้เทียบคุณวุฒิ รับรองมาตรฐาน วิชาชีพเพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสายอาชีวศึกษา สามารถขอ การรับรองมาตรฐานวิชาชีพได้ในระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะมีรายได้ ระหว่าง เรียนควบคู่กับการทำงานไปพร้อมกัน

5. การจัดทำระบบวุฒิเทียบระดับการศึกษา และประเมินผลการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนที่มี ความสามารถเป็นเลิศ ไม่ต้องเสียเวลาเรียนในระบบ ด้วยการจัดทำระบบการเทียบเคียงหรือเทียบโอนผลการ เรียน ทักษะ ความรู้ ประสบการณ์หรือสมรรถนะจากระบบเดียวกัน แต่ต่างสถานศึกษา หรือจากระบบหนึ่ง ไปสู่ อีกระบบหนึ่งหรือจากต่างประเทศ เพื่อใช้ประโยชน์ในการเข้าศึกษาหรือการรับรองระดับการศึกษาต่าง สถานศึกษาหรือต่างระบบได้

6. มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ (Learn to Earn) ด้วยการจัดการอาชีวศึกษาระดับ วิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับเทคนิค โดยมุ่งเน้นการผลิตและพัฒนากำลังคน ในสาขา ที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่ตรงความต้องการของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคม แห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ โดยเน้นรูปแบบการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะอาชีพและ ทักษะชีวิต ให้ผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษามีความพร้อมในการเข้าสู่อาชีพได้ทันต่อความต้องการกำลังคน ของประเทศ และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

5. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560 - 2579)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษา ของ ประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ สามารถ แสวงหา

ความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์ “คนไทย ทุกคน ได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลัก ปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา 4 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ 2) เพื่อ พัฒนาคอนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบาทบัญญัติ ของรัฐธรรมนูญ แห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ 3) เพื่อการ พัฒนาสังคมไทยให้ เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณธรรม จริยธรรม รู้รักสามัคคีและร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การ พัฒนาประเทศอย่าง ยั่งยืนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ 4) เพื่อนำประเทศไทยก้าวหน้าข้ามกับดัก ประเทศที่มีรายได้ปาน กลางและความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง

แผนการศึกษาแห่งชาติ วางเป้าหมายไว้ 2 ด้าน คือ

1. เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะและทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. เป้าหมายของการจัดการศึกษา 5 ประการ ได้แก่ 1) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และมีมาตรฐานอย่างทั่วถึง 2) ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับการบริการการศึกษาที่มีคุณภาพตาม มาตรฐานอย่างเท่าเทียม 3) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถเต็ม ศักยภาพ 4) ระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและ บรรลุ เป้าหมาย 5) ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่พลวัตและบริบท ที่เปลี่ยนแปลง

ยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษา ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์หลักที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีเป้าหมาย

1) คนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติและยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมี พระมหากษัตริย์เป็นประมุข

2) คนทุกช่วงวัยในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจ จังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษได้รับการศึกษา และเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

3) คนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษา การดูแลป้องกันจากภัยคุกคามในชีวิตรูปแบบใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : การผลิตและการพัฒนากำลังคนการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมาย

1) กำลังคนที่ทักษะที่สำคัญ จำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและ พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

2) สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเป็นเลิศเฉพาะด้าน

3) การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีเป้าหมาย

- 1) ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
- 2) คนทุกช่วงวัย มีทักษะ ความรู้ความสามารถและสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ
- 3) สถานศึกษาทุกระดับการศึกษาสามารถจัดกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีคุณภาพและมาตรฐาน
- 4) แหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพและมาตรฐานและประชาชนสามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่
- 5) ระบบและกลไกการวัด การติดตามและประเมินผลมีประสิทธิภาพ
- 6) ระบบการผลิตครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้มาตรฐานระดับสากล
- 7) ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐาน

ยุทธศาสตร์ที่ 4 : การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา มีเป้าหมาย

- 1) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ
- 2) การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาสำหรับทุกช่วงวัย 3) ระบบข้อมูลรายบุคคลและสารสนเทศทางการศึกษาที่ครอบคลุม ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการ การติดตามประเมิน และรายงานผล

ยุทธศาสตร์ที่ 5 : การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย

- 1) คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อมมีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ
- 2) หลักสูตร แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรมและการนำแนวความคิดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ
- 3) การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ 6 : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการการศึกษา มีเป้าหมาย

- 1) โครงสร้าง บทบาทและระบบการบริหารจัดการการศึกษามีความคล่องตัวชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้
- 2) ระบบการบริหารจัดการการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา
- 3) ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน และพื้นที่
- 4) กฎหมายและรูปแบบการบริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษารองรับลักษณะที่แตกต่างกัน ของผู้เรียน สถานศึกษาและความต้องการกำลังแรงงานของประเทศ

5) ระบบบริหารงานบุคคลของครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษามีความเป็นธรรม สร้างขวัญ กำลังใจและส่งเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

6. แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570)

แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570) เป็นแผนที่ใช้เป็นกรอบ แนวทางและเป้าหมายการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานหรือ แผนงาน/โครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องหรือเป็นบทบาทหรือภารกิจของ ศธ. เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ของประเทศไทย ตามยุทธศาสตร์ชาติ คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

วิสัยทัศน์ “ภายในปี 2570 ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่จำเป็น พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต และปรับตัวสอดคล้องกับวิถีชีวิตโลกยุคใหม่”

พันธกิจ

1. พัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน
2. สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
3. ผลิต พัฒนา และสร้างเสริมศักยภาพกำลังคนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของ ตลาดแรงงาน และความต้องการของประเทศ
4. ส่งเสริม สนับสนุนการสร้างผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทางการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
5. พัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์

- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศ
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 การจัดการศึกษาเพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจ ปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องและเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้ตามสถานการณ์
2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพตามความต้องการของตลาดแรงงานและสนับสนุนการพัฒนาประเทศ

3. ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานของชาติ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามหุปัญญา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพและได้รับการส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี
5. มีผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อพัฒนาการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
6. ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย มีหลักประกันในการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอด ชีวิตอย่างทั่วถึง เสมอภาค และเหมาะสม
7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีความตระหนักในการดำเนินชีวิตที่ เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
8. ระบบบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และทันสมัย

7. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี

แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี ฉบับทบทวน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มุ่งเน้นการสร้างโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาให้ได้รับการศึกษาตลอดชีวิตอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ การจัดการศึกษาให้มีคุณภาพเท่าเทียมกัน และยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาผู้เรียนให้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่สำคัญและจำเป็นในโลกยุคใหม่ รวมถึงการส่งเสริมความสามารถตามความถนัด ตลอดจนตอบสนองความต้องการพัฒนาของพื้นที่ ภายใต้กรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาจังหวัด อุบลราชธานี

วิสัยทัศน์

ศูนย์กลางการศึกษานุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง จัดการศึกษารูปแบบบูรณาการ ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และสืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

พันธกิจ

1. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐและเอกชนจัดการศึกษาแบบบูรณาการอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยการน้อมนำศาสตร์พระราชาและพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
2. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องและรองรับ กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่
3. ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของคนให้สามารถพัฒนาศักยภาพได้อย่างต่อเนื่อง
4. เสริมสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพ เสมอภาค และ เท่าเทียม
5. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาจัดกระบวนการเรียนการสอน สร้างความรู้ความเข้าใจ ให้ผู้เรียน มีความตระหนักในการดำรงชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

6. พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษา และบูรณาการการศึกษาเชิงพื้นที่

7. ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมหล่อหลอมกับวิถีชีวิต

ประเด็นยุทธศาสตร์

1. เสริมสร้างการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ

2. เสริมสร้างพัฒนากำลังคน การวิจัย และคิดค้นนวัตกรรมการศึกษา เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน

3. พัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ

4. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

5. ส่งเสริมและจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

6. พัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อสืบสานศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นและประเทศชาติ

เป้าประสงค์รวม

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจ ปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้อง และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้

2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพ ตามความต้องการของตลาดแรงงานในพื้นที่

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ และได้รับการส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล มีสมรรถนะและทักษะการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่

5. หน่วยงานทางการศึกษามีกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และกิจกรรมส่งเสริมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

6. หน่วยงานทางการศึกษามีระบบบริหารและการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการ บูรณาการเชื่อมโยง และตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตามหลักธรรมาภิบาล

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

เป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) หรือเป้าหมาย พัฒนาของโลก “The Global Goals” เป็นความพยายามที่จะขจัดความยากจน ความไม่เท่าเทียม และสิ่งที่จะ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาวะอากาศ ในขณะที่จะไม่ทิ้งให้ใครผู้ใดอยู่ข้างหลัง โดยได้กำหนดเป้าหมาย หลัก 17 เป้าหมาย ประกอบด้วย

1) ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกที่

2) ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการ และส่งเสริมเกษตรกรรม ที่

ยั่งยืน

- 3) สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย
- 4) สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 5) บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศ และเพิ่มบทบาทของสตรีและเด็กหญิงทุกคน
 - 6) สร้างหลักประกันเรื่องน้ำและการสุขาภิบาล ให้มีการจัดการอย่างยั่งยืนและมีสภาพพร้อมใช้สำหรับทุกคน
 - 7) สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่สามารถซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน
 - 8) ส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และมีผลิตภาพ และการมีงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน
 - 9) สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรม ที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม
 - 10) ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ
 - 11) ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ มีความครอบคลุม ปลอดภัย ยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงและยั่งยืน
 - 12) สร้างหลักประกันให้มีแบบแผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน
 - 13) ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น
 - 14) อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
 - 15) ปกป้อง ฟื้นฟู และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน ต่อสู้การกลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียมลพิษทางชีวภาพ
 - 16) ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรมและสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ
 - 17) เสริมความแข็งแกร่งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการได้รับมอบหมายให้เป็นหน่วยงานรับผิดชอบและประสานงานหลักการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน “เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่า ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ซึ่งภายใต้เป้าหมายนี้ มีเป้าหมายย่อย 10 เป้าหมาย ได้แก่

4.1 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.2 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษา ระดับก่อนประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษาระดับประถมศึกษา ภายในปี พ.ศ. 2573

4.3 สร้างหลักประกันให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึงมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพ ในราคาที่สามารถจ่ายได้ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.4 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางด้านเทคนิคและอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.5 ขจัดความเหลื่อมล้ำทางเพศด้านการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึง ผู้พิการ ชนพื้นเมือง และเด็ก เข้าถึงการศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม ภายในปี พ.ศ. 2573

4.6 สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.7 สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมไปถึงการศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก และความชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายในปี พ.ศ. 2573

4.8 สร้างและยกระดับสถานศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์การศึกษาที่อ่อนไหวต่อเด็กผู้พิการ และเพศภาวะ และจัดให้มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ปลอดภัยปราศจากความรุนแรง ครอบคลุม และมีประสิทธิผลสำหรับทุกคน

4.9 เพิ่มจำนวนทุนการศึกษาทั่วโลกที่ให้แก่ประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะประเทศพัฒนาน้อยที่สุด รัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก และประเทศในทวีปแอฟริกา เพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา รวมถึงการฝึกอาชีพ และโปรแกรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านเทคนิค วิศวกรรม และวิทยาศาสตร์ในประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนาอื่น ๆ ภายในปี พ.ศ. 2563

4.10 เพิ่มจำนวนครูที่มีคุณวุฒิ รวมถึงการดำเนินการผ่านความร่วมมือระหว่างประเทศในการฝึกอบรมครู ในประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศพัฒนาน้อยที่สุด และรัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก ภายในปี พ.ศ. 2573

8. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

ในอดีตที่ผ่านมา การจัดการศึกษาของประเทศไทยต้องประสบกับสภาพปัญหาหลายประการ อันจะเห็นได้จากผลการศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนในมิติต่าง ๆ โดยคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา พบปัญหาสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ยังไม่มีการบูรณาการการทำงาน ระหว่างองค์กรที่ทำหน้าที่ในด้านหลักสูตร สื่อการสอน การทดสอบและการประเมินผล การบริหาร บุคลากรครู การเงิน และการบริหาร จัดการ 2) ยังขาดกลไกและกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Policy implementation) และ 3) นวัตกรรม การเรียนรู้

และผลลัพธ์ที่ดีเกิดขึ้นเฉพาะโรงเรียน บางแห่ง ไม่ได้ขยายผลทั้งระบบการศึกษา จากสภาพปัญหา ดังกล่าวข้างต้น ได้นำมาสู่การเสนอและการตราพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ขึ้น

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ปฏิรูปการบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่องในการกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการพัฒนาคุณภาพประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่ รวมทั้งมีการขยายผลนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้ในแต่ละพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จำนวนไม่เกิน 21 คน ประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธานกรรมการ และกรรมการอื่นซึ่งอย่างน้อยต้อง ประกอบด้วย กรรมการโดยตำแหน่งจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้แทนสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา ผู้แทนสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาครู ผู้แทนองค์กรเอกชนและ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ศึกษาธิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ โดยคณะกรรมการขับเคลื่อนมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

- 1) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 2) ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและเอกชน ดำเนินการร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน
- 3) ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อการสอน จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาบุคลากร จัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่นที่จำเป็นสำหรับพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 4) นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติไปปรับใช้กับการจัดการศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5) ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6) จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

7) ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียนการสอน ที่มีคุณภาพและเกิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

8) เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการเป็นสถานศึกษานำร่องหรือในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา

9) เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ 10) จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

11) แต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนมอบหมาย

12) รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อคณะกรรมการนโยบาย

13) หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการขับเคลื่อน

14) ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

สถานศึกษานำร่อง

การเป็นสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการดังต่อไปนี้

1) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

2) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นสังกัด

3) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานของเอกชน ให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา และกลุ่มส่งเสริมการศึกษาเอกชนในสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหรือสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัด แล้วแต่กรณี ซึ่งเมื่อได้ดำเนินการแล้ว ให้ออ้อนุมัติต่อคณะกรรมการขับเคลื่อน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 เป็นโอกาสทองของโรงเรียนนำร่องและจังหวัด ในการจัดการศึกษาที่ตอบโจทย์พื้นที่ ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

พ.ร.บ. พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562
โอกาสของจังหวัดในการจัดการศึกษาตอบโจทย์พื้นที่

โอกาสของจังหวัด

- สามารถเลือกใช้นวัตกรรมได้อย่างอิสระ เพื่อเพิ่มคุณภาพผู้เรียน
- มีอิสระในการเลือกซื้อหนังสือตำรา ตามกรอบหลักสูตรของพื้นที่
- ลด ละ เลิกโครงการที่เพิ่มภาระงานครู และส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
- สร้างหลักเกณฑ์ประกันคุณภาพแนวใหม่ อาจไม่อิงการประเมินของ สมศ.
- มีช่องทางผลักดันการบริหารงานบุคคล ให้เหมาะสมกับพื้นที่

ตอบโจทย์พื้นที่

- มีโครงสร้างการทำงานเอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมเชิงพื้นที่
- ปรับใช้หลักสูตรแกนกลางฯ ได้ ไม่ติดตัวชีวิต
- ออกแบบการทดสอบเฉพาะพื้นที่ได้ อาจไม่ใช่ O-NET/NT
- สถานศึกษาได้งบประมาณ เป็นวงเงินรวม (Block Grant) ตามความจำเป็นและหลักเกณฑ์ ที่คณะกรรมการนโยบายกำหนด

(ที่มาภาพ: <https://www.edusandbox.com/>)

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใน 5 มิติ ที่ปรากฏชัด ได้แก่

- 1) การขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในเรื่อง การพัฒนาและ เสริมสร้าง ศักยภาพคน
- 2) การศึกษา ผู้เรียนได้รับการพัฒนาครบสมบูรณ์ในทุกด้านทั้งทางด้านทัศนคติ ทักษะ และความรู้
- 3) เศรษฐกิจเกิดการเตรียมความพร้อมของคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะและคุณลักษณะทางอาชีพที่จำเป็น ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของแต่ละจังหวัด
- 4) สังคม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษาและลดช่องว่างของโอกาสทางการศึกษา ทาง สังคม
- 5) การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา

ทั้งนี้ ความสำเร็จทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือ ร่วมใจ และความตั้งใจอย่างแรงกล้า ของ ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ที่จะมาร่วมคิด ร่วมออกแบบและจัดการศึกษาเชิงพื้นที่อย่างจริงจัง เพื่อให้เด็ก เยาวชน คนในพื้นที่ได้รับโอกาสทาง

การศึกษา มีคุณภาพการเรียนรู้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ และจะ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา ประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

9. การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ที่ผ่านมาจังหวัดอุบลราชธานี มีความท้าทายในการจัดการศึกษา หลายประการ อาทิ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน (ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เด็กยากจนและเด็กด้อยโอกาสในชนบทยังมีเป็นจำนวนมากขาดโอกาสในการศึกษาที่ สูงขึ้นกว่าระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความเหลื่อมล้ำมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนขนาดใหญ่ในเมือง กับโรงเรียนขนาด

เล็กในชนบทยังแตกต่างกันมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ จังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักและมองเห็น ความท้าทาย การเข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นความหวังของการจัดการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ ที่จะ ส่งผลให้โรงเรียน พัฒนาคณะเอง ยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น และ ภาคประชาสังคม รวมทั้งเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มั่นคง และยั่งยืน

จังหวัดอุบลราชธานี เข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การ กำหนด พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ประกาศ ณ วันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมามีได้ดำเนินกิจกรรม ขับเคลื่อน สำคัญ ดังนี้

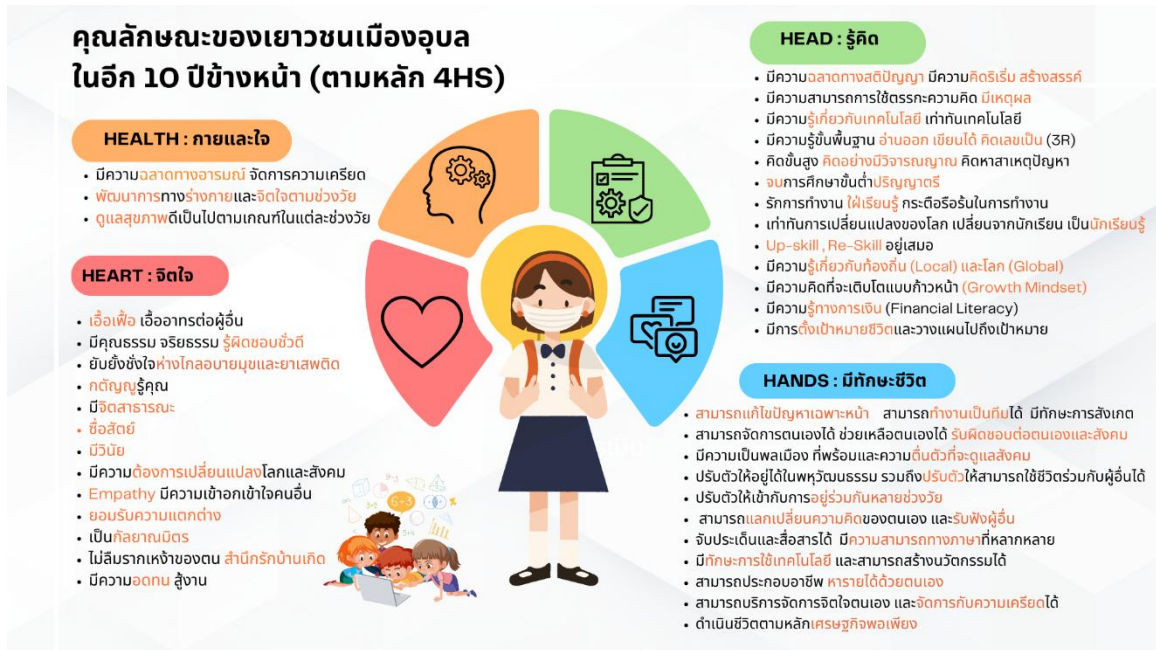
1. การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) จังหวัดอุบลราชธานี
2. การประชุมสร้างการรับรู้ “แนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ประจำปี 2566
3. การประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดยในระยะ เริ่มต้นของการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คณะกรรมการขับเคลื่อนได้มอบนโยบายให้สถานศึกษา นำ ร่องที่มีความพร้อมได้ดำเนินการปรับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้สอดคล้องกับ บริบท ของสถานศึกษา ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งคิดค้น พัฒนานวัตกรรม การศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของสถานศึกษา

การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้ กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) ได้ระดมความคิดเห็นจากทุกภาคส่วน ใน จังหวัด ได้แก่ ภาคการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคประชาสังคม เด็กและ เยาวชน โดยมีประเด็นสำคัญในการระดมความคิดเห็น ดังนี้

1. ศักยภาพและฐานทุนของจังหวัดอุบลราชธานี โดยโจทย์ที่ทุกภาคส่วนต้องออกแบบร่วมกัน คือ เป้าหมายในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก 10 ปีข้างหน้า ผลจากการระดมความคิดเห็นปรากฏดัง แผนภาพ



2. ภาพในฝันของคนในจังหวัดอุบลราชธานี โจทย์ คือ คนรุ่นใหม่ในจังหวัดควรจะมีคุณลักษณะและความสามารถอย่างไร จึงจะทำให้ภาพอนาคตในการพัฒนาจังหวัดเป็นจริง ผลจากระดมความคิดเป็นปรากฏผังแผนภาพ



3. โรงเรียนและห้องเรียนในอนาคต โจทย์ คือ จากที่เราเห็นภาพอนาคตของเมืองและคนรุ่นใหม่ ใน 10 ปีข้างหน้าแล้ว ท่านต้องการเห็นโรงเรียนและห้องเรียนปรับเปลี่ยนอย่างไร ผลจากระดมความคิดเป็น ปรากฏผังแผนภาพ



4. เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผลจากการระดมความคิดเห็นในภาพรวม สรุปได้ว่า การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด อุบลราชธานี มีเป้าหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 5 ด้าน ดังนี้

1) ด้านผู้เรียน

1.1) **ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้** เป็นผู้เรียนที่มีปัญญาที่เฉียบแหลม (Head) มีองค์ความรู้ในศาสตร์ที่สนใจ มีองค์ความรู้ในศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ศาสตร์การทอผ้ากาบบัว ศาสตร์การแกะสลักเทียนพรรษา ศาสตร์การร้องหมอลำ เป็นต้น ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นนักเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 คือ ต้อง “Unlearn” คือ การไม่ยึดติดกับสิ่งที่เรารู้มา ต้องปรับตัวให้ทันตลอดเวลา ต้อง “Relearn” คือ เรียนรู้สถานการณ์ใหม่ ต้องมีทักษะทางเทคโนโลยี เพราะสิ่งที่เรารู้มามันเปลี่ยนไปในบริบทใหม่ ๆ

1.2) **มีภูมิปัญญา** คือ เป็นผู้ที่มีทักษะที่เห็นผล (Hand) มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นโจทย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้

1.3) **ภูมิธรรม** คือ มีจิตใจที่งดงาม (Heart) มีน้ำใจ มีจิตอาสา ช่วยเหลืองานโดยไม่ต้องให้บอก มีความอ่อนน้อมถ่อมตน เคารพผู้ใหญ่

1.4) **ภูมิฐาน** คือ มีสุขภาพที่แข็งแรง (Health) มีบุคลิกภาพที่ดี มีความที่โดดเด่นกล้าแสดงออก

2) ด้านหลักสูตร

2.1) **หลักสูตรจังหวัดอุบลราชธานี** โดยการนำหลักสูตรแกนกลางไปปรับเป็นหลักสูตรจังหวัดที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่นวัตกรรม และนำไปใช้กับสถานศึกษานำร่อง มีกรอบหลักสูตรของจังหวัด ที่มาจากการมีส่วนร่วมของ Active Group ต่าง ๆ ในจังหวัด เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับฐานทุน บริบท และแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัด และ เป็นหลักสูตรครอบคลุม สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง 51

2.2) **หลักสูตรของสถานศึกษานำร่อง** เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของจังหวัดและบริบทของโรงเรียน

3) พัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

3.1) สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Community)

3.2) ครูมีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัด และบริบทท้องถิ่น

3.3) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียน ตามสภาพจริง สอดคล้องกับ KPI ที่กำหนด รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

3.4) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียน

3.5) สถานศึกษามีระบบการประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง

4) การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

4.1) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมีพลังและมีความหมาย (Purposeful Learning)

4.2) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการรังสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ (Generative Learning)

4.3) ปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสำนึก ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง มีความเกื้อกูลและแบ่งปัน (Mindful Learning)

4.4) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อมุ่งการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ (Result-Based Learning)

4.5) มีการสร้าง Platform การเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ

5) การสร้างระบบนิเวศการศึกษาที่เอื้อต่อการบริหารจัดการอิสระได้อย่างเต็มที่

5.1) มีสร้างกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม หน่วยงานภาคเอกชน เพื่อให้เกิดพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา

5.2) มีการประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อมาเป็นวิทยากรและให้ความรู้ในด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา

5.3) มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

9. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (ร่าง)

วิสัยทัศน์ (Vision)

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

1. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ที่มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
2. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
3. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
4. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
5. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
6. สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เป้าประสงค์

1. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่ที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษา นำร่องให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา
2. หน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้างนวัตกรรมการศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น
3. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัด อุบลราชธานี
4. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม
5. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง
6. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- 1.1 ระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด
- 1.2 ระบบบริหารจัดการระดับสถานศึกษานำร่อง
- 1.3 พัฒนาฐานข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- 2.1 ศึกษาการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม
- 2.2 จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
- 2.3 เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรม

- 3.1 ปรับหลักสูตรแกนกลาง ฯ ให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.2 พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.3 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ฯ
- 3.4 ศึกษาารูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

- 4.1 พัฒนาครู
- 4.2 พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา
- 4.3 วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่อง

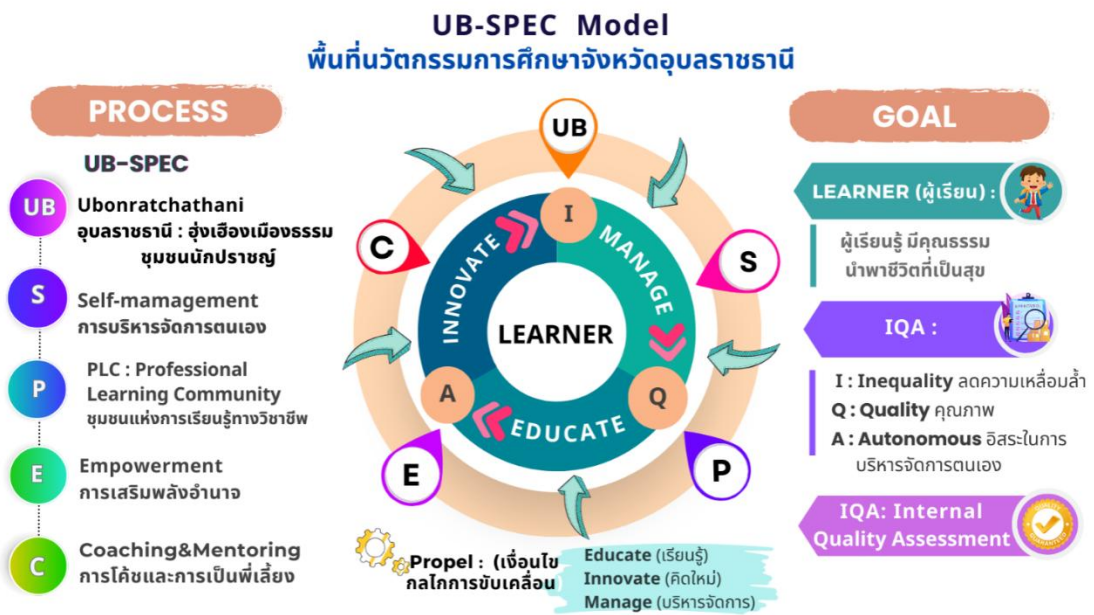
ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

- 5.1 ศึกษาแนวทางการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- 5.2 นำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- 6.1 พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการ
- 6.2 ศึกษารูปแบบการบริหารการศึกษาแบบมีส่วนร่วม
- 6.3 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน

โมเดลการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



ส่วนที่ 3

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านดงยาง ตำบล ก่อเอ้ อำเภอบึงสามพัน จังหวัด อุบลราชธานี 34150

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อแผนงาน : นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา : นายไวยวิทย์ บุญคำ

4. ระยะเวลาดำเนินการ : 1 ตุลาคม 2568 วันสิ้นสุดแผนงาน : 30 กันยายน 2569

5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด ได้แก่

1) พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

2) พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม

7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ / แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง

9. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน / ผู้เรียน เช่น ด้าน ผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญเพื่อให้คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกศตวรรษที่ ๒๑ สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทิศทางของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ และนโยบายการศึกษาปัจจุบันที่มุ่งเน้นการลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา และขับเคลื่อนภายใต้แนวคิด "เรียนดี มีความสุข" โดยให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนบทบาทครูจากการเป็นเพียงผู้ถ่ายทอด สู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ควบคู่กับการส่งเสริมการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ

จากแนวโน้มการศึกษาดังกล่าว โรงเรียนบ้านดงยาง ในฐานะสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จึงมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างโอกาสและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยมุ่งเน้นพัฒนาความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษ และสังคมศึกษาและการทำงานอาชีพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนทุกคน ควบคู่ไปกับการพัฒนาสมรรถนะหลักและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนก้าวสู่สังคมและการทำงานในอนาคต สามารถรับมือกับทุกสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเต็มที่ มีความฉลาดรู้และมีสุขภาวะที่ดี

อย่างไรก็ตาม การจะบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ดังกล่าวได้ ปัจจัยสำคัญสูงสุดคือความพร้อมของบุคลากร โรงเรียนบ้านดงยางจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะ โครงการนี้จึงถูกจัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ครูผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริง เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ (Co - creators) ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ และสร้างสมรรถนะที่ยั่งยืนให้แก่นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

- 10.1 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
- 10.2 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 10.3 เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม

11. เป้าหมายของโครงการ

11.1 เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ร้อยละ 80

2. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ร้อยละ 80
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม ร้อยละ 90

11.2 เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาตามที่สถานศึกษากำหนด
2. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สถานศึกษากำหนด
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรมเป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ได้

12. นวัตกรรมการบริหาร

แผนนวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นายไวยวิทย์ บุญคำ
2. นวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมครูสู่ความเป็นมืออาชีพในบริบทของ
การศึกษานานาชาติสมรรถนะ
3. ระยะเวลาดำเนินการ...วันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
 - 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
 - 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงเรียนรู้ ต่างๆ
 - 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
 - 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
 - 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร
6. ลักษณะโครงการ
 - โครงการใหม่
 - โครงการต่อเนื่อง

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน” เป็นวิสัยทัศน์สำคัญที่ถูกกำหนดไว้ในแผนยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) โดยมีเป้าหมายหลักในการพัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง มุ่งเน้นให้สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อส่งเสริมให้ครูมีความรู้ความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรฐานสมรรถนะระดับจังหวัดและบริบทของท้องถิ่น ตลอดจนยกระดับสมรรถนะของครูและบุคลากรทางการศึกษาในด้านการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) การนำผลการประเมินไปใช้พัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการทำวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

โรงเรียนบ้านดงยาง ในฐานะสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ได้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการขับเคลื่อนนโยบาย "เรียนดี มีความสุข" โดยตระหนักว่าจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดคือการพัฒนา “ครูผู้สอน” ให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ และทักษะการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะ กระบวนการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการที่ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับความรู้ (Passive Learning) ซึ่งมีลักษณะเฉื่อยและไม่ตื่นตัว ไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการและลงมือปฏิบัติสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Co-creators) เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจอย่างถ่องแท้และยั่งยืน

จากเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว โรงเรียนบ้านดงยางจึงได้ริเริ่มดำเนินการพัฒนาครูและบุคลากรสู่ความเป็นเลิศในการจัดการเรียนรู้อุบลราชธานีผ่านกระบวนการขับเคลื่อนที่สำคัญ ได้แก่ การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างนวัตกรรมฐานสมรรถนะ และการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะ ซึ่งการดำเนินการเหล่านี้จะเป็นฟันเฟืองสำคัญในการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะหลักที่จำเป็น สามารถปรับตัวรับความเปลี่ยนแปลง ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และเติบโตอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ ๒๑

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาในการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บนฐานสมรรถนะ
๒. เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะหลัก ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และสร้างสุขภาวะที่ดีให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๓. เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่เปิดโอกาสให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ และต่อยอดการใช้นวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะ

9. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

9.1 เชิงปริมาณ

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ ๘๐ มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บนฐานสมรรถนะได้

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ ๘๐ สามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะ ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และสุขภาวะที่ดีของผู้เรียน

๓. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ ๑๐๐ ได้เข้าร่วมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

9.2 เชิงคุณภาพ

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีศักยภาพในการสร้างสรรค์และพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ยกระดับคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ตอบสนองต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะหลักและมีความสุขในการเรียน (เรียนดี มีความสุข) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. สถานศึกษามีวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็งผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การสร้างและพัฒนานวัตกรรมการบริหารและการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ได้บูรณาการแนวคิด ทฤษฎี ด้านนวัตกรรม และทฤษฎีการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ เพื่อเป็นกรอบทิศทางการดำเนินงานให้สอดคล้องกับนโยบาย และบริบทของพื้นที่นวัตกรรม ดังนี้

1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการศึกษาบนฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education)

มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์จากผู้เรียนที่เป็นเพียงผู้รับความรู้ สู่การเป็นผู้ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Co-creators) โดยครูเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) การออกแบบการเรียนรู้บนฐานสมรรถนะจะช่วยเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

อาศัยกระบวนการรวมกลุ่มของครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ปัญหา และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ร่วมกัน การขับเคลื่อนด้วย PLC จะช่วยเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็ง ทำให้การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบ แนะนำ และต่อยอดอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การพัฒนาวิชาชีพ

. แนวคิดและทฤษฎีด้านนวัตกรรม (Innovation)

การพัฒนานวัตกรรมสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่เน้นการขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรม (โมเดลประเทศไทย 4.0) นวัตกรรมเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความมุ่งมั่น และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของบุคคลใน

การทำสิ่งใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลงทางความคิดเพื่อแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพองค์กร ปัจจัยสำคัญคือ "บุคคล" ที่มีความรู้และทักษะ ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรให้เติบโต

4. กระบวนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมในโครงการนี้ ประยุกต์ใช้แนวคิดกระบวนการสร้างนวัตกรรม ๕ ขั้นตอน ประกอบด้วย:

- 1) การรับรู้ถึงโอกาส: การศึกษารวบรวมเอกสาร แนวคิด หลักการ เพื่อค้นหาปัญหาและสำรวจแนวทางแก้ไข เพื่อเป็นกรอบในการสร้างนวัตกรรม
- 2) การพัฒนาแนวคิด: การเลือกกรอบแนวคิดมาวางแผนสร้างนวัตกรรม โดยมุ่งเน้นนวัตกรรมที่ตรงกับความ ต้องการ มีความน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปแก้ปัญหาหรือพัฒนาต่อยอดได้จริง
- 3) การแก้ไขปัญหา (การสร้างนวัตกรรม): การลงมือสร้างและพัฒนานวัตกรรมตามขั้นตอน เช่น การวิเคราะห์ จุดประสงค์ ออกแบบ ลงมือทำ และทดลองใช้ระยะสั้นเพื่อปรับปรุง
- 4) การพัฒนาต้นแบบ: การตรวจสอบคุณภาพและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม เพื่อพิสูจน์ว่าสามารถ นำมาใช้ผลิตผลได้ตามเป้าหมาย
- 5) การแก้ไขจุดบกพร่อง: การนำข้อเสนอแนะหรือผลการทดลองใช้มาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีคุณภาพและ สมบูรณ์ยิ่งขึ้นก่อนนำไปขยายผลจริง

11. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)	-บันทึกข้อความ		ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนการพัฒนา	-คำสั่งคณะกรรมการ	ตุลาคม 2568	
1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ	-บันทึกการประชุม		
1.3 ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ			
1.4 ติดต่อ ประสานเพื่อเชิญวิทยากรที่ เกี่ยวข้องมาให้ความรู้	หนังสือเชิญวิทยากร ภายนอก	พฤษภาคม 2569	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม			
2.1 อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมการ เรียนรู้ฐานสมรรถนะ	- คำสั่งคณะกรรมการ - รายงานผลการอบรม	พฤษภาคม - กรกฎาคม 2569	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
2.2 อบรมเชิงปฏิบัติการการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้สู่สมรรถนะ			
2.3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรม ในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน			

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
3. ตรวจสอบประเมินผล (C)	- แบบประเมินผลการ นำนวัตกรรมไปใช้	กรกฎาคม 2569	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
3.1 วางกรอบการประเมินแต่ละกิจกรรม	- แบบนิเทศการจัดการ เรียนการสอน		
3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ	- ประเมินความพึงพอใจ		
3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุปผล			
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)	- รายงานผลการ ดำเนินงาน	กันยายน 2569	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บนฐานสมรรถนะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

12.2 ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำนวัตกรรมไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะหลัก ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และมีสุขภาวะที่ดีได้เป็นรูปธรรม

12.3 เกิดวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็งผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน

13. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมฐานสมรรถนะ	3,000	3,000	1,000	-
กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะ	3,000	3,000	1,000	-
กิจกรรมที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน	-	3,000	3,000	
รวม	6,000	9,000	5,000	-
รวมทั้งสิ้น		20,000		

*** ค่าใช้จ่ายถัวเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม***

14. การวัด และประเมินผล

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัด และประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจ สามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ได้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนได้	นิเทศติดตามการใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้	- แบบนิเทศภายใน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 80 สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนได้	นิเทศติดตามการจัดการ เรียนรู้	- แบบนิเทศภายใน
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาร้อยละ 100 ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะของผู้เรียน	- ประเมินความพึงพอใจ - การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC)	-แบบประเมินความพึง พอใจ -แบบบันทึกการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC)

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นายไวยวิทย์ บุญคำ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

13. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

14. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

14.1 ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน 6 ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

14.2 ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

14.3 ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม

15. งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรมกลาง “ นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ”

โรงเรียนบ้านดงยาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวนเงิน 57,100 บาท

แผนพัฒนานวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา		
นวัตกรรมการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมครูสู่ความเป็นมืออาชีพในบริบทของการศึกษาบนฐานสมรรถนะ	นายไวยวิทย์ บุญคำ และคณะครูทุกคน	20,000
นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน		
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย		
นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียน “รู้รักษ์ รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”	1.นางสาววัชรภรณ์ ผ่องใส 2. นางมนัสนันท์ บุ่งทอง 3. นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี 4. นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต 5. นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ	5,000

แผนพัฒนานวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์		
นวัตกรรมการใช้ชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต รูปแบบ PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ	1. นางสาวณัฐภัท ทองไทย 2. นางนิสากร พูลพันธ์	4,600
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี		
นวัตกรรมนวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง	1. นางสาวแพรวพรรณ พวงจันทา 2. นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณ 3. นางสาวนินนรา บุญจอง	7,000
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ		
นวัตกรรมการพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบันไดงู	1. นางสาวศุภวรรณ ศุภษร 2. นางสาวรินทร์จิรา ภาณานันท์	6,000
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม		
นวัตกรรมพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติ	1. นายลัทธัสกร สันติชนวงศ์ 2. นางสาวระภีพร บุญสุข	6,500
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ		
นวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน(Project-Based Learning)	1. นางลักขณา ภัควันต์ 2. นายแดน บุญจอง	8,000

16. นวัตกรรมการเรียนรู้ของครู

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย..
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นางมนัสนันท์ บุ่งทอง...นางสาววัชรภรณ์ ผ่องใส...นางสาวสุมนัส วงศ์ศรี
นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต...นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ.....

2. ชื่อนวัตกรรม...การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียน
“รู้จัก รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”

3. ระยะเวลาดำเนินการ...1 ตุลาคม 2568 ถึง 30 กันยายน 2569....

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
- 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
- 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
- 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
- 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
- 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
- 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ

6. สมรรถนะที่พัฒนา

1. สมรรถนะพื้นฐาน

- 1. ด้านภาษาไทย
- 2. ด้านคณิตศาสตร์
- 3. ด้านวิทยาศาสตร์
- 4. ด้านภาษาอังกฤษ
- 5. ด้านสังคมศึกษา
- 6. ด้านการงานอาชีพ

2. สมรรถนะหลัก

- 1. การจัดการตนเอง
- 2. การคิดขั้นสูง
- 3. การสื่อสาร
- 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
- 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

3. สมรรถนะอื่นๆ

- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 หมวด 4 มาตราที่ 22 กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ในมาตราที่ ๒๔ กำหนดไว้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาต้องดำเนินการ คือ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน ที่ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต เป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วยสมอง กายและใจ สามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเองและได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 97)

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการพัฒนาความคิดของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการเขียน ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงกับทักษะด้านการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกเขียนตั้งแต่ระดับพื้นฐาน เช่น การประสมคำ การเขียนคำ การเขียนประโยคอย่างง่าย ตลอดจนการเขียนตามจินตนาการ การเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน และการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาศักยภาพด้านภาษาอย่างเป็นระบบ หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม จะสามารถใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และ

สร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบเดิมอาจยังไม่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และยังขาดเครื่องมือหรือรูปแบบการสอนที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการลงมือปฏิบัติจริง จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กิจกรรมหลากหลาย สื่อที่เหมาะสม และกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อเสริมสร้างทักษะการเขียนอย่างเป็นขั้นตอนและต่อเนื่อง

ดังนั้น การสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะการเขียน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ที่จะเป็นส่วนสำคัญในการมุ่งพัฒนาทักษะการเขียนตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปสู่ระดับสูง ได้แก่ การประสมคำ การเขียนคำ การเขียนประโยคอย่างง่าย การเขียนตามจินตนาการ การเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน และการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อยกระดับความสามารถด้านภาษาไทยของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมั่นใจและยั่งยืน

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประสมคำแม่ ก กา ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชน

8.2 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์

ชุมชน

8.3 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชน

8.4 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่านที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชน

8.5 เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งโดย

สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนอย่างมีเหตุผล

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 สามารถบอกและเขียนคำในแม่ ก.กา จากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 สามารถเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้อง

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 สามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้อง

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2569 คน ร้อยละ 80 สามารถเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่านที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้อง

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 สามารถเขียนเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง โดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนอย่างมีเหตุผล

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 7 คน สามารถบอกและเขียนคำในแม่ ก.กา จากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 สามารถ จำนวน 15 คน เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 สามารถ จำนวน 16 คน เขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2569 คน จำนวน 10 คน สามารถเขียนเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่านที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 24 คน สามารถเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง โดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนอย่างมีเหตุผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569 ในระดับชั้น ดังนี้

1. ระดับชั้นอนุบาล 3 จำนวน 7 คน
2. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 คน
3. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน
4. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน
5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน

ด้านเนื้อหา

สาระที่ 2 การเขียน (บูรณาการอัตลักษณ์ชุมชน)

- การเขียนสะกดคำในแม่ ก กา
- การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ
- การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ
- การเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน
- การเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง

ด้านระยะเวลา

1 ตุลาคม 2568 – 30 กันยายน 2569

10. กรอบแนวคิด

จากการศึกษา วิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะการเขียนแบบเป็นลำดับขั้น ดังนี้

◆ ตัวแปรต้น (Independent Variable)

ชุดฝึกทักษะการเขียน “รู้จักคุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน” จำนวน 5 ชุด ได้แก่

1. ภาพปริศนา แม่ ก.กา เขียนได้
2. การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคผสมอัตลักษณ์ชุมชน
3. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพผสมอัตลักษณ์ชุมชน
4. การเขียนย่อความตามอัตลักษณ์ชุมชน
5. การเขียนสรุปความตามอัตลักษณ์ชุมชน

โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

◆ ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

1. ทักษะการเขียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง
 - ด้านเนื้อหา
 - ด้านการใช้ภาษา
 - ด้านการเรียบเรียงความคิด
 - ด้านความถูกต้องตามหลักภาษา
2. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

◆ กระบวนการ (Process)

การพัฒนาทักษะการเขียนแบบเป็นลำดับขั้นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

จากการเขียนคำ → การเขียนประโยค → การเขียนเล่าเรื่อง → การย่อความ → การสรุปความ

โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

1. กระตุ้นความสนใจ (Engage)
 - ใช้ภาพ/เรื่องราวในชุมชน
 - ตั้งคำถามชวนคิด
2. ลงมือปฏิบัติ (Explore/Practice)
 - ทำกิจกรรมจากชุดฝึก
 - ทำงานเดี่ยว/กลุ่ม
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Discuss/Reflect)
 - นำเสนอผลงาน
 - วิพากษ์อย่างสร้างสรรค์
4. สรุปลงมือปฏิบัติ (Apply/Extend)
 - ปรับปรุงงานเขียน
 - ประยุกต์ใช้กับบริบทอื่น

การสร้าง / การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนได้ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และการสร้าง / การพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

11.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 2 การเขียน

คุณภาพผู้เรียน

เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะในการคัดลายมือเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด เขียนสะกดคำ แต่งประโยคและเขียนข้อความ ตลอดจนเขียนสื่อสารโดยใช้ข้อความที่ชัดเจนเหมาะสม ใช้แผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิด เพื่อพัฒนางานเขียน เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมายส่วนตัว กรอกแบบรายการต่าง ๆ เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และมีมารยาทในการเขียน

เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขียนสื่อสารด้วยลายมือที่อ่านง่ายชัดเจน ใช้ถ้อยคำได้ถูกต้องเหมาะสมตามระดับภาษาเขียนคำขวัญ คำคม คำอวยพรในโอกาสต่างๆ โฆษณา คติพจน์ สุนทรพจน์ ชีวิตประวัติ อัตชีวประวัติและประสบการณ์ต่างๆ เขียนย่อความ จดหมายกิจธุระ แบบกรอกสมัครงาน เขียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และแสดงความรู้ ความคิดหรือโต้แย้งอย่างมีเหตุผล ตลอดจนเขียนรายงาน การศึกษาค้นคว้าและเขียนโครงการ

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ป.3/5 เขียนเรื่องตามจินตนาการ

ป.6/5 เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน

ม.3/6 เขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างมีเหตุผล

11.2 การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ช และพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่ป้องกันภัยพิบัติ การมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัยความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนการมีวิจาร์ญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจาร์ญาณในการคิดและตัดสินใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจาร์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์
2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม
3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ
4. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถ ที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการ พัฒนาดน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
 2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
 3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
 4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
 5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
 7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
- จากลักษณะการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังกล่าว จึงควรมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน ดังนี้
1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
 2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
 3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันสร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
 5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการกิจต่าง ๆ
 6. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 7. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
 8. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
 10. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุป ทบทวนของผู้เรียน

ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
3. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือ ประเทศชาติ
4. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน
6. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

11.3 การเขียน

ความหมายของการเขียน

การเขียนเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ ข่าวสารและจินตนาการจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน (จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ, บำหยัน อิ่มสำราญ ,2548: 181)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 203) ได้ให้ความหมายของคำว่า “เขียน” ว่าหมายถึง ชีตให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข, ชีตให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ, วาด, แต่งหนังสือ ความหมายดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นทั้งรูปแบบวิธีต่าง ๆ ที่เรียกว่าการ “เขียน” และแสดงความหมายกว้างที่กินความหมายไปถึงการแต่งหนังสือด้วย เช่น “เธอเขียนนิยายเรื่องนั้นไปไหนแล้ว” หรือ “ไม่รู้ว่างานวิจัยนี้ใครเป็นผู้เขียน” เป็นต้น

ความสำคัญของการเขียน

การเขียนเป็นทักษะอย่างหนึ่งในทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในชีวิตประจำวันของเราสังเกตได้ว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่เราใช้น้อยที่สุด

ดังนั้นทักษะการเขียนจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากกว่าทักษะอื่น ๆ เนื่องจากเราไม่ค่อยได้ฝึกฝนกันอย่างเต็มที่ทำให้หลายคนเป็นเพียงแต่เขียนได้ ไม่ใช่เขียนเป็น จึงมีผู้กล่าวว่า การเขียนเป็นทั้ง ศาสตร์ และ ศิลป์ กล่าวคือ การเขียนต้องใช้ภาษาที่งดงามประณีต สามารถสื่อได้ทั้งอารมณ์ ความรู้ ความคิด จึงต้องใช้ศิลปะในการเขียน ส่วนที่กล่าวว่าเป็นศาสตร์ เพราะการเขียนทุกชนิดต้องประกอบด้วยความรู้ หลักการและ

วิธีการ แต่อย่างไรก็ตาม การเขียนก็เป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้ (ม.ล. อัจจิมา เกิดผล และคณะ, 2547: 148)

หลักการเขียน

1. การเขียนคำแม่ ก กา

แม่ ก กา คือ คำที่ไม่มีตัวสะกด (ไม่มีพยัญชนะท้ายพยางค์) เมื่ออ่านแล้ว เสียงสระจบ พยางค์ทันที มีโครงสร้างคำ ดังนี้

พยัญชนะต้น + สระ (ไม่มีตัวสะกด)

2. การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ เป็นการเขียนลำดับใจความสำคัญ เชื่อมโยง ความคิดของคำหรือรูปภาพได้ครบถ้วน โดยใช้คำง่ายๆ ในการเขียน และเรียบเรียงให้เป็นประโยค มี หลักการเขียน ดังนี้

2.1 ดูภาพหรือคำ และสังเกตว่าเป็นภาพอะไร “ใคร ทำอะไร ที่ไหน” และมีลักษณะอย่างไร

2.2 หาคำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เห็นในภาพ หรือคำที่ได้ เช่น ชื่อสัตว์ สิ่งของ หรือคำกริยาต่างๆ มาเตรียมไว้

2.2 สร้างประโยคจากคำง่ายๆ นำคำที่ได้มาเรียบเรียงเป็นประโยคสั้นๆ ที่สมบูรณ์

(ประธาน + กริยา + กรรม)

2.4 เชื่อมโยงเรื่องราว: นำประโยคเหล่านั้นมาเรียงลำดับให้ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องเดียว

2.5 เขียนด้วยลายมือบรรจง เรียบร้อย รักษาความสะอาดในการเขียน เขียนสะกดคำให้ถูกต้อง

3. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นการเขียนเรื่องตามความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน เป็นการเขียนอิสระ การดำเนินเรื่องต้องมีตัวละคร สถานที่หรือเหตุการณ์ ต้องมีเรื่องราวที่จัดลำดับความคิด ลำดับ เหตุการณ์ให้ต่อเนื่อง ใช้ภาษาและเรียบเรียง ประโยค แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร มีหลักการเขียน ดังนี้

3.1 คิดแนวเรื่องที่ต้องการจะเขียน เช่น เรื่องเกี่ยวกับความรับผิดชอบ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเมตตาต่อสัตว์เลี้ยง

3.2 ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่จะเขียน

3.3 คิดเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียนว่า “ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ และผลเป็นอย่างไร”

3.4 ตั้งคำถามจากการสังเกตภาพ ดังนี้

- จากภาพเห็นอะไรบ้าง

- ภาพนี้น่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร
- สถานที่เกิดเหตุของเรื่องนี้ คือที่ไหน
- ตัวละครในภาพกำลังทำอะไร
- การกระทำของตัวละครจะเกิดผลอะไรบ้าง
- บอกความรู้สึกของตัวละครในภาพ
- ข้อคิดที่ได้จากภาพคืออะไรบ้าง
- ควรตั้งชื่อเรื่องว่าอะไร

3.5 วางโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ก่อน - หลัง เรียบเรียงเรื่องราวให้ต่อเนื่องกัน

3.6 ตั้งชื่อเรื่องให้น่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

3.7 เขียนด้วยลายมือบรรจง เรียบร้อย รักษาความสะอาดในการเขียน เลือกใช้ภาษาที่สุภาพ ถูกกาลเทศะ เขียนสะกดคำให้ถูกต้อง

4. การเขียนย่อความ

การเขียนย่อความ การเก็บสาระสำคัญของเนื้อเรื่องให้ครบถ้วน แล้วนำข้อความที่ยังไม่จัดระเบียบมาเรียบเรียงใหม่ให้กะทัดรัด ด้วยสำนวนภาษาของตนเอง มีใจความสำคัญครบ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้สะดวกรวดเร็ว โดยมีหลักการเขียนย่อความ มีดังนี้

1. อ่านหรือฟังเรื่องที่จะย่อตั้งแต่ต้นจนจบอย่างน้อย 2 ครั้ง ครั้งแรกเป็นการอ่านสำรวจคร่าว ๆ แล้วให้อ่านรอบที่สอง เพื่อให้รู้ว่า

- เรื่องนี้กล่าวถึงอะไร
- ใครทำอะไร ทำกับใคร ที่ไหน เมื่อไร ผลเป็นอย่างไร
- เจตนาของผู้เขียนต้องการถ่ายทอดเรื่องอะไรแก่ผู้อ่าน

2. ย่อความเฉพาะข้อความที่เป็นจริง ความรู้ข้อเท็จจริง ไม่นำข้อคิดเห็น ความรู้สึกมาเขียนในย่อความ

3. พิจารณาเรื่องที่จะย่อความว่าเป็นงานเขียนประเภทใด เช่น นิทาน บทความ เรียงความ ถ้าเรื่องที่จะย่อเป็นบทร้อยกรองต้องถอดความเป็นร้อยแก้วก่อน แล้วจึงจับใจความสำคัญ

4. นำใจความสำคัญมาเขียนเรียบเรียงใหม่ด้วยภาษาของตนเองที่กะทัดรัด สละสลวยโดยไม่ให้ใจความสำคัญเปลี่ยนไป

5. ตรวจสอบการใช้สรรพนาม เปลี่ยนการใช้คำสรรพนามบุรุษที่ ๑ หรือบุรุษที่ ๒ เช่น ฉัน คุณ ท่าน เป็นสรรพนามบุรุษที่ ๓ เช่น เขา เธอ และไม่ใช้อักษรย่อ

6. การย่อคำพูด/คำสนทนาของบุคคล ให้ย่อโดยไม่ต้องใส่เครื่องหมาย (“ ”)

7. ถ้าเรื่องเดิมมีการใช้คำราชาศัพท์เมื่อย่อแล้วก็ต้องใช้คำราชาศัพท์ให้ถูกต้องเหมือนเดิม

8. ถ้าเรื่องเดิมมีหลายย่อหน้า ใจความที่ย่อแล้วให้เขียนรวมเป็นย่อหน้าเดียว
9. การย่อความไม่ควรมีความยาวมากกว่าครึ่งหนึ่งของเนื้อความเดิม
10. ให้เขียนขึ้นต้นตามรูปแบบของย่อความก่อน เพื่อให้รู้ที่มาของเรื่องที่น่ามาย่อ แล้วจึงเขียนย่อความให้สมบูรณ์

5. เขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างมีเหตุผล

บอกที่มาของเรื่อง รากฐานของปัญหา หรือข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกันว่าเรากำลังพูดถึงเรื่องอะไรการใส่ "มุมมอง" ของเราลงไป โดยต้องมีหลักฐานหรือหลักการรองรับ ไม่ใช่เพียงแคความรู้สึกส่วนตัวการยกเหตุผลมาหักล้างฝ่ายตรงข้าม หรือชี้ให้เห็นช่องโหว่ของความคิดเห็น เพื่อยืนยันว่าจุดยืนของเรามีความสมเหตุสมผลมากกว่า

11.4 ชุดฝึกทักษะ

ความหมายของชุดฝึกทักษะ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546:641) ได้ให้ความหมายของชุดฝึกไว้ว่า ' หมายถึงแบบฝึกหัดหรือ ชุดการสอนที่เป็นแบบฝึกที่ใช้เป็นตัวอย่าง ปัญหาหรือคำ ' สิ่งที่ตั้งขึ้นให้นักศึกษาฝึกตอบ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาประณมแห่งชาติ (2540:147) ได้ให้ความหมายของชุดฝึกไว้ว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่ง สำหรับศึกษาปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและมี ทักษะเพิ่มขึ้นส่วนใหญ่ชุดฝึก กทักษะจะอยู่ที่ท้ายบทเรียนของหนังสือเรียน '

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2537: 490) ได้เสนอความหมายของแบบฝึกปฏิบัติว่า หมายถึงคู่มือนักศึกษา ที่นักศึกษาต้องใช้ควบคู่ไปกับการเรียนการสอน เป็นส่วนที่นักศึกษานำมาใช้

พิทักษ์ (2552:1) กล่าวว่าชุดฝึกทักษะหมายถึง สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ทบทวนความเข้าใจ และพัฒนาทักษะ ตลอดจนเจตคติเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้เรียนมีความชัดเจนแม่นยำ และเกิดความชำนาญในการปฏิบัติมากขึ้น ทั้งนี้โดยมีการวางแผนการฝึกทักษะไว้อย่างเป็นระบบ '

จากความหมายของชุดฝึกสรุปได้ว่า ชุดฝึกเป็นสื่อการสอนที่ช่วยเสริม ทักษะและครูสามารถใช้ชุดฝึกทักษะช่วยพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆเพื่อนำมาใช้สอนหรือให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆได้ดีขึ้นหลังจากที่ได้เรียนบทเรียนแล้ว

ลักษณะที่ดีของชุดฝึกทักษะ

ในการสร้างชุดฝึกทักษะสำหรับเด็ก มีองค์ประกอบหลายประการซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับชุดฝึกที่ดีไว้ดังนี้

ศศิธร วิสุทธิแพทย์(2518-72) ได้ศึกษาพบว่าชุดฝึกหรือชุดฝึกทักษะที่นักเรียนสนใจและกระตือรือร้นที่จะทำมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้หลักจิตวิทยา
2. ให้ความหมายต่อชีวิต
3. สำนวนภาษาง่ายๆ
4. ปลุกความสนใจ
5. เหมาะกับวัยและความสามารถ
6. คิดได้เร็วและสนุก
7. อาจศึกษาด้วยตนเองได้

นิก้า ชวนะพานิช (2551:15) ได้กล่าวไว้ว่า สิ่งที่จะช่วยให้นักศึกษามีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น คือ ชุดฝึกทักษะ หรือแบบฝึกหัด เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้นำความรู้ที่เรียนไปฝึกให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

วลี สุมิพันธ์ (2530:189-190) ได้กล่าวถึง ลักษณะของชุดฝึกที่ดีว่า ' ต้องมีลักษณะดังนี้

1. เกี่ยวข้องกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว
2. เหมาะสมกับระดับวัยและความสามารถของเด็ก
3. มีคำชี้แจงสั้นๆ ที่ทำให้เด็กเข้าใจวิธีทำได้ง่าย คำชี้แจงหรือคำสั่งสั้น กระชับรัดกุม
4. ใช้เวลาที่เหมาะสม คือ ไม่ใช่เวลาที่นานหรือเร็วจนเกินไป
5. เป็นที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดงความสามารถ

สมมาตร มีศรี (2530-78) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะไว้ว่า ชุดฝึกทักษะที่ดีจะต้องเกี่ยวข้องกับบทเรียน เหมาะสมกับวัยของนักศึกษา มีคำสั่งหรือคำอธิบาย มีคำแนะนำการใช้ มีรูปแบบที่น่าสนใจ แบบมีกิจกรรมฝึกหลายๆแบบ

วันชัย เพชรเรือง (2531-73) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของชุดฝึกทักษะไว้ว่า

1. ชุดฝึกทักษะแต่ละชุดควรใช้จิตวิทยาเข้ามาช่วย เช่น มีการสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น และกระตือรือร้นที่อยากจะทำกิจกรรมนั้นๆ และเมื่อจบการฝึกแต่ละครั้งควรเสริมแรงให้เด็กทุกครั้ง เพื่อที่เด็กจะได้ทำกิจกรรมต่อไปเมื่อตนเองประสบผลสำเร็จ
2. การสร้างชุดฝึกทักษะแต่ละครั้ง ควรให้นักศึกษามีส่วนร่วมด้วยเพื่อเด็กจะได้เกิดความรู้สึกรักภูมิใจที่เป็นเจ้าของกิจกรรมและเต็มทีกระทำกิจกรรมนั้นๆได้บรรลุเป้าหมาย
3. สำนวนภาษาไม่ควรใช้คำยากเกินไป เพราะเด็กจะเกิดความท้อถอยและไม่อยากจนเกิดความเบื่อหน่าย

ดังนั้นจะเห็นวาลักษณะที่ดีของชุดฝึกทักษะนั้น ควรมีลักษณะที่เข้าใจง่าย ควรมคำอธิบายที่ ชัดเจน เป็นชุดฝึกทักษะที่มีหลายแบบให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย มีความเหมาะสมกับวัยของ ผู้เรียนและความสามารถของผู้เรียน ท้าทายให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถและฝึกตนเอง

12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
<p>1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)</p> <p>1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนจัดทำนวัตกรรม</p> <p>1.2 กำหนดเป้าหมาย</p> <p>1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม</p>	<p>-บันทึกข้อความ</p> <p>-บันทึกการประชุม</p>	<p>ต.ค. - พ.ย.</p> <p>2568</p>	<p>ผู้บริหาร/ครูและบุคลากร ทุกคน</p>
<p>2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม</p> <p>2.1 สร้าง/พัฒนานวัตกรรมนวัตกรรม</p> <p>2.2 ชูศักยภาพทักษะการเขียน</p> <p>“รู้จัก รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”</p>	<p>- คำสั่งคณะกรรมการ</p> <p>- คู่มือการใช้วัตกรรมการเขียน</p> <p>- แบบฝึก,แบบเฉลยการเขียน</p> <p>- แผนการจัดการเรียนรู้</p>	<p>ธ.ค. 2568 -</p> <p>ก.พ. 2569</p>	<p>นางสาวชราภรณ์ ผ่องใส</p> <p>นางมนัสนันท์ บุ่งทอง</p> <p>นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี</p> <p>นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต</p> <p>นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ</p>
<p>3. ตรวจสอบประเมินผล (C)</p> <p>3.1 วางกรอบการประเมินนวัตกรรมการศึกษา</p> <p>3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ</p> <p>3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุปผล</p>	<p>- แบบประเมินนวัตกรรม</p> <p>- แบบสรุปผลการดำเนินงาน</p>	<p>มี.ค. - มิ.ย.</p> <p>2569</p>	<p>นางสาวชราภรณ์ ผ่องใส</p> <p>นางมนัสนันท์ บุ่งทอง</p> <p>นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี</p> <p>นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต</p> <p>นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ</p>
<p>4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)</p>	<p>- รายงานผลการดำเนินงาน</p>	<p>ก.ค. - ก.ย.</p> <p>2569</p>	<p>นางสาวชราภรณ์ ผ่องใส</p> <p>นางมนัสนันท์ บุ่งทอง</p> <p>นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี</p> <p>นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต</p> <p>นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ</p>

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ชุดที่	รายการ	จำนวน
ชุดฝึกทักษะการเขียน “รู้รักษ์ รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”		
1	ภาพปริศนา แม่ ก.กา เขียนได้	5
2	การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคพยานอัตลักษณ์ชุมชน	5
3	การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพพยานอัตลักษณ์ชุมชน	5
4	การเขียนย่อความจากเรื่องทีอ่านตามอัตลักษณ์ชุมชน	5
5	การเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างมีเหตุผลตามอัตลักษณ์ชุมชน	5
แผนการจัดการเรียนรู้		
1	แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับภาพปริศนา แม่ ก.กา เขียนได้	5
2	แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคพยานอัตลักษณ์ชุมชน	5
3	แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพพยานอัตลักษณ์ชุมชน	5
4	แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนย่อความจากเรื่องทีอ่านตามอัตลักษณ์ชุมชน	5
5	แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างมีเหตุผลตามอัตลักษณ์ชุมชน	5

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

กระบวนการนำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียน “รู้รักษ์ รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. มีการสนับสนุนทรัพยากรหรืองบประมาณในการนำนวัตกรรมไปใช้ มีการจัดทำแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา มีแผนงาน โครงการ กิจกรรมที่นำไปสู่การปฏิบัติได้จริง

2. ครูผู้สอนมีการจัดทำเอกสารคู่มือ แนวทางการดำเนินงานตามนวัตกรรมที่ชัดเจน ซึ่งผู้ที่สนใจหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำนวัตกรรมหรือแนวทางในการพัฒนาการศึกษาไปใช้ได้

3. ครูผู้สอนมีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ทั้งหมด 5 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ชั่วโมง

4. ครูผู้สอนมีการชี้แจง ทำความเข้าใจกับผู้เกี่ยวข้องที่นำนวัตกรรมไปใช้ โดยสำรวจสภาพปัจจุบัน ปัญหา โอกาส และความต้องการของการผู้เรียน ครู และผู้ปกครอง

5. มีการนิเทศ ติดตาม ให้ความช่วยเหลือระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้ โดยมีการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหาความต้องการ จัดทำแผนและทบทวนนิเทศภายในโรงเรียน ทั้งนี้เพื่อการนิเทศ ติดตาม ให้ความช่วยเหลือคณะครูและบุคลากร ทางการศึกษาระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้

6. มีการจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC รวมถึงกำหนดแผนงานการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC เพื่อลงสู่การปฏิบัติและกำกับติดตามนิเทศและประเมินผล

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนประสมคำแม่ ก กา ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน

15.2 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน

15.3 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน

15.4 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่านที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน

15.5 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งโดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนอย่างมีเหตุผล

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้ สอย	ค่าวัสดุ	งบ ลงทุน
1	การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียน “รู้รักษ์ รู้คุณค่า นำพาสู่อัตลักษณ์ชุมชน”	-	-	5,000	-
รวม				5,000	

17. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประสมคำแม่ ก กา ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน	การประเมินทักษะการเขียน ประสมคำแม่ ก กา	แบบประเมินทักษะการเขียนประสมคำแม่ ก กา
เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน	การประเมินทักษะการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ	แบบประเมินทักษะการเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน	การประเมินทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ	แบบประเมินทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ
เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่านที่สอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชน	การประเมินทักษะการการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน	แบบประเมินทักษะการการเขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน
เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งโดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนอย่างมีเหตุผล	การประเมินทักษะการการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง	แบบประเมินทักษะการการเขียนอธิบาย ชี้แจง แสดงความคิดเห็นและโต้แย้ง

ลงชื่อ วัชรภรณ์ ผ่องใส ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาววัชรภรณ์ ผ่องใส)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ มนัสนันท์ บุ่งทอง ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางมนัสนันท์ บุ่งทอง)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ สุนันต์ วงศ์ศรี ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวสุนันต์ วงศ์ศรี)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

ลงชื่อ ภัทราภรณ์ จันทเขต ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวภัทราภรณ์ จันทเขต)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ลงชื่อ ฉวีวรรณ เถาว์หมอ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางฉวีวรรณ เถาว์หมอ)
ตำแหน่ง พนักงานราชการ

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

18.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบ
พัฒนาวัตกรรม

สอดคล้อง

ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

เห็นชอบ

ให้ปรับปรุง

ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้อนุมัติ
(นายไวยวิทย์ บุญคำ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม...นางสาวณัฐภัท...ทองไทย...นางนิสากร...พลพันธ์.....
2. ชื่อนวัตกรรม การใช้ชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต รูปแบบ PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจำนวนเต็ม
3. ระยะเวลาดำเนินการ...1 ตุลาคม 2568 - 30 กันยายน 2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
 - 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
 - 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
 - 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
 - 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
 - 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
 - 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ
6. สมรรถนะที่พัฒนา
 - 1. สมรรถนะพื้นฐาน
 - 1. ด้านภาษาไทย
 - 2. ด้านคณิตศาสตร์
 - 3. ด้านวิทยาศาสตร์
 - 4. ด้านภาษาอังกฤษ
 - 5. ด้านสังคมศึกษา
 - 6. ด้านการงานอาชีพ

- 2. สมรรถนะหลัก
 - 1. การจัดการตนเอง
 - 2. การคิดขั้นสูง
 - 3. การสื่อสาร
 - 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
 - 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
 - 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน
- 3. สมรรถนะอื่นๆ
 - 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

คณิตศาสตร์เป็นศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามแนวทางการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการ และทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

“จำนวนเต็ม” เป็นสาระพื้นฐานสำคัญซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้พีชคณิตและเนื้อหาทางคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนจำนวนมากมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องจำนวนเต็ม โดยเฉพาะการเปรียบเทียบจำนวน การดำเนินการบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มที่มีเครื่องหมายแตกต่างกัน ตลอดจนการอธิบายเหตุผลของคำตอบ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด สาเหตุของปัญหาดังกล่าวส่วนหนึ่งมาจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายขั้นตอนการคำนวณและการทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ มากกว่าการสร้าง ความเข้าใจเชิงมโนทัศน์และการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง นักเรียนจึงเรียนรู้แบบท่องจำ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ขาดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ และขาดทักษะชีวิตที่จำเป็น เช่น การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เมื่อพิจารณาถึงความสำคัญของจำนวนเต็มในชีวิตประจำวัน เช่น การคิดกำไร-ขาดทุน อุณหภูมิที่มีค่าต่ำกว่าศูนย์ ระดับความสูง-ต่ำจากระดับน้ำทะเล หรือคะแนนที่มีค่าบวกและลบ จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้เนื้อหาดังกล่าวจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับบริบทจริง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำไปใช้ได้อย่างแท้จริง

ดังนั้น การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต รูปแบบ PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model) จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเริ่มต้นจากสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้ตัว (Problem) ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และ

แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน (Solve) และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้สู่ชีวิตจริง (Life Application) ซึ่งจะ
ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึก พัฒนาทักษะชีวิตควบคู่กับความรู้ทางคณิตศาสตร์ และส่งผลต่อการ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างยั่งยืน

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 8.1 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องจำนวนเต็ม ให้สูงขึ้น
- 8.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม
- 8.3 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องจำนวนเต็มในชีวิตประจำวันได้อย่าง
ถูกต้องและเหมาะสม

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20
คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20
คน ได้รับการเสริมสร้างความเข้าใจและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 70 และสูงกว่ามาตรฐานสถานศึกษาที่กำหนด
2. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีความเข้าใจและมีทักษะในการแก้ปัญหา ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ของคะแนนเต็ม

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20
คน ปีการศึกษา 2569

ด้านเนื้อหา

จำนวนเต็ม

ด้านระยะเวลา

1 ตุลาคม 2568 ถึง 30 กันยายน 2569

10. กรอบแนวคิด

การใช้ชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียน เรื่องจำนวนเต็ม มีกรอบแนวคิดที่มุ่งเน้นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควบคู่กับการพัฒนา
ทักษะชีวิตที่จำเป็นของผู้เรียน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ได้แก่

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

กรอบแนวคิดนี้กำหนดให้ “ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต” เป็นตัวแปรต้น โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สถานการณ์ในชีวิตจริงเป็นฐาน ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน การทำงานร่วมกันของผู้เรียน และการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม อันสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กระบวนการดำเนินงานใช้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นกลไกในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบกิจกรรม (Plan) การนำรูปแบบไปใช้จริงในชั้นเรียน (Do) การประเมินผลสัมฤทธิ์และทักษะชีวิตของผู้เรียน (Check) และการปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (Act)

ผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น หรือ “ตัวแปรตาม” ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจำนวนเต็ม ที่สูงขึ้น
2. ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างเป็นระบบ
3. การพัฒนาทักษะชีวิต ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การวางแผน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ชีวิตจริง

ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของกรอบแนวคิดนี้อธิบายได้ว่า เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงเนื้อหาคณิตศาสตร์กับบริบทชีวิตจริง และเปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ อภิปราย และสะท้อนคิดด้วยตนเอง จะทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก ไม่ยึดติดเพียงการท่องจำสูตร ส่งผลให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

11. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. หลักการสำคัญในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

1.1 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติ การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนคิด เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

1.2 หลักการบูรณาการทักษะชีวิต

การจัดการเรียนรู้ควรพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21

1.3 หลักการเชื่อมโยงความรู้สู่ชีวิตจริง

เนื้อหาเรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ มีความสัมพันธ์โดยตรงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การคำนวณส่วนลด การคิดภาษี การเปรียบเทียบข้อมูล และการวางแผนทางการเงิน การจัดกิจกรรมจึงควรใช้บริบทจริงเป็นฐานการเรียนรู้

2. แนวคิดที่ใช้เป็นกรอบในการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้

2.1 แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน ซึ่งช่วยพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกและความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้

2.2 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้ตัว เช่น การคำนวณส่วนลดสินค้า หรือการจัดสรรงบประมาณ เพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นสมรรถนะ (Competency-Based Learning)

มุ่งพัฒนาความสามารถในการนำความรู้เรื่องอัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จริง มากกว่าการท่องจำสูตรหรือขั้นตอนการคำนวณ

2.4 แนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)

เชื่อมโยงสาระคณิตศาสตร์กับบริบทชีวิตประจำวัน และอาชีวบูรณาการกับสาระอื่น เช่น การงานอาชีพ หรือเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างองค์รวม

3. ทฤษฎีทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) จอห์น ดิวอี้ เชื่อว่าการศึกษา คือ การใช้ชีวิต ไม่ใช่การเตรียมตัวเพื่อชีวิต การเรียนรู้จะต้องผ่านจากประสบการณ์ตรง เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต (Life Skills Integrated Learning) จึงมีรากฐานสำคัญมาจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และเชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวัน และมีบูรณาการร่วมกับแนวคิดเข้ากับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจัดการกับปัญหาความขัดแย้ง ความสัมพันธ์ และการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม

สาระสำคัญและหลักการของ Learning by Doing

เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ความรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมในสถานการณ์จริงหรือจำลอง ไม่ใช่เพียงแค่การนั่งฟังในห้องเรียน

ประสบการณ์ (Experience) ความรู้ที่แท้จริงเกิดจากการตกผลึกประสบการณ์ที่พบเจอ

การแก้ปัญหา (Problem Solving) เน้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การศึกษาคือชีวิต (Education as Life) การศึกษาต้องสอดคล้องกับชีวิตจริงและการเปลี่ยนแปลงของโลก

วิธีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน

Explore การสำรวจ เริ่มจากสำรวจตัวเองก่อนว่าสนใจสิ่งใด ชอบสิ่งไหน สำรวจสิ่งต่างๆ รอบตัวว่ามีอะไรเกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละวันบ้าง สิ่งต่างๆ รอบตัวทำงานอย่างไร มีส่วนประกอบอะไรบ้าง

Experiment การทดลอง เมื่อได้สำรวจสิ่งต่างๆ แล้วขั้นตอนต่อมาคือการทดลองว่าสิ่งเหล่านั้นทำงานอย่างไร เราสามารถทำอะไรได้บ้าง เพื่อให้เกิดการลองลองผิดลองถูก และเรียนรู้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้น เป็นการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการเรียนรู้ การทดลองจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส และทำความเข้าใจกับขั้นตอนในการเรียนรู้

Learning by doing เรียนรู้จากการกระทำ: เมื่อสำรวจ ทดลอง ก็ถึงเวลาที่ได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยเป็นการปฏิบัติเพื่อสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ และการทดลอง

Doing by learning การกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้: เป็นการต่อยอดจากเรียนรู้ทั้งหมด โดยการกระทำสิ่งต่างๆ ที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ การกระทำที่ได้มาจากการได้สำรวจ ทดลอง และเรียนรู้ด้วยตนเอง

ดังนั้น คณะผู้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ **PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model)** คือ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต การนำทักษะต่าง ๆ มาบูรณาการให้เข้ากับเนื้อหาวิชา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้และนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

P – Problem Situation (กำหนดสถานการณ์ปัญหา) โดยครูกระตุ้นกสนจัดการเรียนการสอนด้วยสถานการณ์จริง ใช้คำถามปลายเปิดและเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัวนักเรียน

S – Solve with Process (ลงมือแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ) ให้นักเรียนระดมความคิด ค้นคว้าข้อมูล ออกแบบแนวทางการแก้ไขปัญหาย่อยกัน

L – Life Application (ประยุกต์ใช้กับชีวิตจริง) สรุปทบทวนและสะท้อนผลการเรียนรู้ นำแนวทางที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือบันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
P : Plan (ขั้นวางแผน) 1. ประชุมวางแผน 2. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการที่จำเป็น 3. กำหนดวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม 4. ออกแบบนวัตกรรม	- บันทึกข้อความ - บันทึกการประชุม - คำสั่งคณะกรรมการ	ต.ค. 2568	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสากร พูลพันธ์
D : Do (ขั้นดำเนินการ) 1. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ 2. สร้างชุดกิจกรรม 3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่ออกแบบไว้ 4. เก็บรวบรวมข้อมูล	- นวัตกรรม (ชุดกิจกรรม) - แผนการจัดการเรียนรู้ - บันทึกหลังสอน	พ.ย. 2568	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสากร พูลพันธ์
C : Check (ขั้นตรวจสอบและประเมินผล) 1. ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรม 2. ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ 3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ 4. สรุปจุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา	- แบบประเมินนวัตกรรม - แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ - แบบสรุปผลการดำเนินงาน	ก.ย. 2569	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสากร พูลพันธ์
A : Act (ขั้นปรับปรุงพัฒนา) 1. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ 2. ปรับชุดกิจกรรมหรือสื่อให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน 3. พัฒนารูปแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 4. ขยายผลการใช้นวัตกรรมในระดับชั้นอื่น หรือเผยแพร่ใน PLC	- รายงานผลการดำเนินงาน	ก.ย. 2569	นางสาวณัฐภัท ทองไทย นางนิสากร พูลพันธ์

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	รายการ	จำนวน
1	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องจำนวนนับ ป.4	19
2	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องจำนวนนับ ป.4	19
3	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องจำนวนเต็ม ม.1	12
4	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องจำนวนเต็ม ม.1	12

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

การใช้ชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะชีวิต รูปแบบ PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจำนวนเต็ม ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา จุดอ่อนด้านการแก้โจทย์ปัญหา และทักษะชีวิตที่ควรพัฒนา

1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบนวัตกรรม โดยกำหนดกิจกรรมที่บูรณาการสถานการณ์ชีวิตจริง กระบวนการคิดแก้ปัญหา และการสะท้อนคิด

1.4 จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ ใบกิจกรรม ชุดสถานการณ์ปัญหา และเครื่องมือวัดผล เช่น แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน แบบประเมินทักษะชีวิต และแบบประเมินภาระงาน (Rubric)

2. ขั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดระดับความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่กำหนด โดยมีลักษณะสำคัญ ได้แก่

- การใช้สถานการณ์จริงเป็นฐาน เช่น การคำนวณส่วนลดสินค้า การจัดสรรงบประมาณ หรือการเปรียบเทียบข้อมูลเชิงร้อยละ

- การส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

- การจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาการทำงานร่วมกัน

- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายและนำเสนอแนวคิด

2.3 ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ คอยตั้งคำถามกระตุ้นการคิด ให้คำแนะนำ และติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.4 จัดกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อให้ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

3. ชั้นประเมินผลและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน เพื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับก่อนเรียน

3.2 ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะชีวิตจากภาระงาน การสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินที่กำหนด

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อพิจารณาประสิทธิผลของนวัตกรรม

4. ชั้นปรับปรุงและพัฒนา

4.1 สรุปผลการใช้นวัตกรรม และสะท้อนผลการดำเนินงาน

4.2 ปรับปรุงกิจกรรม สื่อ และวิธีการประเมินให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียน

4.3 ขยายผลการใช้นวัตกรรมในระดับชั้นอื่น หรือเผยแพร่ผลการดำเนินงานในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องจำนวนเต็ม สูงขึ้น
2. นักเรียนได้พัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้ชุดกิจกรรม
3. นักเรียนมีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องจำนวนเต็มในชีวิตประจำวันได้อย่าง

ถูกต้องและเหมาะสม

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
การใช้ชุดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทักษะชีวิต รูปแบบ PSL Model (Problem-Solve-Life Application Model) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจำนวนเต็ม	-	-	4,600	-
รวม			4,600	

17. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องจำนวนเต็ม ให้สูงขึ้น	เปรียบเทียบก่อน – หลัง	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
2. เพื่อพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม	ประเมินภาระงาน	แบบประเมินภาระงาน

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
3. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องจำนวนเต็มในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	ประเมินสถานการณ์จริง	แบบประเมินสถานการณ์จริง

ลงชื่อ.....ณัฐภัท ทองไทย.....ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวณัฐภัท ทองไทย)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ.....นิสากร พูลพันธ์.....ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางนิสากร พูลพันธ์)
ตำแหน่ง ครู

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวแพรวพรรณ.. พวงจันดา. นางสาวเบญจวรรณ.. นามมุงคุณ..
นางสาวนินนรา.. บุญจง
2. ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
(Project-based Learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียน
โรงเรียนบ้านดงยาง
3. ระยะเวลาดำเนินการ ..1 ตุลาคม 2568 ..- 30 กันยายน 2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
 - 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
 - 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
 - 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
 - 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
 - 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
 - 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ
6. สมรรถนะที่พัฒนา
 - 1. สมรรถนะพื้นฐาน
 - 1. ด้านภาษาไทย
 - 2. ด้านคณิตศาสตร์
 - 3. ด้านวิทยาศาสตร์
 - 4. ด้านภาษาอังกฤษ
 - 5. ด้านสังคมศึกษา

6. ด้านการงานอาชีพ

2. สมรรถนะหลัก

1. การจัดการตนเอง

2. การคิดขั้นสูง

3. การสื่อสาร

4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม

5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

3. สมรรถนะอื่นๆ

1. ความสามารถในการแก้ปัญหา

2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

วิทยาศาสตร์เป็นศาสตร์ที่มุ่งเน้นการแสวงหาความรู้จากการสังเกต การตั้งคำถาม การทดลอง และการสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ในปีการศึกษาที่ผ่านมาของโรงเรียนบ้านดงยาง พบว่าทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เช่น การตั้งคำถาม การสังเกตอย่างเป็นระบบ การทดลอง การรวบรวมและตีความข้อมูล ตลอดจนการอธิบายปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์อย่างมีเหตุผลของนักเรียนยังไม่บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่ยังเน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่นักเรียนเป็นหลัก นักเรียนมีโอกาสมือปฏิบัติ ทดลอง และค้นคว้าด้วยตนเองค่อนข้างจำกัด ทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ตรงในการแสวงหาความรู้และการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์ อีกทั้งการเรียนรู้ยังไม่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของนักเรียนอย่างเพียงพอ จึงส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนและการพัฒนาทักษะการสืบเสาะหาความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการตั้งคำถาม การสำรวจ ทดลอง การรวบรวมข้อมูล การสร้างชิ้นงานและการนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือปัญหาในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของวิทยาศาสตร์และกระบวนการสืบเสาะหา

ความรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเกิดสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงมีความสนใจพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความหมาย อันจะส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพนักเรียนด้านวิทยาศาสตร์ของสถานศึกษาในระยะยาว โดยได้นำข้อมูลอัตลักษณ์ของสถานศึกษามาปรับเข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม อัตลักษณ์ด้านความเป็นนักปราชญ์หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีลักษณะโดดเด่น ซึ่งวิถีชีวิตของคนในชุมชนเป็นรากฐานในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว สังคมและประเทศชาติ ทั้งนี้ ปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ให้นักเรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุขในสังคม

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อพัฒนาทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (PBL)

8.2 เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง

8.3 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 14 คน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2569 ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และได้รับการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้

เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น สามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องได้ด้วยตัวเองและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดงยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ปีการศึกษา 2569

ด้านเนื้อหา

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บูรณาการผ่านจัดการเรียนรู้โครงการทำปุ๋ยหมักชีวภาพ โดยให้นักเรียนศึกษาปัญหาเศษอาหารในโรงเรียน วางแผนและลงมือปฏิบัติการทำปุ๋ยหมัก สังเกตและบันทึกการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ ทดลองใช้ปุ๋ยกับพืชและสรุปผลการเรียนรู้จากหลักฐานเชิงประจักษ์ เพื่อพัฒนาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ควบคู่กับทักษะการสืบเสาะหาความรู้และการแก้ปัญหาในบริบทจริง รวมทั้งการตระหนักถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า โดยมีเนื้อหา ดังนี้

ระดับชั้น	ลักษณะการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โครงการปุ๋ยหมักชีวภาพ	ทักษะที่พัฒนา	ชิ้นงาน/หลักฐาน
ป.2	การสังเกตและการปฏิบัติกิจกรรมอย่างง่ายตามขั้นตอน	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการย่อยสลายของเศษอาหาร - ทดลองปลูกพืชแบบมีปุ๋ย/ไม่มีปุ๋ย - วาดภาพบันทึกผล 	<ul style="list-style-type: none"> - การสังเกต - การจำแนกประเภท - การสื่อสาร 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพวาดการเจริญเติบโตของพืช - การรายงานผลการทดลอง
ป.4	การทดลองและบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบ	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองปุ๋ยหมัก 1-2 สูตร - ปลูกพืชทดลอง - วัดความสูงพืช - ทำตารางบันทึก 	<ul style="list-style-type: none"> - การวัด - การทดลอง - การวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> - ตารางบันทึกผล - การสรุปและรายงานผลการทดลอง
ม.1	การดำเนินการตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นขั้นตอน	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบการทดลองปุ๋ยหมักเอง - กำหนดตัวแปร - เก็บข้อมูลการเจริญเติบโตพืช - วิเคราะห์ข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> - การตั้งสมมติฐาน - การกำหนดตัวแปร - การออกแบบและดำเนินการทดลอง - การวิเคราะห์ข้อมูลและการสรุปผล 	<ul style="list-style-type: none"> - รายงานโครงการวิทยาศาสตร์

ด้านระยะเวลา

1 ตุลาคม 2568 – 30 กันยายน 2569

10. กรอบแนวคิด

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง มีพื้นฐานแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ John Dewey, Jean Piaget และ Lev Vygotsky ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน(Project-Based Learning : PBL) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตั้งคำถาม สืบค้น ทดลอง และสร้างผลงานจากสถานการณ์จริง ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการสืบเสาะหาความรู้และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการความสะอาดและให้คำแนะนำ

ดังนั้น นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning : PBL) จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล กล่าวคือ **การจัดการกิจกรรม PBL → การลงมือปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน → การสร้างองค์ความรู้ → ทักษะการสืบเสาะหาความรู้สูงขึ้น → ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ดีขึ้น**

11. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียน พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานของหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคม ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้และการลงมือปฏิบัติจริง

หลักการที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม ค้นคว้า ทดลอง และสร้างความรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพและความสนใจ
2. เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การทดลอง และการทำโครงงาน ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและยั่งยืน
3. เรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การทดลอง การวิเคราะห์ และการสรุปผลอย่างเป็นระบบ
4. เรียนรู้จากปัญหาและบริบทจริงใกล้ตัวนักเรียน กิจกรรมโครงงานเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และสิ่งแวดล้อมของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง
5. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม มีการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเหลือกันในการเรียนรู้

6. ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ครูทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรม ให้คำแนะนำ และสนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่าการถ่ายทอดความรู้โดยตรง

7. มุ่งพัฒนาทักษะกระบวนการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควบคู่กัน การจัดกิจกรรม PBL ส่งเสริมทั้งทักษะการสืบเสาะหาความรู้ ทักษะการคิด และความเข้าใจโมทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) มุ่งให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการทำโครงงานที่มีความหมาย โดยเริ่มจากปัญหาหรือคำถามที่นักเรียนสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน สืบค้น ทดลอง และสร้างผลงาน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

แนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning) ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถาม สำรวจ ทดลอง วิเคราะห์ และสรุปความรู้ด้วยตนเองตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ช่วยพัฒนาทักษะการสืบเสาะหาความรู้และการคิดอย่างเป็นระบบ

แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เชื่อว่านักเรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงและการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ผ่านการลงมือปฏิบัติ การอภิปราย และการสะท้อนผล ทำให้ความรู้มีความหมายและคงทน

แนวคิดการเรียนรู้ร่วมมือ (Collaborative Learning) เน้นการเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม การสื่อสาร และการคิดร่วมกัน

แนวคิดการเรียนรู้เชื่อมโยงชีวิตจริง (Context-based Learning) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัวนักเรียนและสถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีของ John Dewey เน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ตรง (Learning by Doing) นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานจึงสอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey ที่มุ่งให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมและการสืบค้นอย่างมีความหมาย

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget อธิบายว่าเด็กสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการปรับโครงสร้างทางความคิด (Assimilation และ Accommodation) การเรียนรู้แบบโครงงานเปิดโอกาสให้นักเรียนสำรวจ ทดลอง และสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์จริง ซึ่งเหมาะสมกับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กระดับประถมศึกษา

ทฤษฎีสังคมวัฒนธรรมของ Lev Vygotsky เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและภาษาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) การเรียนรู้แบบโครงการส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียนและครู ซึ่งช่วยยกระดับการเรียนรู้ให้สูงขึ้น

12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. ขั้นวางแผนงาน (P)			
1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมที่ชัดเจน	แผนการดำเนินงาน	ต.ค. - พ.ย. 2568	นางสาวแพรวพรรณ พวงจันดา นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณนางสาว นินนรา บุญจอง
1.2 กำหนดเป้าหมายที่ต้องการ			
1.3 กำหนดวิธีการที่จะปฏิบัติเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด			
2. ขั้นการปฏิบัติตามขั้นตอนในแผนงาน (D)			
2.1 ศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติงานและวิธีการตามที่แผนงานกำหนด	แบบประเมินผล การดำเนินงาน	ธ.ค. 2568 - ก.พ. 2569	นางสาวแพรวพรรณ พวงจันดา นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณนางสาว นินนรา บุญจอง
2.2 ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้			
2.3 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อใช้ในการตัดสินใจ			
3. ขั้นการตรวจสอบผลการดำเนินงาน (C)			
3.1 ตรวจสอบผลในขณะที่ยังดำเนินการตามขั้นตอนที่จัดตั้งไว้	- แบบประเมิน นวัตกรรม	มี.ค. - มิ.ย. 2569	นางสาวแพรวพรรณ พวงจันดา นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณ น.ส.นินนรา บุญจอง
3.2 ตรวจสอบผลโดยการวัดความผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากผลการดำเนินงาน	- แบบสรุปผลการ ดำเนินงาน		
3.3 ตรวจสอบผลคุณลักษณะด้านคุณภาพเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่จัดตั้งไว้			
4. ขั้นการปรับปรุงแก้ไขส่วนที่มีปัญหา (A)			
4.1 ดำเนินการแก้ไขปัญหาจุดบกพร่อง	รายงานผลการ ดำเนินงาน	ก.ค. - ก.ย. 2569	นางสาวแพรวพรรณ พวงจันดา
4.2 จัดทำเป็นมาตรฐานการทำงาน เพื่อป้องกันการเกิดซ้ำของปัญหา			

กิจกรรมหลัก	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
4.3 ปรับปรุงระบบและวิธีการทำงาน			นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณ น.ส.นินรา บุญจง

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	รายการนวัตกรรม	จำนวน
1	โครงการ เรื่องการศึกษาการย่อยสลายของเศษอาหารเพื่อผลิตปุ๋ยหมักชีวภาพอย่างง่าย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	1 เรื่อง
2	โครงการ เรื่องการทดลองเปรียบเทียบสูตรปุ๋ยหมักชีวภาพจากเศษอาหารในโรงเรียนต่อการเจริญเติบโตของพืช ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1 เรื่อง
3	โครงการ เรื่องการพัฒนาและประเมินประสิทธิภาพปุ๋ยหมักชีวภาพจากเศษอาหารในโรงเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	1 เรื่อง
4	แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	5 แผน
5	แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	5 แผน
6	แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	5 แผน
7	แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน – หลังเรียน	3 ชุด
8	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	3 ชุด
9	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	3 ชุด
10	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	3 ชุด

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

- ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ออกแบบและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน
- จัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมโครงการ
- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบโครงการ ได้แก่ การกำหนดปัญหา การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การบันทึกข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผล
- ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมทดลองและสร้างผลงานโครงการ พร้อมบันทึกผลการทดลองอย่างเป็นระบบ

6. ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย
7. นักเรียนนำเสนอผลงานโครงงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในชั้นเรียน
8. สรุปผลการนำนวัตกรรมไปใช้และสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนานวัตกรรม

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 15.1 นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง มีทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องได้ด้วยตัวเองจากการลงมือปฏิบัติจริง
- 15.2 นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานที่ดีขึ้น
- 15.3 ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้และขยายผลได้

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง	-	-	7,000	-
รวม			7,000	

17. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง มีทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องได้ด้วยตัวเองจากการลงมือปฏิบัติจริง	การประเมินทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์	แบบประเมินทักษะการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์
นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานที่ดีขึ้น	การทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน	แบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน
ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้และขยายผลได้	ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	แบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

ลงชื่อ แพรวพรรณ พวงจันทา ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวแพรวพรรณ พวงจันทา)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ เบญจวรรณ นามมุงคุณ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวเบญจวรรณ นามมุงคุณ)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ นินนรา บุญจอง ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวนินนรา บุญจอง)
ตำแหน่ง พนักงานราชการ

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ นักเรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของ สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

18.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบ
พัฒนานวัตกรรม

(✓) สอดคล้อง

(...) ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้อนุมัติ

(นายไวยวิทย์ บุญคำ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรมนายลัทธ์สกร สันติธนวงศ์ และนางสาวระพีพร บุญสุข
2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
 - 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
 - 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
 - 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
 - 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
 - 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
 - 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ
6. สมรรถนะที่พัฒนา
 - 1. สมรรถนะพื้นฐาน
 - 1. ด้านภาษาไทย
 - 2. ด้านคณิตศาสตร์
 - 3. ด้านวิทยาศาสตร์
 - 4. ด้านภาษาอังกฤษ
 - 5. ด้านสังคมศึกษา
 - 6. ด้านการงานอาชีพ

2. สมรรถนะหลัก

- 1. การจัดการตนเอง
- 2. การคิดขั้นสูง
- 3. การสื่อสาร
- 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
- 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

3. สมรรถนะอื่นๆ

- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระพระพุทธศาสนา เรื่อง “พุทธประวัติ” มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการสร้างแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่นขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ ต้องอาศัยการจดจำเหตุการณ์ ลำดับเวลา และคำศัพท์เฉพาะทางศาสนา ทำให้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบบรรยาย (Passive Learning) ไม่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับพุทธประวัติยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงเป็นแนวทางสำคัญในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจากมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การนำรูปแบบ G-Part 5 Step มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงเป็นกระบวนการที่ช่วยจัดลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ (Generate) การมีส่วนร่วม (Participation) การลงมือปฏิบัติ (Action) การสะท้อนคิด(Reflection) และการถ่ายทอดองค์ความรู้ (Transfer) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายนอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อเกม เช่น แพลตฟอร์ม Wordwall ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างเกมการเรียนรู้แบบโต้ตอบ ช่วยเสริมแรงจูงใจและทำให้เนื้อหาพุทธประวัติมีความน่าสนใจมากขึ้น ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ผ่านกิจกรรมจับคู่ เรียงลำดับเหตุการณ์ แบบทดสอบแข่งขัน และเกมตอบคำถาม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบสนุกสนาน (Gamification) และเพิ่มความคงทนในการจดจำควบคู่กับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้แบบออฟไลน์ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร

และการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้ร่วมกันแก้ปัญหา เรียงลำดับเหตุการณ์ในพุทธประวัติ หรือทำภารกิจตามสถานการณ์ที่กำหนด กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และการเคารพกติกา

จากสภาพปัญหาและความจำเป็นดังกล่าว จึงเห็นควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมกับการดำเนินชีวิตประจำวัน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม และสามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมโลกยุคใหม่ กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กำหนดให้ครูผู้สอนทุกกลุ่มสาระบูรณาการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริง และสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบสอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษาไทยที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้สื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์จึงถือเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ ความต้องการในปัจจุบันและช่วยสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระศาสนา เรื่องพุทธประวัติเป็นเนื้อหาสำคัญที่สะท้อนถึงรากฐานของพระพุทธศาสนาและคุณค่าทางจริยธรรม แต่ในทางปฏิบัติพบว่า นักเรียนจำนวนมากมักขาดความสนใจ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนยังคงเน้นการบรรยายเชิงท่องจำ ขาดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจ หนังสือเรียนสังคมศึกษาชั้นประถมศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ระบุชัดเจนว่า การเรียนรู้พุทธประวัติควรส่งเสริมให้นักเรียนไม่เพียงแค่วิเคราะห์เหตุการณ์ แต่ต้องสามารถนำหลักธรรมมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) G-Part 5 Step เป็นรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ Goal, Prepare, Act, Reflect และ Transfer ซึ่งแต่ละขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสำคัญของ G-Part 5 Step อยู่ที่การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ผ่านขั้นตอน Reflect และ Transfer ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและนำความรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบกลุ่มในขั้น Act ยังส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน โดยผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมมือกันแก้โจทย์ ปัจจัยเหล่านี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีเป้าหมายชัดเจนและได้ลงมือทำจริง สรุปได้ว่า G-Part 5 Step เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีระบบและผู้เรียน

สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ครอบคลุม ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรมเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ เช่น Wordwall, Kahoot และ Quizizz ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในงานวิจัยด้านเทคโนโลยีการศึกษาว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพิ่มการมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (ปรีชญา, 2564) ซึ่งตรงกับแนวทางที่กระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญในเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย” โดยเฉพาะในกลุ่มสาระสังคมศึกษาที่มีเนื้อหาค่อนข้างทฤษฎี การปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยจึงช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่ายขึ้นการใช้ Active Learning รูปแบบ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall เกิดจากความต้องการสร้างการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีส่วนร่วม และเข้าใจง่าย โดยเฉพาะเรื่องพุทธประวัติ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีรายละเอียดและประวัติศาสตร์สำคัญ การบูรณาการเทคนิคเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบ G-part 5 step ร่วมกับเกม Wordwall มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ทั้งด้านความรู้ คุณธรรม ทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการดำรงชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน

ประการแรก การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ช่วยสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพุทธประวัติอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงของเหตุการณ์สำคัญในชีวิตของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เข้าใจถึงรากฐานของพระธรรมคำสอน และตระหนักถึงคุณค่าของการเรียนรู้เนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ไม่ใช่เพียงการท่องจำแต่เพียงอย่างเดียว

ประการที่สอง การจัดกิจกรรม Active Learning ช่วยปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมในชีวิตประจำวันของผู้เรียน เรื่องราวในพุทธประวัติ เช่น ความเพียรพยายามในการตรัสรู้ ความเมตตา กรุณา การเสียสละ และการให้อภัย ล้วนเป็นแบบอย่าง que ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีคุณธรรมและมีจริยธรรม

ประการที่สาม การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและเกมออนไลน์ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินเหตุการณ์ ผู้เรียนได้ฝึกการอภิปราย แสดงความเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเหล่านี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

ประการที่สี่ การจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้ยังช่วยส่งเสริมความร่วมมือและทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนต้องทำงานร่วมกันในกลุ่ม แบ่งหน้าที่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันแก้ปัญหา ทำให้เกิดความสามารถในการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง

ประการที่ห้า การใช้เกม Wordwall และสื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรม Active Learning สร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง ลดความเบื่อหน่ายจากการเรียนแบบเดิม

ประการที่หก การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ยังเป็นการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน ได้แก่การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การสื่อสาร (Communication) และ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญต่อการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน

ประการที่เจ็ด การเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติผ่านกิจกรรม Active Learning ยังช่วยสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและรากฐานของสังคมไทย เนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเพณี ค่านิยม และวิถีชีวิตของคนไทย การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาและสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรม พร้อมกับสามารถนำความรู้และคุณธรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ G-part 5 step ร่วมกับเกม Wordwall จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องพุทธประวัติเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณภาพ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ครูผู้สอน จึงมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างนวัตกรรมการศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการการคิดวิเคราะห์ การใช้เหตุผลและหลักการจำ ควบคู่กับการมีคุณธรรมของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดสมรรถนะตามที่กำหนด สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในบริบทต่างๆ อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยครูผู้สอนได้นำ ข้อมูลอัตลักษณ์ของสถานศึกษามาปรับเข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม ด้านภาษาและวัฒนธรรมและด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีลักษณะโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เกิดความรู้สึกรัก ภาคภูมิใจในตนเองและ ท้องถิ่น ซึ่งวิถีชีวิตของคนในชุมชนเป็นรากฐานในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว สังคมและประเทศชาติ ทั้งนี้ ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ให้กับนักเรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุขในสังคม

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ G-part 5 step บูรณาการกับเกม Wordwall เรื่องพุทธประวัติ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwall เรื่องพุทธประวัติ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ อภิปราย และทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพุทธประวัติของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยใช้รูปแบบ G- part 5 step บูรณาการกับเกม Wordwall เรื่องพุทธประวัติ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมระดับประถมศึกษาปีที่ 2

เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการอธิบายเหตุการณ์สำคัญในพุทธประวัติของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwall ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เหตุและผลของเหตุการณ์สรุปข้อคิดจากเหตุการณ์สำคัญได้

8.3 เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยใช้รูปแบบ G-part 5 step บูรณาการกับเกม Wordwall เรื่องพุทธประวัติ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwall เรื่องพุทธประวัติ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำข้อคิดจากพุทธประวัติไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต แสดงออกถึงความมีวินัย ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวนไม่น้อยกว่า 80% สามารถตอบคำถามและทำกิจกรรมเกี่ยวกับพุทธประวัติได้ถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานของชั้นเรียนโดยสอดคล้องลักษณะชุมชนอย่างมีเหตุผล

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนไม่น้อยกว่า 80% สามารถตอบคำถามและทำกิจกรรมเกี่ยวกับพุทธประวัติได้ถูกต้องตามเกณฑ์มาตรฐานของชั้นเรียนโดยสอดคล้องลักษณะชุมชนอย่างมีเหตุผล

3. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ไม่น้อยกว่า 90% ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความเข้าใจในพุทธประวัติอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายเหตุการณ์สำคัญและหลักธรรมคำสอน พร้อมเชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันได้ นักเรียนแสดงพฤติกรรมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสรุป และการ

แก้ปัญหา ผ่านการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning.ที่สอดคล้องกับลักษณะชุมชนได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569 ในระดับชั้น ดังนี้

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569 จำนวน 14 คน
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน

ด้านเนื้อหา

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwall สำหรับรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในเนื้อหารายวิชาพุทธประวัติ

ด้านระยะเวลา

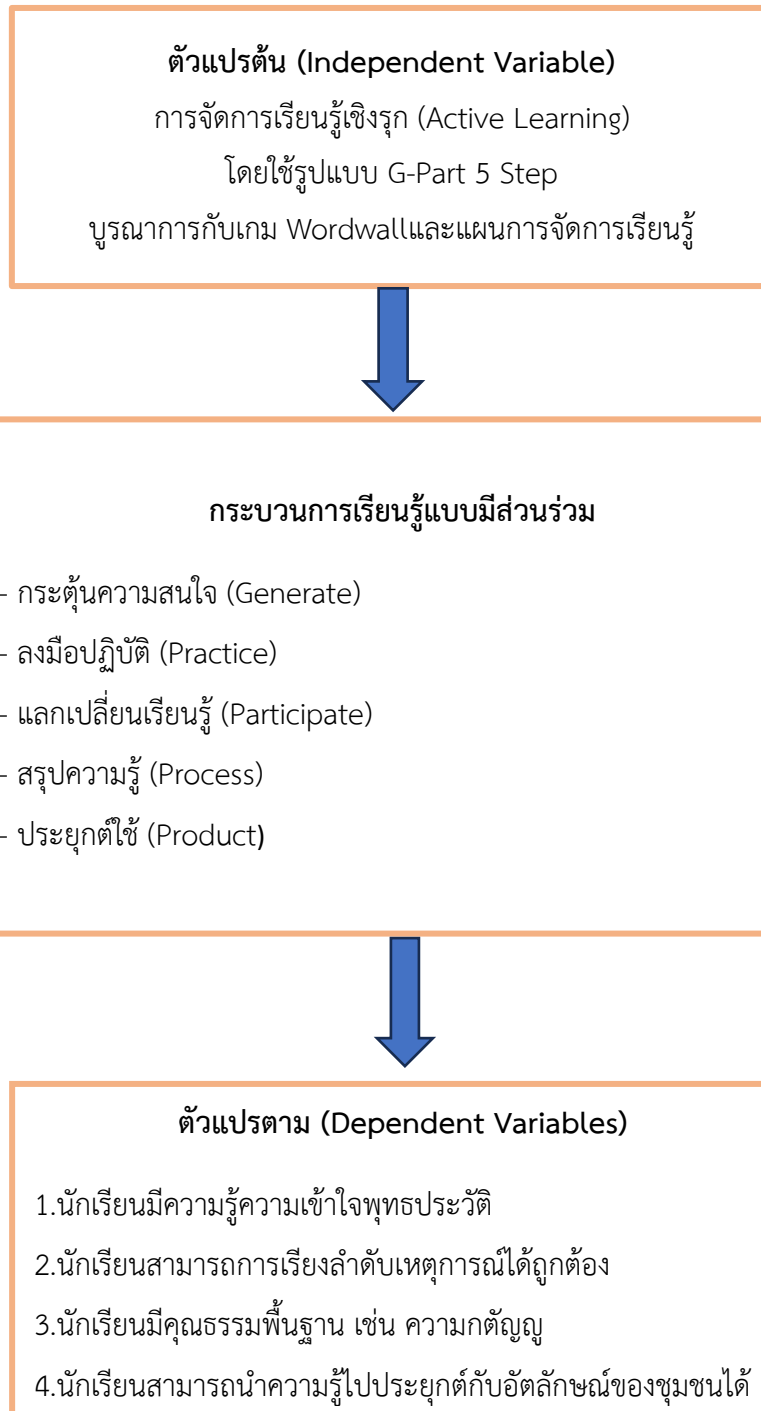
วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ.2568 - วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2569

10. กรอบแนวคิด

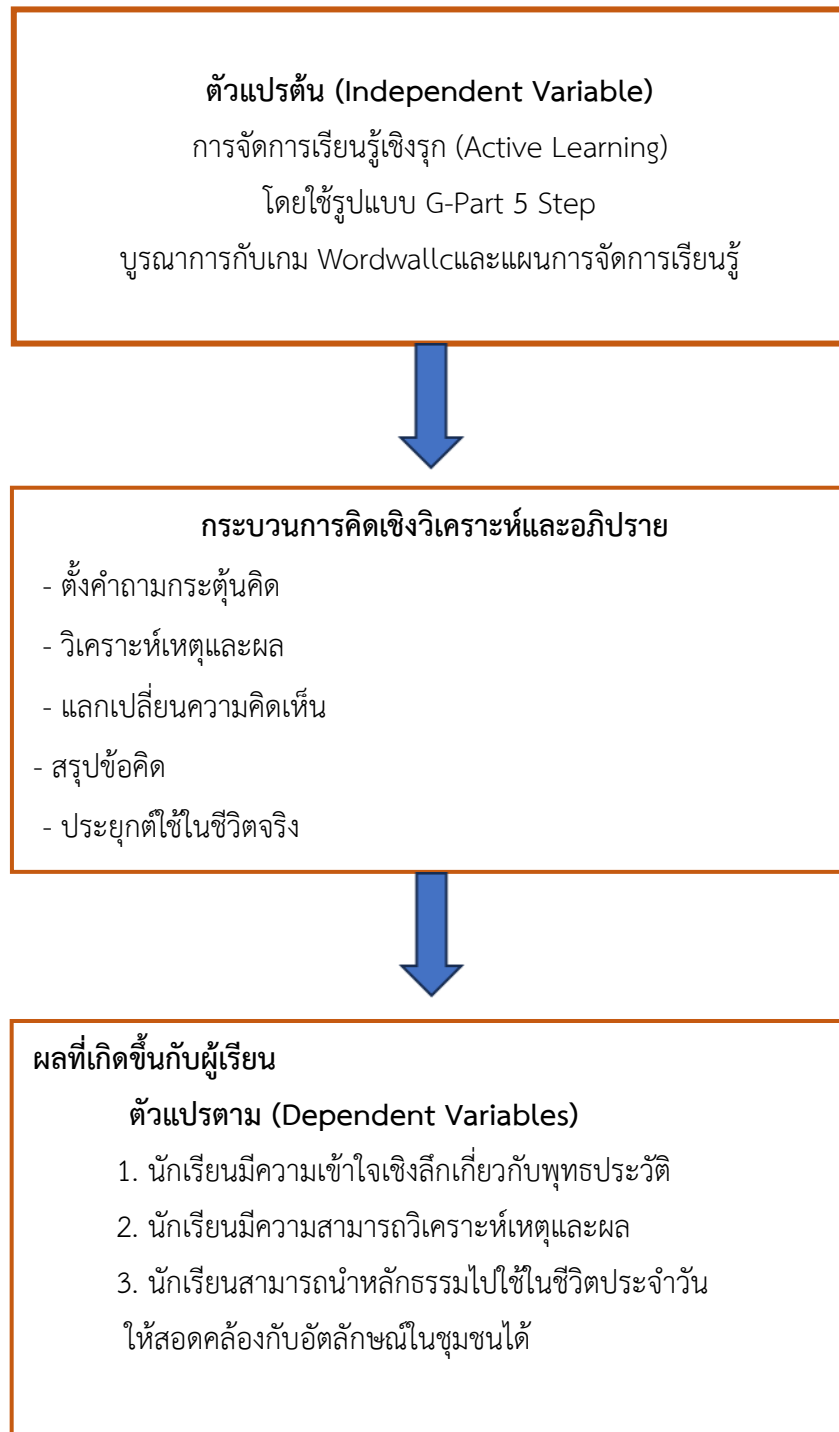
การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติ มีแนวคิดพื้นฐานมาจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับครู โดยอาศัยแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ของ Lev Vygotsky แนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget และการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ David Kolb ซึ่งล้วนสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำและการสะท้อนคิด การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ G-Part 5 Step ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (Goal) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน การมีส่วนร่วม (Participation) ผ่านการอภิปรายและทำงานกลุ่ม การทำกิจกรรม (Activity) โดยใช้เกม Wordwall และบอร์ดเกมพุทธประวัติเป็นสื่อกระตุ้นการเรียนรู้ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) เพื่อทบทวนความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ความรู้ (Transfer) ในสถานการณ์จริง กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนใจบทเรียน และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

ดังนั้น กรอบแนวคิดของการวิจัยนี้จึงกำหนดให้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกม เป็นตัวแปรต้น ซึ่งคาดว่าจะส่งผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจของผู้เรียน อันเป็นตัวแปรตาม โดยเชื่อว่าการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ในพุทธประวัติกับหลักธรรม และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดการในสร้างนวัตกรรม (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2)



กรอบแนวคิดในการสร้างนวัตกรรม (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)



แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget อธิบายว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากกระบวนการพัฒนาทางความคิดที่เป็นลำดับขั้นตามวัย โดยเด็กจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ไม่ได้เกิดจากการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการ “ลงมือกระทำ” แล้วเกิดความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง แนวคิดสำคัญของ Piaget ได้แก่ กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Adaptation) ซึ่งประกอบด้วย การดูดซึมความรู้ใหม่เข้าสู่โครงสร้างเดิม (Assimilation) และการปรับโครงสร้างความคิดให้สอดคล้องกับข้อมูลใหม่ (Accommodation) เมื่อเด็กเกิดความไม่สมดุลทางความคิด (Disequilibrium) จะพยายามปรับความเข้าใจจนเกิดความสมดุลใหม่ (Equilibration) ในบริบทของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ แนวคิดของ Piaget สนับสนุนการออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ทดลอง และแก้ปัญหาด้วยตนเอง เช่น การใช้เกม บอร์ดเกม หรือกิจกรรมเชิงสถานการณ์ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายทางความคิดและปรับโครงสร้างความรู้เดิมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่อยู่ในช่วงพัฒนาการขั้นปฏิบัติการรูปธรรม (Concrete Operational Stage) เด็กจะเข้าใจสิ่งที่ป็นรูปธรรม เห็นภาพ จับต้องได้ และเรียนรู้ได้ดีผ่านกิจกรรมที่มีสื่อหรือสถานการณ์จำลอง

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับทฤษฎีของ Piaget ควรเน้นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือทำ คิดเชื่อมโยง และสะท้อนความเข้าใจของตนเอง ครูทำหน้าที่จับประสบการณ์และสร้างสถานการณ์ที่กระตุ้นความคิด มากกว่าการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง และสามารถพัฒนาศักยภาพทางสติปัญญาได้เหมาะสมตามช่วงวัย

11. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการ

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากกระบวนการพัฒนาความคิดตามลำดับขั้น โดยผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นเองผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ไม่ใช่การรับความรู้แบบถ่ายทอดโดยตรงจากครู แนวคิดสำคัญของทฤษฎีนี้คือ การที่ผู้เรียนเกิดกระบวนการ “การซึมซับข้อมูลเดิม (Assimilation)” และ “การปรับโครงสร้างทางความคิด (Accommodation)” เพื่อให้เกิดภาวะสมดุลทางสติปัญญา (Equilibration) ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้ที่แท้จริงในระดับขั้นประถมศึกษา ผู้เรียนส่วนใหญ่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาระยะปฏิบัติการเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับสิ่งที่ป็นรูปธรรม เข้าใจเหตุและผล และเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีสื่อ วัสดุ หรือกิจกรรมที่จับต้องได้ ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการจึงออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านเกม การทำงานกลุ่ม การตั้งคำถาม และการแก้ปัญหา เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้ แนวคิดของ Piaget ยังเห็นว่าผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ครูจึงทำหน้าที่เป็นผู้จัดสภาพแวดล้อมและออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเผชิญสถานการณ์หรือปัญหาใหม่ ๆ จะเกิดความไม่สมดุลทางความคิด และพยายามปรับโครงสร้างความรู้เดิมให้เหมาะสม ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ดังนั้น การนำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จึงมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อันจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมาย เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และพัฒนาศักยภาพทางสติปัญญาได้อย่างเหมาะสมตามวัย

ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีของ Jean Piaget อธิบายว่า พัฒนาการทางความคิดของมนุษย์เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตามวัย โดยผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการปรับโครงสร้างทางความคิด (Schema) จากประสบการณ์ที่ได้รับ แนวคิดสำคัญของทฤษฎีนี้ ได้แก่ กระบวนการดูดซึม (Assimilation) ซึ่งเป็นการนำความรู้ใหม่ไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และกระบวนการปรับโครงสร้าง (Accommodation) ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนความคิดเดิมให้สอดคล้องกับข้อมูลใหม่ เมื่อผู้เรียนเกิดความสมดุลทางปัญญา (Equilibration) ก็จะสามารถพัฒนาไปสู่ความเข้าใจในระดับที่สูงขึ้น Piaget แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด ขั้นปฏิบัติการคิดอย่างเป็นรูปธรรม และขั้นปฏิบัติการคิดอย่างเป็นนามธรรม โดยในระดับประถมศึกษา ผู้เรียนส่วนใหญ่อยู่ในช่วงปฏิบัติการคิดอย่างเป็นรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถคิดเชิงเหตุผลกับสิ่งที่จับต้องได้ เข้าใจความสัมพันธ์ของเหตุและผล และเรียนรู้ได้ดีจากกิจกรรมที่มีสื่อ รูปภาพ เกม หรือสถานการณ์จำลองที่ชัดเจนเมื่อนำแนวคิดของ Piaget มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ จะต้องออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สำรวจ ทดลอง และอภิปรายด้วยตนเอง มากกว่าการรับฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียว นวัตกรรม เช่น เกมการศึกษา บอร์ดเกม หรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของพัฒนาการทางสติปัญญาในวัยเรียน

ดังนั้น การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้โดยยึดแนวคิดของ Piaget จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ได้เผชิญสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่ท้าทายความคิดเดิม เกิดการปรับโครงสร้างความรู้ และพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีความหมายและยั่งยืน

ทฤษฎีของ Lev Vygotsky เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีสาระสำคัญว่า การเรียนรู้ของผู้เรียนมิได้เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยว แต่เกิดจากการมี

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสื่อสาร และการได้รับการสนับสนุนจากบุคคลที่มีความรู้หรือประสบการณ์มากกว่า ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมที่แวดล้อมผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวเรียกว่า “ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม” (Social Constructivism) ซึ่งอธิบายว่า พัฒนาการทางสติปัญญาเริ่มต้นจากระดับสังคม (ระหว่างบุคคล) ก่อนจะพัฒนาไปสู่ระดับภายในบุคคลในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ผู้พัฒนานวัตกรรมได้นำแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) มาเป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง กับสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้เมื่อได้รับความแนะนำหรือการช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อนที่มีศักยภาพสูงกว่า การจัดกิจกรรมจึงออกแบบให้มีความซับซ้อนจากง่ายไปยาก มีการกระตุ้นด้วยคำถาม ชี้แนะแนวคิด และให้การสนับสนุนอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องการช่วยพยุง (Scaffolding) ยังถูกนำมาใช้เป็นกลไกสำคัญของนวัตกรรม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยชี้แนะ เสริมแรง และให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ในระยะเริ่มต้น เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจและความมั่นใจมากขึ้น การช่วยเหลือจะค่อย ๆ ลดลง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานหรือสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมความภาคภูมิใจและการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ทฤษฎีของ David Kolb เป็นแนวคิดที่อธิบายว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดจาก “ประสบการณ์ตรง” ของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิด ไตร่ตรอง ทดลอง และสรุปบทเรียนด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลจากครูแต่เพียงฝ่ายเดียว แนวคิดนี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Kolb เสนอวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ซึ่งเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ได้แก่ ขั้นประสบการณ์จริง (Concrete Experience) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือเผชิญสถานการณ์จริง ต่อมาคือขั้นสะท้อนคิด (Reflective Observation) ผู้เรียนทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น วิเคราะห์สิ่งที่ทำได้ดีหรือควรปรับปรุง จากนั้นเข้าสู่ขั้นสร้างแนวคิดรวบยอด (Abstract Conceptualization) ซึ่งเป็นการสรุปหลักการหรือองค์ความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ และสุดท้ายคือขั้นทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) ที่ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ วงจรนี้จะหมุนเวียนต่อเนื่องทำให้เกิดการพัฒนาอย่างลึกซึ้งในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ทฤษฎีของ Kolb สามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ “ลงมือทำจริง” ก่อน เช่น การเล่นเกมการศึกษา การทำโครงการ หรือการแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง จากนั้นครูจัดกิจกรรมสะท้อนคิดผ่านคำถามกระตุ้นความคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แล้วจึงสรุปหลักการหรือแนวคิดร่วมกัน และท้ายที่สุดให้ผู้เรียนทดลองนำความรู้ไปใช้ในบริบทใหม่ เพื่อยืนยันความเข้าใจและเสริมสร้างความคงทนของการเรียนรู้การประยุกต์ใช้แนวคิดนี้ในการสร้างนวัตกรรมช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะ

ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ David Kolb เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบหมุนเวียนจากการปฏิบัติจริงสู่ การสรุปองค์ความรู้และการนำไปใช้ใหม่ การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P) 1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนจัดทำนวัตกรรม 1.2 กำหนดเป้าหมาย 1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม	-บันทึกข้อความ -บันทึกการประชุม	ต.ค. - พ.ย. 2568	ผู้บริหาร/ครูและบุคลากรทุกคน
2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม 2.1 สร้าง/พัฒนานวัตกรรมนวัตกรรมการ เกม wordwell และบอร์ดเกม 2.2 แบบฝึกทักษะ เรื่อง พุทธประวัติ	- คำสั่งคณะกรรมการ - คู่มือการใช้นวัตกรรมจากสื่อเทคโนโลยีบนนวัตกรรม - แบบฝึกทักษะ,แบบเฉลย - แผนการจัดการเรียนรู้	ธ.ค. 2568 - ก.พ. 2569	นายลัทธ์สกร สันติธวงศ์ นางสาวระภีพร บุญสุข
3. ตรวจสอบประเมินผล (C) 3.1 วางกรอบการประเมินนวัตกรรมการศึกษา 3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ 3.3 ดำเนิน การ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุปผล	- แบบประเมินนวัตกรรม - แบบสรุปผลการดำเนินงาน	มี.ค. - มิ.ย. 2569	นายลัทธ์สกร สันติธวงศ์ นางสาวระภีพร บุญสุข
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A) 4.1 ดำเนินการแก้ไขปัญหาจุดบกพร่อง 4.2 จัดทำเป็นมาตรฐานการทำงาน เพื่อป้องกันการเกิดซ้ำของปัญหา 4.3 ปรับปรุงระบบและวิธีการทำงาน	- รายงานผลการดำเนินงาน	ก.ค. - ก.ย. 2569	นายลัทธ์สกร สันติธวงศ์ นางสาวระภีพร บุญสุข

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	รายการ	จำนวน
1	การจัดการเรียน (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwell ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การจัดการเรียน (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step บูรณาการกับเกม Wordwell ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	2 เรื่อง
2	แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	1 แผน 3 เรื่อง 1 แผน 5 เรื่อง
	บอร์ดเกมการศึกษาระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3	8 ชุด
3	แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน – หลังเรียน	8 ชุด
4	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	8 ชุด
5	สื่อสไลด์การสอนในแต่ละหน่วยแผนการเรียนรู้	8 แผน
6	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	8 ชุด
7	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	8 ชุด

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและมาตรฐานการเรียนรู้ของรายวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรม
- วิเคราะห์และออกแบบพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และแผนการเรียนรู้ตามกระบวนการการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้รูปแบบ G-Part 5 Step (Goal, Preparation, Action, Reflection, Transfer) บูรณาการกับเกม Wordwall กับแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผนการเรียนรู้ 8 หน่วยการเรียนรู้ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- ออกแบบเกม Wordwall และจัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์แหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม
- จัดเตรียมสื่อการสอน บอร์ดเกมเส้นทางเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย
- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบ G-Part 5 Step (Goal, Preparation, Action, Reflection, Transfer) บูรณาการกับเกม Wordwall ได้แก่ 1. แสวงหาข้อมูลรอบด้าน 2. คิด-วิเคราะห์-สรุปความรู้ 3. ลงมือทำจริง 4. สื่อสารและนำเสนอ 5. สร้างคุณค่าและต่อยอด โดยเน้นการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติการพร้อมบันทึกผลการใช้สื่อนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ

7. ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านความรู้ คุณธรรม การสะท้อนคิด และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย
8. นักเรียนสรุปความรู้และกิจกรรม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในชั้นเรียน
9. สรุปผลการนำนวัตกรรมไปใช้และสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนานวัตกรรม

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 15.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น มีการลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และตอบคำถามด้วยตนเอง
- 15.2 นักเรียนสามารถลำดับเหตุการณ์สำคัญในพุทธประวัติได้ เช่น การประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพาน ที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน
- 15.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และสนุกกับกิจกรรม Wordwall และการเล่นบอร์ดเกม จึงมีทัศนคติต่อวิชาสังคมศึกษาที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน
- 15.4 นักเรียนสามารถนำหลักคำสอนจากพุทธประวัติไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ความกตัญญู ความอดทน และความมีเมตตาที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน
- 15.5 ครูมีนวัตกรรมที่เกิดจากการนำกิจกรรมมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในการถ่ายทอดความรู้ฝึกประสบการณ์ให้กับนักเรียนและขยายผลได้ที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน
- 15.6 ครูมีการพัฒนารูปแบบการสอนที่ทันสมัย น่าสนใจ เพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียนที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน
- 15.7 นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายของหลักสูตรรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่สอดคล้องอัตลักษณ์ของชุมชน

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ G-Part 5 Step ร่วมกับเกม Wordwall และบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธประวัติ	-	-	6,500	-
รวม			6,500	

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

18.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครู
ผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

สอดคล้อง

ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

เห็นชอบ

ให้ปรับปรุง

ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้อนุมัติ
(นายไวยวิทย์ บุญคำ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

**แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม**

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางลักขณา ภัควัฒน์...นายแดน บุญจาง
2. ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณท์จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง
...โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)
3. ระยะเวลาดำเนินการ วันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2569
4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
 - แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
 - แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
5. ประเภทของนวัตกรรม
 - 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
 - 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
 - 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
 - 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
 - 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
 - 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
 - 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
 - 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
 - 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ
6. สมรรถนะที่พัฒนา
 - 1. สมรรถนะพื้นฐาน
 - 1. ด้านภาษาไทย
 - 2. ด้านคณิตศาสตร์
 - 3. ด้านวิทยาศาสตร์
 - 4. ด้านภาษาอังกฤษ
 - 5. ด้านสังคมศึกษา
 - 6. ด้านการงานอาชีพ
 - 2. สมรรถนะหลัก
 - 1. การจัดการตนเอง

- 2. การคิดขั้นสูง
 - 3. การสื่อสาร
 - 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
 - 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
 - 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน
3. สมรรถนะอื่นๆ
- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ควบคู่กับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพเป็นสาระที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และพัฒนาเป็นทักษะอาชีพในอนาคตได้

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังขาดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ การวางแผนการทำงาน และการประยุกต์ใช้ความรู้กับบริบทของชุมชน การเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังเน้นการรับความรู้จากครูเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนึกปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองค่อนข้างจำกัด ส่งผลให้ความเข้าใจไม่ลึกซึ้งและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพขณะเดียวกัน ชุมชนท้องถิ่นมีทรัพยากรธรรมชาติและภูมิปัญญาที่หลากหลาย เช่น ไม้ไผ่ กะลามะพร้าว ใบตอง ผักตบชวา หรือวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร ซึ่งสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สร้างมูลค่าเพิ่มได้ หากผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและส่งเสริมแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า วางแผน ลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา และนำเสนอผลงานด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning by Doing) ของ John Dewey ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริง และพัฒนาทักษะผ่านประสบการณ์ตรง

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงเห็นความจำเป็นในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ที่ขาดการลงมือปฏิบัติ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ และเห็นคุณค่าของทรัพยากรในท้องถิ่นของตนเอง

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project- Based Learning : PBL) ให้สามารถเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

8.2 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุท้องถิ่นในชุมชน และสามารถนำมาประยุกต์สร้างเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม

8.3 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

8.4 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ และภาวะผู้นำผ่านกระบวนการทำโครงการร่วมกัน

8.5 เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพพื้นฐานและปลูกฝังแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการเบื้องต้นให้แก่ นักเรียน

8.6 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนโรงเรียนบ้านดงยาง

8.7 เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนกับบริบทจริงของชุมชน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

8.8 เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียน

8.9 เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

8.10 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนให้สอดคล้องกับ เป้าหมายการศึกษาของสถานศึกษา

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 ขึ้นไป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 80 ขึ้นไป สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อกลุ่ม

3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2569 ร้อยละ 85 ขึ้นไป มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับดีขึ้นไป

เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุท้องถิ่นในชุมชน และสามารถอธิบายคุณค่า ประโยชน์ และแนวทางการนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม
- 2) นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และสามารถแก้ปัญหาในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเองหรือร่วมกับกลุ่ม
- 3) นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ มีวินัย และสามารถวางแผนการทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ
- 4) นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานหรือผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นที่มีความเหมาะสมกับบริบทของชุมชน และสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมั่นใจ
- 5) นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า และมีเจตคติที่ดีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน
- 6) นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างชัดเจน
- 7) นักเรียนมีทักษะพื้นฐานด้านอาชีพ และมีแนวคิดริเริ่มในการต่อยอดผลิตภัณฑ์สู่การสร้างรายได้ในอนาคต
- 8) ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้แบบโครงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงยาง ปีการศึกษา 2569

ด้านเนื้อหา

การดำเนินงานนวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning : PBL) กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ดังนี้

1. ความหมายและความสำคัญของวัสดุท้องถิ่นในชุมชน
2. ประเภทและคุณสมบัติของวัสดุท้องถิ่นที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์
3. หลักการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เบื้องต้น
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ได้แก่ การตั้งคำถาม การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสรุปผล และการนำเสนอผลงาน
5. ทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์
6. การคำนวณต้นทุน กำไร และแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการเบื้องต้น
7. การนำเสนอผลงานและการสะท้อนผลการเรียนรู้

ด้านระยะเวลา

1 ตุลาคม 2568 – 30 กันยายน 2569

10. กรอบแนวคิด

1) ตัวแปรต้น (Independent Variable)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning : PBL) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1. การกำหนดปัญหา/ตั้งคำถาม
2. การวางแผนโครงการ
3. การศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติ
4. การสรุปผลและพัฒนาผลิตภัณฑ์
5. การนำเสนอและสะท้อนผลการเรียนรู้

2) กระบวนการดำเนินงาน

การเรียนรู้ผ่านการสร้างผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นโดยเน้นการทำงานกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง

3) ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
3. ทักษะการทำงานเป็นทีม
4. ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์
5. เจตคติที่ดีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. ทักษะพื้นฐานด้านอาชีพและแนวคิดผู้ประกอบการเบื้องต้น

11. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning : PBL)

แนวคิดการเรียนรู้แบบโครงการ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง จากสถานการณ์หรือปัญหาที่ใกล้ตัว ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า วางแผน ทดลอง ปรับปรุง และนำเสนอผลงานด้วยตนเอง

แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นที่ต้องอาศัยการคิดและการลงมือทำจริง

2) ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) – Jean Piaget

แนวคิดของเพียเจต์เชื่อว่า ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่มีความหมายเกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง การพัฒนาวัตกรรมการนี้จึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลอง สร้างชิ้นงาน และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

3) ทฤษฎีสังคมสร้างสรรค์ความรู้ (Social Constructivism) – Lev Vygotsky

แนวคิดของวีกอตสกีเน้นบทบาทของสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม การจัดกิจกรรมแบบโครงการที่ทำงานเป็นกลุ่ม จึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน

4) แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) – David Kolb

Kolb อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากวงจรประสบการณ์ ได้แก่ การลงมือทำ การสะท้อนคิด การสรุปแนวคิด และการนำไปทดลองใช้ใหม่ วัฏจักรนี้ให้นักเรียนลงมือผลิตชิ้นงานจริง สะท้อนผลการทำงาน และปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง

5) แนวคิดการพัฒนาทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการเบื้องต้น

การเรียนรู้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้ทรัพยากรในชุมชนอย่างคุ้มค่า ฝึกการคิดต้นทุน กำไร และการวางแผนการผลิต ซึ่งเป็นพื้นฐานของทักษะอาชีพในอนาคต

6) แนวคิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงชุมชน (Community-Based Learning)

การนำวัสดุท้องถิ่นมาใช้เป็นฐานการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาชุมชน เกิดความภาคภูมิใจ และสามารถต่อยอดองค์ความรู้สู่การพัฒนาชุมชนได้

12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P)	- บันทึกการประชุม - บทสรุปแนวคิดที่ศึกษา - แบบวิเคราะห์ผู้เรียน รายบุคคล	ตุลาคม 2568	ผู้บริหาร/ครูและ บุคลากรทุกคน
1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนจัดทำ นวัตกรรม			
1.2 กำหนดเป้าหมาย			
1.3 วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล			
1.4 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้าง นวัตกรรม			
1.5 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการทำ ชุดการเรียนรู้			

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนา นวัตกรรม 2.1 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์ จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดง ยาง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project- Based Learning : PBL) 2.2 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้	- คำสั่งคณะกรรมการ - นวัตกรรมการเรียนรู้ ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดง ยาง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบโครงงาน (Project- Based Learning : PBL) -แผนการจัดการเรียนรู้	ตุลาคม 2568	นางลักขณา ภัควันต์ นายแดน บุญจาง
3. ตรวจสอบประเมินผล (C) 3.1 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือวัด ประเมินผล 3.2 วัด ประเมินผลผู้เรียน 3.3 ดำเนิน การ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและ สรุปผล	- แบบประเมินนวัตกรรม - แบบสรุปผลการ ดำเนินงาน	พ.ย.2568 , ก.ค. 2569	นางลักขณา ภัควันต์ นายแดน บุญจาง
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา(A)	- รายงานผลการดำเนินงาน	กันยายน 2569	นางลักขณา ภัควันต์ นายแดน บุญจาง

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	รายการ	จำนวน
1	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กระบวยตักน้ำจากกะลามะพร้าว	1 แผน
2	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โคมไฟจากกะลามะพร้าว	1 แผน

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมไปใช้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

- ศึกษาหลักสูตร ตัวชี้วัด และวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง
- สำรวจวัสดุท้องถิ่นในชุมชนรอบโรงเรียนบ้านดงยาง
- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning : PBL)
- จัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และแบบประเมินผล

2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) ดังนี้

1. กำหนดปัญหา/ตั้งคำถาม

ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์วัสดุท้องถิ่น และตั้งคำถามว่าจะสามารถพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์อะไรได้บ้าง

2. วางแผนการทำโครงงาน

นักเรียนแบ่งกลุ่ม วางแผนการทำงาน กำหนดหน้าที่ และออกแบบผลิตภัณฑ์

3. ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติ

นักเรียนทดลอง สร้าง และพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นจริง

4. ตรวจสอบและปรับปรุงผลงาน

วิเคราะห์ข้อบกพร่อง ปรับแก้ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ

5. นำเสนอผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้

นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประเมินผลร่วมกัน

3. ชั้นประเมินผล

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน
2. ประเมินชิ้นงาน/ผลิตภัณฑ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ประเมินทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม
4. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

4. ชั้นสรุปและเผยแพร่ผล

1. สรุปผลการดำเนินงาน วิเคราะห์ผลสำเร็จและปัญหาอุปสรรค
2. จัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียนภายในโรงเรียน
3. เผยแพร่นวัตกรรมแก่ครูในสถานศึกษา หรือเครือข่ายโรงเรียน

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 15.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวัสดุท้องถิ่นและการพัฒนาผลิตภัณฑ์สูงขึ้น
- 15.2 นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นจากการลงมือปฏิบัติจริง
- 15.3 นักเรียนสามารถสร้างผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงานต่อกลุ่ม และสามารถอธิบายกระบวนการทำงานได้อย่างถูกต้อง
- 15.4 นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ และมีภาวะผู้นำที่เหมาะสมกับวัย
- 15.5 นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า และตระหนักถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน

15.6 นักเรียนมีทักษะพื้นฐานด้านอาชีพ และมีแนวคิดในการต่อยอดผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างรายได้ในอนาคต

15.7 ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้แบบโครงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทชุมชนได้อย่างเหมาะสม

15.8 โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปขยายผลในระดับชั้นอื่นได้

15.9 ชุมชนเกิดความร่วมมือกับโรงเรียน และมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงยาง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project- Based Learning : PBL)	-	-	8,000	-
รวม			8,000	

17. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)
2. การประเมินชิ้นงาน/ผลิตภัณฑ์	ประเมินด้าน <ul style="list-style-type: none"> • ความคิดสร้างสรรค์ • ความเหมาะสมของวัสดุท้องถิ่น • ความประณีตและความคงทน • การใช้งานได้จริง • การนำเสนอผลงาน 	แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric Score)
3. การประเมินทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	ประเมินด้าน <ul style="list-style-type: none"> • การวางแผนการทำงาน • ความรับผิดชอบ • การมีส่วนร่วม • การแก้ปัญหาร่วมกัน 	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
4. การประเมินคุณลักษณะและเจตคติ	ประเมินด้าน	แบบประเมินเจตคติ/ แบบสอบถามความพึงพอใจ

	<ul style="list-style-type: none"> • ความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น • ความสนใจในการเรียนรู้ • ความพึงพอใจต่อกิจกรรมโครงการ 	
5. การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)	นักเรียนเขียนสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจบกิจกรรม เพื่อประเมินความเข้าใจ และพัฒนาการด้านความคิด	

ลงชื่อ ลักขณา ภัควินต์ ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นางลักขณา ภัควินต์)
 ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ แดน บุญจาง ผู้พัฒนานวัตกรรม
 (นายแดน บุญจาง)
 ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

18.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบ
พัฒนานวัตกรรม

สอดคล้อง

ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

เห็นชอบ

ให้ปรับปรุง

ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้อนุมัติ

(นายไวยวิทย์ บุญคำ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม.....นางสาวศุภวรรณ ศุภขร และนางสาวรินทร์จิรา ภาวนานันท์.....
2. ชื่อนวัตกรรม.....การพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบันไดงู.....
3. ระยะเวลาดำเนินการ.....วันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2569.....

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 02 นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
- 03 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยี
- 04 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการ
- 05 นวัตกรรมด้านกิจกรรมและโครงการ
- 06 นวัตกรรมด้านลดความเหลื่อมล้ำ
- 07 นวัตกรรมด้านด้านการนิเทศภายใน
- 08 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 09 นวัตกรรมด้านการประกันคุณภาพ

6. สมรรถนะที่พัฒนา

1. สมรรถนะพื้นฐาน

1. ด้านภาษาไทย
2. ด้านคณิตศาสตร์
3. ด้านวิทยาศาสตร์
4. ด้านภาษาอังกฤษ
5. ด้านสังคมศึกษา
6. ด้านการงานอาชีพ

2. สมรรถนะหลัก

1. การจัดการตนเอง
2. การคิดขั้นสูง

- 3. การสื่อสาร
 - 4. การรวมพลังทำงานเป็นทีม
 - 5. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
 - 6. การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน
3. สมรรถนะอื่นๆ
- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
 - 2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร การศึกษา และการเข้าถึงองค์ความรู้ ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การมีคลังคำศัพท์ พื้นฐานที่เพียงพอ ทั้งคำนามพื้นฐาน (Nouns) คำกริยาพื้นฐาน (Verbs) และคำวิเศษณ์ (Adjectives) ถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์จำกัด จะส่งผลให้ไม่สามารถสร้างประโยคหรือทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังมีปัญหาในการจดจำและนำ คำศัพท์พื้นฐานไปใช้ได้ถูกต้อง ขาดแรงจูงใจในการทบทวนคำศัพท์ และมักลืมคำศัพท์เมื่อไม่ได้ใช้อย่าง ต่อเนื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบเดิมที่เน้นการท่องจำหรือทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ อาจไม่สอดคล้องกับ ธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งต้องการกิจกรรมที่สนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ และกระตุ้นความสนใจ

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมี ความหมายและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยการนำ “เกมบันไดงู” มาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเกมที่มีกติกาเข้าใจง่าย สนุกสนาน และสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับคำถามหรือ ภารกิจเกี่ยวกับคำนาม คำกริยา และคำวิเศษณ์ในแต่ละช่องของกระดานเกมได้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการ เล่น เกิดการทบทวนซ้ำโดยไม่รู้สึกรู้สึกระหว่างเล่น ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิด และการทำงานร่วมกัน

การพัฒนานวัตกรรมการเกมบันไดงูเพื่อพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน ช่วยเพิ่มปริมาณและความคงทนในการ จดจำคำศัพท์ ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนา ทักษะทางภาษาขั้นสูงในระดับชั้นต่อไป

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อพัฒนาเกมบันไดงูเป็นสื่อวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ คำนามพื้นฐาน คำกริยาพื้นฐาน และคำวิเศษณ์ของนักเรียน

8.2 เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการจดจำคำศัพท์ เข้าใจความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและเชื่อมโยงความหมายกับภาษาไทยและภาษาถิ่นได้อย่างถูกต้อง

8.3 เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม

9. กลุ่มเป้าหมาย / ขอบเขต

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน และนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน และนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน สามารถจดจำคำศัพท์ เข้าใจความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคำนามพื้นฐาน คำกริยาพื้นฐาน และคำวิเศษณ์ และเชื่อมโยงความหมายกับภาษาไทย และภาษาถิ่นได้อย่างถูกต้อง

ขอบเขต

ด้านประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน และนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน

ด้านเนื้อหา

การพัฒนาวัตกรรมการเกมบันไดงูครั้งนี้ มุ่งเน้นเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยกำหนดขอบเขตเนื้อหา ดังนี้

1. คำศัพท์ประเภทคำนาม (Nouns)

คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ สถานที่ และสิ่งแวดล้อม รอบตัวนักเรียน เช่น family, school, animal, food, classroom objects เป็นต้น

2. คำศัพท์ประเภทคำกริยา (Verbs)

คำกริยาพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และสามารถนำไปสร้างประโยคง่าย ๆ ได้ เช่น run, eat, read, write, play, sleep เป็นต้น

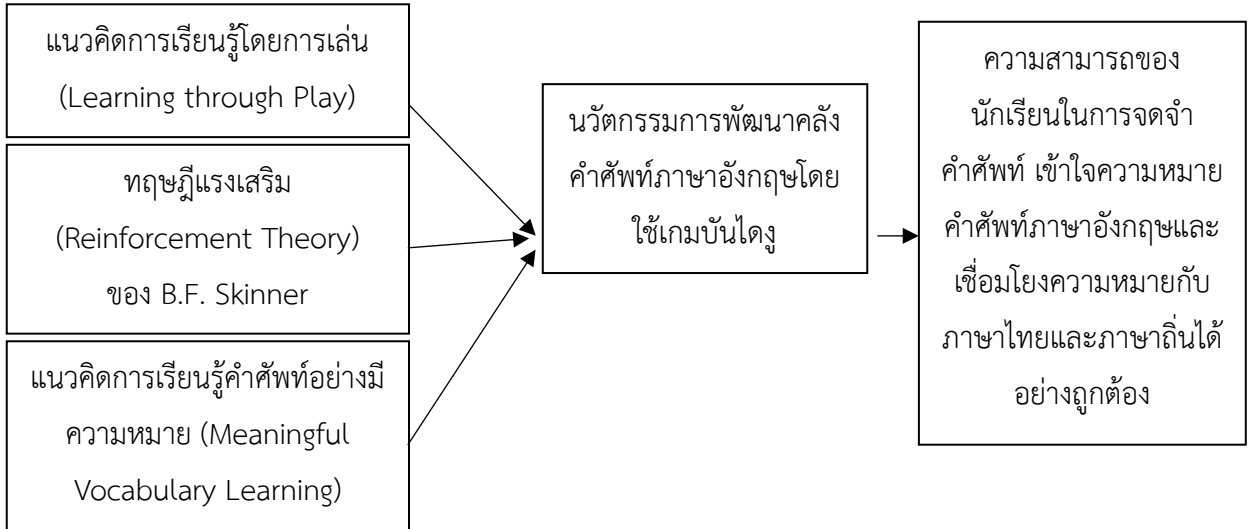
3. คำศัพท์ประเภทคำวิเศษณ์ (Adjectives)

คำคุณศัพท์พื้นฐานที่ใช้บอกลักษณะ สี ขนาด และคุณสมบัติทั่วไป เช่น big, small, tall, short, happy, sad, red, blue เป็นต้น

ด้านระยะเวลา

วันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2569

10. กรอบแนวคิด



11. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. แนวคิดการเรียนรู้โดยการเล่น (Learning through Play)

แนวคิดการเรียนรู้โดยการเล่นเชื่อว่าการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก โดยเฉพาะในวัยประถมต้น การจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย การนำเกมบันไดงูมาประยุกต์ใช้จึงสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน และช่วยให้การทบทวนคำศัพท์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยไม่สร้างความตึงเครียด

2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ Jean Piaget

ทฤษฎีของเพียเจต์อธิบายว่า เด็กเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา (Assimilation และ Accommodation) การใช้เกมบันไดงูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ และตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมได้อย่างมีความหมาย

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Lev Vygotsky

วีก็อตสกีเน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาการเรียนรู้ โดยเฉพาะแนวคิด “เขตพัฒนาการใกล้เคียง” (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งอธิบายว่าผู้เรียนสามารถพัฒนา

ความสามารถได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อน การจัดกิจกรรมเกมแบบกลุ่มช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ การช่วยเหลือกัน และการใช้ภาษาในการสื่อสาร ส่งผลให้การเรียนรู้คำศัพท์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ทฤษฎีแรงเสริม (Reinforcement Theory) ของ B.F. Skinner

ทฤษฎีของสกินเนอร์อธิบายว่า พฤติกรรมที่ได้รับแรงเสริมทางบวกจะมีแนวโน้มเกิดซ้ำ การให้รางวัล คะแนน การเลื่อนขั้นบันได หรือคำชมเชยในเกม ถือเป็นแรงเสริมทางบวกที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนพยายามตอบคำถามและทบทวนคำศัพท์อย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการจดจำและการใช้คำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ

5. แนวคิดการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีความหมาย (Meaningful Vocabulary Learning)

การเรียนรู้คำศัพท์จะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย มีการใช้ซ้ำ และเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง การออกแบบกิจกรรมในเกมบันไดงูให้มีการจับคู่ภาพกับคำ การสร้างประโยคง่าย ๆ และการตอบคำถามเชิงสถานการณ์ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

12. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม / การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. การเตรียมการและวางแผนดำเนินการ (P) 1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผนจัดทำนวัตกรรม 1.2 กำหนดเป้าหมาย 1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม	-บันทึกข้อความ -บันทึกการประชุม	ตุลาคม 2568	ผู้บริหาร/ครูและบุคลากรทุกคน
2. การดำเนินการ (D) สร้าง/พัฒนานวัตกรรม 2.1 สร้าง/พัฒนานวัตกรรมการพัฒนาคัลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบันไดงู จำนวน 3 ชุด ได้แก่ - เกมบันไดงู ชุดค่านาม - เกมบันไดงู ชุดคำกริยา - เกมบันไดงู ชุดคำวิเศษณ์	- คำสั่งคณะกรรมการ - คู่มือการใช้นวัตกรรม การพัฒนาคัลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบันไดงู - แผนการจัดการเรียนรู้ - บันทึกหลังสอน	ตุลาคม 2568	นางสาวศุภวรรณ ศุภษร นางสาวรินทร์จิรา ภาณานันท์
3. ตรวจสอบประเมินผล (C) 3.1 วางกรอบการประเมินนวัตกรรมการศึกษา 3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ	- แบบประเมินนวัตกรรม - แบบสรุปผลการดำเนินงาน	สิงหาคม 2569 กันยายน 2569	นางสาวศุภวรรณ ศุภษร นางสาวรินทร์จิรา ภาณานันท์

ขั้นตอน / กิจกรรม	เครื่องมือ บันทึกข้อมูล	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
3.3 ดำเนิน การ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูล และสรุปผล			
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา (A)	- รายงานผลการ ดำเนินงาน	กันยายน 2569	นางสาวศุภวรรณ ศุภษร นางสาวรินทร์จิรา ภานานันท์

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	รายการ	จำนวน
1	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำนามในชีวิตประจำวัน	2 แผน
2	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำกริยาในชีวิตประจำวัน	2 แผน
3	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำวิเศษณ์	2 แผน
4	เกมบันไดงู	3 ชุด
5	แบบทดสอบ (K)	30 ข้อ
6	แบบประเมินทักษะการอ่าน (P)	10 ข้อ
7	แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้ (A)	10 ข้อ

14. การนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมเกมบันไดงูเพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นเตรียมการ

- 1.1 ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
- 1.2 คัดเลือกคำศัพท์ประเภทคำนามพื้นฐาน คำกริยาพื้นฐาน และคำวิเศษณ์ ให้เหมาะสมกับวัย
และระดับความสามารถของผู้เรียน
- 1.3 ออกแบบกระดานเกมบันไดงู โดยกำหนดช่องคำถาม/ภารกิจ เช่น การอ่านออกเสียงคำศัพท์
การบอกความหมาย การจับคู่ภาพกับคำ หรือการแต่งประโยคง่าย ๆ
- 1.4 เตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม ได้แก่ กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน บัตรคำ และใบงาน
เสริม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 2.1 ครูทบทวนคำศัพท์พื้นฐานก่อนเริ่มกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียน
- 2.2 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-4 คน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 2.3 อธิบายกติกาการเล่นเกมนันโด และสาธิตวิธีการเล่นให้เข้าใจตรงกัน
- 2.4 ให้นักเรียนผลัดกันทอยลูกเต๋าและเดินตามจำนวนแต้ม เมื่อหยุดในแต่ละช่องต้องปฏิบัติตามภารกิจเกี่ยวกับคำศัพท์ หากตอบถูกต้องจะได้อยู่ในช่องนั้นหรือเลื่อนขึ้นบันได แต่หากตอบไม่ถูกต้องอาจต้องหยุดหรือถอยตามกติกาที่กำหนด
- 2.5 ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ เสริมแรงทางบวก และแก้ไขการออกเสียงหรือการใช้คำศัพท์ให้ถูกต้อง

ขั้นสรุปและประเมินผล

- 3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม
- 3.2 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหรือใบงานหลังเรียน เพื่อประเมินความรู้และความก้าวหน้า
- 3.3 ประเมินความพึงพอใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

15. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 15.1 ครูผู้สอนมีสื่อเกมนันโดที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ มีเนื้อหาครอบคลุมคำศัพท์ประเภทคำนามพื้นฐาน คำกริยาพื้นฐาน และคำวิเศษณ์ เหมาะสมกับนักเรียน และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อนวัตกรรมในการส่งเสริมคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 15.2 นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ เข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถเชื่อมโยงความหมายกับภาษาไทยและภาษาถิ่นได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารและสร้างประโยคง่าย ๆ ได้เหมาะสมตามระดับชั้น
- 15.3 นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น มีความสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

16. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	งบลงทุน
นวัตกรรมการพัฒนาคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมนันโด	-	-	6,000	-
รวม			6,000	

17. การวัดและประเมินผล

วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
ครูผู้สอนมีสื่อเกมบันไดงูที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบมีเนื้อหาครอบคลุมคำศัพท์ประเภทคำนาม พื้นฐาน คำกริยาพื้นฐาน และคำวิเศษณ์ เหมาะสมกับนักเรียน และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อวัตกรรมการส่งเสริมคลังคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ	พิจารณาด้านเนื้อหา ความ สอดคล้องกับตัวชี้วัด ความถูกต้อง ของคำศัพท์ ความเหมาะสมกับวัย ความสวยงาม และความสะดวกใน การนำไปใช้	แบบประเมิน คุณภาพสื่อ
นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ เข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถเชื่อมโยงความหมายกับภาษาไทย และภาษาถิ่นได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้สามารถ นำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารและสร้างประโยค ง่าย ๆ ได้เหมาะสมตามระดับชั้น	ประเมินความรู้คำศัพท์ก่อนเรียน และหลังเรียน	แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน (ก่อน-หลัง เรียน)
นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น มีความสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ เรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการ เรียนภาษาอังกฤษ	สำรวจความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับความสนุก ความเข้าใจ และความต้องการใช้สื่อในครั้ง ต่อไป	แบบสอบถามความพึง พอใจของนักเรียน

ลงชื่อ ศุภวรรณ ศุภสร ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวศุภวรรณ ศุภสร)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ รินทร์จิรา ภาณานันท์ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวรินทร์จิรา ภาณานันท์)
ตำแหน่ง ครู

18. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

18.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ ผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(✓) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(✓) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

(✓) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

18.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการและสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(✓) สมรรถนะตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(...) อื่นๆ...

18.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และประชาสังคม

18.4 ความสอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบ
พัฒนาหลักสูตร

สอดคล้อง

ไม่สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

เห็นชอบ

ให้ปรับปรุง

ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ ไวยวิทย์ บุญคำ ผู้อนุมัติ

(นายไวยวิทย์ บุญคำ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงยาง

๑๗. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑	ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน ๖ ด้าน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ร้อยละ ๘๐	วัดและประเมินผลการ เรียนรู้	แบบวัดและประเมินผล การเรียนรู้
๒	ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ร้อยละ ๘๐	ประเมินผลคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	แบบประเมินผล คุณลักษณะอันพึงประสงค์
๓	ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม ร้อยละ ๙๐	นิเทศภายในสถานศึกษา	แบบนิเทศภายใน สถานศึกษา

ส่วนที่ ๔

การบริหารจัดการที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การจัดทำแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษา ปีงบประมาณ ๒๕๖๙ เป็นเครื่องมือสำคัญในการปฏิบัติงานเพื่อส่งมอบผลผลิต การให้บริการการศึกษาที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โรงเรียนบ้านดงยาง จึงได้กำหนดทิศทางการพัฒนาและกระบวนการนำแผนสู่การปฏิบัติ ดังนี้

๑. การกระจายอำนาจการบริหารจัดการและสร้างเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา

โรงเรียนบ้านดงยาง กระจายอำนาจการบริหารจัดการให้ผู้ปกครอง ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วม เพื่อร่วมกันพัฒนาคุณภาพการศึกษา ตามบริบทและความต้องการของชุมชน โดยโรงเรียนบ้านดงยาง มอบหมายให้คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๑๘ ท่าน กำกับดูแล การพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน รวมทั้งสนับสนุนงบประมาณ เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียนในแผนปฏิบัติการเป็นประจำทุกปี

๒. การมีส่วนร่วมบริหารจัดการของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

โรงเรียนบ้านดงยาง บริหารจัดการตามภารกิจของโรงเรียน โดยมีคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการบริหารจัดการเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา

๓. การให้ความร่วมมือร่วมใจของบุคลากรในสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านดงยาง มีกิจกรรมเพื่อหลอมรวมความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ในการปฏิบัติงานเพื่อนำไปสู่การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ โดยจัดให้มีกิจกรรมการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ การศึกษาดูงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ การจัดประชุมบุคลากรของโรงเรียน เป็นประจำทุก ๆ เดือน

๔. การเสริมสร้างความเข้มแข็งให้สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านดงยาง โดยหัวหน้างานฝ่ายวิชาการและผู้บริหารสถานศึกษาติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาของครูโดยจัดทำโครงการนิเทศ เพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษา โดยมุ่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในสถานศึกษา จำนวน ๑๗ คน ใช้รูปแบบการนิเทศแบบกัลยาณมิตรและแบบผู้ชี้แนะ (Coaching Supervision) เป็นพลังขับเคลื่อนและกลไกในการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาให้รองรับนโยบายและยุทธศาสตร์ของหน่วยงานต้นสังกัด รวมทั้ง ภารกิจและบทบาทของศึกษานิเทศก์ตามกรอบโครงสร้างการบริหารงานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕. การกำกับติดตาม ควบคุมและประเมินผลการปฏิบัติงาน

โรงเรียนบ้านดงยาง ได้ดำเนินการจัดทำข้อตกลงร่วมกับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อสร้างพันธสัญญาในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นประจำทุกปี โดยข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จะทำข้อตกลงการให้บริการการศึกษาขั้นพื้นฐานแก่ประชาชน (Agreement for Public Service delivery on Base Education) กับผู้อำนวยการสถานศึกษา และแต่งตั้งคณะกรรมการ เพิ่มประสิทธิภาพและประเมินผลการปฏิบัติงานของข้าราชการครูในรอบ ๖ เดือน และนำไปใช้ในการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ การพิจารณาเลื่อนเงินเดือน

ทั้งนี้ การบริหารงบประมาณให้คำนึงถึงความคุ้มค่า คุ้มค่า ประหยัด และเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนสูงสุด สอดคล้องกับกลยุทธ์ จุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศึกษาธิการจังหวัดอุบลราชธานี และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยการดำเนินงานต้องถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของงบประมาณและระเบียบวิธีการบริหารงบประมาณ การเงิน การคลัง

