



แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมของสถานศึกษา สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

การพัฒนาการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือเป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษามาปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ จึงได้กำหนดแผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ มีภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยจะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชุมชน พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกชั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีการมีภาคีเครือข่ายร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรมจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน	1
1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน	1
1.1 ข้อมูลทั่วไป	1
1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร	1
1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา	1
1.4 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้ห้องสมุดแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน	2
1.5 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน	2
1.6 ขอบข่ายความรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน	4
1.7 ข้อมูลนักเรียน	5
1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน	5
1.9 กรอบการบริหารงาน	7
1.10 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ	8
1.11 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)	8
1.12 พันธกิจ (Mission)	9
1.13 เป้าประสงค์ (Goal)	9
แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	10
นวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาและครู	14



1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ตั้ง 148 หมู่ 3 ตำบลขี้เหล็ก อำเภอเมือง
จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 094 - 2900115 E-mail : swangnongsea@gmail.com
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 2 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3) มีเขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านสว่าง บ้านหนองเสือ

1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ - สกุลผู้บริหาร

นางวิภาดา สีหาบุตร วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 0898254371

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2568 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นายปวีร์ศรี มุสิกกา ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางนวลศิริ กออินทร์ ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ตั้งอยู่ หมู่ที่ 3 บ้านสว่างตำบลขี้เหล็กอำเภอเมืองอุบลราชธานี
จังหวัดอุบลราชธานี เดิมชื่อ “โรงเรียนบ้านสว่าง” เปิดทำการเรียนการสอนเมื่อเดือนพฤษภาคม 2483
ณ ศาลาวัดบ้านสว่าง ทางราชการแต่งตั้งให้นายวัน พรหมิ่ง ดำรงตำแหน่งครูใหญ่คนแรก พ.ศ. 2504 ได้รับ
งบประมาณในการก่อสร้างอาคารเรียน บนเนื้อที่ 8 ไร่ 1 งาน 73 ตารางวา ด้านทิศใต้วัดบ้านสว่าง และได้
เปิดทำการเรียนการสอนเต็มรูปแบบระดับชั้นอนุบาล ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พ.ศ. 2520 ได้รับ
งบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ ป.1 ซ โรงอาหาร เสาธงชาติเหล็ก อาคารอเนกประสงค์ ส้วม และรั้ว
โรงเรียน บ่อน้ำบาดาล

พ.ศ. 2521 โอนสถานศึกษาไปสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ
กระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. 2538 ได้รับอนุมัติให้เข้าโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา เปิดสอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

พ.ศ. 2547 โอนสถานศึกษาไปสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการทางราชการได้มีแต่งตั้งบุคลากรครูมาดำรงตำแหน่งในโรงเรียน อย่างครบถ้วนตาม
หลักเกณฑ์ โดยได้มีการผลัดเปลี่ยน หมุนเวียน มาทำหน้าที่ในโรงเรียนนี้กว่า 100 คน ซึ่งบุคลากรที่มาปฏิบัติ
หน้าที่ ตามวาระดังกล่าว ก็ได้มีการปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอน พร้อมทั้งอาคารสถานที่ได้อย่าง
ต่อเนื่อง เช่น มีการจัดทำสนามกีฬา พุทธสถาน ถังเก็บน้ำฝน สร้างส้วม ปรับปรุงสนามเด็กเล่น รั้ว ป้าย
ชื่อโรงเรียน ปรับปรุงต่อเติมอาคารเรียน อาคารประกอบการ ห้องผู้บริหาร ห้องประชุม ห้องพิเศษ ห้อง
คอมพิวเตอร์ สร้างสนามฟุตบอล การขยายเฟรสปิไฟฟา จัดทำโครงการน้ำดื่มบาดาลน้ำทิพย์เพื่ออาหารกลางวัน
จัดทำลานเวทีกลางแจ้งเพื่อชุมชน ปรับปรุงห้องอนุบาลติดเครื่องปรับอากาศห้องพิเศษทุกห้องการสร้าง



อาคารเรียนแบบ สปช105/29 เป็นต้น ซึ่งงบประมาณได้รับจากทางราชการ และจากการสนับสนุนของผู้ปกครองและชุมชน

ปัจจุบัน นางวิภาดา สีหาบุตร ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนคนที่ 17 จัดการศึกษา

ตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัย-มัธยมศึกษาปีที่3 มีนักเรียนทั้งหมด 132 คน ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาจำนวน 17 คน

สภาพปัจจุบัน

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือตั้งอยู่ หมู่ที่ 3 บ้านสว่างตำบลชีเหล็กอำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับการศึกษา/ปฐมวัย-มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนทั้งหมด 132 คน ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาจำนวน 17 คน

ปัจจุบันผู้อำนวยการโรงเรียนชื่อนางวิภาดา สีหาบุตร ดำรงตำแหน่งโรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึงปัจจุบัน

2) **ที่ตั้งโรงเรียน** บ้านเลขที่ 148 หมู่ 3 ตำบลชีเหล็ก อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000

3) **เขตบริการ / เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านสว่าง บ้านหนองเสือ

4) สภาพชุมชน

สภาพของชุมชนโดยรอบ เป็นชุมชนที่เก่าแก่ ประชากรมีอาชีพหลากหลาย ค้าขาย เกษตรกรรม ทำสวนพริกทำสวนครัวประชากรส่วนใหญ่ฐานะปานกลาง ถึงยากจน ประชากรส่วนใหญ่เป็นชนพื้นเมืองอีสาน ภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นภาษาถิ่นอีสาน ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ การดำเนินชีวิตจึงเป็นไปตามพระธรรมคำสอนของศาสนา วัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ

1.4 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและการใช้ห้องแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน (นอกห้องสมุด) และแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียนพร้อมสถิติการใช้

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน	สถิติการใช้	แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน	สถิติการใช้
ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)	ชื่อแหล่งเรียนรู้	(จำนวนครั้ง/ปี)
1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	100	1. สถานีอนามัย	15
2. ห้องภาษาอังกฤษ	150	2. วัดบ้านสว่าง	20
3. ห้องพยาบาล	100		
4. ห้องศาสตร์พระราชา	100		
5. สวนผักปลอดสารพิษ	130		
6. สวนเกษตรโรงเรียน	100		
7. โรงอาหาร	200		
8. สนามกีฬา	150		

1.5 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

จุดแข็ง (Strength)

1) สถานศึกษามีการกำหนดวิสัยทัศน์ยุทธศาสตร์ และเป้าหมายที่ชัดเจนและสอดคล้องกับแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ



- 2) สถานศึกษามีโครงสร้างองค์การบริหารงาน ชัดเจน
- 3) โรงเรียนมีการใช้ระบบ ICT เข้ามาใช้ในการ ปฏิบัติงานและการติดต่อสื่อสาร
- 4) ความร่วมมือของบุคลากรเข้มแข็ง
- 5) โรงเรียนมีการประสานกับหน่วยงานอื่นในการ พัฒนาโรงเรียน
- 6) บุคลากรมีประสบการณ์ในการจัดการเรียน การสอน
- 7) โรงเรียนมีอาคารสถานที่ ห้องพิเศษที่ทันสมัย เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพดีขึ้น
- 8) โรงเรียนมีการจัดหา ผลิตภัณฑ์การสอน ICT ที่ หลากหลาย เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ตามความสนใจ ความสามารถ และความ ถนัดของตนเอง
- 9) โรงเรียนจัดซื้อสื่อ วัสดุครุภัณฑ์อย่างถูกต้อง ตามระเบียบของการจัดซื้อ และรณรงค์ให้ใช้ วัสดุ พหุวิทยาการอย่างคุ้มค่า
- 10) โรงเรียนมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ตามระเบียบการบริหารองค์กรที่เป็นนิติบุคคล มีความชัดเจน มีการส่งเสริมให้ครูได้พัฒนา ตนเอง เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติงานอย่างเต็ม ศักยภาพ ส่งผลให้นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างมีมาตรฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน ของโรงเรียน
- 11) โรงเรียนส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาตนเอง ของบุคลากร เพื่อความรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ ส่งผล ให้นักเรียนได้รับการถ่ายทอดความรู้อย่าง หลากหลายและทันเหตุการณ์
- 12) โรงเรียนบริหารจัดการโดยให้บุคลากรมีส่วนร่วม ร่วมในการคิดวางแผนและเปิดโอกาสให้ทำงาน ตามความสามารถ ทำให้การทำงานมีคุณภาพดี

จุดอ่อน (Weakness)

1. ระบบการนิเทศติดตามไม่ต่อเนื่องขาดประสิทธิภาพ
2. บุคลากรบางส่วนขาดความรู้ความชำนาญด้าน ICT
3. นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีที่เน้นความบันเทิงมากกว่าการศึกษาหาความรู้
4. ครูยังใช้ความรู้ความสามารถไม่เต็มศักยภาพ

โอกาส (Opportunity)

1. ชุมชน ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นอย่างดี
2. ชุมชนมีการบริการและเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้น เอื้อต่อ การเรียนรู้ตนเองที่ หลากหลายมากขึ้น
3. นโยบายเรียนฟรีตั้งแต่แรกเกิดจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีส่วนเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

อุปสรรค (Threat)

ปัจจัยภายนอกสถานศึกษา

1. ฐานะทางเศรษฐกิจผู้ปกครอง ชุมชนในเขตบริการ ส่วนมากจะประกอบอาชีพลูกจ้างรายวันทำให้มีข้อจำกัดเรื่องเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมบางครั้ง
2. มีการใช้เทคโนโลยีในทางลบ เช่น เล่นเกม เล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป
3. นโยบายด้านการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ส่งผลต่อความต่อเนื่องในการบริหารจัดการศึกษา
4. สภาพแวดล้อมในชุมชนมีแหล่งอบายมุข



1.6 ขอบข่ายความรับผิดชอบ บทบาทหน้าที่ของโรงเรียน

วิธีการบริหารและการจัดการ

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ เป็นโรงเรียนของรัฐ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จึงเป็นองค์กรที่เป็นทางการประเภทบริการ ลักษณะโครงสร้างของระบบบริหารเป็นไปตามหลักการของระบบราชการ โดยมีพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 และระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคล พ.ศ. 2546 เป็นกรอบแนวคิดโดยยึดภารกิจหน้าที่ ความคล่องตัวในการบริหารจัดการกำหนดเป็นโครงสร้างของระบบบริหารได้ดังนี้

1) **คณะกรรมการสถานศึกษา** ที่มาจากหลายฝ่าย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้แทนผู้ปกครอง ผู้แทนครู ผู้แทนองค์กรชุมชนผู้แทนองค์กรส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่า ผู้แทนผู้นำทางศาสนา โดยมีผู้อำนวยการสถานศึกษาของโรงเรียนเป็นกรรมการและเลขานุการ อยู่ในตำแหน่งคราวละ 4 ปี ซึ่งมีกฎกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการสรรหา และการพ้นจากตำแหน่ง

2) **หลักการตัดสินใจโดยองค์คณะบุคคล** การบริหารจัดการของโรงเรียนที่เป็นเรื่องสำคัญ กระทรวงกำหนดให้เป็นหน้าที่ของกรรมการสถานศึกษา เช่น การกำหนดนโยบาย และแผนพัฒนาการศึกษาแผนปฏิบัติการประจำปี ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังมีเรื่องมาตรฐานคุณภาพการศึกษา การประกันคุณภาพภายในที่คณะกรรมการจะต้องร่วมตัดสินใจร่วมกับบุคลากรในโรงเรียน

3) **การกระจายอำนาจ** มีการกระจายอำนาจในการปฏิบัติรับผิดชอบและตัดสินใจ ให้คณะกรรมการสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลที่ต้องการแก่นักเรียนอย่างแท้จริง

4) **สายการบังคับบัญชา และช่วงการบังคับบัญชา** จะไม่กว้างไม่ยาวเกินไป มีความเหมาะสมกับขนาดขององค์กรและลักษณะงาน การประสานสัมพันธ์ เป็นไปทั้งแนวราบแนวตั้ง

5) **หลักประสิทธิผล** จากโครงสร้างจะยึดผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด การดำเนินงานกระบวนการบริหาร จัดเพื่อพัฒนาตัวผู้เรียนโดยมีงานหลัก คือ การจัดการเรียนการสอนและการสนับสนุนการเรียนการสอนเป็นงานรอง

6) **หลักประสิทธิภาพ** จัดแบ่งงาน และกรอบงานยึดภารกิจของโรงเรียนเป็นหลัก และเกิดความคล่องตัว ประหยัดค่าใช้จ่าย และผลลัพธ์ที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ ตามที่ต้องการทุกฝ่าย

ลักษณะงานประกอบด้วย คณะกรรมการ ผู้บริหาร กลุ่มงาน ดังนี้

1) **คณะกรรมการ** มี 4 ชุด คือ คณะกรรมการสถานศึกษา มีหน้าที่ในการบริหารจัดการ คณะกรรมการประกันคุณภาพ คณะกรรมการปรับปรุงประสิทธิภาพ และคณะกรรมการการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นทีมงานของผู้บริหารโรงเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้อง

2) **การบริหารจัดการของผู้บริหาร** ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนทำหน้าที่รับผิดชอบควบคุม กำกับติดตาม ประเมินผล การบริหารจัดการโรงเรียน

3) **กลุ่มงานแบ่งเป็น 4 กลุ่ม** ประกอบด้วย กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานงบประมาณ กลุ่มบริหารงานบุคลากร กลุ่มบริหารงานทั่วไป

4) **ผู้รับผิดชอบงาน**จะเป็นข้าราชการครู ลักษณะงานจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นงานหลัก และรับผิดชอบในงานกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานสนับสนุนงานการเรียนการสอน



1.7 ข้อมูลนักเรียน

ในปี พ.ศ.2568 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 132 คน จำนวน 11 ห้องเรียน มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา 15 คน ดังนี้

ข้อมูลนักเรียน (ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน ของปีการศึกษาปัจจุบัน) จำนวนนักเรียนในเขตพื้นที่บริการทั้งสิ้น 136 คน

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน			ครูประจำชั้น
	ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล 2	8	6	14	นางสาวสุพิชญาภรณ์ พรหมจำปา
อนุบาล 3	4	4	8	นางกรรณิการ์ แก่นการ
รวม	12	10	22	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	5	7	12	นางสาวลมัย ผลศักดิ์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	7	10	17	นางอนุธิดา บุญเทศ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	1	4	5	นางสาววิไลลักษณ์ สุดสะอาด นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	6	4	10	นางนงคราญ บัวใหญ่
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	4	4	8	นางสาวสุวิษา ผิวทอง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	6	9	15	นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย
รวม	29	38	67	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	10	9	19	นางสาวดลดาวัลย์ ดาราคำ นายเจนณรงค์ บาดสุวรรณ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	11	5	16	จ.ส.อ.ปวีร์ศรี มุสิกกา นายวิชรา สมทรัพย์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	8	4	12	นางนวลศิริ กออินทร์ นางสาวธัญท์ สัตย์ธรรม
รวม	29	18	47	
รวมทั้งสิ้น	70	66	136	

1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 ตุลาคม 2568)

ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	อายุราชการ	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
1	นางวิภาดา สีหาบุตร	48		ผู้อำนวยการ/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ. ศษ.ม.	-วิทยาศาสตร์ -การบริหารการศึกษา	-
2	นายปวีร์ศรี มุสิกกา	58	30	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	พลศึกษา	ไทย,พลละ,สุขศึกษา ม.1-3
3	นางนวลศิริ กออินทร์	59	31	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	สังคมศึกษา	สังคม,ประวัติ,ไทย ม.1-3



ที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	อายุราชการ	ตำแหน่ง/วิทยฐานะ	วุฒิ	วิชาเอก	สอนวิชา/ชั้น
4	นางอนุธิดา บุญเพชร	60	32	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	สังคมศึกษา	ไทย,คณิต, วิทย์,อังกฤษ ป.2
5	นางสาวปัญญาพร บุผาพรหม	60	31	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	การประถมศึกษา	ไทย,คณิต,สุข ศึกษา,ศิลปะ ป.4-6
6	นางนงคราญ บัวใหญ่	58	26	ครู/ชำนาญการพิเศษ	คช.บ.	การประถมศึกษา	คณิต,ไทย, การงานฯ ป.4
7	นายวิศิรา สมทรัพย์	54	27	ครู/ชำนาญการพิเศษ	ค.บ.	คณิตศาสตร์	วิทยาการคำนวณ, การงาน,ต้าน ทุจริต ป.1 - ม.3
8	นางกรรณิการ์ แก่นการ	52	18	ครู/ชำนาญการ	คช.บ.	นาฏศิลป์	อนุบาล 3
9	นางสาวสุวิษา ผิวทอง	38	9	ครู/ชำนาญการ	ศศ.บ	ภาษาอังกฤษ	ภาษาอังกฤษ ป.4 - ม.3
10	นางสาวธานัท สัตย์ธรรม	36	11	ครู/ชำนาญการ	ค.บ	วิทยาศาสตร์	วิทยาศาสตร์ ป.4 - ม.3
11	นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย	31	7	ครู/ชำนาญการ	ค.บ ค.ม.	สังคมศึกษา หลักสูตรและการ จัดการเรียนการ สอน	สังคม,ประวัติ,ไทย ป.4-6
12	นางสาวดาววัลย์ ดาราคำ	34	4	ครู คศ.1	วท.บ	คณิตศาสตร์	คณิต,การงานฯ ป.6 - ม.3
13	นางสาวสุพิชญาภรณ์ พรหมจำปา	28	4	ครู คศ.1	ค.บ.	ปฐมวัย	อนุบาล 2
14	นายเจนณรงค์ บาดสุวรรณ	32	3	ครู คศ.1	ศ.บ	ดนตรีศึกษา	การงานฯ,พละ, ดนตรี ป.1-ม.3
15	นางสาวลมัย ผลศักดิ์	29	1	ครูผู้ช่วย	ศศ.บ.	ภาษาไทย	ไทย,คณิต, วิทย์,อังกฤษ ป.1
16	นางสาววิไลลักษณ์ สุดสะอาด	31	4	พนักงานราชการ	ศศ.บ.	ภาษาอังกฤษ	ไทย,คณิต ป.3
17	นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว	27	2	ครูอัตราจ้าง	ศศ.บ.	บรรณารักษฯ	สังคม,ประวัติ,สุข ศึกษา,ศิลปะ,ต้าน ทุจริต ป.1-3
18	นางสาวกาญจนา จันทระนะ	26	1	ธุรการ	บธ.บ	บริหารธุรกิจบัณฑิต	-
19	นายอภิรักษ์ ญาติสมบูรณ์	28	-	นักการภารโรง	ปวช.	-	-

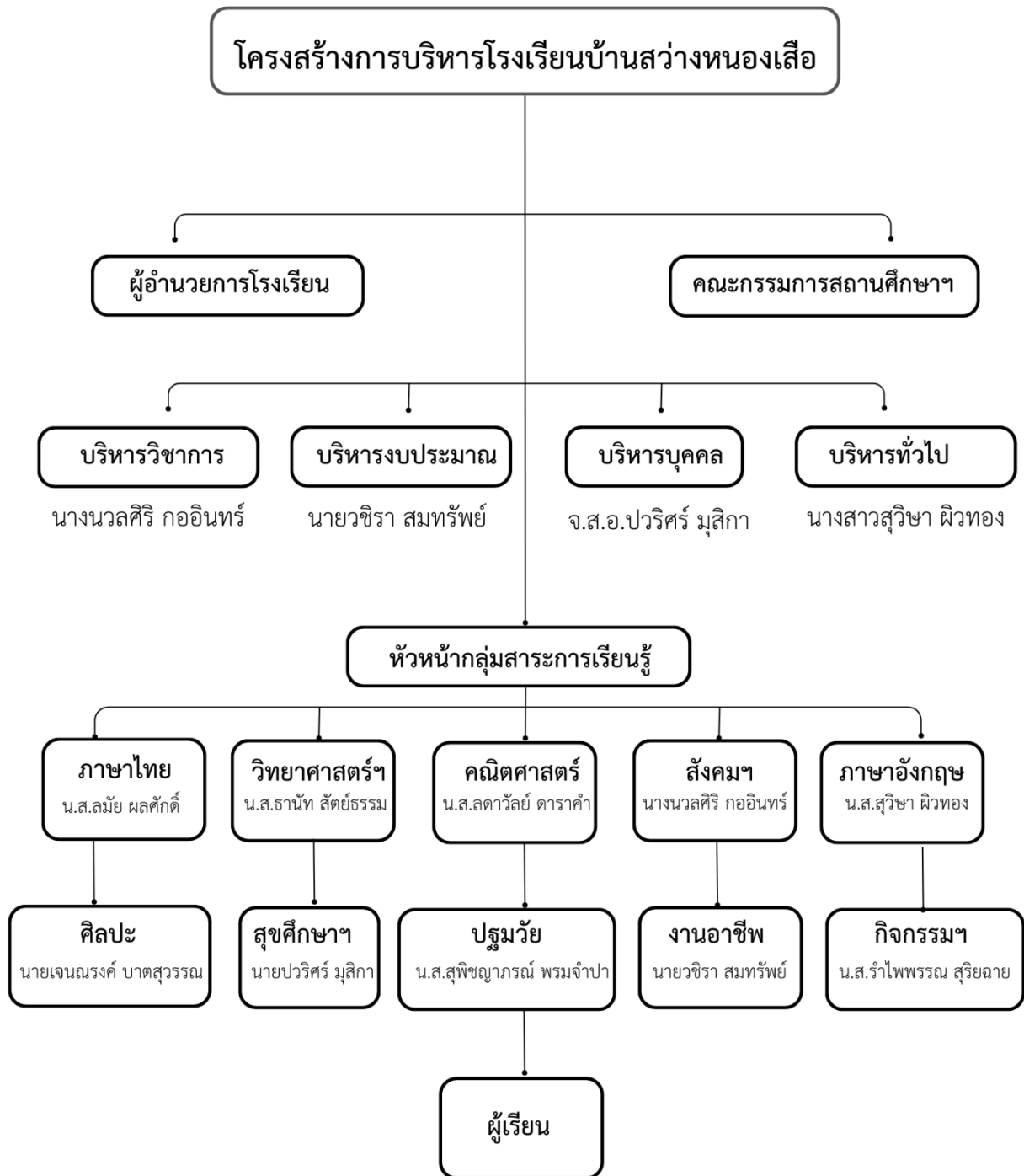


1.9 กรอบการบริหารงาน

กรอบการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



1.10 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



1.11 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

“ภายในปี 2569 ผู้เรียนมีคุณภาพได้มาตรฐานการศึกษา ครูเป็นผู้นำทางวิชาการด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการที่มีคุณภาพ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ก้าวสู่ประชาคมอาเซียน จากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

1.12 พันธกิจ (Mission)

- 1) ยกย่องคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2) พัฒนาระบบการเรียนรู้อันเน้นผู้เรียน ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ให้เหมาะสมตามช่วงวัยและระดับชั้น ให้เกิดคุณลักษณะตาม 3R 8C
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 4) มีระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- 5) ส่งเสริมการจัดทำรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่นวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพ
- 6) ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
- 7) สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- 8) สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนากลไก ในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 9) ส่งเสริมการสร้างสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

1.13 เป้าประสงค์ (Goal)

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



แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน: บ้านสว่างหนองเสือ ตำบล ชี้เหล็ก อำเภอ เมืองอุบลราชธานี จังหวัด อุบลราชธานี 34100

สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

2. ชื่อแผนงาน: โครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนสู่ความเป็นเลิศทางการศึกษา

3. ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา: นางวิภาดา สีหาบุตร

4. วันที่เริ่มต้นแผนงาน: 16 พฤษภาคม 2568 วันที่สิ้นสุดแผนงาน: 31 มีนาคม 2569

5. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

6. สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้นของโรงเรียนที่กำหนด ได้แก่

1. การพัฒนาคุณภาพการศึกษา

จุดเน้นที่ 1 พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 นำไปสู่การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล

จุดเน้นที่ 2 พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และทิศทางการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

1) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

2) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

3) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

8. ลักษณะโครงการ

โครงการใหม่

โครงการต่อเนื่อง

9. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหาร การเรียนการสอน

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ เป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีวิสัยทัศน์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา คือ “เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาวิชาการ ประสานความรู้คู่คุณธรรม นำชุมชนร่วมพัฒนา สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย ก้าวไกลทางเทคโนโลยี ยึดวิถีความพอเพียง เรียนรู้อย่างมีความสุข” โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายที่สอดคล้องกัน และสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม มีการพัฒนางานวิชาการผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษา เน้นทักษะวิชาการ ทักษะอาชีพและทักษะชีวิต ซึ่งโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ เป็น



โรงเรียนขนาดเล็กประสบปัญหาเช่นเดียวกับโรงเรียนขนาดเล็กทั่วไป และปัญหาสำคัญที่จำเป็น จะต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนคือ ปัญหาคุณภาพผู้เรียน ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และการสอบระดับชาติเพื่อวัดระดับความรู้ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษา 2566 พบว่า ผลการทดสอบต่ำกว่า ร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ที่อาจเกิดขึ้นในช่วงของการจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การอ่านเขียนได้แต่ยังไม่คล่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และวิชาอื่นๆ การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร และยังส่งผลกระทบต่อผลการประเมินผล RT ของผู้เรียน รวมทั้งโรงเรียนขาดสื่อ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้นอกจากนี้ครูไม่เพียงพอ ต้องสอน 2 ห้องต่อคน, ครูสอนไม่ตรงวิชาเอก ดังนั้น ปี2567 ทางโรงเรียนจึงได้จัดทำโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนให้สูงขึ้น

10.วัตถุประสงค์

- 10.1 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน
- 10.2 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการบริหารและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น
- 10.3 เพื่อส่งเสริมชุมชนให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

11.เป้าหมาย

11.1.เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม ร้อยละ 80
2. ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น ร้อยละ 5
3. ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา ร้อยละ 80

11.2.เชิงคุณภาพ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความสามารถด้านนวัตกรรม เป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบได้
2. ผู้เรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ชุมชนมีความพึงพอใจที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา
4. โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดโครงการและกิจกรรมที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ

12.ประเภทของนวัตกรรม

- 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ



- 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

13.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น ร้อยละ 5
2. ผู้เรียนมีสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานเพิ่มขึ้น
3. ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ทุกคน
4. โรงเรียนมีนวัตกรรมการบริหารเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
5. ชุมชนมีความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง

คุณภาพการศึกษา

14.งบประมาณอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรมกลาง “นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน”

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

จำนวนเงิน 49,000 บาท

แผนงาน/นวัตกรรม	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ	กลุ่มสาระฯ
นวัตกรรมด้านการบริหาร		7,000	
นวัตกรรมบริหารการศึกษา "การขับเคลื่อนพระราชโบายรัชการที่ 10 โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking)	นางวิภาดา สีหาบุตร	7,000	-
นวัตกรรมด้านการสอน		42,000	
การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2	น.ส.สุพิชญาภรณ์ พรหมจำปา	7,000	ปฐมวัย
.การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน	นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว	7,000	สังคมศึกษาฯ
การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีสอนกิจกรรม Crossword Game	นางสาวสุวิษา ผิวทอง นางสาววิไลลักษณ์ สุดสะอาด	7,000	ภาษาต่างประเทศ



เป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้น ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6			
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน	นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย นางนงคราญ บัวใหญ่	7,000	สังคมศึกษาฯ
กระถางจากขุยมะพร้าวอัด	นายวิชา สมทรัพย์ นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว	7,000	การงานอาชีพ
นวัตกรรมห้องเรียนสู่อาชีพ	นางสาวลดาวัลย์ ดาราคำ นายเจนณรงค์ บาดสุวรรณ	7,000	การงานอาชีพ

15. ระยะเวลาในการใช้งบประมาณ

ปีงบประมาณ	ระยะที่ 1(ภาคเรียนที่ 2)		ระยะที่ 2 (ภาคเรียนที่ 1)	
	2568	ไตรมาสที่ 1 (1 ต.ค. – 31 ธ.ค.)	ไตรมาสที่ 2 (1 ม.ค. – 31 มี.ค.)	ไตรมาสที่ 3 (1 เม.ย. – 30 มิ.ย.)
	0 บาท	49,000 บาท	0 บาท	0 บาท

16. การประเมินผลโครงการ

ตัวชี้วัดที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1	ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา เพิ่มขึ้น ร้อยละ 5	-การทดสอบระดับชาติ -นิเทศภายในสถานศึกษา	-แบบทดสอบ RT,NT,ONET -แบบนิเทศตาม
2	ผู้เรียนมีสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน เพิ่มขึ้น	การประเมินสมรรถนะ	-แบบประเมิน
3	ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ทุก คน	การประเมิน	แบบประเมินนวัตกรรม
4	โรงเรียนมีนวัตกรรมการบริหารเพื่อ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา	การประเมิน	แบบประเมินนวัตกรรม
5	ชุมชนมีความร่วมมือในการส่งเสริม พัฒนาผู้เรียนที่ส่งผลต่อการลดความ เหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพ การศึกษา	การสำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ



นวัตกรรมด้านการบริหาร



**แบบฟอร์มรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ปีงบประมาณ 2568**

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาสถานศึกษาตามพระบรมราโชบายในหลวงรัชกาลที่ 10 โดยใช้กระบวนการคิดเชิง
ออกแบบ (Design Thinking)

ผู้จัดทำ นางวิภาดา สีหาบุตร ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569

ประเภทของนวัตกรรม หลักสูตรท้องถิ่น

- 1. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- 2. ด้านการเรียนการสอน
- 3. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- 4. ด้านการวัดและประเมินผล
- 5. ด้านหลักสูตร
- 6. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 7. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 8. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนางานองค์กร

ที่มาและความสำคัญ

พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรรามาธิบดี ศรีสินทรมหาวชิราลงกรณมหิศรภูมิพลราชวรางกูร กิติสิริ สม
บูรณอดุลยเดช สยามินทราธิเบศรราชวโรดม บรมนาถบพิตร พระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 ทรงพระ
ราชทานพระบรมราโชบายด้านการศึกษาเพื่อสานต่อพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิ
พลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ว่าการศึกษาต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน 4 ด้าน ดังนี้ 1) มีทัศนคติที่
ถูกต้องต่อบ้านเมือง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง - มีคุณธรรม 3) มีงานทำ มีอาชีพ 4) เป็นพลเมืองดี ประกอบกับแผน
ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2560 – 2580) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนา ประเทศ ไว้ว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง
มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง” โดยยุทธศาสตร์ที่
3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เป็นยุทธศาสตร์ที่เน้น การวางรากฐานการพัฒนา
ทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคน ในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้
เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพ พร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไป ข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ
ซึ่ง “คนไทยในอนาคต จะต้อง มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการ ที่รอบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุก
ช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรมและเป็น
พลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ ที่ 21 สูการเป็นคนไทย ที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกร
นักคิด ผู้ประกอบการเกษตรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมี สัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง” เนื่องจากปัจจุบันนี้
กระแสโลกาภิวัตน์ ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็วและรุนแรง ทั้งวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเศรษฐกิจ
และสังคม ตลอดจนด้านอื่น ๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปอย่างแพร่หลายอันส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตในยุค
ปัจจุบัน

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3)
พ.ศ.2553 กำหนดให้สถานศึกษาจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาขึ้นพื้นฐานที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การกิจหลักของครู
คือการดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีพัฒนาการทุกด้าน เต็มตามวัยและเต็มศักยภาพ
การพัฒนาการเรียนการสอนจะช่วยให้พัฒนาครู ให้มีประสบการณ์ในการสอนนักเรียนให้เป็นคนที่มีคุณภาพและมี



ประสิทธิภาพบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สภาพ ปัจจุบันทันต่อเหตุการณ์ ให้อยู่บนพื้นฐานของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เมื่อวันที่ 11 -12 กันยายน 2566 กระทรวงศึกษาธิการ ได้ประกาศข้อสั่งการ และแนวทางปฏิบัติให้หน่วยงานในสังกัดและหน่วยงานในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการ นำนโยบายด้านการศึกษาของคณะรัฐมนตรีที่แถลงต่อรัฐสภา และนโยบายของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ไปดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรม มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและประชาชน ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดนโยบาย จุดเน้น และแนวดำเนินการ ให้เป็นไปตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษา นโยบายของรัฐบาลและนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

1.นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567-2568

2. การปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ และน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
3. การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศิลธรรม และประชาธิปไตย
4. ปรับกระบวนการเรียนรู้ให้ทันสมัย และหลากหลาย
5. ส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นวิถีในการค้นหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ที่สูงขึ้น
6. ส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
7. จัดการศึกษาแบบเรียนรวม
8. การจัดการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ
9. เสริมสร้างความปลอดภัยของสถานศึกษา
10. เพิ่มโอกาสและสร้างเสริมความเสมอภาคทางการศึกษา
11. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

เพื่อให้ภารกิจดังกล่าวสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ สามารถน้อมนำพระบรมราโชบายของในหลวงรัชการที่ 10 ด้านการศึกษา สู่การปฏิบัติ และรองรับการขับเคลื่อนนโยบายของรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จึงได้น้อมนำพระบรมราโชบายของในหลวงรัชกาลที่ 10 ด้านการศึกษา สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)...ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ให้ยั่งยืนต่อไป วัตถุประสงค์

1. ครูและนักเรียน สามารถน้อมนำพระราโชบาย/หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการบริหารจัดการเรียนรู้ และใช้ในชีวิตประจำวัน
2. ครู และนักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ตามพระบรมราโชบาย /หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. โรงเรียนมีการดำเนินงานตามพระบรมราโชบาย/โครงการสถานศึกษาพอเพียงตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง อย่างต่อเนื่อง ได้รับการประเมินเป็นศูนย์การเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

กลุ่มเป้าหมาย

ครูและนักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชน

เครื่องมือที่ใช้

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)..

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



ใช้รูปแบบกระบวนการคิดเชิงออกแบบ design thinking ดังนี้

ขั้นที่ 1 Empathize เข้าใจ

ขั้นที่ 2 Define นิยาม

ขั้นที่ 3 Ideate สร้างสรรค์

ขั้นที่ 4 Prototype จำลอง

ขั้นที่ 5 Test ทดสอบ

ขั้นที่ 1 Empathize สังเกต สัมภาษณ์ ทำความเข้าใจ

1. สร้างความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาศักยภาพครูแกนนำ และนักเรียนแกนนำเพื่อการดำเนินงานตามพระราชโบาย และพัฒนาสถานศึกษาพอเพียง

ขั้นที่ 2 Define นำเอาข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อกำหนดทิศทาง

1. ประชุมผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา อุปสรรค(swot) เพื่อที่จะคัดกรองให้เป็นปัญหาที่แท้จริง กำหนดหรือบ่งชี้ปัญหาอย่างชัดเจน(นิยาม) เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป รวมถึงมีแก่นยึดในการแก้ไขปัญหาอย่างมีทิศทาง

ขั้นที่ 3 Ideate การระดมความคิดนี้คือการนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่างๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด

1. ศึกษาแนวคิด วิธีการ จัดทำแผนงานโครงการเรียนรู้/ โครงการงาน เพื่อแก้ปัญหา โดยใช้พระบรมราชโบาย และแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. จัดประชุมระดมความคิด (PLC) กับครู นักเรียน รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสีย (Stake Holder)

3. จัดทำหน่วยการเรียนรู้ และแผนจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม ตามพระราชโบาย และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในกลุ่มสาระฯ หรือทุกระดับชั้น

ขั้นตอนที่ 4. Prototype – จำลอง สร้างต้นแบบที่เลือก

1. ครู นักเรียน สร้างนวัตกรรมตามพระบรมราชโบาย และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการจัดการเรียนการสอน

2. จัดประชุมระดมความคิด (PLC) กับครู นักเรียน รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสีย (Stake Holder)

3. ครู นักเรียน นำนวัตกรรมที่สร้าง จัดการเรียนรู้อตามพระราชโบาย เพื่อพัฒนาโรงเรียนเป็นศูนย์การเรียนรู้ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ขั้นตอนที่ 5 .Test – ทดสอบ

1. มีการนิเทศ/ติดตาม/ประเมินผล นวัตกรรม ที่นำไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอน

2. มีการวิจัย เพื่อพัฒนานวัตกรรม ที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. จัดแสดง/เผยแพร่/ประกวด/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผลงานของนักเรียน ที่เกิดจากพระบรมราชโบาย หรือการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้

4. รายงานผลการประเมิน นวัตกรรมที่นำไปใช้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. พระบรมราชโบายในหลวงรัชกาลที่ 10 ด้านการศึกษา
2. ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. การออกแบบความคิด design thinking
4. วงจรคุณภาพ ของเดมมิ่ง (p-d-c-a)

กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้



วิธีการนำนวัตกรรมไปใช้ ดังนี้

ที่	วิธีการ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1.	การวางแผน (Plan)	พ.ค.2568	ครูทุกคน
2.	การดำเนินการ (Do) 1. นวัตกรรมพัฒนาสื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา 2. นวัตกรรมสร้างนิทานเรื่องสั้นเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ Cippa Model 3. นวัตกรรมพัฒนาน้ำยากำจัดแมลงออร์แกนิก 4. นวัตกรรม Big Flower ดอกไม้ยักษ์ สร้างรายได้ 5. นวัตกรรมสื่อการสอน ชุดรีคอร์เดอร์ 6. นวัตกรรมเรียนวิทย์ คิดสนุก ด้วยโครงการวิทยาศาสตร์. 7. นวัตกรรมสบู่เหลว อาบน้ำ จากสมุนไพรพริกขี้หนู 8. นวัตกรรมพัฒนาการอ่านออกเสียงโดยใช้แบบฝึกทักษะพัฒนาการอ่าน ของนักเรียนชั้น ป.1 9. นวัตกรรมพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตามแนวคิดมอนเตสซอรีในบริบท สพฐ ระดับชั้น อนุบาล 10. นวัตกรรมพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base learning) เรื่อง คุณธรรมนำความสุข ชั้น ป.6	ส.ค 68- กพ. 69	ครู/เจ้าของนวัตกรรม
3.	กำกับ ติดตาม ตรวจสอบ การดำเนินงาน ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน (Check) 1. แบบสอบถาม 2. สถิติ 3. รายงานผลการดำเนินงาน	ต.ค.. 68	หัวหน้างาน/สายชั้น
4.	ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน นำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนา(Action) 1. นำปัญหาและข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์ และหาแนวทางและวิธีการปรับปรุงแก้ไข 2. ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาการดำเนิน โครงการในปีการศึกษาถัดไป	มี.ค. 69	ผู้รับผิดชอบนวัตกรรม

ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

1. ครู ร้อยละ 70 มีนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน ที่สอดคล้องพระบรมราโชบาย และบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. ครู ร้อยละ 100 มีกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
3. ครู นักเรียน ร้อยละ 90 ได้น้อมนำพระราโชบาย เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต มีทัศนคติที่ดีต่อบ้านเมือง



4. นักเรียนระดับชั้น ป.4- ม.3 ร้อยละ 100 ได้เรียนรู้ และมีทักษะวิชาชีพ ระหว่างเรียน

บทเรียนที่ได้รับ

1. พระราโชบาย เป็นคุณธรรมพื้นฐานที่ทุกคนควรได้น้อมนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตให้มีความสุข
2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่จะนำองค์ความรู้ จากครู นักเรียน รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสีย (Stake Holder)

เงื่อนไขความสำเร็จ

1. การมีส่วนร่วมในการคิด วางแผน การทำงานของคณะครู และบุคลากรทางการศึกษา
2. คณะครู และบุคลากร มุ่งมั่นตั้งใจ ได้นำแผน ไปใช้ในการดำเนินงาน
3. การส่งเสริม นิเทศ ติดตามการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง
4. คณะครู มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการปรับปรุง พัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น



นวัตกรรมการสอนของครู



นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ประจำปีการศึกษา 2568 (งบประมาณ พ.ศ. 2568)
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวสุพิชญาภรณ์ พรหมจำปา ตำแหน่ง : ครู/คศ.1
 สอนระดับชั้น : อนุบาลปีที่ 2

2. ชื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข่าวसानปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- (✓) 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่าง ๆ

- () 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- () 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- () 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- () 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา



การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาการในทุกด้านของช่วงอายุแรกเกิดจนถึงหกขวบ หรือวัยก่อนเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งซึ่งมักเรียกกันว่า เด็กปฐมวัย ให้มีพัฒนาการอย่างเหมาะสมตามหลักวิชาการแล้วก็จะสามารถเติบโตเป็นคนดีมีคุณภาพ การศึกษาปฐมวัย เป็นการจัดการศึกษาที่สำคัญต่อการวางรากฐานของการพัฒนามนุษย์ ให้เจริญเติบโตได้อย่างมีคุณภาพทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เด็กจึงเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าสูงสุด ต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต เด็กในวันนี้จึงควรได้รับการ พัฒนาทั้งร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ให้มีศักยภาพสูงสุด เพื่อให้มีพื้นฐานทั้ง ด้านทักษะความรู้และทักษะชีวิตที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ในอนาคตโดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในเรื่องของการสื่อสารการใช้ภาษา ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมใน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ได้ระบุทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 3R 4C ซึ่ง 3R ประกอบด้วย การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และคณิตศาสตร์ (Arithmetic) และ 4C ประกอบด้วย Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์) Communication (การสื่อสาร) Collaboration (การร่วมมือ) และ Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพและทักษะด้านสารสนเทศสื่อ และเทคโนโลยี (นาถศจี สงค์อินทร์. 2560 :5)

การสอนแบบสมดุลภาษา (Balanced literacy) เป็นแนวคิดการสอนภาษาที่ได้พัฒนาแนวการสอนที่บูรณาการการสอนภาษาแบบองค์รวม (Whole language) กับการสอนสะกดคำแจกลูก (Phonics) เข้าด้วยกันการสอนภาษาจะได้ฝึกภาษาทุกด้านคือ ฟังพูด อ่าน เขียน ดู และนำเสนอ โดยการสอนหลายด้านให้ครบถ้วนและเหมาะสมในการสอนภาษาวิธีนี้จะยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง ครูจะสามารถสอนเด็กเป็นรายบุคคลได้และมีการจัดการสอนให้นักเรียนได้เรียนตามลำพังกับครูและเรียนเป็นกลุ่มกับเพื่อนทั้งชั้น หรือเรียนกับเพื่อนกลุ่มเล็กหรือจับกลุ่มคู่กับเพื่อนแนวการสอนแบบสมดุลภาษาจะประกอบด้วยวิธีการสอนต่าง ๆ คือ การอ่านหนังสือให้ฟัง (Read aloud) เล่านิทานให้ฟัง (Storytelling) อ่านในใจให้เป็นนิสัย (Sustained silent reading) อ่านร่วมกันทั้งชั้น (Shared reading) ฝึกอ่านกลุ่มย่อย (Guided reading) และในประเทศไทย ได้มีความสนใจแนวการสอนแบบสมดุลภาษา ได้นำมาทดลองใช้ในโรงเรียน โดยใช้ในการสอนภาษาไทยระดับอนุบาลและ ประถมศึกษาปีที่ 1-2 โดยใช้หนังสืออ่านเล่มเล็กหลาย ๆ เล่ม ปรากฏผลว่า เด็กนักเรียนจะชอบอ่านหนังสือมาก ดังนั้น การสอนแบบสมดุลภาษาจึงเป็นการสอนที่เหมาะสมที่น่าจะนำมาใช้ในการส่งเสริมความสามารถทางภาษาเพราะแนวการสอนแบบสมดุลภาษาเป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยกลวิธีต่าง ๆ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอนการสอนทำให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้รวดเร็วได้ฝึกทักษะการทำงานกลุ่มสามารถพัฒนาการสื่อสารได้ดีรวมทั้งมีความสุขสนุกสนานในการเรียน รักการอ่าน และสนใจการอ่านมากขึ้น วิธีการสอนแบบสมดุลภาษาสอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย เช่น การใช้คำกลอน การใช้คำคล้องจอง การส่งเสริมการเล่านิทาน การเล่าเรื่อง การฝึกมารยาทในการพูดและการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น (อารี สันหลวี. 2550 :50)

โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีความตระหนักถึงความสำคัญด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย จึงได้นำแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) สำหรับเด็กอนุบาล คือการผสมผสานวิธีการสอนสองแบบเข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้เด็ก ๆ พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนได้อย่างรอบด้าน แนวคิดนี้เชื่อว่าการสอนแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการสร้างนักอ่านและนักเขียนที่ดี จึงนำข้อดีของทั้งสองแบบมารวมกัน ทำให้เด็ก ๆ ได้พัฒนาทักษะที่หลากหลาย มาใช้จัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2 เนื่องจากปัญหาการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 ตลอดปีการศึกษาที่ผ่านมาโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือจัดประสบการณ์แบบเตรียมความพร้อม มักให้ความสำคัญกับการส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดมาก เด็กได้รับประสบการณ์การอ่าน การเขียนน้อยมาก แต่ในทางตรงข้ามครูผู้สอนเห็นว่า เด็กควรเริ่มอ่านเขียนอย่างจริงจังในชั้นอนุบาล จึงจัด



ประสบการณ์แบบเน้นอ่านเขียนอย่างจริงจัง เด็กจึงถูกเร่งให้เรียนอย่างจริงจัง ทั้งที่เขาไม่มีความสนใจและครุ่นนำแบบฝึกหัดพัฒนาทักษะทางภาษามาใช้กับเด็กอายุต่ำกว่า 6 ขวบ ซึ่งเป็นวิธีการที่ไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง การจัดประสบการณ์ทางภาษาแบบเร่งให้อ่านเขียนแบบผิดวิธีดังกล่าว ส่งผลให้เด็กเกิดความเครียดและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ภาษา ซึ่งแท้จริงแล้วเด็กรวยนี้ควรเรียนรู้ภาษาจากกิจกรรมที่สอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็ก เช่น การเคลื่อนไหว การอ่านคำกลอน การท่องคำคล้องจอง การร้องเพลง ฯลฯ

ในฐานะที่ผู้พัฒนานวัตกรรมเป็นครูผู้สอนเด็กปฐมวัยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องเป็นไปในลักษณะของการบูรณาการ เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ได้พัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านการฟังและการพูด การอ่านและการเขียนการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้ผู้เรียนได้เรียนและปฏิบัติให้สอดคล้องกับวัตถุ ประสงค์ที่กำหนด ผู้วิจัยจึงสนใจการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ทั้งนี้เพื่อการแก้ปัญหาด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย และเพื่อให้เด็กมีความสนใจในนิทานมากขึ้น จึงเลือกใช้กระต๊อบข้าวในการจัดเก็บตุ๊กตาตัวละครนิทาน เป็นทักษะในการเรียนรู้ที่สำคัญและเป็นทักษะการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) เพื่อสร้างนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวसानปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
- 2) เพื่อศึกษาการส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวसानปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
- 3) เพื่อให้เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวसानปัญญา” ได้ด้วยตนเอง

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวसानปัญญา” ที่สูงขึ้น

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวसानปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานทางทฤษฎี แนวคิด และหลักการที่เกี่ยวข้องหลายประการ ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ปฐมวัย

การจัดการเรียนรู้ปฐมวัยเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนตาม หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 มีแนวคิดที่ชัดเจนและแตกต่างจากการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา เพราะมุ่งเน้นที่การสร้าง ความพร้อม และ ประสบการณ์ทางภาษา ผ่านการเล่นและกิจกรรมที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัยหลักสูตรฯ ไม่ได้มุ่ง



ให้เด็ก “อ่านออกเขียนได้” ตั้งแต่อยู่ในระดับอนุบาล แต่เน้นการพัฒนาทักษะพื้นฐาน 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เกิดควบคู่กันไปอย่างเป็นธรรมชาติ

องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ตามหลักสูตรฯ (1) พัฒนาการตามวัยและพัฒนาการสมอง หลักสูตรฯ ให้ความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย ซึ่งรวมถึงพัฒนาการสมองด้านภาษา เด็กอนุบาลเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านประสาทสัมผัสและประสบการณ์ตรง ไม่ใช่จากการท่องจำ การอ่านและการเขียนจึงต้องเป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไม่เครียด และไม่เร่งรัด (2) การเล่นคือการเรียนรู้ หลักสูตรฯ ยึดหลัก "การเล่นคือการเรียนรู้" และ "การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส" กิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในการสอนการอ่านและการเขียนจึงต้องเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือทำและได้เล่นจริง เช่น การเล่นเกมทบทวนบทเรียน: เด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อสารและสร้างบทสนทนา การเล่นเกมในมุมหนังสือ: เด็กได้หยิบจับหนังสือ ได้เลียนแบบการอ่าน การเล่นเกมศิลปะสร้างสรรค์: ได้ฝึกกล้ามเนื้อมือในการขีดเขียนวาดภาพ (3) การเรียนรู้แบบองค์รวม การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนไม่ได้แยกออกจากทักษะอื่น ๆ แต่ถูกบูรณาการเข้ากับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าภาษาคือเครื่องมือในการสื่อสารและใช้ประโยชน์ได้จริง เช่น การทำอาหาร: เด็กอาจช่วยอ่านส่วนผสมจากรูปภาพและตัวอักษรบนซอง การดูแลสัตว์เลี้ยง: เด็กอาจช่วยคุณครูอ่านป้ายชื่อสัตว์ (4) การสร้างสภาพแวดล้อมทางภาษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ หลักสูตรฯ เน้นให้คุณครูและผู้ปกครองเป็นผู้จัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้ เช่น จัดมุมหนังสือ: มีหนังสือหลากหลายประเภทที่เด็กเข้าถึงได้ง่าย ติดป้ายคำศัพท์พร้อมรูปภาพ: เพื่อให้เด็กเชื่อมโยงคำกับความหมายได้ มีอุปกรณ์การเขียน: มีกระดาษ ดินสอ สีเทียน ที่เด็กสามารถหยิบใช้ได้ตลอดเวลา

แนวทางและกิจกรรมที่นำมาใช้ตามหลักสูตรฯ การฟังและการพูด: เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุด การอ่านนิทาน ร้องเพลง เล่าเรื่อง และการสนทนาโต้ตอบ จะช่วยขยายคลังคำศัพท์และสร้างความเข้าใจในโครงสร้างภาษาให้กับเด็ก การอ่าน: เน้นการสร้างความคุ้นเคยกับตัวอักษรและรูปคำ (Word Recognition) ผ่านกิจกรรมที่เรียกว่า "Shared Reading" ซึ่งครูจะอ่านหนังสือให้เด็กฟังและชี้ให้เห็นตัวอักษรและคำต่าง ๆ รวมถึงการให้เด็กได้สำรวจหนังสือด้วยตัวเอง การเขียน: เริ่มจากการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การปั้นดินน้ำมัน การฉีกกระดาษ หรือการขีดเขียนอย่างอิสระบนกระดาษ เมื่อเด็กมีความพร้อมจึงค่อยฝึกการเขียนชื่อตัวเอง หรือเขียนคำง่าย ๆ โดยครูหรือผู้ปกครองอาจจะช่วยเขียนให้ก่อน

บทสรุป การจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 เน้นที่การสร้าง ความพร้อมทางภาษา และ เจตคติที่ดี ต่อการเรียนรู้ โดยใช้การเล่นและกิจกรรมที่บูรณาการทักษะด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เด็กเติบโตไปอย่างมีคุณภาพในทุก ๆ ด้าน และพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2) หลักแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy)

หลักการของ Balanced Literacy (การสอนอ่านและเขียนแบบสมดุล) สำหรับเด็กอนุบาล คือการผสมผสานวิธีการสอนสองแบบเข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้เด็ก ๆ พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนได้อย่างรอบด้าน วิธีการสอนแบบแรกคือ Whole Language (ภาษาองค์รวม) ที่จะเน้นการเรียนรู้แบบเป็นธรรมชาติ ให้เด็กได้สัมผัสภาษาในบริบทจริง ไม่ได้แยกเป็นส่วนๆ เช่น ไม่ได้สอนแค่ตัวอักษร 'ก' หรือ 'ข' แต่ให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ผ่านการอ่านนิทาน การร้องเพลง หรือการพูดคุย เด็กจะเริ่มจำรูปคำได้จากการเห็นบ่อย ๆ ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและมีความหมาย วิธีการสอนแบบที่สองคือ Phonics (การออกเสียง) เป็นการสอนอย่างเป็นระบบและเจาะลึก เน้นให้เด็กได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร เช่น 'ก' ออกเสียงว่า 'กอ' เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีเสียงของตัวเอง และเมื่อนำมาประสมกันจะเกิดเป็นคำที่ออกเสียงได้

Balanced Literacy ทำงานอย่างไรกับเด็กอนุบาล แนวคิดนี้เชื่อว่าการสอนแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการสร้างนักอ่านและนักเขียนที่ดี Balanced Literacy จึงนำข้อดีของทั้งสองแบบมารวมกัน ทำให้เด็ก ๆ ได้พัฒนาทักษะที่หลากหลาย ดังนี้



การอ่านแบบมีคณนำ (Shared Reading) คุณครูหรือผู้ปกครองจะอ่านหนังสือเล่มใหญ่ๆ ให้เด็ก ๆ ฟังพร้อมกัน โดยชี้ให้เห็นตัวอักษรและรูปภาพไปด้วย เพื่อให้เด็กได้เห็นว่าคุณภาพมีความหมายและเชื่อมโยงกับเรื่องราวอย่างไร และยังช่วยให้เด็กเริ่มคุ้นเคยกับรูปแบบของหนังสือ

การอ่านแบบอิสระ (Independent Reading) เด็ก ๆ จะมีโอกาสได้เลือกหนังสือที่ชอบและอ่านเอง (อาจจะดูภาพอย่างเดียวก็ได้) เป็นการส่งเสริมความรักในการอ่าน และให้เด็กได้ใช้เวลาอยู่กับหนังสือตามความสนใจของตัวเอง

การอ่านแบบมีคู่ (Paired Reading) ให้เด็กจับคู่กับเพื่อนหรือผู้ใหญ่เพื่ออ่านหนังสือด้วยกัน วิธีนี้จะช่วยให้เด็กที่มีทักษะต่างกันได้เรียนรู้จากกันและกัน และสร้างความมั่นใจในการอ่าน

การเขียนแบบมีคณนำ (Shared Writing) คุณครูจะเขียนเรื่องราวหรือข้อความต่าง ๆ โดยให้เด็ก ๆ ช่วยกันออกความคิดเห็น เช่น 'วันนี้เราทำอะไรกันมาบ้าง' แล้วให้เด็กช่วยสะกดคำง่าย ๆ เป็นการฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ และการเขียนร่วมกัน

การเขียนแบบอิสระ (Independent Writing) เด็ก ๆ จะได้ฝึกเขียนด้วยตัวเอง อาจจะเริ่มจากการวาดภาพ แล้วเขียนคำสั้น ๆ อธิบาย หรือเขียนคำที่คุ้นเคยลงในภาพวาดของตัวเอง เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเขียน

สรุปแล้ว Balanced Literacy คือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยหนังสือและความรักในการอ่าน ให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติผ่าน Whole Language แต่ก็ไม่ได้ละเลยการสอนทักษะพื้นฐานอย่างเป็นระบบผ่าน Phonics ที่จะช่วยให้เด็ก ๆ สะกดคำและอ่านคำใหม่ๆ ได้อย่างถูกต้อง เมื่อทั้งสองอย่างนี้ทำงานร่วมกัน จะทำให้เด็ก ๆ ไม่เพียงแค่ว่า รักการอ่าน แต่ยัง อ่านออกและเขียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

3) หลักการจัดการประสบการณ์ตามแนวคิด PLIP Steps

P : Psychoeducation (กิจกรรมจิตศึกษา)

L : Language & Literacy (ภาษาและการรู้หนังสือ)

I : Innovation & Creativity (นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์)

P : Professional Learning Community (PLC หรือ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ)

Psychoeducation (จิตศึกษา) สำหรับเด็กอนุบาล ไม่ได้หมายถึงการสอนทฤษฎีจิตวิทยาที่ซับซ้อน แต่เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรม และความสัมพันธ์ในรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เป้าหมายหลักของ Psychoeducation ในเด็กอนุบาล คือการช่วยให้เด็กรู้จักอารมณ์ของตัวเองและผู้อื่น (Emotional Literacy) และ สามารถจัดการกับอารมณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) และมีทักษะทางสังคมที่ดี หลักการสำคัญของ Psychoeducation กับเด็กอนุบาล ทำเรื่องนามธรรมให้เป็นรูปธรรม (Making Abstract Concepts Concrete) เด็กอนุบาลยังไม่เข้าใจแนวคิดที่เป็นนามธรรม เช่น "ความโกรธ" หรือ "ความเศร้า" ได้อย่างลึกซึ้ง วิธีการ: ครูหรือผู้ปกครองต้องใช้วิธีที่จับต้องได้ เช่น การใช้ตุ๊กตา การวาดรูป การดราม่า หรือการใช้สีมาแทนความรู้สึก เช่น "วันนี้หนูรู้สึกเหมือนสีแดง (โกรธ) ใช่ไหม?" ตัวอย่าง: ใช้ภาพใบหน้ายิ้ม, หน้าบึ้ง, หน้าร้องไห้ เพื่อให้เด็กบอกรู้สึกของตัวเอง การเรียนรู้ผ่านการเล่นและนิทาน (Learning through Play and Stories) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัยคือการเล่น Psychoeducation จึงต้องบูรณาการเข้ากับการเล่นและกิจกรรมประจำวัน วิธีการ: ใช้หุ่นมือ (Puppets) มาเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์, เล่นบทบาทสมมติ (Role-playing) ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรืออ่านนิทานที่มีตัวละครที่ต้องเผชิญหน้ากับอารมณ์หลากหลาย ตัวอย่าง: อ่านนิทานเรื่อง "กล้วยหอมจอมซน" แล้วถามเด็กว่า "ตอนที่กล้วยหอมไม่ได้ของเล่น เขาคิดยังไง?" "ถ้าเป็นหนูจะทำยังไง?"



Language & Literacy (ภาษาและการรู้หนังสือ) สำหรับเด็กอนุบาล แนวคิดเรื่อง Language & Literacy สำหรับเด็กอนุบาล คือการพัฒนาความสามารถทางภาษา (การพูดและการฟัง) ควบคู่ไปกับการปูพื้นฐาน การอ่านและการเขียน (การรู้หนังสือ) ให้เกิดควบคู่กันไปอย่างเป็นธรรมชาติและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยขณะนี้คือหลักการสำคัญและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เด็ก ๆ พัฒนาทักษะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนที่ 1: การพัฒนา Language (ภาษา) การพัฒนาภาษาคือการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งที่สุดให้กับ การรู้หนังสือ เด็กต้องมีคลังคำศัพท์ที่มากพอและสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วก่อนที่จะเริ่ม อ่านและเขียนอย่างเป็นทางการ หลักการสำคัญ: สร้างสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยภาษา: ให้เด็กได้ยินภาษาที่ หลากหลายจากผู้ใหญ่ เพื่อน และสื่อต่าง ๆ ตลอดเวลานั้นการสื่อสารสองทาง: กระตุ้นให้เด็กได้พูดคุย เล่าเรื่อง และแสดงความคิดเห็น ไม่ใช่แค่การเป็นผู้ฟังเชื่อมโยงภาษากับประสบการณ์จริง: สอนคำศัพท์ใหม่ๆ จากสิ่งของ หรือกิจกรรมที่เด็กกำลังทำอยู่จริง เช่น "รถดับเพลิงมีสีแดง" "ต้นไม้สูงมาก"

กิจกรรมตัวอย่าง: การสนทนาในชีวิตประจำวัน: พูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่ทำในแต่ละวัน เช่น "วันนี้หนูไปเล่นอะไร มาบ้าง?" "หนูชอบอาหารกลางวันอะไรที่สุด?" การร้องเพลงและคำคล้องจอง: การใช้เพลงและจังหวะช่วยให้เด็กจำ คำศัพท์และโครงสร้างภาษาได้ดีขึ้น การเล่นเกมทบทวน: เด็กจะได้ฝึกใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมของ การเล่นเกมเป็นคุณหมอ การเล่านิทาน: เล่าเรื่องราวที่น่าสนใจเพื่อให้เด็กจดจำคำศัพท์ใหม่ๆ และโครงสร้างประโยคที่ซับซ้อนขึ้น ส่วนที่ 2: การพัฒนา Literacy (การรู้หนังสือ) การรู้หนังสือสำหรับเด็กอนุบาล ไม่ได้หมายถึงการอ่านออกเขียนได้ทั้งหมด แต่คือการสร้าง ความพร้อม (Pre-reading and Pre-writing skills) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จะนำไปสู่การอ่านและเขียนในอนาคต หลักการสำคัญ: การตระหนักรู้ในสิ่งพิมพ์ (Print Awareness): ให้เด็กเข้าใจว่าตัวอักษรและสัญลักษณ์มีความหมาย และถูกใช้เพื่อสื่อสาร การตระหนักรู้ในเสียง (Phonological Awareness): ให้เด็กสามารถรับรู้และจัดการกับเสียงในภาษาพูดได้ เช่น การแบ่งคำออกเป็น พยางค์ หรือการสัมผัสคำที่มีเสียงคล้ายกัน (คล้องจอง) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร (Phonics): เริ่มต้นสอนว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีเสียงเฉพาะของตัวเอง การฝึกกล้ามเนื้อมือและตา (Fine Motor and Visual Skills): เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเขียน กิจกรรมตัวอย่าง: การเตรียมความพร้อมด้านการอ่าน (Pre-reading): การอ่านหนังสือร่วมกัน (Shared Reading): คุณครูหรือผู้ปกครองอ่านนิทานให้เด็กฟังพร้อมกัน ชี้ให้เห็น ว่าเราอ่านจากซ้ายไปขวา และพลิกหน้าจากหน้าไปหลัง การเล่นเกมคำศัพท์: ชวนเด็กเล่นเกม "คำอะไรที่ขึ้นต้น ด้วยเสียง 'ม' เหมือนกับ 'มะม่วง'?" หรือ "คำอะไรที่คล้องจองกับ 'แมว'?" การทำความเข้าใจรูปคำ (Sight Words): เริ่มให้เด็กคุ้นเคยกับคำง่ายๆ ที่เห็นบ่อยๆ เช่น "พ่อ" "แม่" "ไป" การเตรียมความพร้อมด้านการเขียน (Pre-writing): กิจกรรมฝึกกล้ามเนื้อมือ: ให้เด็กปั้นดินน้ำมัน ฉีกกระดาษ ร้อยลูกปัด หรือใช้กรรไกรตัดกระดาษ เพื่อเสริมความ แข็งแรงของกล้ามเนื้อมือ การขีดเขียนอย่างอิสระ (Scribbling): ให้เด็กมีอิสระในการใช้ดินสอหรือสีขีดเขียนบน กระดาษตามใจชอบ การขีดเขียนเหล่านี้คือการเขียนในแบบของพวกเขาเอง การเขียนแบบมีคนอื่นช่วย (Shared Writing): คุณครูช่วยเขียนเรื่องที่เด็กเล่าให้ฟัง โดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการสะกดคำหรือเขียนตัวอักษรบางตัว

นวัตกรรม Language & Literacy สำหรับเด็กอนุบาล ไม่ใช่การเน้นการท่องจำ แต่เป็นการบูรณาการทักษะทั้งหมด เข้าด้วยกันอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อให้เด็กเกิด "ความรัก" ในการใช้ภาษา และเห็นว่า การอ่านและเขียนไม่ใช่เรื่อง ยากหรือน่าเบื่อ แต่เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้พวกเขาเข้าใจโลกและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะ เป็นรากฐานที่มั่นคงสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Innovation & Creativity (นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์) สำหรับเด็กอนุบาล ไม่ใช่การให้เด็ก

คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่ยิ่งใหญ่เหมือนนักวิทยาศาสตร์ แต่เป็นการส่งเสริมกระบวนการคิดที่ยืดหยุ่น การกล้าคิดนอก

กรอบ และการแก้ปัญหาในแบบของตัวเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 แนวคิดหลักคือการสร้าง

สภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กได้ คิด เล่น และลงมือทำอย่างอิสระ โดยมีครูและผู้ปกครองเป็นผู้สนับสนุน ไม่ใช่

เป็นผู้ชี้แนะ ส่วนที่ 1: Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ๆ ที่ไม่



เหมือนใคร และมีคุณค่า เป็นพื้นฐานสำคัญของนวัตกรรม หลักการสำคัญ: ส่งเสริมจินตนาการ: ให้เด็กได้ใช้จินตนาการอย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัดให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์: สิ่งสำคัญคือสิ่งที่เด็กได้ลงมือทำ ได้ทดลอง และได้เรียนรู้จากความผิดพลาด ไม่ใช่การสร้างผลงานที่สวยงามหรือสมบูรณ์แบบ ยอมรับความแตกต่าง: ทุกความคิดของเด็กมีคุณค่า ควรรับฟังและชื่นชมโดยไม่เปรียบเทียบกับใคร เปิดโอกาสให้เด็กได้ "คิดนอกกรอบ": ไม่ใช่แค่การวาดรูปให้เหมือนจริง แต่เป็นการให้เด็กได้วาดในสิ่งที่พวกเขาจินตนาการขึ้นมาเอง กิจกรรมตัวอย่าง: ศิลปะสร้างสรรค์: แทนที่จะให้เด็กวาดรูประบายสีตามแบบ ให้เด็กวาดหรือปั้นดินน้ำมันในสิ่งที่พวกเขาอยากทำ การเล่าเรื่อง (Storytelling): ชวนเด็กเล่านิทานจากภาพ หรือให้พวกเขาคิดเรื่องราวใหม่ๆ ต่อจากนิทานที่ฟังมา การเล่นบล็อกและเลโก้: ให้เด็กต่อบล็อกในแบบที่พวกเขาต้องการ ไม่ต้องมีแบบแผนตายตัว การใช้ของเหลือใช้ (Recycled Art): ให้เด็กนำกระดาษลัง ขวดน้ำพลาสติก หรือกล่องนม มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของตามจินตนาการ

ส่วนที่ 2: Innovation (นวัตกรรม) นวัตกรรมสำหรับเด็กอนุบาลคือการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการแก้ปัญหาหรือสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ในแบบของพวกเขาเอง หลักการสำคัญ: ส่งเสริมการแก้ปัญหา: เปิดโอกาสให้เด็กได้เผชิญกับปัญหาและหาทางแก้ไขด้วยตัวเอง ให้เด็กได้ทดลองและผิดพลาด: การเรียนรู้จากความผิดพลาดคือหัวใจสำคัญของนวัตกรรม เน้นการเรียนรู้แบบ Project-based Learning: ให้เด็กได้ทำโครงการที่พวกเขาสนใจ ตั้งแต่ต้นจนจบ สอนให้เด็กรู้จักเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน: นวัตกรรมมักเกิดจากการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาผสมผสานในรูปแบบใหม่ กิจกรรมตัวอย่าง: โครงการเล็กๆ ในห้องเรียน: เช่น "ทำอย่างไรให้ต้นไม้ของเราโตเร็วขึ้น?" เด็กอาจจะลองเปลี่ยนกระถาง เปลี่ยนชนิดดิน หรือลองรดน้ำในปริมาณที่ต่างกัน การประดิษฐ์ของเล่นจากวัสดุธรรมชาติ: เช่น ให้เด็กใช้กิ่งไม้ ใบไม้ หรือก้อนหิน มาประดิษฐ์เป็นของเล่นชิ้นใหม่ กิจกรรมการทำอาหาร: ชวนเด็กๆ มาทำอาหารง่ายๆ ด้วยกัน ให้พวกเขาได้ลองผสมส่วนผสมต่างๆ และเรียนรู้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น การตั้งคำถามปลายเปิด: แทนที่จะบอกคำตอบโดยตรง ให้ถามเด็กว่า "หนูคิดว่าทำไมลูกโป่งถึงลอยได้?" หรือ "เราจะทำอย่างไรให้รถของเราวิ่งได้เร็วขึ้น?"

บทสรุป Innovation & Creativity สำหรับเด็กอนุบาล คือการสร้าง "กระบวนการคิด" และ "ทัศนคติ" ที่กล้าคิด กล้าทำ และไม่กลัวความผิดพลาด โดยใช้ "การเล่น" เป็นเครื่องมือสำคัญ เพราะการเล่นคือการทดลองที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเด็กๆ เมื่อเด็กเติบโตขึ้นไป ทักษะเหล่านี้จะกลายเป็นรากฐานที่มั่นคงในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้กับสังคมต่อไป

Professional Learning Community (PLC หรือ ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ) แม้เด็กอนุบาลจะทำ PLC ไม่ได้ แต่ครูสามารถนำแนวคิดเรื่อง การเรียนรู้ร่วมกัน มาปรับใช้เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมและพัฒนาการด้านอื่น ๆ ให้กับเด็กได้ ดังนี้

การเรียนรู้จากกันและกัน (Peer Learning): หลักการของ PLC: ครูเรียนรู้จากเพื่อนครู การปรับใช้กับเด็ก: ให้เด็กๆ ได้เรียนรู้จากเพื่อน เช่น ให้เด็กที่ปั้นดินน้ำมันเก่งสอนเพื่อน หรือให้เด็กที่เล่านิทานเก่งเล่าให้เพื่อนฟัง การทำแบบนี้จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะการสื่อสารและเป็นผู้นำตัวน้อยๆ

การทำงานร่วมกันเพื่อแก้ปัญหา (Collaborative Problem Solving): หลักการของ PLC: ครูร่วมมือกันหาทางแก้ปัญหา การปรับใช้กับเด็ก: ให้เด็กทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น "เราจะช่วยกันต่อบล็อกให้สูงที่สุดได้อย่างไร?" หรือ "เราจะช่วยกันทำให้รถของเราวิ่งได้เร็วขึ้นได้อย่างไร?"

การแบ่งปันความคิดเห็น (Sharing Ideas): หลักการของ PLC: ครูเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมงาน การปรับใช้กับเด็ก: สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น เช่น ในวงกลมเล่านิทาน ให้เด็กได้เล่าสิ่งที่ตัวเองคิด หรือให้เด็กได้นำเสนอผลงานศิลปะของตัวเองให้เพื่อนฟัง

บทสรุป Professional Learning Community (PLC) คือกระบวนการสำหรับ ครู ที่จะพัฒนาการสอนเพื่อประโยชน์ของ เด็กอนุบาล ส่วนเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานร่วมกันได้จากกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การแก้ปัญหา และการแบ่งปันความคิดเห็น ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการทำงานร่วมกับผู้อื่นในอนาคต



4) แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง วิธีการใหม่ เครื่องมือใหม่ หรือกระบวนการใหม่ที่พัฒนาขึ้นเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ โดยกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ถือเป็นนวัตกรรมที่บูรณาการ หลักการจัดการประสบการณ์ตามแนวคิด PLIP Steps เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

5) แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการเรียนรู้

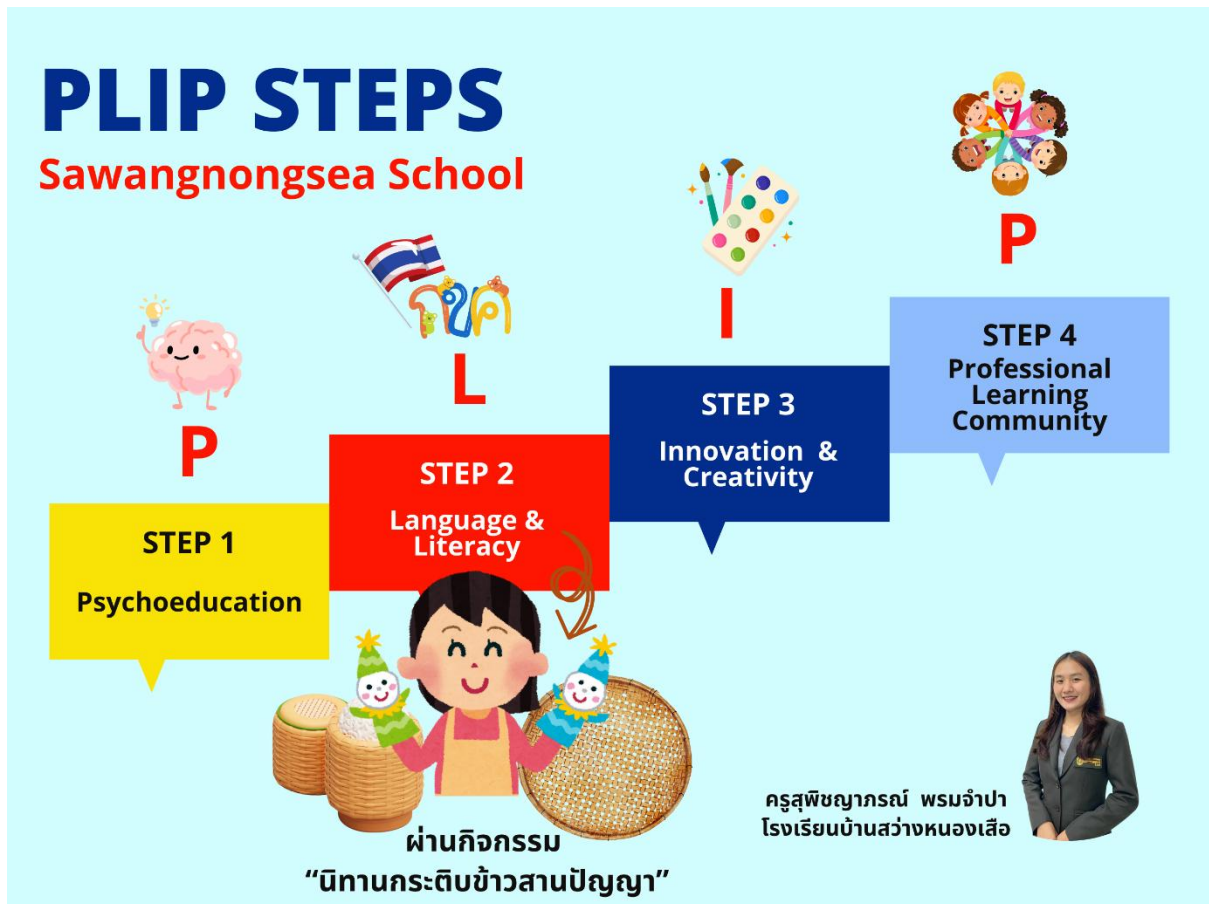
การนำอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น “กระต๊อบข้าว” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี มาบูรณาการกับการเรียนรู้ เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอีสาน และช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของความรู้ในชีวิตจริง ตลอดจนส่งเสริมความสนใจในการเรียน การฟังนิทาน ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูผู้สอนร่วมกับทีมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 วิเคราะห์นักเรียนเป็นรายบุคคล 2. วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2568 พร้อมทั้งกำหนดสาระที่ควรเรียนรู้และประสบการณ์สำคัญ ที่สอดคล้องและสามารถใช้บูรณาการแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด PLIP Steps ในการจัดประสบการณ์ 3. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการจัดประสบการณ์ วิเคราะห์ทักษะที่เด็กควรได้รับ เลือกเนื้อหาที่ที่เหมาะสม และทักษะอื่นที่สามารถนำมาบูรณาการในการสอนได้ 4. ออกแบบกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา”
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม D – DO	<ol style="list-style-type: none"> 5. ผู้บริหาร ครูผู้สอนและทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม 6. ครูผู้สอนดำเนินการจัดหาสื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ 7. ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ โดยใช้การบูรณาการแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด PLIP Steps 8. ทีมร่วมพัฒนานวัตกรรมสังเกตการณ์ชั้นเรียน มุ่งเน้นทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน และเลือกเนื้อหาที่ที่เหมาะสม
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	<ol style="list-style-type: none"> 9. ครูผู้สอนและทีมร่วมพัฒนานวัตกรรม ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปใช้รอบถัดไปเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 10. วัดและประเมินผลจากผลงานที่เป็นนวัตกรรมของนักเรียน
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุงพัฒนา A – Act	<ol style="list-style-type: none"> 11. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป



11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



สำหรับโครงสร้างและองค์ประกอบในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในครั้งนี้ครูผู้สอนได้เลือกใช้หลักการจัดการประสบการณ์ตามแนวคิด PLIP Steps มาเป็นกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมการวางแผนการสอน วิเคราะห์หลักสูตร กำหนดเป้าหมาย/จุดประสงค์การเรียนรู้ และออกแบบบทเรียน เนื้อหา นิทาน ที่สอดคล้องกับกระบวนการ

การพัฒนานวัตกรรมการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ร่วมกับการ ใช้สื่อหุ่นตุ๊กตา ที่เก็บไว้ในกระต๊อบข้าว เป็นการอนุลักษณะวัฒนธรรมอีสาน และการมีสื่อนิทานที่น่าสนใจ มีผลอย่างมากต่อการสอนเล่านิทานให้เด็กอนุบาลฟัง โดยส่งผลในหลายด้าน ดังนี้

- 1. กระตุ้นความสนใจและสมาธิ** นิทานที่มีภาพประกอบสวยงาม สีสันสดใส หรือมีลูกเล่นต่าง ๆ เช่น นิทานแบบ pop-up, นิทานที่มีพื้นผิวให้สัมผัส จะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี ทำให้เด็กมีสมาธิอยู่กับเรื่องราวได้นานขึ้น และอยากติดตามว่าเรื่องราวต่อไปจะเป็นอย่างไร
- 2. พัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์** สื่อนิทานที่ดีจะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้จินตนาการ เด็กจะสร้างภาพในความคิดตามเรื่องราวที่ได้ฟัง และบางครั้งอาจเชื่อมโยงเรื่องราวในนิทานเข้ากับประสบการณ์ของตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- 3. ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา** คลังคำศัพท์ เด็กจะได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ จากนิทาน โดยเฉพาะคำที่ไม่ค่อยได้ใช้ในชีวิตประจำวัน โครงสร้างประโยค การฟังนิทานช่วยให้เด็กคุ้นเคยกับโครงสร้างประโยคที่หลากหลาย



และซับซ้อนขึ้น **ทักษะการฟังและการพูด:** เมื่อฟังนิทานอย่างตั้งใจ เด็กจะสามารถเล่าเรื่องราวที่ได้ฟังต่อได้ หรือสามารถโต้ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้

4. สร้างความผูกพันทางอารมณ์ นิทานที่มีตัวละครและเรื่องราวที่น่าสนใจจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกร่วมทางอารมณ์ เช่น รู้สึกตื่นเต้นไปกับตัวละคร รู้สึกเสียใจเมื่อตัวละครเศร้า หรือรู้สึกดีใจเมื่อตัวละครมีความสุข การรับรู้และเข้าใจอารมณ์เหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์ (EQ)

5. ปลุกฝังนิสัยรักการอ่าน การได้สัมผัสกับสื่อนิทานที่สนุกและน่าสนใจอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้เด็กมองว่าการอ่านเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นและเพลิดเพลิน ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อหรือถูกบังคับ ซึ่งจะช่วยปลุกฝังทัศนคติเชิงบวกต่อการอ่าน และทำให้เด็กอยากหยิบหนังสือมาอ่านด้วยตัวเองในอนาคต

กล่าวโดยสรุป การมีสื่อนิทานที่น่าสนใจถือเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังที่สุดอย่างหนึ่งในการสอนเล่านิทาน เพราะช่วยให้การเรียนรู้ของเด็ก ๆ เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ มีความสุข และมีประสิทธิภาพในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านภาษา อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

12. สื่อ-อุปกรณ์/ เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ตามแนวคิด PLIP Steps
2	สื่อการสอนในกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” เช่น ตุ๊กตาหุ่นมือ กระต๊อบข้าว ฉากนิทาน เป็นต้น
3	สื่อการสอนในการจัดการประสบการณ์ตามแนวคิด PLIP Steps เช่น อุปกรณ์สร้างสรรค์งานศิลปะเด็กอนุบาล เป็นต้น
4	แบบสังเกตพฤติกรรมเด็กขณะฟังนิทาน
5	แบบประเมินผลงานศิลปะสร้างสรรค์ หลังฟังนิทาน

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดการประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

2) ครูผู้สอนได้ศึกษาการส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

3) เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะสร้างสรรค์ของตนเองได้ด้วยตนเอง ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” และมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเขียนผ่านกิจกรรมได้



14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	1. หมึกปรี้นตัวละครนิทาน	4 กระปุก	7,000
		2. กระดาษปรีฟ/กระดาษชาร์ต/กระดาษสี	50 แผ่น	
		3. กระดาษโฟโต้	4 ท่อ	
		4. พลาสติกเคลือบแข็ง	2 กล่อง	
		5. ปากกาเมจิก	15 ด้าม	
		6. อุปกรณ์ศิลปะสร้างสรรค์	10 ชุด	
		7. แฟ้มสะสมผลงาน	10 ชุด	
		8. อุปกรณ์บันทึกผล	3 ชุด	
รวมเป็นเงิน เจ็ดพันบาทถ้วน				7,000

*** ค่าใช้จ่ายถัวเฉลี่ยตามความเหมาะสม****

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1) ครูผู้สอนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาตามหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินพัฒนาการทางภาษา
2) ครูผู้สอนได้ศึกษาการส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระติบข้าวสานปัญญา”	- ตรวจสอบเอกสาร - ประเมินนวัตกรรม	- แบบรายงานผล - แบบประเมินพัฒนาการทางภาษา
3) เด็กได้สร้างผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระติบข้าวสานปัญญา” ได้ด้วยตนเอง	- ตรวจสอบผลงานนักเรียน	- แบบประเมินพัฒนาการทางภาษา



สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงานนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ปฐมวัย โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสมดุลภาษา (Balanced Literacy) ผ่านกิจกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 สามารถสรุปผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้ (1) ด้านการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างนวัตกรรมที่บูรณาการแนวคิดสมดุลภาษาเข้ากับบริบทท้องถิ่นได้สำเร็จ โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิด PLIP Steps (P-L-I-P) และชุดสื่ออุปกรณ์ “นิทานกระต๊อบข้าว” ซึ่งประกอบด้วยตัวละครหุ่นมือที่จัดเก็บในกระต๊อบข้าว นวัตกรรมนี้ทำให้ได้รูปแบบการสอนที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง และมีความเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็กอนุบาล 2 อย่างแท้จริง (2) ด้านผลสัมฤทธิ์ความสามารถด้านการอ่านและการเขียน จากผลการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ พบว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 10 คน มีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ด้านการอ่าน: เด็กมีความสามารถในการตระหนักรู้ในสิ่งพิมพ์ เข้าใจทิศทางของการอ่านจากซ้ายไปขวา และสามารถจำรูปคำ ที่ปรากฏซ้ำในนิทานได้มากขึ้น ด้านการเขียน: เด็กมีพัฒนาการจากการขีดเขียนอย่างอิสระสู่การเขียนที่มีความหมาย เช่น การเขียนชื่อตนเอง หรือการสื่อสารความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์และตัวอักษรจำลองที่สอดคล้องกับเรื่องราวในนิทาน และ (3) ด้านการสร้างสรรคผลงานและเจตคติทางการเรียน นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะสร้างสรรค์ หลังจากฟังนิทานได้ด้วยตนเองอย่างมีจินตนาการ โดยใช้กระบวนการคิดจากแนวคิดสมดุลภาษาและการบูรณาการทักษะศตวรรษที่ 21 (4C) ผลการประเมินพบว่าเด็กมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงาน มีสมาธิในการทำกิจกรรมยาวนานขึ้น และที่สำคัญที่สุดคือ เด็กมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษา ไม่เกิดความเครียดจากการถูกเร่งรัดให้อ่านเขียนแบบผิดวิธี แต่มีความสุขและสนุกสนานผ่านการใช้สื่อกระต๊อบข้าวที่เป็นของใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน

การอภิปรายผล

จากการดำเนินงานนวัตกรรม “นิทานกระต๊อบข้าวสานปัญญา” มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ (1) พลังของการบูรณาการสมดุลภาษา (Balanced Literacy) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การผสมผสานระหว่างภาษาองค์รวม ที่ให้เด็กเรียนรู้จากบริบทนิทาน และการสอนตามระบบเสียง ช่วยให้เด็กปฐมวัยพัฒนาทักษะภาษาได้ดีกว่าการสอนแบบเดิมที่เน้นการท่องจำพยัญชนะเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อารี สันทรวี (2550) ที่ระบุว่าสมดุลภาษาช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงและรักการอ่านมากขึ้น เพราะเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อชีวิตเด็ก (2) ประสิทธิภาพของกระบวนการ PLIP Steps การนำโครงสร้าง PLIP มาใช้ช่วยให้การจัดประสบการณ์มีความเป็นระบบมากขึ้น P (Psychoeducation): กิจกรรมจิตศึกษาช่วยเตรียมความพร้อมด้านอารมณ์ ทำให้เด็กมีสภาวะ “สมองเปิด” พร้อมรับการเรียนรู้ L (Language & Literacy): การใช้กิจกรรม Shared Reading และ Shared Writing ในกิจกรรมนิทานช่วยสร้างสะพานเชื่อมระหว่างการพูดและการเขียนได้ดี I (Innovation & Creativity): การให้เด็กสร้างผลงานศิลปะหลังฟังนิทาน ช่วยเปลี่ยนจาก “ผู้รับสาร” เป็น “ผู้สร้างสรรค์” P (PLC): กระบวนการนิเทศและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู ทำให้มีการปรับปรุงแผนการสอนให้ทันต่อสถานการณ์จริงในห้องเรียน (3) อัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการกระตุ้นการเรียนรู้ การใช้ “กระต๊อบข้าว” เป็นสื่อกลางช่วยสร้างความตื่นตัวและลดช่องว่างระหว่างบ้านกับโรงเรียน เมื่อเด็กเห็นสื่อที่คุ้นเคยในบริบทใหม่ (เป็นที่เก็บตัวละครนิทาน) ทำให้เกิดความสนใจใคร่รู้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิดพื้นที่นวัตกรรมการศึกษานอกจากนี้ยังเป็นการปลูกฝังความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมอีสานตั้งแต่วัยเยาว์ และ (4) การลดความเครียดในการเรียนรู้ภาษา นวัตกรรมนี้ช่วยแก้ปัญหา การเร่งรัดอ่านเขียน ที่เกินพัฒนาการ ซึ่งมักพบในระดับอนุบาล การเปลี่ยนจากการทำแบบฝึกหัดที่น่าเบื่อมาเป็นการฟังนิทานและเล่นบทบาทสมมติ ทำให้กล้ามเนื้อมัดเล็กและทักษะการ



สื่อสารของเด็กพัฒนาไปอย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการที่สมดุลทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมในระยะต่อไปมีความยั่งยืนและขยายผลได้อย่างกว้างขวาง มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้ (1) การเตรียมสื่อที่หลากหลาย ควรมีการเพิ่มจำนวนนิทานและตุ๊กตาตัวละครให้ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น และอาจเพิ่มสื่อมัลติมีเดีย (เช่น QR Code เสียงเล่านิทานหรือเพลง) ควบคู่ไปกับสื่อกระดาษเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน (2) การสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครอง: โรงเรียนควรจัดกิจกรรมเวิร์กช็อปสั้นๆ ให้ผู้ปกครองเข้าใจแนวคิดสมดุลงาน เพื่อให้นำนิทานหรือกิจกรรมง่ายๆ ไปใช้ต่อยอดที่บ้านได้ ซึ่งจะช่วยให้พัฒนาการด้านภาษาของเด็กมีความต่อเนื่อง และ (3) การปรับใช้ตามความแตกต่างรายบุคคล แม้ในกลุ่มตัวอย่างจะมี 10 คน แต่เด็กแต่ละคนมีพื้นฐานคลังคำศัพท์ไม่เท่ากัน ครูควรใช้ช่วงกิจกรรม "อ่านอิสระ" หรือ "เขียนอิสระ" ในการเข้าไปช่วยเสริมแรง (Scaffolding) ให้เด็กเป็นรายบุคคลตามระดับความพร้อม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมในอนาคต (1) การศึกษาเชิงเปรียบเทียบ ในอนาคตอาจมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบสมดุลงานผ่านสื่อท้องถิ่น กับกลุ่มที่เรียนแบบปกติ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมในวงกว้าง (2) การขยายผลสู่ระดับชั้นอื่น สามารถนำแนวคิด "กระดาษข่าวปัญหา" ไปปรับใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยเพิ่มความซับซ้อนของเนื้อหาและการสะกดคำ เพื่อสร้างรอยเชื่อมต่อทางการศึกษา ที่ไร้รอยต่อ และ (3) การประเมินผลเชิงระยะยาว ควรมีการติดตามผลนักเรียนกลุ่มนี้เมื่อเลื่อนชั้นไปสู่ระดับประถมศึกษา ว่าทักษะการอ่านและการเขียนที่ปูพื้นฐานไว้ด้วยแนวคิดสมดุลงานนี้ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆ อย่างไร

การเผยแพร่นวัตกรรม

1. การเผยแพร่ในโรงเรียน

-มีการจัดทำเล่มรายงานเพื่อเป็นแนวทางให้กับคุณครูท่านอื่นในโรงเรียน

2. การเผยแพร่สู่ผู้ปกครอง

-มีการประชาสัมพันธ์การจัดทำนวัตกรรมให้ผู้ปกครองทราบ

ลงชื่อ.....ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุพิชญาภรณ์ พรหมจำปา)

ตำแหน่ง ครู/คศ.1

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียน กำหนด

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

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนानวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

- (.....) ไม่สอดคล้อง
- สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- เห็นชอบ
- (.....) ให้ปรับปรุง
- เนื่องจาก.....
- (.....) ไม่เห็นชอบ
- เนื่องจาก.....

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติ

(นางวิภาดา สีหาบุตร)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



ความสามารถในการคิด ในระดับสูงขึ้น โดยเฉพาะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา มีทักษะการทำงานร่วมกัน และการสื่อสารจากการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น มีเจตคติที่ดีและสนุกสนานกับการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา มีสมรรถนะความสามารถในการคิด ที่จำเป็น เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดเชิงกลยุทธ์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21

จากเหตุผลข้างต้น ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงคิดหาแนวทางที่จะสามารถพัฒนานักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของทางโรงเรียนต้องการ ซึ่งผลจากการศึกษาทำให้พบแนวทางการพัฒนานักเรียนที่ใช้การบูรณาการการจัดการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง แผนที่ชุมชน

6.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

7.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2568
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

8.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) หลักการพื้นฐานที่สุดคือนวัตกรรมนี้ใช้ เกม เป็นสื่อหลักและเป็นโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเกมถูกออกแบบมาให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ไปพร้อมกับการเรียนรู้เนื้อหาวิชา และการฝึก โดยการนำองค์ประกอบของเกม เช่น กฎ กติกา เป้าหมาย ความท้าทาย และผลตอบรับทันที มาผนวกเข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยเน้นที่กระบวนการเล่นในการนำไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผ่านการเคลื่อนไหว การสื่อสาร และการใช้กลยุทธ์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องมาจากการลงมือปฏิบัติ

การเรียนรู้คือกระบวนการที่ผู้เรียน สร้างองค์ความรู้ แต่เรียนรู้ผ่านการใช้งานสัญลักษณ์ ทิศทางจริง ๆ ในขณะที่เล่นเกม เพื่อวางแผนและแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองบนกระดาน เนื่องจากบอร์ดเกมส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบกลุ่ม จึงต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการ สังเกต การเลียนแบบ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ผู้เล่นต้องสื่อสารและเจรจากันเพื่อวางแผนการเล่น ฝึกการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้กลยุทธ์ใหม่ ๆ จากการสังเกตเพื่อนร่วมทีมหรือคู่แข่ง เมื่อจบเกม ผู้เรียนจะเกิดการ สะท้อนคิด ถึงกลยุทธ์ที่ใช้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และนำไปสู่การปรับปรุงในครั้งถัดไป

9.การออกแบบกระบวนการนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และทำความเข้าใจ

ขั้นตอนนี้คือการทำความเข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียน

- 1.1 วิเคราะห์หลักสูตร ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดวิชาสังคมศึกษา สาระภูมิศาสตร์ ชั้น ป.3 โดยเน้นที่เนื้อหาเรื่อง แผนที่ แผนที่ แผนผัง สัญลักษณ์ ทิศทาง และองค์ประกอบของแผนที่ชุมชน



1.2 วิเคราะห์สมรรถนะ กำหนดสมรรถนะความสามารถในการคิดที่ต้องการส่งเสริมอย่างชัดเจน เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ และ การคิดแก้ปัญหา ในบริบทของการอ่านแผนที่

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาลักษณะของนักเรียนชั้น ป.3 โดยเฉพาะด้านความสนใจต่อการเล่นเกม ระดับความรู้พื้นฐาน และทักษะที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและกำหนดแนวคิด

ขั้นตอนนี้คือการแปลงเนื้อหาการเรียนรู้ให้เป็นบอร์ดเกม

2.1 ตั้งชื่อที่น่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องแผนที่ชุมชน "นักสำรวจน้อย ตามหาของดีในชุมชน" เป้าหมายของเกม กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และเป้าหมายการเล่นที่ชัดเจน

2.2 ออกแบบกระดานเกมให้เป็น แผนที่ชุมชนจำลอง ที่มีสัญลักษณ์ทางภูมิศาสตร์และสถานที่จริง การใช้สัญลักษณ์ ออกแบบการตั้งคำถาม/ภารกิจ ที่ผู้เล่นต้อง อ่าน ดีความ และใช้สัญลักษณ์ บนแผนที่เพื่อหาคำตอบหรือกำหนดเส้นทางเดิน สร้างสถานการณ์ปัญหาที่ต้องมีการวางแผน

2.3 การออกแบบสื่อ/อุปกรณ์ กำหนดส่วนประกอบของบอร์ดเกม เช่น กระดานเดิน การ์ดภารกิจ การ์ดสัญลักษณ์ ตัวเดิน และลูกเต๋า

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างและพัฒนาต้นแบบ

ขั้นตอนนี้คือการนำแผนการออกแบบไปสู่การสร้างชิ้นงานจริง

3.1 สร้างบอร์ดเกมต้นแบบที่มีองค์ประกอบครบถ้วน

3.2 สร้างคู่มือการเล่น และ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ชัดเจน เพื่อให้ครูและนักเรียนเข้าใจ วัตถุประสงค์และวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้และประเมินผล

ขั้นตอนนี้คือการทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมและเก็บข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุง

4.1 การนำบอร์ดเกมไปใช้จริงกับนักเรียน ป.3 กลุ่มเป้าหมาย การเก็บข้อมูล ใช้เครื่องมือวัด สมรรถนะการคิด ทั้งก่อนและหลังการเล่นเกมและใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเพื่อดูการมีส่วนร่วม และการแก้ปัญหา

4.2 การประเมินและสะท้อนผล วิเคราะห์ผลนำบอร์ดเกมไปใช้และการวัดสมรรถนะความสามารถในการคิด เพื่อหาข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 5 การปรับปรุงและเผยแพร่

ขั้นตอนนี้คือนำผลการวิเคราะห์ จากการนำบอร์ดเกมไปใช้มาปรับปรุงแก้ไขและเผยแพร่

5.1 การปรับปรุงต้นแบบของบอร์ดเกม หากมีข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

5.2 เผยแพร่ร่นวัตกรรมและผลการใช้กิจกรรมให้ผู้สนใจได้รับทราบ เพื่อให้เกิดการต่อยอดหรือการนำไปประยุกต์ใช้

10. โครงสร้างและองค์ประกอบนวัตกรรม

โครงสร้างนวัตกรรม

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ขั้นนำ 10 นาที นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ครูเชื่อมโยงความรู้เดิม ทบทวนความรู้เรื่องแผนที่ สัญลักษณ์ และทิศทางเบื้องต้น พร้อมทั้งแนะนำนวัตกรรมบอร์ดเกม "แผนที่ชุมชน" และอธิบายกติกาการเล่น



2. ชั้นกิจกรรม 30-40 นาที ลงมือปฏิบัติและเล่นเกม นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม โดยการ์ดภารกิจ จะบังคับให้ผู้เล่นต้อง 1) อ่านสัญลักษณ์บนแผนที่ 2) กำหนดทิศทาง 3) วางแผนเส้นทางเดิน และ 4) แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม

3. ชั้นสรุป 10 นาที สะท้อนผลการเรียนรู้ ครูนำนักเรียนพูดคุยถึงกลยุทธ์ที่ใช้ และ อภิปรายเชื่อมโยง จากแผนที่จำลองในเกมไปสู่แผนที่ชุมชนจริง โดยเน้นย้ำความหมายที่ถูกต้องของสัญลักษณ์และประโยชน์ ของแผนที่ นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

องค์ประกอบนวัตกรรม

2.1 กระดานเกม

2.2 การ์ดภารกิจ

2.3 ตัวเดินและลูกเต๋า

2.4 การ์ดรางวัล/อุปสรรค

2.5 คู่มือเกมและใบบันทึกผล

2.6 กระดานความรู้เรื่อง แผนที่ชุมชน

11. สื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ

ลำดับ	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1.	กระดานเกมแผนที่ชุมชน ลักษณะการออกแบบเป็นตารางช่องเดิน ตารางสี่เหลี่ยม หรือเส้นทางเดินที่กำหนดช่องไว้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนที่ตามจำนวนที่ลูกเต๋ากำหนดได้ และการควบคุมการเดินทางตามกฎ มีการใช้สีหรือลวดลายที่แตกต่างกันในแต่ละช่องเพื่อแสดงลักษณะภูมิประเทศ เช่น สีฟ้าสำหรับแม่น้ำ/บ่อน้ำ, สีเขียวสำหรับสวน/ป่า, สีเทาสำหรับถนน ฝักรการตีความสัญลักษณ์แผนที่เบื้องต้น
2.	กระดานความรู้เรื่อง แผนที่ชุมชน แผนที่ที่แสดงรายละเอียดของพื้นที่ในชุมชนของเรา เช่น ที่ตั้งอาณาเขต สถานที่สำคัญ บ้านเรือน ถนน แม่น้ำ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ องค์ประกอบ ความหมาย ความสำคัญ/ประโยชน์ และมีองค์ประกอบสำคัญของแผนที่ต้องเรียนรู้ คือ 1. ชื่อแผนที่ ข้อความที่บอกว่าแผนที่ฉบับนี้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่ใด ทำให้ทราบว่าแผนที่นั้นเป็นของชุมชนไหน หรือพื้นที่ใด 2. ทิศ ส่วนที่ใช้บอกทิศทางบนแผนที่ โดยปกติจะใช้ ลูกศรชี้ขึ้น แทนทิศเหนือ ทำให้ผู้เรียนสามารถบอก ตำแหน่ง ของสถานที่เมื่อเทียบกับทิศทางได้ 3. สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปร่าง หรือสี ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงบนพื้นผิวโลก (เช่น สีฟ้าแทนแม่น้ำ, รูปสี่เหลี่ยมแทนอาคาร) ช่วยให้เห็นที่กระชับ ไม่ต้องเขียนบรรยาย และทำให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลได้ง่าย 4. คำอธิบายสัญลักษณ์ ส่วนที่อธิบายความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในแผนที่นั้น ๆ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การพัฒนาวัตกรรมการนี้จะส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มีความเข้าใจในเนื้อหา เรื่อง แผนที่ชุมชน สัญลักษณ์ และทิศทางได้อย่างเข้าใจ
2. มีสมรรถนะความสามารถในการคิด ในระดับสูงขึ้น โดยเฉพาะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดแก้ปัญหา



3. มีทักษะการทำงานร่วมกัน และการสื่อสารจากการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น
4. มีเจตคติที่ดีและสนุกสนาน กับการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

13.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ค่าใช้จ่ายด้วยเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ(ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการคิด เรื่อง แผนที่ชุมชน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ค่าวัสดุ	1.กระดาษ A4 70g	6 รีม	624
		2.เครื่องปริ้น CANON เครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท รุ่น G2010	1 เครื่อง	5,100
		3.กรรไกร 7 นิ้ว	1 อัน	102
		4.พลาสติกเคลือบ A4 แอลเฟ่น	2 กล่อง	700
		5.ฟิวเจอร์บอร์ด	2 แผ่น	40
		6.กระดาษกาว่น	3 ม้วน	99
		7.กาว 2 หน้าบาง 3M	2 ม้วน	60
		8.เทปผ้ากาว	5 ม้วน	160
		9.กระดาษสติ๊กเกอร์ 50 แผ่น	1 ท่อ	11
				รวม

14.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ร้อยละของคะแนนที่ได้	คะแนนแบบทดสอบ	1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบสอบถาม
2. ระดับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม	การสัมภาษณ์ , การสังเกต	1) แบบสังเกต 2) แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

15.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนรวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ



(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มี คุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่าง ต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.....) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ)

ผู้อนุมัติ

(นางวิภาดา สีหาบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ประจำปีการศึกษา 2568 (งบประมาณ พ.ศ. 2568)
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย

2.ชื่อนวัตกรรม การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน วิชาสังคมศึกษา สาระสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

ประเภทของนวัตกรรม

- 1. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- 2. ด้านการเรียนการสอน
- 3. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- 4. ด้านการวัดและประเมินผล
- 5. ด้านหลักสูตร
- 6. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 7. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 8. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนางานองค์กร

3.ระยะเวลาในการดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.หลักการและเหตุผลความเป็นมา

ในบริบทของสังคมยุคปัจจุบันที่มีความสลับซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง “กฎหมายในชีวิตประจำวัน” ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของการจดจำข้อบังคับเพื่อหลีกเลี่ยงความผิดเท่านั้น แต่ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของ “สมรรถนะการใช้ทักษะชีวิต” (Life Skills) ที่จะช่วยให้พลเมืองสามารถปกป้องสิทธิเสรีภาพ และรักษาผลประโยชน์ของตนเองภายใต้ขอบเขตที่ถูกต้อง ตลอดจนส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขและเคารพซึ่งกันและกัน

อย่างไรก็ตาม จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น กฎหมายแพ่ง กฎหมายอาญา และกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค ปัญหานี้ส่งผลกระทบต่อทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนมักตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ หรือทำผิดกฎหมายโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ซึ่งสะท้อนถึงความอ่อนแอในสมรรถนะการใช้ทักษะชีวิตอย่างเห็นได้ชัด

สาเหตุสำคัญของปัญหาดังกล่าวไม่ได้มาจากเนื้อหาที่ยากเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกิดจาก “วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม” ของครูผู้สอนในอดีต ซึ่งส่วนใหญ่มักเน้นการบรรยาย (Lecture-based) ตามเนื้อหาในตำราและเน้น



การท่องเที่ยวไปสอบเพียงอย่างเดียว วิธีการสอนในรูปแบบเดิมนี้นำให้บทเรียนเรื่องกฎหมายกลายเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย โกลตัว และไม่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่าง “ความรู้ในห้องเรียน” กับ “การนำไปใช้จริง” ผู้เรียนจึงขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้และไม่สามารถเชื่อมโยงหลักกฎหมายเข้ากับวิถีชีวิตของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม

ด้วยสภาพปัญหาข้างต้น ผู้จัดทำจึงเห็นถึงความจำเป็นในการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ โดยนำแนวคิด “การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน” (Board Game-Based Learning) เข้ามาเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนการสอน บอร์ดเกมการศึกษาไม่ใช่เพียงแค่สื่อที่ให้ความสนุกสนาน แต่เป็นนวัตกรรมที่สามารถจำลองสถานการณ์ทางสังคมและข้อพิพาททางกฎหมายมาไว้ในพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone) เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองตัดสินใจ ลองผิดลองถูก และเผชิญกับผลลัพธ์ของการกระทำภายใต้กลไกของเกม (Game Mechanics)

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้รับข้อมูล” มาเป็น “ผู้เล่นและผู้สร้างความรู้” (Active Learner) ซึ่งจะส่งเสริมสมรรถนะทักษะชีวิตในหลายมิติ ทั้งการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีผล การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าภายใต้เงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด กระบวนการเหล่านี้จะช่วยให้ความรู้เรื่องกฎหมายซึมซับเข้าสู่ความคิดและความรู้สึกของผู้เรียนอย่างเป็นธรรมชาติ จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน วิชาสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาและประเมินสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตของผู้เรียน หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน

7.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

8.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

1.1 เกม เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกันในเกมแต่ละเกมนั้น อาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียว หรือหลายคนแข่งกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนน หรือวิธีการตัดสินให้ชนะ หรือแพ้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551)

1.2 Gamification เป็นเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกม และนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุกกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (ธันนัทรัฐ สินธุประสิทธิ์, 2564)

1.3 การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียน



การสอนโดยใช้ความส าเร็จ หรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากขึ้น เป็น การน วาจิตวิทยา และแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (เสฐียร พงษ์ ดวงรัตนเอกชัย, 2562)

1.4 งานศึกษาน วาร่องเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมกระดาน “RELAX 2” ในการปรับปรุงค าศัพท์และ รูปแบบประโยคในโรมาเนีย Anajuhasz กระตุ้นให้พวกเขาเรียนรู้วัตถุประสงค์ของการทดลองนี้คือ การตรวจสอบ ประสิทธิภาพของการใช้กระดานเป็นเครื่องมือที่พัฒนาเด็กในหลาย ๆ ด้าน และภาษาโรมาเนียในเวลาเดียวกัน เพื่อ สิ่งนี้

2. องค์ประกอบของบอร์ดเกม

2.1 เกมกระดาน เป็นรูปแบบของความบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับสนามเล่น และ องค์ประกอบของเกมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะมีเกมกระดานประเภทต่าง ๆ แต่ละเกมนำเสนอประสบการณ์ การ เล่นเกมที่ไม่เหมือนใคร ตัวอย่างเช่น การออกแบบเกมกระดานหนึ่งรายการประกอบด้วยงานที่สร้างสนามเล่น คณิตศาสตร์ จัดการ และรูปผู้เล่นสำหรับการกระทำลูกบอลเกมกระดานที่เป็นนวัตกรรมอีกเกมหนึ่งเกี่ยวข้องกับชุดที่มี ส่วนประกอบ ที่หลากหลาย เช่น ไพ่ทีม ลูกเต๋า และเงินเกมนำเสนอสถานการณ์การเล่น และวิธีการทางเทคนิค ที่หลากหลาย นอกจากนี้ อุปกรณ์เกมกระดานยังมีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เคลื่อนที่ไปตามเส้นทางที่ทำเครื่องหมายโดย ใช้ลูกเต๋า เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวของพวกเขา นอกจากนี้เกมกระดานฟุตบอลประกอบด้วยส่วนกระดานที่ เชื่อมต่อกัน ตัวเลขผู้เล่น ประตู ลูกบอล และการ์ดเกมเพื่อประสบการณ์การเล่นเกมที่นำดึงดูด (Yukihiro & Sigekadzu, 2019)

2.2 องค์ประกอบของ Gamification เกมเพื่อการศึกษา

2.2.1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่มีในทุกเกม คือ เป้าหมาย ของ การเล่นเกมที่ทำให้ผู้เล่นนั้นเกิดแรงจูงใจ และอยากที่จะเอาชนะ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ทำให้เกิดความท้าทายที่ ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม นอกจากนี้ในบางเกมนั้นอาจจะจำเป็นต้อง ประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2.2.2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ ผู้ออกแบบเกมจะต้องกำหนดเงื่อนไขไว้อย่างชัดเจน โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม

2.2.3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือความขัดแย้ง (Conflict) เป็นการเอาชนะโดยการ ทำลาย หรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม การแข่งขัน (Competition) เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะ ฝ่าย ตรงข้าม ความร่วมมือ (Cooperation) เป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มี ร่วมกันจาก เกม ที่เล่นเป็นกลุ่มที่ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เล่นในกลุ่มเดียวกัน

2.2.4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการ และสามารถ นับเป็นเงื่อนไขหนึ่งซึ่งผู้ออกแบบเกมได้กำหนดไว้ โดยการจับเวลาอาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียด และ ความ กัดดัน ซึ่งเป็นการฝึกฝนให้เกิดความเชี่ยวชาญในการทำงานที่จะต้องสัมพันธ์กับเวลาและแรงกดดัน ดังนั้นจะต้อง เรียนรู้การจัดการสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

2.2.5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จ หรือได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย หรือ เงื่อนไขที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) อย่างชัดเจน เพื่อเป็นการจูงใจ และทำ ทาย ให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

3. การสอนแบบร่วมมือ

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบร่วมมือ การเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning Instructional Models) หลักการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนนี้เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมด้วยกัน ใน การเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกัน การแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ แพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่ง



ก่อให้เกิดสภาพการณ์ ชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 4 ประการ

- การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักพึ่งพากันโดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกัน และจะต้องพึ่งพากัน เพื่อความสำเร็จร่วมกัน
- การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากันมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และ การเรียนรู้ต่าง ๆ
- การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
- การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มที่ใช้ในการเรียน (วีณา ประชากุล และประสาธน์ เนื่องเลิม, 2554)

3.2 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning: CL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ CL นี้เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันและมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็ก ๆ ทีมละ 2-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของทีมต้องมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพ การเรียนรู้ของแต่ละคน และเพื่อที่จะทำให้สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถมากยิ่งขึ้น สมาชิกแต่ละคนจะต้อง ช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วาง นักการศึกษาที่มีบทบาทที่สำคัญในการเผยแพร่แนวคิดของการ เรียนรู้แบบ CL นี้คือ สลาวิน (Slavin, 1995)

3.3 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ ดังนี้ Teams-Games-Tournaments (TGT) มีหลักการและขั้นตอนการใช้ที่คล้ายกับเทคนิค STAD เทคนิค วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT มี 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) Teacher Presentations มีการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาบทเรียนให้แก่ผู้เรียนเรียนทั้งชั้น 2) Team Study ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมเรียกว่า Home Team แต่ละทีมมีสมาชิกจำนวน 4-5 คน โดยให้สมาชิกในทีมมีความสามารถของคละกัน เช่นเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน ผู้สอนเป็นผู้กำหนดสมาชิกของแต่ละทีม และการมอบหมาย กิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยกันในทีมของตนเอง ผู้เรียนต้องพยายามที่จะช่วยเหลือให้สมาชิกทุกคนเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมด และร่วมกันตรวจสอบ ความถูกต้องของคำตอบตามกิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดที่ผู้เรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบขึ้นมา และอภิปรายร่วมกัน เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องกติกาและข้อตกลงการทำงานในทีมประการที่สำคัญ คือ

- สมาชิกทุกคนต้องพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อความสำเร็จของทีม
- สมาชิกทุกคนต้องช่วยเหลือกันและกันเพื่อทำให้สมาชิกทุกคนรู้เรื่องและเข้าใจบทเรียน จนกระทั่งสมาชิกทุกคนในทีมพร้อมที่จะเข้าร่วมเกมส์แข่งขันกับทีมอื่น ๆ 3) Game Tournament เป็นการแข่งขัน Game ระหว่างทีมอื่น ๆ ไม่มีการช่วยเหลือกัน โดยที่สมาชิก ของแต่ละทีมเข้าร่วมการแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิกของทีมอื่นที่โต๊ะแข่งขัน (Tournament Tables) เพื่อความยุติธรรมในการแข่งขันผู้สอนเป็นผู้จัดให้ผู้ที่มีความสามารถระดับเดียวกันเข้าร่วมแข่งขันในโต๊ะเดียวกัน Bumping การแข่งขัน Game Tournament โดยปกติจะอยู่ตอนท้ายของแต่ละบทเรียน/หน่วยเรียน การแข่งขันครั้งแรกจะอยู่ ตอนท้ายของบทเรียน/หน่วยเรียนที่1 ส่วนการแข่งขันครั้งต่อไปสมาชิกของแต่ละ ทีมอาจเปลี่ยนโต๊ะการแข่งขัน (Bump up หรือ Bump Down) ขึ้นอยู่กับคะแนนที่ได้จากการแข่งขันครั้งที่แล้วมา 4) Team Recognition การให้รางวัลทีม ได้แก่ Good Team, Great Team และ Super Team ทีม ที่ได้รับรางวัลจะพิจารณาจากคะแนนรวม (หรือคะแนนเฉลี่ย) ของสมาชิกแต่ละคนที่ได้คะแนนจากโต๊ะแข่งขัน Game Tournament

9.การออกแบบกระบวนการนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และทำความเข้าใจ

ขั้นตอนนี้คือการทำความเข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียน



1.1 วิเคราะห์หลักสูตร ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดวิชาสังคมศึกษา สาระหน้าที่พลเมือง ชั้น ป.6 โดยเน้นที่เนื้อหาเรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน

1.2 วิเคราะห์สมรรถนะ กำหนดสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ที่ต้องการส่งเสริมอย่างชัดเจน เช่น ทักษะการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ในบริบทของการใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาลักษณะของนักเรียนชั้น ป.6 โดยเฉพาะด้านความสนใจต่อการเล่นเกม ระดับความรู้พื้นฐาน และทักษะที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและกำหนดแนวคิด

ขั้นตอนนี้คือการแปลงเนื้อหาการเรียนรู้ให้เป็นบอร์ดเกม

2.1 ตั้งชื่อที่น่าสนใจและสอดคล้องกับเรื่องกฎหมายในชีวิตประจำวัน "เกมฉลาดขับรถรู้กฎจราจร" เป้าหมายของเกม กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และเป้าหมายการเล่นที่ชัดเจน

2.2 ออกแบบกระดานเกมให้เป็น แผนที่ชุมชนเมือง ที่มีสัญลักษณ์ทางกฎจราจรและสถานที่จริง การใช้สัญลักษณ์ ออกแบบการ์ดคำถาม/ภารกิจ ที่ผู้เล่นต้อง อ่าน ตีความ และใช้สัญลักษณ์บนกระดานเกมเพื่อหาคำตอบหรือกำหนดเส้นทางเดิน สร้างสถานการณ์ปัญหาที่ต้องมีการวางแผน

2.3 การออกแบบสื่อ/อุปกรณ์ กำหนดส่วนประกอบของบอร์ดเกม เช่น กระดานเดิน การ์ดภารกิจ การ์ดสัญลักษณ์ ตัวเดิน และลูกเต๋า

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างและพัฒนาต้นแบบ

ขั้นตอนนี้คือการนำแผนการออกแบบไปสู่การสร้างชิ้นงานจริง

3.1 สร้างบอร์ดเกมต้นแบบที่มีองค์ประกอบครบถ้วน

3.2 สร้างคู่มือการเล่น และ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ชัดเจน เพื่อให้ครูและผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้และประเมินผล

ขั้นตอนนี้คือการทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมและเก็บข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุง

4.1 การนำบอร์ดเกมไปใช้จริงกับนักเรียน ป.6 กลุ่มเป้าหมาย การเก็บข้อมูล ใช้เครื่องมือวัดสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ทั้งก่อนและหลังการเล่นเกมและใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเพื่อดูการมีส่วนร่วมการตัดสินใจและการแก้ปัญหา

4.2 การประเมินและสะท้อนผล วิเคราะห์ผลนำบอร์ดเกมไปใช้และการวัดสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เพื่อหาข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 5 การปรับปรุงและเผยแพร่

ขั้นตอนนี้คือนำผลการวิเคราะห์ จากการนำบอร์ดเกมไปใช้มาปรับปรุงแก้ไขและเผยแพร่

5.1 การปรับปรุงต้นแบบของบอร์ดเกม หากมีข้อบกพร่องและจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

5.2 เผยแพร่ร่วมนวัตกรรมและผลการใช้กิจกรรมให้ผู้สนใจได้รับทราบ เพื่อให้เกิดการต่อยอดหรือการนำไปประยุกต์ใช้

10. โครงสร้างและองค์ประกอบนวัตกรรม

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน (BGL) ประกอบด้วยกระบวนการ 4 ขั้นตอนหลัก:

1.1. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation): กระตุ้นความสนใจและปูพื้นฐานกฎหมายเบื้องต้น

1.2. ขั้นดำเนินกิจกรรมการเล่น (Game Play): ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์จำลองในบอร์ดเกมและตัดสินใจแก้ปัญหาภายใต้กติกา



1.3. ขั้นสะท้อนคิดและสรุปบทเรียน (Debriefing): การอภิปรายผลจากการเล่นเกม เชื่อมโยงสู่ตัวบทกฎหมายในชีวิตจริง

1.4. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ (Application): การทดลองแก้โจทย์สถานการณ์ใหม่โดยใช้หลักกฎหมายที่เรียนรู้อีกมา

2. องค์ประกอบนวัตกรรม

- 2.1 กระดานเกม
- 2.2 การ์ดภารกิจ
- 2.3 ตัวเดินและลูกเต๋า
- 2.4 การ์ดรางวัล/อุปสรรค
- 2.5 คู่มือเกมและใบบันทึกผล

11. สื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ

ลำดับ	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1.	แบบทดสอบก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
2.	สื่อกระดานเกมและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
3.	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การพัฒนาวัตกรรมการนี้จะส่งผลให้

1. นักเรียนเกิดสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการตระหนักรู้ในสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้น รวมถึงมีความพึงพอใจในการ จัดการเรียนรู้อาชีพสังคมศึกษา

2. ครูได้รับการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายวิธีมากขึ้น

3. โรงเรียน ได้รับการพัฒนาตามที่หลักสูตรกำหนด ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

4. ชุมชน ได้รับความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

ค่าใช้จ่ายด้วยเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ(ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้อ เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, และแบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการ จัดการเรียนรู้อ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อโดยใช้	ค่าวัสดุ	1.กระดาษ A4 70g	6 รีม	624
		2.เครื่องปริ้น CANON เครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท รุ่น G2010	1 เครื่อง	5,100
		3.กรรไกร 7 นิ้ว	1 อัน	102
		4.พลาสติกเคลือบ A4 แอลเฟน	2 กล่อง	700



บอร์ดเกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน วิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	5.ฟิวเจอร์บอร์ด	2 แผ่น	40
	6.กระดาษกาวย่น	3 ม้วน	99
	7.กาว 2 หน้าบาง 3M	2 ม้วน	60
	8.เทปผ้ากาว	5 ม้วน	160
	9.กระดาษสติ๊กเกอร์ 50 แผ่น	1 ท่อ	11
		รวม	7,000

14.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ร้อยละของคะแนนที่ได้	คะแนนแบบทดสอบ	1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบสอบถาม
2. ระดับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม	การสัมภาษณ์ , การสังเกต	1) แบบสังเกต 2) แบบสอบถาม

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวรำไพพรรณ สุริยฉาย)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

15.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(✓) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา



(.....) อื่นๆ.....

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ)

ผู้อนุมัติ

(นางวิภาดา สีหาบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ



นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ปีการศึกษา 2568
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวสุวิษา ผิวทอง นางสาววิไลลักษณ์ สุดสะอาด

2.ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยใช้ body movement crossword game

ประเภทของนวัตกรรม

- 1. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- 2. ด้านการเรียนการสอน
- 3. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- 4. ด้านการวัดและประเมินผล
- 5. ด้านหลักสูตร
- 6. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 7. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 8. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนางานองค์กร

3.ระยะเวลาในการดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.หลักการและเหตุผลความเป็นมา

สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ (Health Related Physical Fitness) เป็นความสามารถของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย ประกอบด้วย ความสามารถเชิงสรีรวิทยาต่าง ๆ ที่ช่วยป้องกันบุคคลจากโรคที่มีสาเหตุมาจากภาวะการขาดการออกกำลังกาย นับเป็นตัวบ่งชี้สำคัญของการมีสุขภาพดี ความสามารถหรือสมรรถนะเหล่านี้สามารถปรับปรุง พัฒนา และคงสถานะได้โดยการออกกำลังกาย โดยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพประกอบด้วย 5 ด้าน คือ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition) ด้านความอ่อนตัว (Flexibility) ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscle Strength) ด้านความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscle Endurance) และ ด้านความอดทนของระบบหัวใจและไหลเวียนเลือด (Cardiovascular Endurance)

กระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาที่ตระหนักถึงการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนรู้ถึงคุณค่าของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพทางกาย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตราฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ เป็นมาตรฐานที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพและกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 :1 - 2) โดยผู้สอนต้องมีการทดสอบสมรรถภาพทางกายของผู้เรียน



และบันทึกผลในแบบบันทึกผลการตรวจสอบอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง หากพบว่า สมรรถภาพทางกายของนักเรียนด้านหนึ่งด้านใด ไม่ผ่านเกณฑ์ ควรหาแนวทางปรับปรุง และเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกายในส่วนที่ยังไม่ผ่าน และพัฒนาด้านอื่นๆให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยใช้กิจกรรมการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาให้มากขึ้น เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้แข็งแรง (กรมอนามัย. 2557 : 14)

จากการร่วมกันทำวิเคราะห์ สภาพผู้เรียนผ่านกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ของคณะครูโรงเรียนวัดพรหมประดิษฐ์ พบว่า พฤติกรรมของนักเรียน ส่วนใหญ่ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีพฤติกรรมการเรียนนิ่ง ไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมใดๆ ที่มีการเคลื่อนไหวทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ตอบสนองล่าช้าต่อการจัดการเรียนรู้ สาเหตุเหล่านี้ ได้ข้อสรุปว่า มาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจาก ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ซึ่งเป็นผลกระทบที่สืบเนื่องจากพฤติกรรมการเรียนรู้นักเรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในปีการศึกษาที่ผ่านมา

นอกจากนี้ ผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพ 5 ด้านของนักเรียนโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ พบว่า นักเรียนมีระดับสมรรถภาพทางกายภาพรวม อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 25 ระดับดี คิดเป็นร้อยละ 10.64 ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 14.36 ระดับต่ำ คิดเป็นร้อยละ 24.47 และระดับต่ำมาก คิดเป็นร้อยละ 25.53 ตามลำดับ การทดสอบสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพ 5 ด้าน ไม่บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของเกณฑ์การทดสอบที่กำหนด นอกเหนือจากนั้น ค่าดัชนีมวลกาย (Body Mass Index : BMI) มีนักเรียนเกณฑ์สมส่วน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 19.15 อยู่ในเกณฑ์ผอมจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 57.45 เกณฑ์ท้วม 4 คน คิดเป็นร้อยละ 8.51 และเกณฑ์อ้วน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14.86 ทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพของนักเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยใช้ *body movement crossword game* เป็นการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยการใช้การเคลื่อนไหวร่างกายที่ช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกายผสมผสานกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย แบบการเล่นเกม crossword ร่วมกับการคิดวิเคราะห์ วางแผน การเล่นในการเคลื่อนไหวที่ร่างกายไปยังตำแหน่งต่าง ๆ คล้ายการเดินทางมากในตาราง ให้สอดคล้องเงื่อนไข รวมถึงปฏิบัติภารกิจการออกกำลังกายด้วยท่า 8 ท่าตามจำนวนครั้งหลังบัตรตัวอักษร เพื่อนำไปจัดเรียงเป็นคำศัพท์ตามเป้าหมายที่วางไว้ เป็นนวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ ควบคู่กับการทักษะการเคลื่อนไหวออกกำลังกาย พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และสร้างความสนุกสนาน ทำให้เกิดการจดจำ ลดการเนือยนิ่งจากการเรียนรู้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดวางแผนการเล่นเชื่อมโยงกับการเรียนรู้แบบ Active Learning

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ทางโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญ และร่วมกันระดมความคิดเห็น แนวทางการพัฒนาผู้เรียนนำไปสู่การเป็นนวัตกรรมของสถานศึกษาที่มุ่งปรับปรุงและพัฒนาพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้วย โดยใช้ Body movement crossword game อันเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน สังคม และการเป็นพลเมืองที่แข็งแรงของประเทศชาติต่อไป

6.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้วย โดยใช้ Body movement crossword game
2. เพื่อฟื้นฟูความรู้ถดถอยในเด็ก (Learning Loss) ด้วยกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ Active Learning
3. เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีสมรรถภาพแข็งแรง ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

7.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ



นักเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละผลของการใช้นวัตกรรมพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยใช้ body movement crossword game เพิ่มขึ้น

เชิงคุณภาพ

นักเรียน ได้รับการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพครบทั้ง 5 ด้าน

8.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนได้ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ และออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนากรอบแนวคิดในการพัฒนาที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างปัญหา แนวคิด หลักการและทฤษฎีที่ใช้วิธีการพัฒนา ดังนี้

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2547 : 1) สมรรถภาพทางกาย หมายถึงความสามารถในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างราบรื่นสามารถประกอบกิจกรรม เล่นกีฬา หรือออกกำลังกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยปราศจากความเหนื่อยล้าและกลับคืนสู่สภาวะปกติได้อย่างรวดเร็ว ผู้ที่มีสมรรถภาพทางกายที่ดีและได้รับการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องและถูกวิธี ทำให้สมรรถภาพทางกาย ดีขึ้นหรือเหนือกว่าคนอื่น สามารถก้าวขึ้นสู่จุดสูงสุดของตนเองในการเป็นตัวแทนของโรงเรียนสถาบันศึกษา ตลอดจนในระดับประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 59) ให้ความหมายสมรรถภาพทางกายไว้ว่า ความสามารถของระบบต่าง ๆ ของร่างกายในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล บุคคลที่มีสมรรถภาพทางกายดีนั้นจะสามารถประกอบกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้อย่างกระฉับกระเฉง โดยไม่เหนื่อยล้าจนเกินไป และยังมีพลังสำรองมากพอสำหรับกิจกรรมนันทนาการหรือกรีฑา

เจริญ กระบวนรัตน์ และ ณัฐนรี กระบวนรัตน์ (2563 : 2) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ทักษะทางกาย และการพัฒนาความรู้ในเด็กวัยนี้ที่มีผลต่อการพัฒนาเสริมสร้างความสัมพันธ์ของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และทักษะทางกายที่ดี มีผลเกี่ยวข้องกับการคิด และการเรียนรู้ ของเด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี

ทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา (Theory of Cognitive Development) ของเพียเจท์ (Piaget) นักจิตวิทยาเด็กที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วโลกชาวสวิสเซอร์แลนด์ ที่เกิดจากแรงบันดาลใจในการศึกษาเรื่องต้นกำเนิดของความรู้ และเป็นแรงบันดาลใจนำไปสู่การศึกษาเรียนรู้พัฒนาความคิดของเด็กๆในแต่ละวัย ซึ่งจากการสังเกตทดลอง พบว่า การทำกิจกรรมต่างๆของเด็กเกิดจากแรงขับเคลื่อนภายในของตัวเด็กเองโดยธรรมชาติ ขณะเดียวกัน การได้มีโอกาสสนทนาหรือพูดคุยกับเด็กๆจะมีส่วนช่วยในการกระตุ้นและสร้างเสริมความคิด ความเข้าใจ ความมีเหตุผลในการกระทำหรือพฤติกรรมที่เด็กได้แสดงออก ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เหมาะสม ควรหรือไม่ควรเพราะเหตุใด บนพื้นฐานของข้อมูลที่เกิดขึ้นจากเป็นความจริง หรือประสบการณ์ตรง ดังนั้น เมื่อพิจารณาไต่ตรองจากความรู้ ประสบการณ์ ความเข้าใจ และความคิดของเด็กในแต่ละช่วงวัย จึงไม่ถือว่าการกระทำหรือพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกเป็นสิ่งที่ผิดเนื่องจากความรู้ ประสบการณ์ ความคิด และการกระทำของเด็กในแต่ละช่วงวัย จะมีระดับพื้นฐานของวุฒิภาวะและสติปัญญาที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ซึ่งมีวุฒิภาวะสูงกว่าหรือเป็นผู้มีประสบการณ์มากกว่า (More Mature) อันเป็นที่มาของทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาของเพียเจท์ (Haibach et al., 2011)

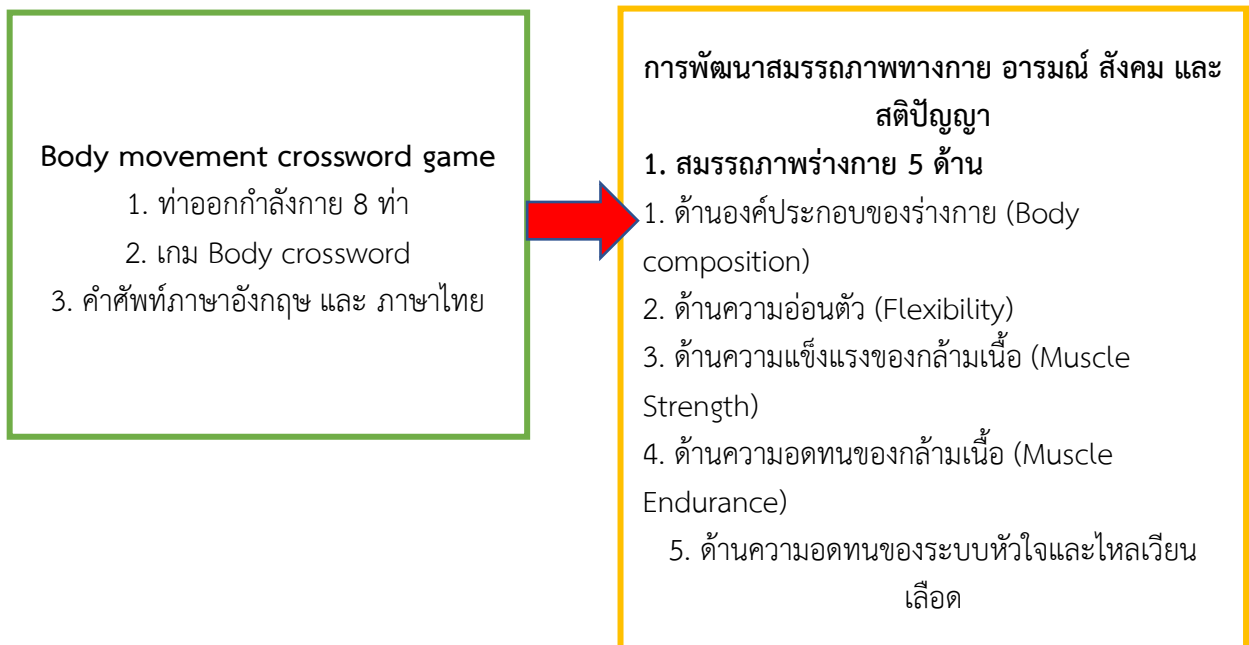
ด้วยเหตุนี้ การแปลความหมายหรือการตีความข้อมูลความรู้ที่ต้องการถ่ายทอดให้เด็กได้รับรู้ โดยการกำหนดเป็นเงื่อนไขพฤติกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมให้เด็กได้ลงมือกระทำหรือทำการฝึกปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกในด้านของความคิด (Thinking) ด้านอารมณ์(Emotion) หรือการแสดงออกทางด้านทักษะการเคลื่อนไหว (Movement Skills) ในการเรียนรู้ ล้วนมีความเกี่ยวข้องหรือมีบางส่วนได้รับอิทธิพลมาจากโครงสร้างของฐานความรู้เดิมหรือประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อถ่ายโอนข้อมูลความรู้ (Transfer) และเชื่อมโยง (Link) ไปสู่การพัฒนาต่อยอดความรู้และสติปัญญาของเด็กให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้นต่อไป

ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวไว้ว่า เกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกเปลี่ยนไปรูปแบบของเกมก็ปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน จากเกมเล่นคนเดียว

หรือเล่นกับเพื่อนกลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียว เล่นกับเพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้า ความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัวสังคมรวมถึงห้องเรียน จนเกิดปัญหาเด็กติดเกมที่ทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีกมุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของเกม โดยนำการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เพื่อจูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กกลับสู่ห้องเรียน

9.การออกแบบกระบวนการนวัตกรรม

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework) Circuit Training โดยใช้ Do 5 Get 5 Model

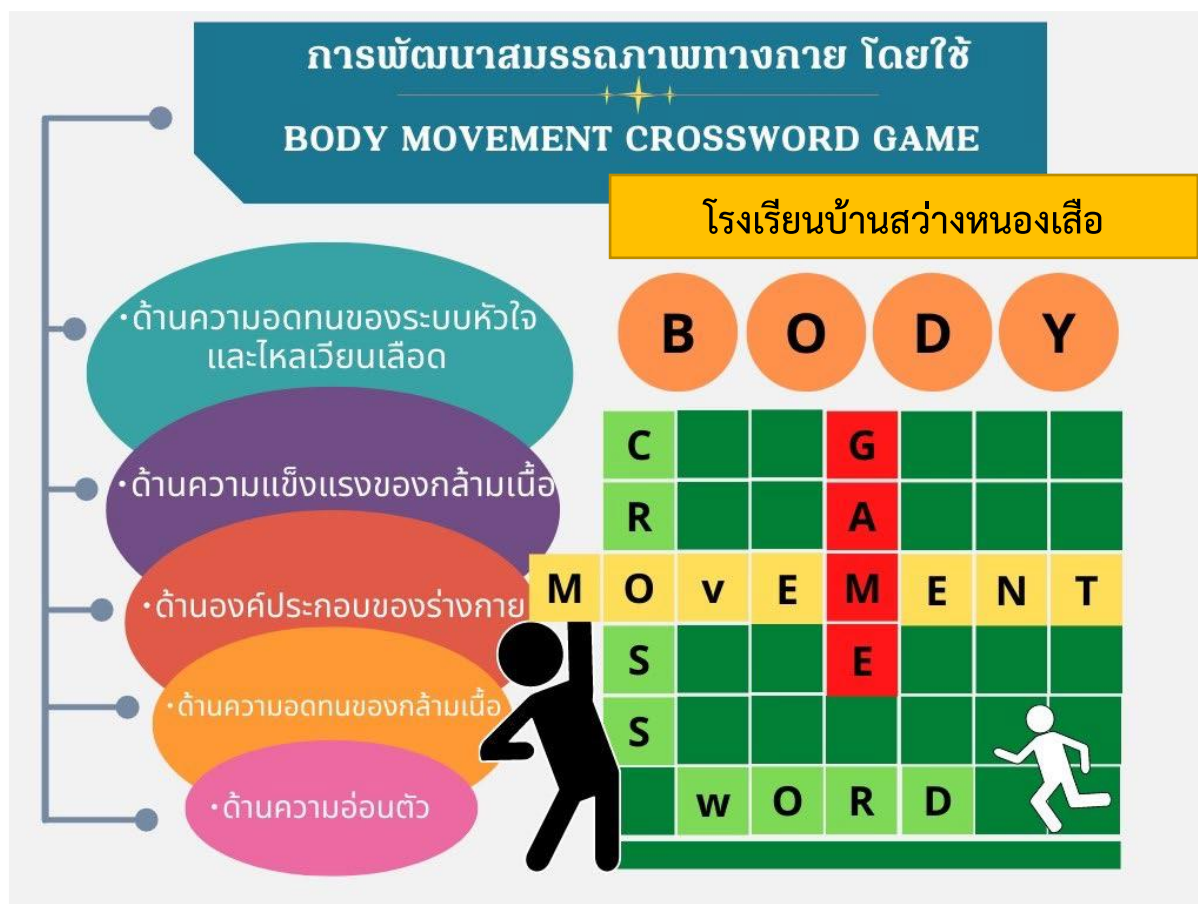


10. โครงสร้างและองค์ประกอบนวัตกรรม

PLC วิเคราะห์ปัญหา	PLC เพื่อออกแบบ	การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยใช้ body movement
<p>จากผลการประชุม PLC พบว่า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สภาพภาวะการเรียนรู้ ถดถอย (Learning Less) ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีพฤติกรรมการนั่งเฉย ไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเรียนรู้ ตอบสนองล่าช้า รวมถึงขาดการปฏิสัมพันธ์ต่อครูและเพื่อนร่วมห้อง นักเรียนไม่ได้พัฒนาด้านร่างกาย ขาดการออกกำลังกาย 2. ภาวะทุพโภชนาการ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ 3. ผลสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพของนักเรียน อยู่ในเกณฑ์ต่ำ และต่ำมาก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประชุมเพื่อสร้างการรับรู้แก่คณะครู เพื่อร่วมออกแบบนวัตกรรม 2. ร่วมคิดร่วมสร้าง ร่วมออกแบบและวางแผน 3. สร้างนวัตกรรม body movement crossword game 4. นำไปใช้พัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพของนักเรียนโรงเรียนวัดพรหมประดิษฐ์ 5. เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ผล 6. ปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรม 7. เผยแพร่ผลงาน 	<p>จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสู่การพัฒนาวัตกรรมการพัฒนา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำออกกำลังกายตามภารกิจหลังแผนป้ายตัวอักษร 8 ท่า 2. คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ หมวดหมู่ว่างกาย อาหาร และ สี และ คำศัพท์ ภาษาไทย คำราชาศัพท์ คำยากในบทเรียน 3. เกม Crossword และเงื่อนไขการเล่นเกมนั้น <ul style="list-style-type: none"> - อ่านบัตรคำศัพท์ แล้วจดจำตัวอักษรที่ต้องนำมาจัดเรียง - เข้าเล่นเกมตรงช่อง Start และออกจากเกม ที่ช่อง Exit เท่านั้น - กระโดดขาเดียวหรือขาคู่ ในตารางห้ามทับตัวอักษร และรูประเบิด - ปฏิบัติทำออกกำลังกาย ในช่อง Let's practices ในแผ่นเกม - นำตัวอักษรในแผ่น crossword มาจัดเรียงเป็นคำศัพท์



จากแผนภาพที่ 1 เห็นได้ว่า โรงเรียนได้เล็งเห็นถึงสภาพปัญหาและตระหนัก ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดย การระดมความคิดเห็นในการประชุม ร่วมกับการใช้แนวคิด ทฤษฎี ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และเป็นนวัตกรรมของสถานศึกษาดังนี้



11.สื่ออุปกรณ์ เครื่องมือ

ลำดับ	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1	กระดาน Crossword / Scrabble Games ระดับมัธยมศึกษา
2	ดิกชันนารี English – Thai ฉบับกะทัดรัด
3	หนังสือรวมคำศัพท์ Crossword 6,000 คำ
4	ฟิวเจอร์บอร์ดขนาด 1 ม. X 1.5 ม. สีขาว
5	ไวนิล Body movement crossword game
6	ปากกาเคมี 2 หัว ม้า ดำ
7	Master Art สีไม้ยาว 12 สี Super Bright (12 กล้อง)
8	คลิปดำ เอลเฟ่น #110 #BC -500/110 (32 mm.) 12 ตัว



12.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ด้านนักเรียน ได้รับการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพครบทั้ง 5 ด้าน ปรากฏผลดังภาพรวม ค่าเฉลี่ยร้อยละของระดับการพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านสุขภาพของนักเรียน
2. ด้านครู มีแนวทางในการปรับใช้เป็นกิจกรรมเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมที่นำไปปรับใช้กับกิจกรรมในห้องเรียน รวมถึงประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา ภาษาไทย และยังสามารถปรับใช้ได้กับทุกรายวิชาตามความเหมาะสม
3. ด้านผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์กว้างไกล มีความตระหนักและเห็นความสำคัญด้านการดูแลสุขภาพของผู้เรียน เพื่อเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ และเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และพร้อมส่งเสริม สนับสนุนให้มีการบริหารจัดการที่ดีด้านสุขภาพนักเรียน ให้มีความแข็งแรง ทั้งในด้านร่างกาย สังคม อารมณ์และสติปัญญา และสามารถเรียนรู้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีความสุข

13.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ค่าใช้จ่ายด้วยเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ(ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้, เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม,แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน และแบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง	1 ชุด	7,000

14.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ท่าออกกำลังกาย 8 ท่า	ท่าออกกำลังกายตามภารกิจหลังแผ่นป้ายตัวอักษร 8 ท่า ท่าละ 3 , 5 , 10 ครั้ง	แบบประเมินท่าออกกำลังกายตามภารกิจหลังแผ่นป้ายตัวอักษร 8 ท่า
เกม Body crossword	ตัวอักษรในแผ่น crossword มาจัดเรียงเป็นคำศัพท์	ไว้นิล Body movement crossword game
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย	คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ หมวดหมู่ร่างกาย อาหาร และ สี และ คำศัพท์	หนังสือรวมคำศัพท์ Crossword 6,000 คำ

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุวิชา ผิวทอง)

ตำแหน่ง ครู



15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย **อำนาจและให้อิสระ** แก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ.....

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนา กลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(.....) สอดคล้อง



สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

- (.....) เห็นชอบ
- (.....) ให้ปรับปรุง
- (.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ)

ผู้อนุมัติ

(นางวิภาดา สีหาบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

