



แผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี

ปีการศึกษา 2569



โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก)
อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์และเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อเพิ่มพูนคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายและความท้าทายทางสังคมและเศรษฐกิจในยุคศตวรรษที่ 21

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จึงได้กำหนดแผนพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกด้าน ตั้งแต่การพัฒนาทักษะทางวิชาการจนถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้ ภูมิปัญญา ภูมิธรรม ภูมิฐาน การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยจะเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษา ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลได้จริง ทั้งในด้านความสามารถของนักเรียนและคุณภาพของการเรียนการสอน

แผนพัฒนานวัตกรรมศึกษาลบฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของนักเรียนในพื้นที่ชนบท พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในทุกขั้นตอนของการพัฒนา เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ในการดำเนินการตามแผนนี้ จะต้องมีการสื่อสารอย่างร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การพัฒนาเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด และทำให้โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพ และเป็นแบบอย่างในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของพื้นที่นวัตกรรมจังหวัดอุบลราชธานี

ด้วยความมุ่งมั่นในการพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพการศึกษา เราหวังว่าแผนพัฒนานี้จะสามารถนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จในอนาคต และช่วยเสริมสร้างสังคมที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
ส่วนที่ 1	
บทนำ	1
ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน	1
ส่วนที่ 2	
นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา	15
1. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580)	15
2. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.2566-2580) ฉบับปรับปรุงแก้ไข	17
3. นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ	20
4. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-	21
5. แผนปฏิบัติการราชการของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ.2566-2570)	23
6. แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ.2566-2570) จังหวัดอุบลราชธานี	25
7. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	26
8. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ.2562	28
9. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	35
ส่วนที่ 3	
แผนขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	38
โครงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรม	42
นวัตกรรมด้านการบริหาร	48
แผนพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน	50
1.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียน	50
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL	
2.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำอักษรนำ ของนักเรียน	65
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Bigbook อักษรนำ และเกมบิงโก	
3.แผนพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง	77
การเปลี่ยนสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับ	
บอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	
4.แผนพัฒนานวัตกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วน ด้วยชุดฝึก	93
ทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)	
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
5.แผนพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (Communication) เรื่อง Vocabulary ด้วยกิจกรรมชุดฝึกทักษะ (Game Based Learning : GBL) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	104
6.แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย	114

ส่วนที่ 1

บทนำ

1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

1.1 ข้อมูลทั่วไป

1) ชื่อสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) ที่ตั้ง หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี โทรศัพท์ 087-8711312 E-mail : school.bankaen@gmail.com
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) เปิดสอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3) มีเขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

1.2 ข้อมูลด้านการบริหาร

ชื่อ – สกุลผู้บริหาร

นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่ วุฒิการศึกษาสูงสุด ศษ.ม. การบริหารการศึกษา

โทรศัพท์ 087-8711312

ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ตั้งแต่วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้บริหารหรือผู้รักษาราชการแทนที่ได้รับแต่งตั้ง ผู้รักษาราชการแทน ประกอบด้วย

- นางหนึ่งททัย แสงย้อย ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 1

- นางพิสมัย สรรพสาร ผู้รักษาราชการแทนคนที่ 2

1.3 ประวัติโดยย่อ คำขวัญ และวัตถุประสงค์เฉพาะของสถานศึกษา

1) ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระปฐมภักดิ์) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2478 สถานที่ตั้งอยู่ วัดบ้านแคน ชื่อว่าโรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง 2 (สาขาบ้านดงบัง) โดยมีนายโห่งน จินาพร เป็นครูหัวหน้าและมีครูเพียงคนเดียว

20 ธันวาคม 2478 นายโห่งน จินาพร ได้ย้ายออกไปและได้แต่งตั้ง นายกอง ยืนยาว ได้มาดำรงตำแหน่งแทน

20 สิงหาคม 2480 ได้ประกาศเป็นโรงเรียนเอกเทศ ชื่อว่าโรงเรียนประชาบาล ตำบลดอนมดแดง 2 (วัดบ้านแคน) และได้แต่งตั้งให้ นายกอง ยืนยาว เป็นครูใหญ่

5 มิถุนายน 2483 ได้รับงบประมาณปลูกสร้างอาคารเรียน จำนวนเงิน 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน) และได้รื้อถอนอาคารเรียนจากวัดมาปลูกสร้าง ณ บริเวณโรงเรียนปัจจุบัน

21 พฤศจิกายน 2485 นายกอง ยืนยาว ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายคล้าย จุฑาพันธ์ เป็นครูใหญ่แทน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

25 พฤศจิกายน 2486 นายคล้าย จุฑาพันธ์ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายมาก ประเสริฐ เป็นครูใหญ่แทน

17 เมษายน 2487 นายมาก ประเสริฐ ครูใหญ่ได้ย้ายออกไป แต่งตั้งให้นายวัชระ แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่แทน

4 พฤศจิกายน 2501 ได้รับงบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนจากการแปรรูปที่ดินของส.ส.เลียง ไชยกาล จำนวน 1,300 บาท และ ส.ส. อรพิน ไชยกาล จำนวน 300 บาท

พ.ศ. 2510 ได้รับงบประมาณ จำนวน 5,000 บาท เพื่อมาซื้อ ปรับปรุง สร้างใหม่

30 กันยายน 2510 นายวัชระ แสนทวีสุข ครูใหญ่ได้เกษียณอายุราชการ ได้แต่งตั้งนายไสว แสนทวีสุข เป็นครูใหญ่

20 พฤศจิกายน 2516 หน่วยปฏิบัติการด้านพลเรือนทหารสหรัฐอเมริกา ได้บริจาค วัสดุอุปกรณ์ เพื่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป.1 ข ขนาด 3 ห้องเรียน พื้นสูง งบประมาณก่อสร้าง 15,000 บาท โดยชาวบ้านช่วยกันสละแรงงานและได้ทำพิธีรับมอบในวันที่ 10 พฤษภาคม 2537

12 พฤศจิกายน 2525 ทางราชการได้แต่งตั้งเพื่อย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโดยให้นายไสว แสนทวีสุข ไปดำรงตำแหน่งครูใหญ่โรงเรียนบ้านยาง และให้นายวัลลภ วรรณวงศ์ ครูใหญ่บ้านยาง มาเป็นครูใหญ่แทน

พ.ศ. 2531 นายวัลลภ วรรณวงศ์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากครูใหญ่เป็นตำแหน่งอาจารย์ใหญ่

30 กันยายน 2536 นายวัลลภ วรรณวงศ์ เกษียณอายุราชการ

16 พฤศจิกายน 2536 ได้แต่งตั้งนายนภดล สารรัตน์ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านหนองเม็ก อำเภอสิรินธร มาดำรงตำแหน่ง อาจารย์ใหญ่

พ.ศ. 2539 ได้รับงบประมาณก่อสร้างส้วม แบบ สปช.601/26 จำนวน 1 หลัง 5 ที่ และ งบประมาณซ่อมแซมอาคารเรียนหลังที่ 2 จำนวน 80,000บาท (แปดหมื่นบาทถ้วน)

พ.ศ. 2540 ได้งบประมาณปรับปรุงอาคารเรียน ตามโครงการทำโรงเรียนเป็นปัจจุบันและเข้าร่วม เป็นโรงเรียนโครงการปฏิรูปการศึกษา ได้ห้องปฏิบัติการทางภาษาและปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์

พ.ศ. 2541 ได้งบประมาณห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์

19 มกราคม 2541 นายนพดล สารรัตน์ ได้ขอปรับปรุงตำแหน่งจากอาจารย์ใหญ่ เป็นตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน

พ.ศ. 2543 ได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สปช. 102/26 ขนาด 3 ห้องเรียน งบประมาณ 770,000 บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน)

7 พฤศจิกายน พ.ศ. 2550 ทางราชการได้แต่งตั้งย้ายสับเปลี่ยนผู้บริหารโรงเรียน ให้นายนภดล สารรัตน์ ไปดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการบ้านหนองจักษ์ สพท.อบ.1 และได้แต่งตั้งนายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านค้อ อ.ดอนมดแดง มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนแทน

7 มิถุนายน 2550 ทางวัดบ้านแคนได้สร้างส้วมให้กับโรงเรียน จำนวน 1 หลัง 3 ห้อง

10 กุมภาพันธ์ 2552 ชาวบ้านแคน ได้จัดทำกองทุนข้าวเปลือก เพื่อสร้างที่ค้ำน้ำให้กับโรงเรียน จำนวน 2 ที่

11 มกราคม 2556 ได้รับงบประมาณในการก่อสร้างอาคารเรียนว่า ซึ่งอาคารเรียนที่สร้างขึ้นใหม่นี้ ได้สร้างขึ้นแทนที่อาคารเรียนหลังเดิม และมีชื่ออาคารเรียน “อาคารสองสมเด็จ” จำนวน 1 หลัง 3ห้องเรียน

พ.ศ. 2558 ได้รับงบประมาณปรับปรุงซ่อมแซมอาคารเรียน 234,100 บาท

30 กันยายน 2559 นายสมเกียรติ ทองเทพ ผู้อำนวยการโรงเรียน เกษียณอายุราชการ

4 พฤศจิกายน 2559 สพ.อบ.1 ได้แต่งตั้ง นายไทยศักดิ์ วงศ์คำ ผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านหนองบัวดอนส้มป่อย อ.ม่วงสามสิบ มาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

4 กุมภาพันธ์ 2567 นายวุฒินันท์ แสงทอง ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน

15 พฤศจิกายน 2565 นางศุภาพร วงศ์ใหญ่ ย้ายเข้ามาดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน ในปัจจุบัน

คำขวัญของโรงเรียน คุณธรรมนำความรู้ คู่หลักปรัชญา นำจิตอาสา พัฒนาอย่างยั่งยืน

คติพจน์ของโรงเรียน สุโข ปณฺญา ปฏฺิลาโก “ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข”

เอกลักษณ์ของโรงเรียน โรงเรียนคุณธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง

คุณธรรมอัตลักษณ์ มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต กตัญญู ความพอเพียง

สีประจำโรงเรียน สีเขียว หมายถึง ความร่มเย็น ความรอบครอบ ความเจริญก้าวหน้า

สีส้ม หมายถึง ความมีพลัง แรงแบนดาลใจ ความเอื้ออาทร

ต้นไม้ประจำโรงเรียน ต้นพยอม ไม้เนื้อแข็ง มีลวดลายสวยงาม เป็นไม้มงคล

ตราสัญลักษณ์โรงเรียน



ความหมายของตราโรงเรียน

“สุโข ปณฺญา ปฏฺิลาโก” หมายถึง ความได้ปัญญา นำมาซึ่งความสุข

เจดีย์สองสมเด็จเปล่งรัศมี หมายถึง ชุมชนที่มีความเจริญอกงาม และศรัทธาทาง พระพุทธศาสนา

ดอกบัว หมายถึง เมืองอุบลราชธานี เมืองดอกบัวงาม

หนังสือ หมายถึง ความมีปัญญา

2) **ที่ตั้งโรงเรียน** หมู่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34000

3) **เขตบริการ/เขตปกครอง** เขตพื้นที่บริการ 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านแคนหมู่ 1 บ้านแคนหมู่ 12

4) **สภาพชุมชน**

ตั้งอยู่ในพื้นที่ราบลุ่มของแม่น้ำมูลซึ่งไหลผ่านพื้นที่ในชุมชนบ้านแคน ตั้งอยู่ในเขตการปกครองขององค์การบริหารส่วนตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี และโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีหมู่บ้านในเขตบริการ 2 หมู่บ้านคือหมู่ที่ 1 บ้านแคน และหมู่ที่ 12 บ้านแคนเหนือ โดยมีครัวเรือนจำนวน 288 ครัวเรือน มีประชากรทั้งสิ้นจำนวน 1,219 คน แบ่งเป็นชาย 588 คน และหญิง 631 คน

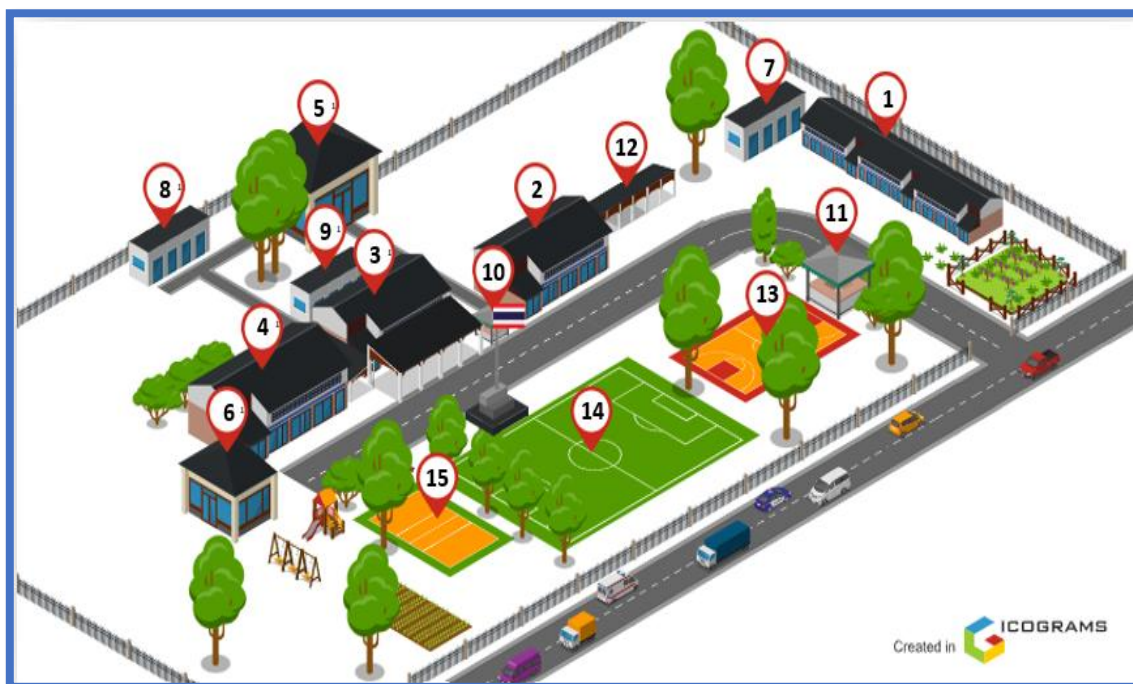
ด้านสังคมและวัฒนธรรมเป็นชุมชนชนบท มีสภาพสังคมและวัฒนธรรมแบบประเพณีชาวอีสาน มีการช่วยเหลือเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน มีระบบเครือญาติทางวัฒนธรรม มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่น สภาพครอบครัว ชุมชน ได้รับการเสริมสร้างความเข้มแข็งจากภาครัฐ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นมีความสงบปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ประชาชนรักความสงบ มีความสามัคคีและเป็นประชาธิปไตย

1.4 อาคารสถานที่

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีอาคารเรียน อาคารประกอบ และสิ่งก่อสร้างอื่น รายละเอียดดังนี้

ที่	ประเภทอาคาร	แบบ	ปี พ.ศ. ที่สร้าง	จำนวน (หลัง)	จำนวน
1	อาคารเรียนไม้(ยกพื้น)	แบบ ป.1ช	พ.ศ. 2513	1 หลัง	3 ห้อง
2	อาคารเรียนไม้ 2 ชั้น	แบบ ป.1 ช	พ.ศ. 2516	1 หลัง	3 ห้อง
3	อาคารอเนกประสงค์	แบบ สปช.206/26	พ.ศ. 2520	1 หลัง	1 ห้อง
4	อาคารเรียน	แบบ สปช. 102/26	พ.ศ. 2543	1 หลัง	3 ห้อง
5	อาคารเรียน	แบบ สปช. 102/26	พ.ศ. 2555	1 หลัง	3 ห้อง
6	ห้องน้ำ	แบบ สปช.601/26	พ.ศ. 2539	1 หลัง	4 ห้อง
7	ห้องน้ำ	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2550	1 หลัง	1 ห้อง
8	ลานกีฬาอเนกประสงค์	แบบกรมพลศึกษา	พ.ศ. 2562	1 สนาม	1 แห่ง
9	โรงอาหารขนาดเล็ก	แบบ 84 ที่นั่ง	พ.ศ. 2564	1 หลัง	1 ห้อง
8	พุทธสถาน	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2566	2 หลัง	-
9	ห้องน้ำ	แบบ สร้างเอง	พ.ศ. 2566	1 หลัง	3 ห้อง

พื้นที่ตั้งของโรงเรียน



- | | | |
|---------------------|---------------------------|--------------------|
| 1. อาคาร/สำนักงาน | 6. โรงอาหาร 2 | 11. พุทธศาสนสถาน |
| 2. อาคารเรียน ป.1-3 | 7. ห้องน้ำ 1 | 12. โรงรถ |
| 3. อาคารเรียนอนุบาล | 8. ห้องน้ำ 2 | 13. สนามบาสเกตบอล |
| 4. อาคารเรียน ป.4-6 | 9. ห้องน้ำ 3 | 14. สนามฟุตบอล |
| 5. โรงอาคาร 1 | 10. ห้องออมทรัพย์นักเรียน | 15. สนามวอลเลย์บอล |

1.5 แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน

แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน / ชื่อแหล่งเรียนรู้
1. ห้องสมุด
2. ห้องนวัตกรรมการ
3. ห้องสหกรณ์โรงเรียน
4. สนามเด็กเล่น
5. สวนเกษตรเพื่อชีวิต
6. โรงเพาะถั่วงอก
7. สวนพ่อบอเพียง
8. ห้องคอมพิวเตอร์

แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน

ที่	ประเภทแหล่งเรียนรู้		ชื่อแหล่งเรียนรู้	ความรู้/ความสามารถ	ที่อยู่/สถานที่ตั้ง
	บุคคล	สถานที่			
1		✓	วัดบ้านแคน	ศูนย์การเรียนรู้ทางศาสนา	วัดบ้านแคน
2		✓	เจดีย์สองสมเด็จ	ประวัติปูชนียบุคคลที่สำคัญของชุมชน	วัดบ้านแคน
3		✓	เกาะดอนมดแดง	แหล่งประวัติศาสตร์	เกาะดอนมดแดง
4		✓	ดอนเจ้าปู่	สถานที่จัดทำพิธีกรรมต่างๆ	ดอนเจ้าปู่
5		✓	นางสำลี แสันทวีสุข	แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง	หมู่ 1
6	✓		นายวิชิต แสันทวีสุข	พ่อใหญ่จำ , สวดบายศรี	หมู่ที่ 12
7	✓		นายสมศรี สุขพิทักษ์	จักสานไม้ไผ่	หมู่ที่ 1
8	✓		นายประดิษฐ์ ทองรัก	หมอรักษาพื้นบ้าน	หมู่ที่ 12
9	✓		นายไสว แสันทวีสุข	หมอรักษาพื้นบ้าน	หมู่ที่ 12
10	✓		นายไพศาล บับพิบูล	ช่างไม้ ช่างปูน	หมู่ที่ 12
11	✓		นายสนิท บับพิบูล	ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้	หมู่ที่ 12
12	✓		นายคมสันต์ เนาว์จรัส	ช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้	หมู่ที่ 12
13	✓		นายเชียว แสันทวีสุข	เลี้ยงวัว	หมู่ที่ 12
14	✓		นายไพศาล บับพิบูล	เลี้ยงไก่ไข่	หมู่ที่ 12

1.6 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและข้อจำกัดของโรงเรียน

1. ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ครูมีความตั้งใจ มุ่งมั่นในการจัดการเรียนการสอน โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเรียนรู้จริง ให้นักเรียนแสวงหาความรู้ การคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูนำสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ครูมีความสามารถในการปฏิบัติงานเป็นทีม นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความรักครู รักโรงเรียน รักในท้องถิ่น โรงเรียนมีกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เข้มแข็ง

2. ผู้บริหารมีวิสัยก้าวไกล ผู้ปกครองชุมชนและคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานเพื่อพัฒนาบวร.ที่เข้มแข็ง ดูแลเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือโรงเรียนอย่างจริงจัง ผู้บริหารใช้หลักการบริหารแบบมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องของโรงเรียน สร้างคนดีให้บ้านเมือง และปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3. ผู้บริหารเข้าใจหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาชั้นพื้นฐาน สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อสื่อการเรียน การสอน แหล่งเรียนรู้

4. โรงเรียนมีการวางแผนและดำเนินงานพัฒนาครู และบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ มีการวางแผนการบริหารและการจัดการตามโครงสร้างการบริหารและการจัดการศึกษา 4 ฝ่าย ได้แก่ งานบริหารวิชาการ งานบริหารงบประมาณ งานบริหารบุคคล และงานบริหารทั่วไป

5. ครูทุกคนได้รับการอบรมพัฒนาศักยภาพในวิชาชีพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ หรืออบรมเพิ่มเติมตามความสนใจของครูแต่ละคน แสวงหาความรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนยังขาดแคลนบุคลากรด้านการสอน มีครูผู้สอนไม่ครบทุกชั้นเรียน และไม่ตรงตามสาขาวิชา ที่สอนและยังขาดนักการภารโรงโรงเรียนจึงแก้ไขปัญหาด้วยการนำโครงการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV) มาใช้ในทุกระดับชั้น และจ้างครูอัตราจ้าง จำนวน 2 คน แบบจ้างเหมา แต่ยังไม่ครบทุกชั้นเรียน จึงจัดชั้นเรียนแบบคละชั้นระดับอนุบาล 1-3

2. ครูผู้สอนมีภาระงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องทำงานพิเศษและงานนโยบาย ทำให้ครูมีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่เต็มที่

2. ด้านนักเรียน

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. นักเรียนทุกคนมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีพัฒนาการเติบโตทุกด้านตามวัย มีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะด้านกีฬาทุกชนิด

2. นักเรียนทุกคนได้รับการทางการศึกษาอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรงตามหลักสูตร

3. โรงเรียนการมีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กิจกรรมชุมนุมและการเรียนรู้ตามรูปแบบของเศรษฐกิจพอเพียง

4. โรงเรียนได้ดำเนินการพัฒนานักเรียนโดยจัดกิจกรรมเน้นการพัฒนาด้านการเรียน ด้านคุณธรรม จริยธรรม ปลูกฝังให้นักเรียนมีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น ภูมิใจในความเป็นไทย มีความพอเพียง มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รักการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

6. โรงเรียนมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน /ระบบปัจจัยพื้นฐานนักเรียนยากจน

7. มีการจัดหาและบริการแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนที่สร้างเสริมประสบการณ์ให้นักเรียนได้ดี

8. โรงเรียนใช้หลักการพัฒนาโดยใช้หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน เปิดโอกาสให้ทุกคนและทุกกลุ่มในชุมชนมีโอกาสเข้าร่วมในการพัฒนาโรงเรียน การยกระดับมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนรูปแบบการบริหารโรงเรียนในจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพ “บวร : บ้าน วัด โรงเรียน/ราชการ”

ใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในลักษณะ 3 ประสาน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาโรงเรียนและบ้านมีประโยชน์อย่างเกื้อกูลกัน โดยได้นำแนวคิดจากพระราชดำรัสในหลวงรัชกาลที่ 9 ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. นักเรียนขาดพฤติกรรมการเรียน ขาดความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบ ในการเรียน ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนปัญหามาจากผู้ปกครองไปทำงานต่างถิ่นขาดการเอาใจใส่ดูแลด้านการเรียน
2. นักเรียนขาดกระบวนการคิดและการนำเสนออย่างเป็นระบบ ขาดความกล้าแสดงออก การนำเสนอหน้าชั้นเรียน
3. มีการบริการสื่อการเรียนการสอนในการจัดประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาการทางสมองของนักเรียนน้อย อุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับสืบค้นของนักเรียนยังไม่เพียงพอ

3. ด้านสภาพแวดล้อมอาคารและสถานที่

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีห้องเรียนที่เพียงพอ และจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม
2. โรงเรียนมีอาคารสถานที่ สภาพภูมิทัศน์และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ บรรยากาศร่มรื่น นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดบรรยากาศในห้องเรียนและสิ่งแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้
3. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น แปลงเกษตร เกษตรดอนมดแดง เกษตรแนวใหม่ เป็นต้น
4. โรงเรียนมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตครอบคลุมและทั่วถึง

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนขาดอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีและห้องปฏิบัติการที่ทันสมัย เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ห้องปฏิบัติการต่างๆ ที่มีอุปกรณ์ครบและสามารถใช้งานได้
2. โรงเรียนขาดอุปกรณ์สำนักงานที่ใช้ในการทำงาน เช่น เครื่องปริ้น เครื่องถ่ายเอกสาร และเครื่องคอมพิวเตอร์

4 .ด้านการบริหารจัดการ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. โรงเรียนมีโครงสร้างการบริหารทั้ง 4 ฝ่าย ได้แก่ กลุ่มบริหารงานวิชาการ กลุ่มบริหารงานการเงินและพัสดุ กลุ่มบริหารงานบุคคล และกลุ่มบริหารงานทั่วไป
2. เปิดโอกาสให้มีการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม
3. มีการจัดสรรงานในกลุ่มบริหารงานต่างๆ มีความชัดเจนและเป็นไปในทางทิศทางเดียวกัน
4. ผู้บริหารมีการภาวะผู้นำและมีความสามารถในการบริหารการศึกษา
5. โรงเรียนนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการด้านข้อมูลสารสนเทศ และการสื่อสารต่างๆ ในการบริหารจัดการ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

จุดอ่อน/ปัญหา

1. โรงเรียนมีงบประมาณไม่เพียงพอผลจากอัตราการเกิดลดลงประชากรวัยเรียนลดลง
2. การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล ทำได้ยากลำบากเนื่องจากภาระงานมาก ขาดเจ้าหน้าที่

ธุรการ

5.ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานอื่นๆ

จุดเด่น/จุดแข็ง

1. ชุมชนและองค์กรในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการพัฒนาการศึกษา
2. มีคณะกรรมการและคณะทำงานในการช่วยพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็ง และเป็นระบบ
 - 2.1 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 2.2 คณะทำงานเพื่อพัฒนา บ้าน วัด โรงเรียน (บวร) มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการพัฒนาสถานศึกษาอย่างเข้มแข็งโดยออกประกาศเป็นรูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อสร้างความเข้มแข็ง ในการพัฒนาแบบยั่งยืน
 - 2.3 สถานศึกษาเป็นศูนย์กลางชุมชน ในการบริหารข่าวสารเป็นแหล่งเรียนรู้ ลานกีฬาชุมชน และเป็นสถานที่จัดกิจกรรมในชุมชน
 - 2.4 เครือข่ายผู้ปกครอง ศิษย์เก่า มีส่วนร่วมและสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

1.7 ข้อมูลนักเรียน

ข้อมูลของนักเรียน ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) มีจำนวนนักเรียน ดังนี้
(ข้อมูล ณ วันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568)

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	จำนวนห้องเรียน
		ชาย	หญิง		
อ.1	1	2	3	5	1
อ.2	1	2	4	6	1
อ.3	1	6	8	14	1
รวม	3	10	15	25	3
ป.1	1	4	5	9	1
ป.2	1	9	7	16	1
ป.3	1	5	2	7	1
ป.4	1	6	4	10	1
ป.5	1	5	6	11	1
ป.6	1	13	4	17	1
รวม	6	42	28	70	6
รวมทั้งหมด	9	52	43	95	9

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

1.8 ข้อมูลบุคลากรในโรงเรียน (ข้อมูล ณ วันที่ 1 ตุลาคม 2568)

1) **ผู้อำนวยการสถานศึกษา** นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่ **วิทยฐานะ** ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
อันดับ ศศ.3 **วุฒิการศึกษาสูงสุด** ปริญญาโท (ศษ.ม.:การบริหารการศึกษา) **โทรศัพท์** 087-8711312
 ดำรงตำแหน่งที่โรงเรียนนี้ ตั้งแต่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 จนถึงปัจจุบัน

2) **จำนวนครูและบุคลากรทั้งสิ้น 11 คน** จำแนกเป็น

บุคลากร	ผู้อำนวยการ	ข้าราชการ ครู	ครูอัตรา จ้าง	เจ้าหน้าที่ ธุรการ	ครูจ้างสอน	นักการจ้าง เหมา	รวมทั้งหมด
จำนวน	1	6	2	1	-	1	11

ข้อมูลบุคลากร โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีบุคลากร 11 คน ชาย 3 คน หญิง 8 คน

ตาราง แสดงข้อมูลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	ตำแหน่ง วิทยฐานะ	วุฒิ การศึกษา	วิชาเอก	สอนวิชา / ชั้น
1	นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่	ผู้อำนวยการ สถานศึกษา	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	งานบริหาร
2	นางหนึ่งหทัย แสงย่อย	ครูชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม.	การบริหารการศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.1
3	นางพิสมัย สรรพสาร	ครูชำนาญการพิเศษ	ศษ.ม.	หลักสูตรและการสอน	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.5
4	นายสิริวิชัย บุญเปี่ยม	ครูชำนาญการพิเศษ	ศษ.บ.	ประถมศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.2
5	นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง	ครูชำนาญการ	ศษ.บ.	ภาษาอังกฤษ	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.4
6	นางอรทัย ตุมร	ครู	ค.บ.	การศึกษาปฐมวัย	ชั้นอนุบาล 3
7	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์	ครู	ค.บ.	คณิตศาสตร์	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.6
8	นายพงศธร ใจคง	ครูอัตราจ้าง	ค.บ.	พลศึกษา	ทุกกลุ่มสาระ ชั้น ป.3
9	นางสาวพิมพ์พิมล ครสาย	ครูอัตราจ้าง	ร.บ.บ.	รัฐประศาสนศาสตร์	ชั้นอนุบาล 1,2

1.9 ครอบคลุมการบริหารงาน

ครอบคลุมการบริหารงาน 4 กลุ่มงาน



แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.10 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน (Vision)

"นวัตกรรมเด่น เน้นเทคโนโลยี รุดหน้าทักษะอาชีพ ควบคู่คุณธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง เชิดชูราชาบาย บ่มเพาะคนดีศรีบ้านแคน สู่สากลบนฐานประวัติศาสตร์ที่ยั่งยืน"

1.11 พันธกิจ (MISSION)

พันธกิจ (Mission) เพื่อการขับเคลื่อน (ตาม SCAN-NGAM Model)

1. (S - Sufficiency & Sustainable Culture): น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและวัฒนธรรมชุมชนแดนประวัติศาสตร์ มาเป็นรากฐานในการจัดการศึกษา
2. (C - Core Innovation & Quality): พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้และระบบบริหารจัดการเชิงรุกในฐานะโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรม
3. (A - Active Professional Skills): ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (O-NET) และทักษะอาชีพของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ลงมือทำจริง (Active Learning)
4. (N - Network of Cooperation): สร้างภาคีเครือข่ายความร่วมมือจากทุกภาคส่วนเพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมและทรัพยากรทางการศึกษาให้ "งามเด่นเป็นสง่า"
5. (NGAM - Noble Guidance & Achievement): ขับเคลื่อนการศึกษาตามราชาบายของในหลวงรัชกาลที่ 10 เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดีที่มีคุณภาพ

1.12 เป้าประสงค์

เป้าประสงค์หลัก (Strategic Goals)

1. ผู้เรียน (Students): มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการสูงกว่าระดับชาติ (O-NET 50%+) มีทักษะอาชีพที่พึ่งพาตนเองได้ และมีคุณธรรมเป็น "คนดี ศรีบ้านแคน"
2. ครู (Teachers): เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาตามแนวทาง "One Teacher One Innovation" ที่จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. สถานศึกษา (School): มีสภาพแวดล้อมที่เป็นเลิศ (Inclusive Excellence) ปลอดภัย และเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต
4. เครือข่าย (Partnership): ชุมชนและภาคีเครือข่ายมีความภาคภูมิใจและมีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียนอย่างเข้มแข็ง

1.13 กลยุทธ์การพัฒนาการศึกษาโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

กลยุทธ์ที่ 1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

1.1 ส่งเสริมและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน เขียนและคิดคำนวณ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1.3 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง

1.4 พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะความถนัดเฉพาะทาง

1.5 ส่งเสริมให้บุคลากรมีวิจัยในชั้นเรียน พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมการเรียนการสอน
 กลยุทธ์ที่ 2. ส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
 กลยุทธ์ระดับแผนงาน

2.1 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2.2 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างที่หลากหลาย

2.3 ส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

2.4 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีสุขภาพทางร่างกายและจิตสังคมที่ดี

2.5 ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความปลอดภัยจากอบายมุขและสิ่งเสพติด

กลยุทธ์ที่ 3. พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพเต็มศักยภาพ เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมและระดมทรัพยากรของชุมชน

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

3.1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพ

3.2 พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในให้มีคุณภาพ

3.3 ระดมทรัพยากรจากภาคีเครือข่ายเพื่อส่งเสริมคุณภาพในการจัดการศึกษา

3.4 พัฒนาสื่อและเทคโนโลยีให้ทันสมัยเต็มศักยภาพเพื่อให้เอื้อต่อการจัดการศึกษา

3.5 ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ แก่ผู้เรียน

3.6 ส่งเสริมให้ชุมชนและภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการสร้างมาตรฐานสถานศึกษาและการจัดการศึกษา

3.7 สร้างความร่วมมือกับชุมชนในการพัฒนามาตรฐานสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน โดยนำ

หลักการทรงงานของนายหลวงรัชการที่ 9 ในการสร้างความเป็นเจ้าของสถานศึกษาที่แท้จริงของชุมชนเพื่อเกิดความร่วมมือในการพัฒนาที่ยั่งยืน

กลยุทธ์ที่ 4. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นครูมืออาชีพ โดยใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่หลากหลาย มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครู

กลยุทธ์ระดับแผนงาน

4.1 ส่งเสริมข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้รับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 เสริมสร้างแรงจูงใจให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีขวัญกำลังใจในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) พุทธศักราช ๒๕๖๙

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน(ชั่วโมง/ปี)					
	ระดับประถมศึกษา					
	ป. ๑	ป. ๒	ป. ๓	ป. ๔	ป. ๕	ป. ๖
●กลุ่มสาระการเรียนรู้						
ภาษาไทย	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐
คณิตศาสตร์	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๑๖๐	๑๖๐	๑๖๐
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๔๐	๔๐	๔๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
วิชาประวัติศาสตร์	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
ศิลปะ	๔๐	๔๐	๔๐	๘๐	๘๐	๘๐
การทำงานอาชีพ	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
ภาษาต่างประเทศ	๒๐๐	๒๐๐	๒๐๐	๘๐	๘๐	๘๐
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐	๘๔๐
●รายวิชาเพิ่มเติม						
การป้องกันการทำทุจริต	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
รวมเวลาเรียน (เพิ่มเติม)	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
●กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน						
กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมนักเรียน						
- กิจกรรมลูกเสือ/เนตรนารี	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
- ชุมนุม	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รวมเวลาเรียน (กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน)	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	๑,๐๐๐ ชั่วโมง/ปี					

ส่วนที่ 2

นโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

การจัดทำแผนขับเคลื่อนการศึกษาเพื่อขับเคลื่อนสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) ได้พิจารณาความสอดคล้องของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ แผนปฏิบัติราชการของ กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566-2570) แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี เป้าหมายการ พัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

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

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 65 กำหนดให้รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติ เป็น เป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่างๆ ให้สอดคล้องและ บูรณาการกัน ก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมาย โดยมีวิสัยทัศน์ เป้าหมาย การพัฒนาประเทศ และยุทธศาสตร์ ดังนี้

วิสัยทัศน์ประเทศ

“ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ ที่พัฒนาแล้ว ด้วยการ พัฒนาตามหลัก ปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง”

เป้าหมายการพัฒนาประเทศ

“ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็น ธรรม ฐาน ทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน” การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) จะมุ่งเน้น การสร้าง สมดุลระหว่างการ พัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์

1. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ คือประเทศชาติมั่นคงประชาชน มีความสุข เน้นการบริหารจัดการสถานะแวดล้อมของประเทศให้มีความมั่นคง ปลอดภัย เอกราช อธิปไตย และ มีความสงบเรียบร้อยในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับชาติสังคม ชุมชน มุ่งเน้นการพัฒนาคน เครื่องมือ เทคโนโลยีและ ระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ให้มีความพร้อมสามารถรับมือกับภัยคุกคาม และภัยพิบัติได้ทุกรูปแบบ และทุกระดับ ความรุนแรง ควบคู่ไปกับการป้องกันและแก้ไขปัญหา ด้านความมั่นคงที่มีอยู่ในปัจจุบัน และที่อาจจะเกิดขึ้น ในอนาคต ใช้กลไกการแก้ไขปัญหาแบบ บูรณาการ ทั้งกับส่วนราชการ ภาคเอกชน ประชาสังคม และองค์กรที่ไม่ใช่ รัฐรวมถึงประเทศเพื่อนบ้าน และมิตรประเทศทั่ว โลกบนพื้นฐานของหลักธรรมาภิบาล เพื่อเอื้ออำนวยประโยชน์ ต่อการดำเนินการของยุทธศาสตร์ชาติด้านอื่นๆ ให้สามารถขับเคลื่อนไปได้ตามทิศทาง และเป้าหมายที่กำหนด

2. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการ ยกกระดับ ศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่

(1) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์วัฒนธรรม ประเพณีวิถีชีวิต และ จุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศ ในด้านอื่น ๆ

นำมาประยุกต์ ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของ เศรษฐกิจและสังคมโลก สมัยใหม่

(2) “ปรับปรุงจูน” เพื่อปูทางสู่อนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐานของประเทศในมิติต่างๆ ทั้งโครงข่าย ระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการ พัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต

(3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับรูปแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปรุงจูน พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทย สามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุน ในเวทีโลก ควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้ และการกินดีอยู่ดีรวมถึงการ เพิ่มขึ้นของคนชั้นกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศ ได้ในคราวเดียวกัน

3. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพโดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกายใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ครบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะ สื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการ เรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิตสู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

4. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม มีเป้าหมายการพัฒนาที่ให้ความสำคัญกับการดึงเอาพลังของภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาคเอกชน ประชาสังคม ชุมชน ท้องถิ่น มาร่วมขับเคลื่อน โดยการ สนับสนุนการรวมตัวของประชาชนในการร่วมคิดร่วมทำเพื่อส่วนรวม การกระจายอำนาจและความรับผิดชอบต่อสังคม บริหารราชการแผ่นดินในระดับท้องถิ่น การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในการ จัดการตนเอง และการเตรียมความพร้อมของประชากรไทย ทั้งในมิติสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และ สภาพแวดล้อมให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพ สามารถ พึ่งตนเอง และทำประโยชน์แก่ครอบครัว ชุมชน และสังคม ให้นานที่สุด โดยรัฐให้หลักประกันการเข้าถึงบริการและ สวัสดิการที่มีคุณภาพอย่างเป็นธรรมและทั่วถึง

5. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และความเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อย่างบูรณาการ ใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งในการ กำหนดกลยุทธ์และแผนงาน และการให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้เข้ามามี ส่วนร่วมในแบบทางตรงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยเป็นการดำเนินการบนพื้นฐานการเติบโตร่วมกันไม่ว่าจะเป็นทาง เศรษฐกิจสิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต โดยให้ ให้ความสำคัญกับการสร้างสมดุลทั้ง 3 ด้าน อันจะ นำไปสู่ความยั่งยืน เพื่อคนรุ่นต่อไปอย่างแท้จริง

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

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนระดับที่ 2 (Ways) ที่มีความสำคัญในการถ่ายทอด เป้าหมาย และประเด็น ยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่างๆ ให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีจำนวนรวม 23 ฉบับ โดยประเด็นที่กระทรวงศึกษาธิการเป็น เจ้าภาพหลัก ในการขับเคลื่อนแผนแม่บทฯ และสนับสนุน ได้แก่

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ เป้าหมายระดับประเด็น

1) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถ แก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาที่ขึ้น แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ เป็นกลไกเพื่อให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพ ตาม มาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้ง การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพ ระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ สามารถกำกับการเรียนรู้ที่ เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่องควบคู่กับการส่งเสริมพัฒนาคนไทยตามพหุ ปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ รวมถึงการสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษ ให้สามารถต่อยอดการประกอบ อาชีพได้อย่างมั่นคง ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้กำหนดแผนย่อยไว้ 2 แผนย่อย ดังนี้

1. การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้วยการปรับเปลี่ยน ระบบการเรียนรู้ สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นตั้งแต่ปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษา ที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 พัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้น การลงมือ

2. การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย ด้วยการพัฒนาและส่งเสริมพหุปัญญา ผ่านครอบครัว ระบบสถานศึกษา สภาพแวดล้อม รวมทั้งสื่อ โดยพัฒนาระบบบริหารจัดการ กลไกการคัดกรอง และการส่งต่อเพื่อส่งเสริมพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพส่งเสริมสนับสนุนครอบครัว ในการเสริมสร้างความสามารถพิเศษตาม ความถนัดและศักยภาพ ทั้งด้านกีฬา ภาษาและวรรณกรรม สุนทรีย์

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป้าหมายระดับ ประเด็น

คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และคุณธรรม จริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เป็นกลไกส่งเสริมให้ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็ง มีจิตสำนึก ความเป็นไทยเด็ก เกิดอย่างมีคุณภาพ มีการเจริญเติบโตและพัฒนารวมวัย สามารถเข้าถึงบริการด้านสุขภาพ และสวัสดิการทางสังคม รวมทั้งเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น มีทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

เติบโตเป็นแรงงานที่มีศักยภาพ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานเพิ่มขึ้น ตลอดจนมีกลไก ดูแลสุขภาพ ผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้ เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ เพื่อมุ่งเน้นให้ประชากรไทยสามารถ เกิดและเติบโตอย่างสมวัย มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีศักยภาพพร้อม ยกระดับการพัฒนาประเทศให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต กำหนดแผนย่อยไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพซึ่งจำเป็นต้องมีการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่ เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และการมีระบบและกลไกรองรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มี ประสิทธิภาพ

2 การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย โดยจัดให้มีการเตรียมความพร้อมให้แก่พ่อแม่ ก่อนการตั้งครรภ์ พร้อมทั้งส่งเสริมอนามัยแม่และเด็กตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ ส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงพยาบาลทุกระดับดำเนินงาน ตามมาตรฐานงานอนามัยแม่และเด็กสู่มาตรฐานโรงพยาบาล และบริการสุขภาพ ส่งเสริม และสนับสนุนการเลี้ยงลูกด้วยนม แม่ และสารอาหารที่จำเป็นต่อสมองเด็ก การกระตุ้นพัฒนาการสมอง และการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมวัยทุกด้าน

3 การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะ ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้อง กับความสามารถ ความถนัด และความสนใจ จัดให้มีการพัฒนาทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน จัดให้มีการเรียนรู้ทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศและ ทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงานภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพและ อนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่างระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านความฉลาดทาง เชาวนปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น รวมทั้งสร้างความอยากรู้อยากเห็นและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

4 การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน ด้วยการยกระดับศักยภาพทักษะและสมรรถนะของคนในช่วงวัยทำงานให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคลและความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและผลิตภาพเพิ่มขึ้นให้กับประเทศ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็นและยกระดับตนเอง สร้างวัฒนธรรมการทำงานที่พึง ประสงค์ และความรู้ความเข้าใจและทักษะทางการเงิน เพื่อเสริมสร้างความมั่นคง และหลักประกันของตนเองและครอบครัว ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาความรู้แรงงานฝีมือ ให้เป็นผู้ประกอบการใหม่ และสามารถพัฒนาต่อยอดความรู้ในการ สร้างสรรค์งานใหม่ ๆ และสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับวัยทำงานผ่านระบบการคุ้มครองทางสังคมและการส่งเสริมการออม

5 การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ โดยส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และ ร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ ส่งเสริมและพัฒนาระบบการออมเพื่อสร้างหลักประกันความ มั่นคงในชีวิตหลังเกษียณ และหลักประกันทางสังคม ที่สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นพื้นฐานในการ

ดำรงชีวิต และส่งเสริมสนับสนุนระบบการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 23 การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป้าหมายระดับประเด็น

1) ความสามารถในการแข่งขันด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ของประเทศเพิ่มสูงขึ้น

2) มูลค่าการลงทุนวิจัยและพัฒนานวัตกรรมต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้น

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป็นกลไกสำคัญที่มีส่วนช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจ และสังคมบนฐานความรู้ด้านการวิจัยและนวัตกรรม สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริงและตอบโจทย์ความต้องการของ ประเทศและตลาดโลก สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐ รวมทั้งการ วิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการ วิจัยและพัฒนานวัตกรรมให้มีมาตรฐาน และความเป็นสากล ประเด็นที่ 23 การวิจัย และพัฒนานวัตกรรม กำหนดแผนย่อย ไว้ 5 แผนย่อย ดังนี้

1. ด้านเศรษฐกิจ มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้จริงและตอบโจทย์ความต้องการของประเทศและตลาดโลก การยกระดับผลิตภาพในอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต โดยส่งเสริมให้ภาคเอกชนมีบทบาทนำ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายร่วมกับภาคการศึกษา การพัฒนา ทักษะ กำลังคน และบุคลากรทางการ วิจัย ตลอดจนการพัฒนามาตรฐาน คุณภาพ และการบริการวิเคราะห์ ทดสอบที่เป็นที่ยอมรับตามข้อตกลงระหว่างประเทศ เพื่อให้สามารถรองรับความจำเป็นของอุตสาหกรรมและ บริการของไทยในการส่งมอบ สินค้าและบริการที่มีคุณภาพและ ความปลอดภัยตามมาตรฐานระหว่างประเทศ

2. ด้านสังคม มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมของประชาชนไทย ให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ การแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม และการส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐให้ เข้ากับการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล

3. ด้านสิ่งแวดล้อม มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และฟื้นฟูความอุดมสมบูรณ์และความหลากหลายทางชีวภาพของทรัพยากรทางบก ทางน้ำและทางทะเล ให้มีความสมดุลตามระบบนิเวศ รวมทั้งการจัดการมลพิษ การจัดการก๊าซเรือนกระจก การจัดการทรัพยากรสินทางปัญญา ที่เหมาะสมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสีเขียว และการส่งเสริมพลังงานหมุนเวียน

4. ด้านองค์ความรู้พื้นฐาน มุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนาอย่างเข้มข้นที่สร้างองค์ความรู้พื้นฐาน ให้สามารถต่อยอด ไปสู่นวัตกรรมทางเศรษฐกิจหรือสังคม รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมให้ภาคอุตสาหกรรม สามารถนำไปใช้ประโยชน์โดยตรง และการสร้างเครือข่ายองค์ความรู้และความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นผู้นำในระดับนานาชาติ

5. ด้านปัจจัยสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม มุ่งเน้นการพัฒนาปัจจัยสนับสนุน อาทิ โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ทำงานเป็นระบบเดียวกันและ มีความเป็นสากล ระบบ บริหารจัดการงานวิจัยเพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมการพัฒนา มาตรการจูงใจและ

ปรับปรุงกฎระเบียบ เพื่อ กระตุ้นการลงทุนวิจัยและนวัตกรรมของภาคเอกชนการเพิ่มจำนวน และพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการวิจัย รวมทั้งการ พัฒนามาตรฐาน ระบบคุณภาพการวิเคราะห์ทดสอบ และโรงงานต้นแบบตลอดจนการสนับสนุนการเข้าถึงและใช้ประโยชน์ จากโครงสร้างพื้นฐานและระบบนิเวศ นวัตกรรม

3. นโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้มอบนโยบาย“เรียนดี มีความสุข” ภายใต้ แนวทางการทำงาน “จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน” เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งการเรียนการสอนจำเป็นต้องเริ่มจาก ความสุขทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เมื่อมีความสุขจะส่งผลให้การเรียนดีขึ้น เมื่อการเรียนดีขึ้นจะส่งผลกลับไปทำให้มี ความสุขมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายแบ่งเป็น 2 เรื่องหลัก คือ นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน และนโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ

นโยบายที่เน้นหนักในการทำงาน : ลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา 4 ด้าน

1. ปรับวิธีการประเมินวิทยฐานะครูและบุคลากรทางการศึกษาลดขั้นตอนมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ด้วยการปรับระบบการประเมินวิทยฐานะที่เน้นตามสภาพจริง ลดการทำเอกสาร-ขั้นตอนการประเมิน ไม่ซับซ้อน และเป็นธรรม

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาคืนถิ่น สามารถโยกย้ายกลับภูมิลำเนาด้วยความโปร่งใส ไม่มี การ ชื้อขาย ตำแหน่ง พร้อมสำรวจครูขาดแคลนในแต่ละพื้นที่ตามภูมิลำเนาเดิม

3. แก้ไขปัญหาหนี้สินครูและบุคลากรทางการศึกษาด้วยการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการวางแผนการ ใช้เงิน และการเก็บออมเงิน น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีพ รวมทั้งเร่ง ช่วยเหลือกลุ่ม ลูกหนี้ NPL โดย เร่งด่วน

4. จัดหาอุปกรณ์การสอนและสวัสดิการ 1 ครู 1 Tablet ด้วยการสนับสนุน จัดหาอุปกรณ์ ในการ ช่วย จัดการ เรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเชื่อมโยงระบบออนไลน์รองรับการใช้งานให้เพียงพอ กับ จำนวนครูผู้สอน

นโยบายที่ต้องเร่งดำเนินการ : ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง 6 ด้าน

1. **เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime** เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา 1 นักเรียน 1 Tablet ด้วยการ ส่งเสริมบทบาทภาคเอกชน (สถานประกอบการ) ให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุน และจัดการศึกษา โดยให้ ค่าตอบแทนที่ เหมาะสมในระหว่างการเรียนรู้หรือฝึกอาชีพ นำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ แห่งชาติมาผสมผสานการเรียนการสอนแบบเดิมใน ห้องเรียนกับการเรียนการสอนออนไลน์ (Hybrid Education) ผู้เรียนจะมีโอกาสเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียน และขยาย การเรียนรู้ไปถึงประชาชนทุกช่วงวัยทั่วประเทศให้มีโอกาสทางการศึกษา เข้าถึงเนื้อหาสาระที่มีคุณภาพ ตลอดจนพัฒนาการศึกษาผ่านระบบการสะสม หน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank System) เพื่อเปิด โอกาสให้ ผู้เรียนและประชาชนได้เรียนและทำงานไปในเวลา เดียวกัน

2. 1 **อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ** ด้วยการจัดให้มีการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพต้นแบบอย่างน้อย 1 โรงเรียน ในแต่ละ อำเภอหรือเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อนำร่องการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพ สนับสนุนโครงสร้าง พื้นฐาน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

สื่อ อุปกรณ์ และ งบประมาณในการปรับปรุงสภาพแวดล้อม อีกทั้งจัดสรรงบประมาณอย่างต่อเนื่องทุกปีงบประมาณ

3. ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching และเป้าหมายชีวิต) ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลก โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกระดับการศึกษาให้มีทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตและมีหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงาน ทำสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อีกทั้งจัดให้มีระบบ แนะแนวตั้งแต่มัธยมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบแนวทางการเรียนและเป้าหมาย ชีวิตที่ตนเองชอบ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอดระยะเวลาการเรียน

4. การจัดทำระบบวัดผลรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Skill Certificate) ผู้เรียนสามารถเรียนเพิ่ม เพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ด้วยการนำหน่วยกิตที่สะสมมาใช้เทียบคุณวุฒิ รับรองมาตรฐาน วิชาชีพเพื่อรับ ประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสายอาชีพศึกษา สามารถขอ การรับรองมาตรฐานวิชาชีพ ได้ในระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะมีรายได้ ระหว่างเรียนควบคู่กับการทำงานไปพร้อมกัน

5. การจัดทำระบบวัดผลเทียบระดับการศึกษา และประเมินผลการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนที่มี ความสามารถ เป็นเลิศ ไม่ต้องเสียเวลาเรียนในระบบ ด้วยการจัดทำระบบการเทียบเคียงหรือเทียบโอนผลการ เรียน ทักษะ ความรู้ ประสบการณ์หรือสมรรถนะจากระบบเดียวกัน แต่ต่างสถานศึกษา หรือจากระบบหนึ่ง ไปสู่อีกระบบหนึ่ง หรือจาก ต่างประเทศ เพื่อใช้ประโยชน์ในการเข้าศึกษาหรือการรับรองระดับการศึกษาต่าง สถานศึกษาหรือต่างระบบได้

6. มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ (Learn to Earn) ด้วยการจัดการอาชีวศึกษาระดับ วิชาชีพอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับเทคนิค โดยมุ่งเน้นการผลิตและพัฒนากำลังคน ในสาขาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่ ตรงความต้องการของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ โดยเน้น รูปแบบการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะอาชีพและ ทักษะชีวิต ให้ผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษามีความพร้อมในการ เข้าสู่อาชีพได้ทันต่อความต้องการกำลังคน ของประเทศ และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

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

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษา ของประเทศใน การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ สามารถ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์ **“คนไทย ทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอด ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของ โลกศตวรรษที่ 21”** โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา 4 ประการคือ 1) เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการ การศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ 2) เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะ ทักษะและสมรรถนะที่ สอดคล้องกับบทบาทวิถีชีวิต ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ 3) เพื่อการ พัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

และคุณธรรม จริยธรรม รู้รักสามัคคีและร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การ พัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง และ 4) เพื่อนำประเทศไทยก้าวหน้าข้ามกับดัก ประเทศที่มี รายได้ปานกลางและความเหลื่อมล้ำ ภายในประเทศลดลง

แผนการศึกษาแห่งชาติ วางเป้าหมายไว้ 2 ด้าน คือ

1. เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะและทักษะ การเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21

2. เป้าหมายของการจัดการศึกษา 5 ประการ ได้แก่ 1) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และมี มาตรฐานอย่างทั่วถึง 2) ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับการบริการการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานอย่าง เท่าเทียม 3) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถเต็มศักยภาพ 4) ระบบ การบริหารจัดการ การศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและ บรรลุเป้าหมาย 5) ระบบ การศึกษาที่สนองตอบและก้าว ท้นการเปลี่ยนแปลงของโลกที่พลวัตและบริบท ที่เปลี่ยนแปลง

ยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษา ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์หลักที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ มีเป้าหมาย

1) คนทุกช่วงวัยมีความรักในสถาบันหลักของชาติและยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมี พระมหากษัตริย์เป็นประมุข

2) คนทุกช่วงวัยในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจ จังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษได้รับการศึกษา และ เรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ

3) คนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษา การดูแลป้องกันจากภัยคุกคามในชีวิตรูปแบบใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : การผลิตและการพัฒนากำลังคนการวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมาย

1) กำลังคนที่ทักษะที่สำคัญ จำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานและ พัฒนา เศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ

2) สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเป็นเลิศเฉพาะด้าน

3) การวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีเป้าหมาย

1) ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นใน ศตวรรษ ที่ 21

2) คนทุกช่วงวัย มีทักษะ ความรู้ความสามารถและสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐาน วิชาชีพและ พัฒนาคคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ

3) สถานศึกษาทุกระดับการศึกษาสามารถจัดกิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างมีคุณภาพ และ มาตรฐาน

4) แหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพและมาตรฐานและประชาชน สามารถเข้าถึง โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

5) ระบบและกลไกการวัด การติดตามและประเมินผลมีประสิทธิภาพ

6) ระบบการผลิตครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้มาตรฐานระดับสากล

7) ครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐาน

ยุทธศาสตร์ที่ 4 : การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา มีเป้าหมาย

1) ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

2) การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาสำหรับทุกช่วงวัย

3) ระบบข้อมูลรายบุคคล และสารสนเทศทางการศึกษาที่ครอบคลุม ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการศึกษา การติดตามประเมิน และรายงานผล

ยุทธศาสตร์ที่ 5 : การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมาย

1) คนทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อมมีคุณธรรม จริยธรรม และนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

2) หลักสูตร แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรม และการนำแนวความคิดตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ

3) การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับ สิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ 6 : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการการศึกษา มีเป้าหมาย

1) โครงสร้างบทบาทและระบบการบริหารจัดการการศึกษามีความคล่องตัวชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้

2) ระบบการบริหารจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา

3) ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน และพื้นที่

4) กฎหมายและรูปแบบการบริหารจัดการทรัพยากรทางการศึกษารองรับลักษณะที่แตกต่างกัน

ของผู้เรียน สถานศึกษาและความต้องการกำลังแรงงานของประเทศ

5) ระบบบริหารงานบุคคลของครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษามีความเป็นธรรม สร้างขวัญ กำลังใจ และส่งเสริมให้ปฏิบัติงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

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

แผนปฏิบัติการของกระทรวงศึกษาธิการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566-2570) เป็นแผนที่ใช้เป็นกรอบแนวทางและ เป้าหมายการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานหรือแผนงาน/โครงการสำคัญที่ เกี่ยวข้องหรือเป็นบทบาทหรือภารกิจของ ศธ. เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ของประเทศไทย ตามยุทธศาสตร์ชาติ คือ “ประเทศไทย มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

วิสัยทัศน์ “ภายในปี 2570 ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่จำเป็น พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต และปรับตัวสอดคล้องกับวิถีชีวิตโลกยุคใหม่”

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

พันธกิจ

1. พัฒนาการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน
2. สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
3. ผลิต พัฒนา และสร้างเสริมศักยภาพกำลังคนที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของ ตลาดแรงงาน และ ความต้องการของประเทศ
4. ส่งเสริม สนับสนุนการสร้างผลงานวิจัย องค์กรความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ ที่สามารถนำไปใช้ ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทางการศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
5. พัฒนาระบบบริหารจัดการการศึกษา ให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์

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

เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจ ปฏิบัติงานที่ถูกต้องและเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถ ปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้ตามสถานการณ์
2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพตามความต้องการของ ตลาดแรงงานและสนับสนุนการพัฒนาประเทศ
3. ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานของชาติ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ ส่งเสริม การพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
4. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ตามมาตรฐานวิชาชีพและได้รับการ ส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี
5. มีผลงานวิจัย องค์กรความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อพัฒนา การศึกษา สังคม หรือสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ
6. ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย มีหลักประกันในการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างทั่วถึง เสมอภาค และเหมาะสม
7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีความตระหนักในการดำเนินชีวิตที่ เกี่ยวข้องกับการ สร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
8. ระบบบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และทันสมัย

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

แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) จังหวัดอุบลราชธานี ฉบับทบทวน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มุ่งเน้นการ สร้างโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาให้ได้รับการศึกษาตลอดชีวิตอย่างเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ การจัดการศึกษา ให้มีคุณภาพเท่าเทียมกัน และยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาผู้เรียนให้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะที่สำคัญและจำเป็น ในโลกยุคใหม่ รวมถึงการส่งเสริมความสามารถตามความถนัด ตลอดจนตอบสนองความต้องการพัฒนาของพื้นที่ ภายใต้อกรอบทิศทางการพัฒนาการศึกษาจังหวัด อุบลราชธานี

วิสัยทัศน์

ศูนย์กลางการศึกษานานาชาติกลุ่มแม่น้ำโขง จัดการศึกษาแบบบูรณาการ ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ ตลอดชีวิตอย่างมี คุณภาพ ดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และสืบสาน ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

พันธกิจ

1. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐและเอกชนจัดการศึกษาแบบบูรณาการอย่างมี ประสิทธิภาพ โดยการน้อมนำศาสตร์พระราชาและพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
2. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องและรองรับ กระแส การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่
3. ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพของคนให้สามารถพัฒนาศักยภาพได้อย่างต่อเนื่อง
4. เสริมสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพ เสมอภาค และ เท่าเทียม
5. ส่งเสริม สนับสนุนหน่วยงานทางการศึกษาจัดกระบวนการเรียนการสอน สร้างความรู้ความเข้าใจ ให้ ผู้เรียน มี ความตระหนักในการดำรงชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อคุณภาพ การศึกษา และบูรณาการการศึกษาเชิงพื้นที่
7. ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมหล่อหลอมกับวิถีชีวิต

ประเด็นยุทธศาสตร์

1. เสริมสร้างการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ
2. เสริมสร้างพัฒนากำลังคน การวิจัย และคิดค้นนวัตกรรมการศึกษา เพื่อสร้างขีดความสามารถในการ แข่งขัน
3. พัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ
4. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
5. ส่งเสริมและจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. พัฒนาระบบบริหารจัดการเพื่อสืบสานศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นและประเทศชาติ

เป้าประสงค์รวม

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจ ปฏิบัติตามค่านิยมที่ถูกต้อง และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน สามารถ ปรับตัวรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2. ผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะ สมรรถนะวิชาชีพ ตามความต้องการ ของ ตลาดแรงงานในพื้นที่

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ และได้รับการ ส่งเสริมให้มีความก้าวหน้าในวิชาชีพและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค ตามศักยภาพ เฉพาะบุคคล มีสมรรถนะและทักษะการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่

5. หน่วยงานทางการศึกษามีกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และกิจกรรมส่งเสริมการ ปรับเปลี่ยน พฤติกรรมให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

6. หน่วยงานทางการศึกษามีระบบบริหารและการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการบูรณาการ เชื่อมโยง และตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ตามหลักธรรมาภิบาล

7. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

เป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) หรือเป้าหมาย การ พัฒนา ของโลก “The Global Goals” เป็นความพยายามที่จะขจัดความยากจน ความไม่เท่าเทียม และสิ่งที่จะ ทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลง ของสภาวะอากาศ ในขณะที่จะไม่ทิ้งให้ใครผู้ใดอยู่ข้างหลัง โดยได้กำหนดเป้าหมายหลัก 17 เป้าหมาย ประกอบด้วย

1) ยุติความยากจนทุกรูปแบบในทุกที่
 2) ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการ และส่งเสริมเกษตรกรรม ที่ยั่งยืน
 3) สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย
 4) สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุน โอกาส ในการ เรียนรู้ตลอดชีวิต

5) บรรลุความเสมอภาคระหว่างเพศ และเพิ่มบทบาทของสตรีและเด็กหญิงทุกคน
 6) สร้างหลักประกันเรื่องน้ำและการสุขาภิบาล ให้มีการจัดการอย่างยั่งยืนและมีสภาพพร้อมใช้ สำหรับ ทุกคน

7) สร้างหลักประกันว่าทุกคนเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ในราคาที่สามารถซื้อหาได้ เชื่อถือได้ และยั่งยืน
 8) ส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ และมีผลิต ภาพ และ การมีงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน

9) สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรม ที่ ครอบคลุมและ ยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม

10) ลดความไม่เสมอภาคภายในและระหว่างประเทศ
 11) ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ มีความครอบคลุม ปลอดภัย ยืดหยุ่นต่อการ เปลี่ยนแปลง และยั่งยืน

12) สร้างหลักประกันให้มีแบบแผนการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน

13) ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

14) อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

15) ปกป้อง ป่าชุมชน และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน ต่อสู้การกลายสภาพ เป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ

16) ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรมและสร้างสถาบัน ที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ

17) เสริมความแข็งแกร่งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการ พัฒนาที่ยั่งยืน

กระทรวงศึกษาธิการได้รับมอบหมายให้เป็นหน่วยงานรับผิดชอบและประสานงานหลักการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน “เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่า ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุม และเท่าเทียม และ สนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ซึ่งภายใต้เป้าหมายนี้ มีเป้าหมายย่อย 10 เป้าหมาย ได้แก่

4.1 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและ มัธยมศึกษา ที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.2 สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษา ระดับก่อน ประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษาระดับ ประถมศึกษา ภายใน ปี พ.ศ. 2573

4.3 สร้างหลักประกันให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึง มหาวิทยาลัย ที่มี คุณภาพ ในราคาที่สามารถจ่ายได้ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.4 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางด้านเทคนิคและอาชีพ สำหรับการ ทำงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.5 ขจัดความเหลื่อมล้ำทางเพศด้านการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึง ผู้พิการ ชน พื้นเมือง และเด็ก เข้าถึงการศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม ภายในปี พ.ศ. 2573

4.6 สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออก เขียนได้ และ คำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. 2573

4.7 สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมไปถึง การศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาค ระหว่างเพศ การส่งเสริม วัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก และ ความชื่นชมใน ความหลากหลายทาง วัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายใน ปี พ.ศ. 2573

4.8 สร้างและยกระดับสถานศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์การศึกษาที่อ่อนไหวต่อเด็กผู้พิการและ เพศ ภาวะ และ จัดให้มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ปลอดภัยปราศจากความรุนแรง ครอบคลุม และมีประสิทธิภาพสำหรับทุกคน

4.9 เพิ่มจำนวนทุนการศึกษาทั่วโลกที่ให้แก่ประเทศกำลังพัฒนา โดยเฉพาะประเทศพัฒนาน้อยที่สุด รัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก และประเทศในทวีปแอฟริกา เพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา รวมถึง การฝึกอาชีพ และโปรแกรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านเทคนิค วิศวกรรม และวิทยาศาสตร์ ในประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนาอื่น ๆ ภายในปี พ.ศ. 2563

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

8. พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

ในอดีตที่ผ่านมา การจัดการศึกษาของประเทศไทยต้องประสบกับสภาพปัญหาหลายประการ อันจะเห็นได้จากผลการศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนในมิติต่าง ๆ โดยคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา พบปัญหาสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ยังไม่มีการบูรณาการการทำงาน ระหว่างองค์กรที่ทำหน้าที่ในด้านหลักสูตร สื่อ การสอน การทดสอบและการ ประเมินผล การบริหาร บุคลากรครู การเงิน และการบริหาร จัดการ 2) ยังขาดกลไก และกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Policy implementation) และ 3) นวัตกรรม การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะโรงเรียน บางแห่ง ไม่ได้ขยายผลทั้ง ระบบการศึกษา จากสภาพปัญหา ดังกล่าวข้างต้น ได้นำมาสู่การ เสนอและการตราพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ขึ้น

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้มีพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นพื้นที่ ปฏิรูปการ บริหารและการจัดการศึกษาเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมการศึกษา อันเป็นการนำร่องในการ กระจายอำนาจและให้ อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เกิดการพัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครอง ส่วน ท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ในพื้นที่ รวมทั้งมีการขยายผลนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ใน สถานศึกษา ขั้นพื้นฐานอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้ง เพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา

3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาเพื่อ เพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และ ภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 กำหนดให้ ในแต่ละ พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จำนวนไม่เกิน 21 คน ประกอบด้วย ผู้ว่า ราชการจังหวัดเป็นประธานกรรมการ และกรรมการอื่นซึ่งอย่างน้อยต้อง ประกอบด้วย กรรมการโดยตำแหน่งจากหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้อง ผู้แทนสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา ผู้แทน

สถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาครู ผู้แทนองค์กรเอกชนและ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ โดยให้ศึกษาธิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ โดยคณะกรรมการขับเคลื่อนมีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

- 1) กำหนดยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 2) ประสานให้หน่วยงานทางการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐและเอกชน ดำเนินการ ร่วมกันเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาตามยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงาน
- 3) ประสานให้หน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะให้การสนับสนุนทางเทคนิคในการจัดทำสื่อการสอน จัดการ เรียนรู้ในรูปแบบใหม่ พัฒนาบุคลากร จัดระบบการประเมินและวัดผล และการอื่นที่จำเป็นสำหรับพัฒนานวัตกรรมการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 4) นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติไปปรับใช้กับการจัดการ ศึกษาในสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 5) ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง อย่าง ต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและเหมาะสมกับสภาพในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 6) จัดให้มีการออกแบบการทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- 7) ส่งเสริม สนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ และติดตามสถานศึกษานำร่องเพื่อให้จัดการเรียนการสอน ที่มีคุณภาพ และเกิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
- 8) เสริมสร้างและเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการเป็น สถานศึกษา นำร่องหรือในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการจัดการศึกษา
- 9) เพิ่มขีดความสามารถให้แก่หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อทำการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้
- 10) จัดให้มีการประเมินผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง
- 11) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อทำการแทนหรือปฏิบัติงานตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนมอบหมาย
- 12) รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาต่อคณะกรรมการนโยบาย
- 13) หน้าที่และอำนาจที่พระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นกำหนดให้เป็นหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการ ขับเคลื่อน
- 14) ปฏิบัติงานอื่นตามที่คณะกรรมการนโยบายมอบหมาย

สถานศึกษานำร่อง

การเป็นสถานศึกษานำร่อง ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้ขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
- 2) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้ขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการ สถานศึกษา ขั้นพื้นฐานและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นสังกัด
- 3) สถานศึกษาขั้นพื้นฐานของเอกชน ให้ขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา และกลุ่มส่งเสริม การศึกษาเอกชนในสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหรือสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัด แล้วแต่กรณี ซึ่งเมื่อได้ดำเนินการแล้ว ให้ขออนุมัติต่อคณะกรรมการขับเคลื่อน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 เป็นโอกาสทองของโรงเรียนนำร่องและจังหวัด ในการจัด การศึกษาที่ตอบโจทย์พื้นที่ ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

พ.ร.บ. พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562
โอกาสทองของจังหวัดในการจัดการศึกษาตอบโจทย์พื้นที่

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

โอกาสของจังหวัด

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

ตอบโจทย์พื้นที่

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

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใน 5 มิติ ที่ปรากฏชัด ได้แก่

- 1) การขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในเรื่อง การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
- 2) การศึกษา ผู้เรียนได้รับการพัฒนาครบสมบูรณ์ในทุกด้านทั้งทางด้านทัศนคติ ทักษะ และความรู้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3) เศรษฐกิจเกิดการเตรียมความพร้อมของคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะและคุณลักษณะทางอาชีพที่จำเป็น ต่อการพัฒนา เศรษฐกิจของแต่ละจังหวัด

4) สังคม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษาและลดช่องว่างของโอกาสทางการศึกษาทางสังคม

5) การยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศและการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา

ทั้งนี้ ความสำเร็จทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือ ร่วมใจ และความตั้งใจอย่างแรงกล้าของผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ที่จะมาร่วมคิด ร่วมออกแบบและจัดการศึกษาเชิงพื้นที่อย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กเยาวชน คนในพื้นที่ได้รับโอกาสทาง การศึกษา มีคุณภาพการเรียนรู้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ และจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยสู่ความ มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนต่อไป

การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ที่ผ่านมาจังหวัดอุบลราชธานี มีความท้าทายในการจัดการศึกษา หลายประการ อาทิ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เด็กยากจนและเด็กด้อยโอกาสในชนบทยังมีเป็นจำนวนมาก ขาดโอกาสในการศึกษาที่ สูงขึ้นกว่าระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความเหลื่อมล้ำมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียนขนาดใหญ่ในเมือง กับโรงเรียนขนาดเล็กในชนบทยังแตกต่างกันมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ จังหวัดอุบลราชธานี ตระหนักและมองเห็น ความท้าทาย การเข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เป็นความหวังของการจัดการจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ ที่จะส่งผลให้โรงเรียนพัฒนาตนเอง ยกกระดับคุณภาพ การศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคประชาสังคม รวมทั้ง เป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มั่นคง และยั่งยืน

จังหวัดอุบลราชธานี เข้าร่วมพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การกำหนดพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา ประกาศ ณ วันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมาได้ดำเนิน กิจกรรมขับเคลื่อนสำคัญ ดังนี้

1. การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้ กระบวนการประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) จังหวัดอุบลราชธานี

2. การประชุมสร้างการรับรู้ “แนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ประจำปี 2566

3. การประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี โดย ในระยะเริ่มต้นของการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา คณะกรรมการขับเคลื่อนได้มอบนโยบาย ให้สถานศึกษานำร่องที่มีความพร้อมได้ ดำเนินการปรับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ออกแบบการจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งคิดค้น พัฒนานวัตกรรม การศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพของสถานศึกษา

การประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อออกแบบและขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยใช้กระบวนการ ประเมินเชิงพัฒนา (Developmental Evaluation) ได้ระดมความคิดเห็นจากทุกภาค

ส่วน ในจังหวัด ได้แก่ ภาคการศึกษา ภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคประชาสังคม เด็กและ เยาวชน โดยมีประเด็นสำคัญในการระดมความคิด เห็น ดังนี้

1. ศักยภาพและฐานทุนของจังหวัดอุบลราชธานีโดยโจทย์ที่ทุกภาคส่วนต้องออกแบบร่วมกัน คือ เป้าหมายใน การพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี ในอีก 10 ปีข้างหน้า ผลจากการระดมความคิดเห็นปรากฏดัง แผนภาพ



2. ภาพในฝันของคนในจังหวัดอุบลราชธานีโจทย์ คือ คนรุ่นใหม่ในจังหวัดควรมีคุณลักษณะ และ ความสามารถอย่างไร จึงจะทำให้ภาพอนาคตในการพัฒนาจังหวัดเป็นจริง ผลจากการระดมความคิดเห็น ปรากฏดังแผนภาพ



3. โรงเรียนและห้องเรียนในอนาคต โจทย์ คือ จากที่เราเห็นภาพอนาคตของเมืองและคนรุ่นใหม่ ใน 10 ปี ช่างหน้าแล้ว ท่านต้องการเห็นโรงเรียนและห้องเรียนปรับเปลี่ยนอย่างไร ผลจากระดมความคิด เป็น ปรากฏผังแผนภาพ



4. เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผลจากการระดมความคิดเห็นในภาพรวม สรุปได้ว่า การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัด อุบลราชธานี มีเป้าหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 5 ด้าน ดังนี้

1 ด้านผู้เรียน

1.1 ผู้เรียนเป็นผู้มีภูมิรู้เป็นผู้เรียนที่มีปัญญาที่เฉียบแหลม (Head) มุ่งองค์ความรู้ในศาสตร์ที่สนใจ มุ่งองค์ความรู้ในศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ ศาสตร์การทอดผ้ากบฏ ศาสตร์การแกะสลักเทียนพรรษา ศาสตร์การร้องหมอลำ เป็นต้น ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นนักเรียนรู้ ในยุคศตวรรษที่ 21 คือ ต้อง “Unlearn” คือ การไม่ยึดติดกับสิ่งที่เรารู้มา ต้องปรับตัวให้ทันตลอดเวลา ต้อง “Relearn” คือ เรียนรู้ สถานการณ์ใหม่ ต้องมีทักษะทางเทคโนโลยี เพราะสิ่งที่เรารู้มามันเปลี่ยนไปในบริบทใหม่ ๆ

1.2 มีภูมิปัญญา คือ เป็นผู้ที่มีทักษะที่เห็นผล (Hand) มีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นโจทย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และมีความสามารถในถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้

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

1.4 ภูมิฐาน คือ มีสุขภาพที่แข็งแรง (Health) มีบุคลิกภาพที่ดี มีความที่โดดเด่นกล้าแสดงออก

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2 ด้านหลักสูตร

2.1 หลักสูตรจังหวัดอุบลราชธานีโดยการนำหลักสูตรแกนกลางไปปรับเป็นหลักสูตรจังหวัดที่เหมาะสม กับบริบทพื้นที่นวัตกรรม และนำไปใช้กับสถานศึกษานำร่อง มีกรอบหลักสูตรของจังหวัด ที่มาจาก การมีส่วนร่วมของ Active Group ต่าง ๆ ในจังหวัด เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับฐานทุน บริบท และแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของจังหวัด และ เป็นหลักสูตรครอบคลุม สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตร แกนกลาง

2.2 หลักสูตรของสถานศึกษานำร่อง เป็นหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับกรอบหลักสูตรของจังหวัดและบริบทของโรงเรียน

3 พัฒนาระบบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

3.1) สถานศึกษามีระบบการพัฒนาครูในลักษณะชุมชนการเรียนรู้ของครู (Professional Learning Community)

3.2) ครูมีความรู้ความสามารถ ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้อง กับเป้าหมายตามหลักสูตรจังหวัด และบริบทท้องถิ่น

3.3) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียน ตามสภาพจริง สอดคล้องกับ KPI ที่กำหนด รวมทั้งการนำผลการประเมินไปพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

3.4) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถด้านการทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียน

3.5) สถานศึกษามีระบบการประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็ง

4 การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)

4.1) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่น เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมีพลัง และมีความหมาย (Purposeful Learning)

4.2) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการรังสรรค์ นวัตกรรมใหม่ๆ (Generative Learning)

4.3) ปรับเปลี่ยนระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้งมีความเกื้อกูล และแบ่งปัน (Mindful Learning)

4.4) มีการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อมุ่งการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ (Result-Based Learning)

4.5) มีการสร้าง Platform การเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ

5 การสร้างระบบนิเวศการศึกษาที่เอื้อต่อการบริหารจัดการอิสระได้อย่างเต็มที่

5.1) มีสร้างกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงาน ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม หน่วยงานภาคเอกชน เพื่อให้เกิดพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษา

5.2) มีการประสานผู้เชี่ยวชาญเพื่อมาเป็นวิทยากรและให้ความรู้ในด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรม การศึกษา

5.3) มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

9. แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

วิสัยทัศน์ (Vision)

“อุบลราชธานี...เมืองแห่งการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรมทางการศึกษา สู่วิถีชีวิตที่เป็นสุขอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

1. พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาเชิงพื้นที่ให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ
2. สร้างระบบบริหารจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี
3. พัฒนาหลักสูตรจังหวัดเพื่อสร้างศักยภาพคนอุบลราชธานี
4. ส่งเสริม สนับสนุนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนให้มีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา

5. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

6. สร้างภาคีเครือข่าย และพัฒนาภาคในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างรัฐ ท้องถิ่น เอกชน และ ภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เป้าประสงค์

1. การบริหารจัดการเชิงพื้นที่มีเป้าหมายร่วมกันในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษา นำร่อง ให้เป็นไปตามความต้องการของสถานศึกษา

2. หน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษา เป็นต้นแบบในการสร้าง นวัตกรรม การศึกษา และขยายผลไปใช้กับสถานศึกษาอื่น

3. การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความต้องการของพื้นที่ ชุมชน และทิศทางในการพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี

4. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนมีความสามารถและมีทักษะในการสร้างนวัตกรรม

5. ผู้เรียนเข้าถึงสิทธิโอกาสทางการศึกษาและได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและทั่วถึง

6. ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน มีส่วนร่วมในการพัฒนา ติดตาม ช่วยเหลือ และส่งเสริมการจัดการศึกษาในพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

1.1 ระบบบริหารจัดการระดับจังหวัด

1.2 ระบบบริหารจัดการระดับสถานศึกษานำร่อง

1.3 พัฒนาฐานข้อมูลการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

- 2.1 ศึกษาการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรม
- 2.2 จัดเตรียมความพร้อมให้สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
- 2.3 เพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพื้นที่นวัตกรรม

- 3.1 ปรับหลักสูตรแกนกลาง ฯ ให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.2 พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษานำร่องให้เหมาะสมกับบริบท
- 3.3 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ฯ
- 3.4 ศึกษา รูปแบบการจัดการศึกษาเพื่อวิถีชีวิตที่เป็นสุข

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

- 4.1 พัฒนาครู
- 4.2 พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา
- 4.3 วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาสถานศึกษานำร่อง

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

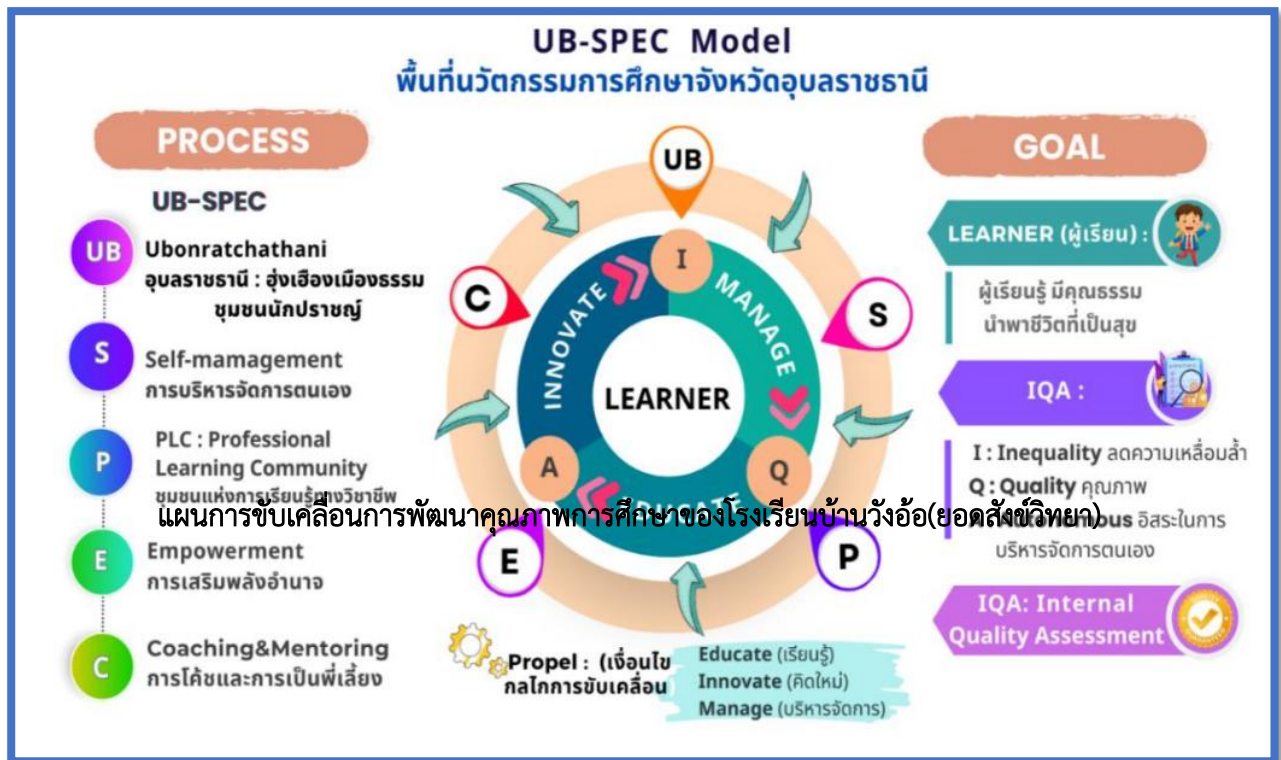
- 5.1 ศึกษาแนวทางการสร้างโอกาส ความเสมอภาค และลดเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- 5.2 นำนวัตกรรมการศึกษาไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

- 6.1 พัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาแบบบูรณาการ
- 6.2 ศึกษา รูปแบบการบริหารการศึกษาแบบมีส่วนร่วม
- 6.3 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน โมเดลการพัฒนาพื้นที่

นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

โมเดลการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี



ส่วนที่ 3

แผนการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

1. ข้อมูลสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) หมู่ที่ 12 ตำบลดอนมดแดง อำเภอดอนมดแดง จังหวัดอุบลราชธานี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รหัสโรงเรียน 1034710965

ข้อมูลพื้นฐาน

- โรงเรียนมัธยมศึกษาขยายโอกาส
- โรงเรียนนาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ขนาดเล็ก จำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 119 คนลงมา
- นักเรียนจำนวน 95 คน (10 พฤศจิกายน 2568)
- ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 9 คน (1 ตุลาคม 2568)

2. ชื่อแผนงาน

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

3. ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่

4. ระยะเวลาดำเนินการ

วันเริ่มต้นแผนงาน 1 เมษายน 2569 วันสิ้นสุดแผนงาน 31 มีนาคม 2570

5. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(..✓..) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..✓..) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(...✓) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.✓..) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

6. ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน (ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ)

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

- (✓) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
- (✓) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย 8) มีจิตสาธารณะ

7.ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของจังหวัด

- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
- (✓) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

8. ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง

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

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ไม่สูงเท่าที่ควร การเข้าถึง การศึกษายังมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มนักเรียนในเขตเมืองและชนบท หรือระหว่างนักเรียนที่มีฐานะทาง เศรษฐกิจและสังคมต่างกัน เช่น ครอบครัวหย่าร้าง อาศัยอยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย และในสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นยุค สื่อดิจิทัล นักเรียนทุกคนเข้าถึงสื่อ แต่ขาดทักษะการเรียนรู้จากสื่อที่ถูกต้อง ขาดความสนใจในการเรียน อีกทั้ง ระบบบริหารจัดการในโรงเรียนอาจขาดประสิทธิภาพ งบประมาณไม่เพียงพอและมีการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่าง จำกัดอย่างไม่เหมาะสม ในด้านการจัดการเรียนการสอนยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพมากนัก อาจไม่ตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคในศตวรรษที่ 21 เท่าที่ควร

ข้าราชการครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความ ตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอน และจะพัฒนาตนเองอยู่เสมอในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีประสิทธิภาพ และที่สำคัญมีการให้ความร่วมมือและสนับสนุนจากคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชุมชนและผู้ปกครองในการ พัฒนาการศึกษา

โรงเรียนยังขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอ ครูบางคนอาจขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะการสอนที่สอดคล้องกับยุคสมัย และมีการวัดและประเมินผลที่ไม่ตรงจุด อาจยังไม่สะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริงของนักเรียนในทักษะต่างๆ ที่สำคัญ การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นที่การท่องจำหรือการเรียนในรูปแบบที่ไม่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะได้ตามความคาดหวัง

จากปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุ ครูยังขาดนวัตกรรมในการสอน วิธีการเรียนการสอนที่ยังคงใช้รูปแบบเดิมๆ ไม่ได้พัฒนาตามความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ขาดการสนับสนุนงบประมาณที่เพียงพอ ในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนการสอนที่ทันสมัย ครูบางคนอาจขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน หรือไม่มีโอกาสพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน การเรียนการสอนไม่สามารถตอบสนองกับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

จากเหตุผลดังกล่าว การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นทางเลือกสำคัญในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว เนื่องจากตอบโจทย์การเรียนรู้ที่หลากหลาย นวัตกรรมการเรียนการสอนสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการให้เข้ากับลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน การนำสื่อหรือนวัตกรรม และเทคโนโลยีมาใช้สามารถช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ร่วมทั้งการพัฒนาทักษะของครูให้มีการสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสอนใหม่ๆ และนำสู่กิจกรรมต่างๆ ที่ จะช่วยพัฒนาทักษะนักเรียนทั้งด้านร่างกาย การเรียนรู้ คุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติจริงมีผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่มีประสิทธิภาพ ด้วยที่มาและความสำคัญดังกล่าว แผนงานพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่จะส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาตามบริบทพื้นที่นี้ จึงมีความสำคัญที่จะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และพัฒนาให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) พร้อมทั้งจะเผชิญกับสถานการณ์ในอนาคตได้

10. วัตถุประสงค์ของแผนงาน

1) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ปฐมวัย และสมรรถนะทางการอาชีพ

2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่

3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน

4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

11. เป้าหมายของโครงการ

เชิงปริมาณ

- 1) เด็กปฐมวัย จำนวน 25 คน ได้รับประสบการณ์จากการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้าน อย่างสมดุลตามมาตรฐานการจัดการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568
- 2) นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 70 คน ได้รับการพัฒนาคุณภาพด้วยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์การประเมิน
- 3) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 95 คน มีคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน และจังหวัดอุบลราชธานี
- 4) นักเรียนโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 95 คน มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมกับวัย ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆ
- 5) ครูโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 6 คน สามารถคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศึกษาที่โรงเรียนกำหนดตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ เจตคติ ค่านิยม และสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสมรรถนะทางการอาชีพ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของครูในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาของประชาชนในพื้นที่
- 3) เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาแผนงานและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา โดยมีการบูรณาการทรัพยากรและความเชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน
- 4) สร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย หรือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยยกระดับทักษะและศักยภาพของนักเรียน

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ลักษณะโครงการ โครงการใหม่

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ

สนองกลยุทธ์เขตพื้นที่การศึกษา

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

สนองมาตรฐานการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน

ประเด็นที่ 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ประเด็นที่ 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้

ในชีวิตได้

กลุ่มงานรับผิดชอบ กลุ่มบริหารงานวิชาการ

ผู้รับผิดชอบ นายสิริวิชัย บุญเปี่ยม

ระยะเวลาดำเนินโครงการ 18 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570

รายละเอียดโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

โครงการพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Sandbox) มีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่นาร่องการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการปฏิรูปการศึกษาที่สามารถสร้างการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบริบทในพื้นที่ ผลักดันให้มีการบัญญัติเป็นกฎหมาย “พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา และกระจายอำนาจและให้อิสระแก่สถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมถึงสร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) เป็นโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี จึงได้จัดทำโครงการดังกล่าวขึ้น เพื่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาของพื้นที่ที่สอดคล้องกับการศึกษาชาติ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานาร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3. เป้าหมาย

3.1. เป้าหมายเชิงปริมาณ

3.1.1 ร้อยละ 100 ของครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1.2 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.3 ร้อยละ 90 ของผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

3.2.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.2.2 ผู้เรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.3 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานอันเป็นพื้นฐานการประกอบอาชีพ

4. กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. ขั้นตอนการดำเนินงาน 1.1 ประชุมปฏิบัติการวางแผน/กำหนดปฏิทิน 1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ 1.3 ประชุมครูเพื่อสร้างความเข้าใจ	เมษายน 2569	นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม
2. การดำเนินการ กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง	เมษายน 2569	ครูวิชาการ
กิจกรรมหลักที่ 2 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	ตลอดปีการศึกษา	นางหนึ่งหทัย แสงย้อย นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม
กิจกรรมหลักที่ 3 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ตลอดปีการศึกษา	นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง
กิจกรรมหลักที่ 4 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ตลอดปีการศึกษา	นางพิสมัย สรรพสาร
กิจกรรมหลักที่ 5 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	ตลอดปีการศึกษา	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์
กิจกรรมหลักที่ 6 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะ ปฐมวัย	ตลอดปีการศึกษา	นางอรทัย ตุมร
กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ	ตลอดปีการศึกษา	นางพิสมัย สรรพสาร นางหนึ่งหทัย แสงย้อย

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3.การตรวจสอบประเมินผล		
3.1 วางกรอบการประเมิน	กันยายน/มีนาคม	นายสิริวิษณุ บุญเปี่ยม
3.2 จัดทำ/จัดทำเครื่องมือ		
3.3 ดำเนินการ นิเทศ ติดตาม เก็บข้อมูลและสรุป		
4.รายงานผลการดำเนินงานตามกิจกรรม	สิ้นปีการศึกษา	นายสิริวิษณุ บุญเปี่ยม

5. งบประมาณ

งบประมาณ จำนวน 26,300 บาท (สองหมื่นหกพันสามร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....26,300.....บาท

(/) อื่นๆ(ระบุ)..... จำนวน.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวมงบประมาณ
กิจกรรมหลักที่ 1 ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง			-	-
กิจกรรมหลักที่ 2 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย			5,000	5,000
กิจกรรมหลักที่ 3 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)			2,500	2,500
กิจกรรมหลักที่ 4 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			2,500	2,500
กิจกรรมหลักที่ 5 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์			2,500	2,500
กิจกรรมหลักที่ 6 นวัตกรรมพัฒนาสมรรถนะปฐมวัย			2,500	2,500
กิจกรรมหลักที่ 7 สมรรถนะทักษะด้านอาชีพ			11,300	11,300
รวม		-	26,300	26,300

6. การวัดและประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1. ร้อยละของครูผู้สอนมีนวัตกรรมการศึกษา	ประเมินคุณภาพการใช้นวัตกรรม	-แบบประเมินการใช้นวัตกรรม
2. ร้อยละของผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น	วัดผลประเมินผลคุณภาพผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย	-เครื่องมือวัดผลประเมินผล -แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการ -แบบประเมินผลงานผู้เรียน
3. ร้อยละของผู้เรียนที่มีทักษะพื้นฐานในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรมประเมินผลงาน	-แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการ -แบบประเมินผลงานผู้เรียน

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 นักเรียนได้รับส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มศักยภาพ
- 7.2 นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 7.3 นักเรียนนำความรู้ด้านเทคโนโลยีที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 7.4 นักเรียนมีทักษะด้านดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลงชื่อ



ผู้เสนอโครงการ

(นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม)

ครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ



ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม)

หัวหน้าบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ



ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายวินัย แสนทวีสุข)

ประธานคณะกรรมการสถานศึกษา

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติโครงการ

(นางสาวอนฤติ ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

รายละเอียดนวัตกรรม

ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
1	นางหนึ่งทัย แสงย่อย	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อให้ผู้เรียน อ่านออกเขียนได้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน(RT)สูงขึ้นโดยใช้แบบฝึกทักษะ	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2,500
2	นายสิริวิษณุ บุญเปี่ยม	การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำอักขรนำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Bigbook อักขรนำ และเกมบิงโก	ภาษาไทย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	2,500
3	นางพิสมัย สรรพสาร	การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	วิทยาศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	2,500
4	นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง	การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (Communication) เรื่อง Vocabulary ด้วยกิจกรรมชุดฝึกทักษะ (Game Based Learning : GBL) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	ภาษาอังกฤษ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	2,500

ที่	ชื่อ-สกุล	นวัตกรรม	กลุ่มสาระฯ	ระดับชั้นที่ใช้สอน	งบประมาณ
5	นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์	การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องทศนิยม ด้วยชุดฝึกทักษะ ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	คณิตศาสตร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6	2,500
6	นางอรทัย ตุมร	การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) เพื่อพัฒนา ทักษะการจดจำพยัญชนะไทย ของเด็กปฐมวัย		ปฐมวัย	2,500
7	นางพิสมัย สรรพสาร	นวัตกรรมทักษะอาชีพ	การงานอาชีพ		11,300
รวม (สองหมื่นหกพันสามร้อยบาทถ้วน)					26,300

นวัตกรรมด้านการบริหาร

นวัตกรรมการบริหารจัดการสถานศึกษา 'SCAN-NGAM Model' (สแกน-แคนงาม โมเดล)



รูปแบบระบบกลไกการบริหารงานคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาเพื่อประกันคุณภาพโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอุปถัมภ์) การกำกับติดตามและรายงานผลการนำ 'SCAN-NGAM Model' มาบูรณาการร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เพื่อใช้ในงานประกันคุณภาพการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. P : Plan (การวางแผน) โรงเรียนกำหนดทิศทาง โดย

S (Sufficiency) : วิเคราะห์บริบทของโรงเรียนเพื่อวางแผนการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

NGAM (Noble Guidance) : น้อมนำราชาบายด้านการศึกษามาเป็นเป้าหมายหลัก (Goal Setting) ในการกำหนดมาตรฐานคุณภาพผู้เรียนให้เป็น "คนดี"

A (Active Skills) : กำหนดหลักสูตรและเป้าหมายทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและตลาดแรงงาน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอุปถัมภ์)

2. D : Do (การปฏิบัติ) ลงมือปฏิบัติงานตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยเน้นนวัตกรรมและความร่วมมือ

C (Core Innovation) : นำนวัตกรรมหลักของโรงเรียนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น การสอนแบบ Active Learning หรือการใช้สื่อเทคโนโลยี เพื่อสร้างคุณภาพในห้องเรียน

N (Network) : ดำเนินกิจกรรมร่วมกับเครือข่าย ทั้งการเชิญปราชญ์ชาวบ้านมาสอนทักษะอาชีพ หรือการทำ MOU ร่วมกับสถานประกอบการเพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพเชิงรุก (Active Professional Skills)

S (Sustainable Culture) : ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์กรที่มุ่งเน้นความยั่งยืน ผ่านการปฏิบัติจริง ในวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียนและบุคลากร

3. C : Check (การตรวจสอบและประเมินผล) สะท้อนผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด

Quality Check (C): ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะของผู้เรียนว่าบรรลุตามเกณฑ์ นวัตกรรมที่ตั้งไว้หรือไม่

Achievement Mission (NGAM): ตรวจสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนตามรอยราโชบาย (เช่น ความมีวินัย การมีงานทำ)

Network Evaluation (N): ประเมินความเข้มแข็งของเครือข่ายความร่วมมือ และความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

4. A : Act (การปรับปรุงและพัฒนา) การปรับปรุงและพัฒนาเพื่อสร้างความยั่งยืน:

Sustainable Culture (S): นำผลการประเมินมาปรับปรุงกระบวนการทำงานให้ดียิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดเป็น "วัฒนธรรมคุณภาพ" ที่ยั่งยืน ไม่ใช่แค่กิจกรรมชั่วคราว

รูปแบบระบบกลไกการบริหารงานคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาเพื่อประกันคุณภาพโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สรุปได้ดังนี้

ระบบคุณภาพ (QM)	องค์ประกอบ SCAN-NGAM	กิจกรรมสำคัญ/ผลลัพธ์เชิงประจักษ์
ระบบการบริหารจัดการคุณภาพ การศึกษา (QM1)	S, NGAM	แผนพัฒนาที่เน้นความยั่งยืน และความสำเร็จตามรอยราโชบาย
ระบบชุมชนการเรียนรู้ของครู (QM2)	C, N	นวัตกรรมการสอนของครู และการนิเทศแบบกัลยาณมิตร
ระบบสนับสนุนวิชาการ (QM3)	A, C	หลักสูตรทักษะอาชีพ และระบบวัดผลแบบยืดหยุ่น (TZD)
ระบบสนับสนุนทั่วไป (QM4)	N, S	แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน และพลังเครือข่ายบวร

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

1. แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางหนึ่งหทัย แสงย้อย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

2. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

3. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** 16 พฤษภาคม 2569 - 31 มีนาคม 2570

4. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

4.1 การทำความเข้าใจปัญหา /กลุ่มเป้าหมาย ว่ากลุ่มเป้าหมายมีความจำเป็น มีความต้องการ ความสนใจหรือมีปัญหาอะไร

4.2 กำหนดปัญหา อะไรคือสาเหตุของปัญหาและทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ปัญหาให้ชัดเจน

4.3 การหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย(นักเรียน)

ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความจำเป็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอด นวัตกรรม

4.4 การสร้างต้นแบบ เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย แบ่งได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

4.4.1 **ขั้นวางแผนการสอน** โดยวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

4.4.2 **ขั้นปฏิบัติการ** การนำแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีผู้บริหารสถานศึกษาและเพื่อนครูร่วม PLC สังเกตการสอน

4.4.3 **การสะท้อนผล** เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการ STEM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง

5. **ประเภทของนวัตกรรม**

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

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

ลักษณะโครงการ

- () โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการเหตุผลความเป็นมา

โรงเรียนบ้านแคนสมเด็จจูปถัมภ์ ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนภาษาไทยในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาตามแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา 2565 โดยครูผู้สอนได้นำผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายบุคคล จัดทำข้อมูลสารสนเทศ แสดงจำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสรุปปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ได้ดังนี้

1. ความรู้พื้นฐานเดิมของนักเรียน
2. สภาพแวดล้อมทางครอบครัวที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

จากการวิเคราะห์ปัญหาทั้ง 2 ข้อ รวมทั้งพฤติกรรมด้านการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ในปีการศึกษา 2568 นักเรียนขาดสมาธิในการเรียน การสื่อสารเข้าใจยาก จดจำพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ไม่ได้ จึงส่งผลกระทบต่อความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนแต่ละคน ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความเห็นว่าการที่จะแก้ปัญหาให้บังเกิดผลดีนั้น จึงได้นำนวัตกรรมการศึกษา คือ **การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL** ดำเนินการพัฒนาการอ่าน การเขียนของนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จจูปถัมภ์) ยังได้ดำเนินโครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน เพื่อฟื้นฟู เติมความรู้ ส่งเสริมการอ่าน แก่ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ส่งผลดีต่อนักเรียน ครู โรงเรียน รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยยึดตามกระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ได้ดำเนินการควบคู่ไปกับกิจกรรมจิตศึกษาเพื่อให้นักเรียนมีความรู้คู่คุณธรรมเป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาชาติ ซึ่งมีกระบวนการดำเนินการดังนี้

กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ประกอบด้วย STEP 5 ขั้นตอน ดังนี้

STEP 1 เปิดเรื่องนำสนุก

STEP 2 คำต้องแจกลูกสะกด

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จจูปถัมภ์)

STEP 3 อ่านถูกหมดเสียงชัดเจน

STEP 4 เขียนเป็นตามอักขระวิธี

STEP 5 ทักขะมีสื่อสารได้

โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

T = Thai Language	หลักการใช้ภาษาไทย
H = Happy	เรียนรู้อย่างมีความสุข
A = Active Learning	เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม
I = Integrate	การสอนแบบบูรณาการ

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1 เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

7.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 12 คน

9. หลักการแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

9.1 วิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ครูผู้สอนได้ศึกษาข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ได้แก่ สภาพครอบครัว สิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเรียน เจตคติที่นักเรียนมีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย จัดทำข้อมูลสารสนเทศ วิเคราะห์ถึงปัจจัย สาเหตุที่ส่งผลต่อการเรียนของผู้เรียนรายบุคคลอย่างละเอียด เพื่อหาแนวทางการพัฒนาผู้เรียน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง

9.2 กำหนดนวัตกรรมที่จะใช้ในการแก้ปัญหา

ครูผู้สอนได้ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างละเอียด ขอคำแนะนำจากผู้บริหารสถานศึกษา ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC กับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางการกำหนดนวัตกรรมให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด แผนการจัดการเรียนรู้ มีความครอบคลุมทุกสาระของวิชาภาษาไทยที่จะสามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านเขียน ส่งผลผลสัมฤทธิ์ทางเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) ให้สูงขึ้น จึงได้กำหนดเป็นนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

9.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการใช้นวัตกรรม และเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน นำมาประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ทฤษฎีการสอนภาษาไทยแบบบันได 5 ขั้น ทฤษฎี 5 STEP ทฤษฎี 5 STEP GO กิจกรรมจิตศึกษา แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน

9.4 สร้างนวัตกรรมตามหลักวิชาการ

ครูผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรม โดยใช้ปัญหาด้านการเรียนการสอนวิชาภาษาให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นฐาน วิธีการแก้ปัญหาโดยวิธีการพัฒนาผู้เรียนแบบเป็นขั้นเป็นตอน มีกระบวนการในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษา และเห็นคุณค่าวรรณคดีไทย มีสมรรถนะในการเรียนวิชาภาษาไทย 4 สมรรถนะ

9.5 ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้มีการตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์อ่านและแสดงความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะจากแบบแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมพบว่า

1. นวัตกรรมตรงกับปัญหาและจุดที่ต้องการพัฒนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิชาภาษาไทย
2. นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชา
3. นวัตกรรมสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้
4. มีร่องรอยหลักฐานที่น่าเชื่อถือว่าเมื่อใช้นวัตกรรมนี้แล้วได้ผลนักเรียนมีการพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านภาษาไทยดีขึ้น
5. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
6. ทดลองใช้นวัตกรรม

ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วและมีการประเมินตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมทั้งในด้านความเหมาะสมถูกต้องทางภาษา เนื้อหาและความสะดวกหรือปัญหาอุปสรรคต่างๆ ในการทดลองไปใช้สอนในสภาพบรรยากาศของชั้นเรียนจริง คือวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีบันทึกผลคะแนนประเมินก่อนใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรม โดยผู้ครูสอนได้ออกแบบแบบประเมินด้วยการระบุวัตถุประสงค์ในการทดลองตัวแปร และระยะเวลาในการทดลองใช้นวัตกรรมไว้อย่างชัดเจน

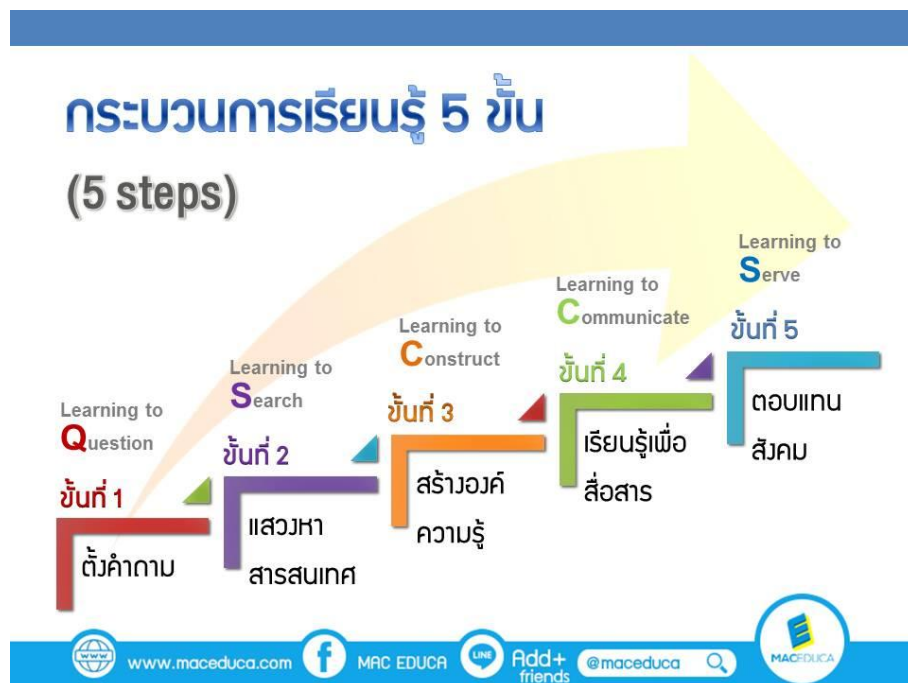
9.6 รายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรม

หลังจากการทดลองใช้ ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมไปทดลองใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ได้เก็บคะแนนการทดสอบจากชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียน ได้วิเคราะห์ผลการทดสอบ แสดงสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนการใช้นวัตกรรมและหลังใช้นวัตกรรมและรายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรมต่อผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. คู่มือการใช้นวัตกรรม
3. สื่อ
4. ผลการทดสอบก่อนทดลองใช้นวัตกรรมและหลังทดลองใช้นวัตกรรม

10. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การปฏิรูปการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หวังที่จะพัฒนาเด็กไทยและคนไทยให้เป็นผู้เรียนตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ของครู จึงต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หรือ 5 STEPS” ซึ่งเป็นแนวการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสืบสอบหรือวิธีสอนแบบโครงงาน ประกอบด้วย "การตั้งคำถาม การแสวงหาสารสนเทศ การสร้างความรู้ การสื่อสาร และการตอบแทนสังคม"



ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม

เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้งคำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบ ด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ

เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูล สารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรนัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้

เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วยแบบต่างๆ หรือด้วยผังกราฟิก การแปรผล จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งเป็นแก่นความรู้ประเภท

1. ข้อเท็จจริง
2. คำนิยาม
3. มโนทัศน์
4. หลักการ
5. กฎ
6. ทฤษฎี

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร

คือ ชี้นำเสนอความรู้ด้วยการมใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่เข้าใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษา และนำเสนอด้วยวาจา

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม

เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อประโยชน์ส่วนรวมด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นความรู้แนวทางสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรม ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม อันเป็นการแสดงออกของการเกื้อกูล และแบ่งปันให้สังคมมีสันติอย่างยั่งยืน

เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ

- ความสามารถด้านภาษา (Literacy)
- ความสามารถด้านคำนวณ (Numeracy)
- ความสามารถด้านเหตุผล (Reasoning ability)

ขอบคุณข้อมูลจาก : [ทฤษฎีปัญญา](#)

กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

แนวคิดของกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน (CO-5STEPS)

ผู้เสนอทฤษฎีคือ รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และรองศาสตราจารย์ พเยาว์ ยินดีสุข ได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอน 5 STEPs Collaborative Learning Process เรียกสั้นๆ คือ CO-5STEPS เป็นแนวการสอนที่มีการดัดแปลงมาจากกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนโดยเพิ่มเติมการทำงานกลุ่มแบบรวมพลังเพื่อให้มีการจัดการเรียนรู้บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์อีกทั้งเน้นการให้นักเรียนร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือกันเด็กเก่งช่วยเด็กเรียนช้าเด็กถนัดกว่าช่วยเด็กถนัดน้อย โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเสมอภาค กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง 5 ขั้นตอนเป็นแนวการสอนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งประยุกต์ความรู้ได้ บนฐานวิธีการทางวิทยาศาสตร์นักเรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมแบบทำงานกลุ่ม โดยทุกคนร่วมด้วยช่วยกัน บทบาทของผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ (Learner) บทบาทของครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบรวมพลัง ๕ ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

- 1.ขั้นเสนอสิ่งเร้าและระบุงคำถามสำคัญ(Stimulating and Key Questioning Collaboratively) ครูนำเสนอสิ่งเร้าที่ เช่น วัตถุสิ่งของ วิดีทัศน์ รูปภาพ การตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามได้ทั้งคำถามง่ายและคำถามยาก ให้ผู้เรียนคาดคะเนคำตอบอาจเป็นรายบุคคล หรือทีมด้วยการใช้วิธีต่าง ๆ
- 2.ขั้นแสวงหาสารสนเทศและวิเคราะห์อย่างรวมพลัง (Searching and Analyzing Collaboratively) ผู้เรียนทำกิจกรรมศึกษาค้นคว้าตามสื่อการเรียนรู้ที่ครูเตรียมไว้ในเวลาที่กำหนด ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล/สารสนเทศที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้
- 3.ขั้นรวมพลังอภิปรายและสร้างความรู้ (Discussing and Constructing Collaboratively) ครูให้แต่ละกลุ่มผู้เรียนนำเสนอผังกราฟิกผู้เรียนร่วมกันอภิปรายผังกราฟิกผู้เรียนแต่ละกลุ่มแก้ไขปรับปรุงข้อมูล/สารสนเทศในผังกราฟิกที่สร้างให้มีสาระความรู้ที่ถูกต้องและชัดเจน
- 4.ขั้นสื่อสารและสะท้อนคิดอย่างรวมพลัง (Communicating and Reflecting Collaboratively) ผู้เรียนเตรียมนำเสนอผลงานความรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้ว ด้วยวิธีการบอกเล่า สะท้อนกระบวนการ เรียนรู้การทำงาน ข้อเด่น ข้อด้อย จนได้บทเรียน
- 5.ขั้นรวมพลังประยุกต์และตอบแทนสังคม (Applying and Serving Collaboratively) ผู้เรียนช่วยกันนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในการเรียนรู้ร่วมกับสาระอื่น ๆ หรือปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การบอกเล่า การถ่ายวีดิทัศน์ การเขียนบทความ การทำโครงการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

“จิตศึกษา” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนไปถึงปัญญาภายใน ได้แก่ การมีจิตใหญ่เพื่อรักได้อย่างมหาศาล การเคารพคุณค่าตัวเองและคนอื่น เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างภราดรภาพการมีสติชำนาญเพื่อเท่าทันอารมณ์ การมีสมาธิเพื่อกำกับความสำเร็จ การมีความรับผิดชอบต่อตัวเองและผู้อื่น เป็นต้น

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศะ)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้ ลักษณะของกำเรียนแบบ Active Learning

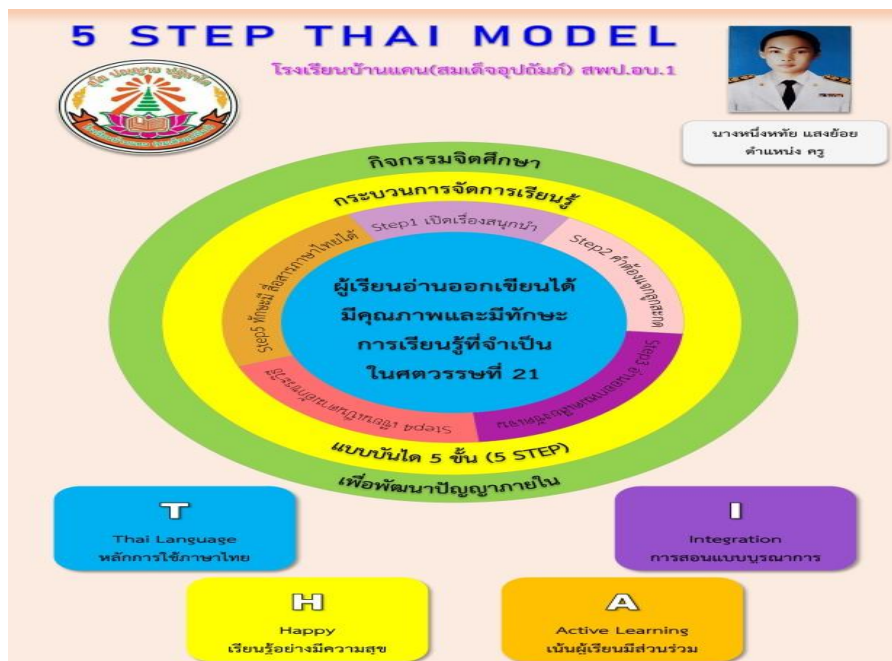
1.เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2.ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

11. เครื่องมือที่ใช้

- สื่อการเรียนการสอน ชุดเสริมทักษะ อ่านออก เขียนได้ (เล่มที่ 1-5)
- ชุดฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียน คำแม่ ก กา และมาตราตัวสะกด
- ชุดฝึกทักษะการอ่าน การเขียนภาษาไทย อ่านคล่อง เขียนได้
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- แบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ ประโยค ข้อความ
- บัตรคำศัพท์ส่งเสริมการอ่าน

12. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



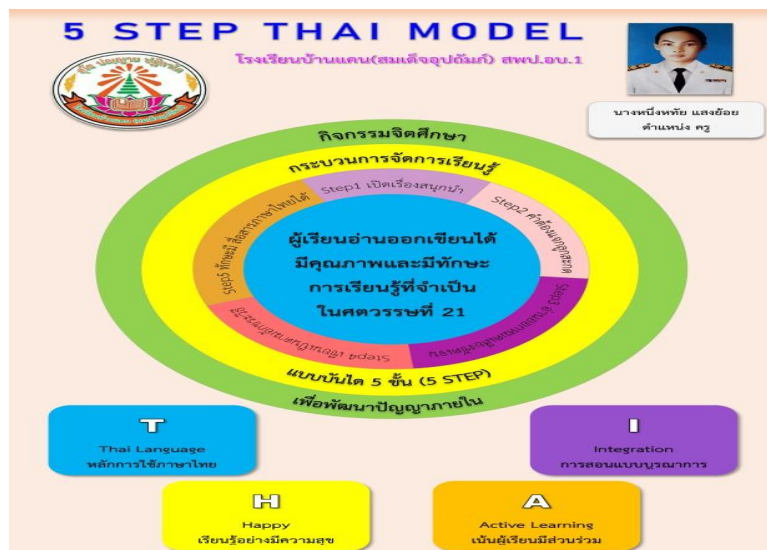
การดำเนินงานการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

ขั้นตอน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบ
STEP 1 เปิดเรื่องนำสนุก	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>1.ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-15 นาที</p> <p>1.สิ่งที่ใช้ให้นำเข้าเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน</p> <p>2.การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระซิบพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครู่ต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆ ทันที</p> <p>3.การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ ฉายภาพยนตร์ - การเล่าเรื่อง เช่น การเล่านิทาน การเล่าเหตุการณ์ - การร้องเพลง - การสนทนาซักถาม - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การทนายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมติ <p>4.พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียน และเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน</p> <p>5.ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p> <p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
STEP 2 คำต้องแจกลูกสะกด	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1.ครูควรสอนตามลำดับขั้นตอน จากง่ายไปสู่เรื่องที่ยากขึ้น เพื่อไม่ให้นักเรียนรู้สึกถดถอยทางการเรียนรู้ โดยการสอนอ่านต้องฝึกอ่านอย่างช้าๆ อย่ารีบร้อน อย่ารวบรัด แต่ให้นักเรียนทุกคนฝึกซ้ำย้ำทวน จนนักเรียนเกิดความเข้าใจสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำได้ด้วยตนเอง แล้วจึงให้</p>	

<p>STEP 3 อ่านถูกหมด เสียงชัดเจน</p>	<p>นักเรียนฝึกอ่านออกเสียง พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ คำในแม่ ก กา มาตราตัวสะกด พยัญชนะคำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ซึ่งในขั้นตอนนี้ครูควรใช้สื่อการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เช่น ให้นักเรียนฝึกอ่านจากสื่อดิจิทัล บัตรคำ แบบฝึก แบบเรียน และใช้วิธีซักถามสนทนากับนักเรียน</p> <p>นักเรียนต้องฝึกอ่านแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม</p> <p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ครูเขียนรูปพยัญชนะในกระดาน โดยต้องคัดเป็นตัวบรรจงเต็มบรรทัด และลากเส้นให้ถูกต้องตามหลักการเขียนพยัญชนะ ครูลากเส้นช้า พร้อมทั้งอธิบายวิธีการลากเส้นที่ถูกต้อง และนำนักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวนั้นไปพร้อม ๆ กัน หลายหลายรอบ 2.ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะตามครูโดยให้ออกมาเขียนบนกระดานแล้วมาเขียนลงในสมุดของแต่ละคน ขณะเขียนให้อ่านออกเสียงพยัญชนะไปด้วย 3.ให้นักเรียนคัดรูปพยัญชนะแต่ละตัวด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัดให้สวยงาม คัดลงในสมุดหลาย ๆ ครั้ง 4.ครูต้องคอยสังเกตตรวจสอบ คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และแก้ไขทันทีเมื่อนักเรียนเขียนไม่ถูกต้อง แล้วจึงให้เขียนพยัญชนะตัวต่อไป 	
<p>STEP 4 เขียนเป็นตาม อักขระวิธี</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ครูให้นักเรียนได้แสดงด้วยกิจกรรมต่าง ๆ หน้าที่เรียน เช่น การนำเสนอผลงาน การเขียนบนกระดาน การตอบคำถาม การสนทนาแสดงความคิดเห็น การทำชิ้นงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2.ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถโดยการใช้กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน ให้นักเรียนที่มีทักษะการอ่านและการเขียนช่วยเหลือเพื่อนที่ยังต้องพัฒนา เช่น พาเพื่อนอ่านออกเสียง เขียนให้เพื่อดูเป็นตัวอย่าง 	

<p>STEP 5 ทักษะมีสื่อสาร ได้</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้</p> <p>1. ครูผู้สอนเริ่มต้นจากการสอนให้เด็กจำและออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ หลังจากอธิบายเนื้อหา มีการถามตอบระหว่างครูกับนักเรียน</p> <p>2. จากนั้นนำรูปคำมาเขียนให้นักเรียนเห็นรูปของคำนั้น ๆ แล้วให้นักเรียนฝึกออกเสียงแจกลูกสะกดคำซ้ำ ๆ โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา และคำที่ประสมด้วยสระเดี่ยว สระประสม คำที่มีตัวสะกด คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ตามลำดับ โดยใช้บัตรคำ บัตรภาพ แบบฝึก สื่อดิจิทัล เพลงและเกม</p>	<p>T = Thai Language หลักการใช้ภาษาไทย</p> <p>H = Happy เรียนรู้อย่างมีความสุข</p> <p>A = Active Learning เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม</p> <p>I = Integrate การสอนแบบบูรณาการ</p>
--------------------------------------	---	---

13. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



14. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

14.1 นักเรียนได้รับ

14.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระจุลจอมเกล้า) อ่านออกเขียนได้ร้อยละ 100 โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL

14.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระจุลจอมเกล้า) มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบความสามารถในการอ่าน (RT) สูงขึ้น

ด้านความรู้

ด้านการอ่าน ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับพยัญชนะไทย สระในภาษาไทย วรรณยุกต์ สามารถอ่านสะกดคำแจกลูก อ่านออกเสียงคำในบทเรียน คำพื้นฐาน คำที่ไม่มีตัวสะกด คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา อ่านคำอักษรนำ คำควบกล้ำ ได้ถูกต้องตามอักขระวิธี

ด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถเขียน พยัญชนะไทย ตัวเลขไทย คำศัพท์บทเรียน คำพื้นฐาน และคำที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ แต่งประโยค เขียนเรื่องราวต่างๆได้

ด้านทักษะ ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านแจกลูก สะกดคำ อ่านออกเสียง คำคล้องจอง อ่านประโยค บอกความหมายของคำและข้อความ ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน จับใจความสำคัญ เล่าเรื่องราว ตอบคำถามจาเรื่องที่อ่านได้ เลือกอ่านหนังสือที่สนใจอย่างสม่ำเสมอ เช่น นิทาน การ์ตูน ได้ตามทักษะด้านการเขียน ผู้เรียนสามารถคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดเขียนคำศัพท์ ข้อความ ประโยค สามารถเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคได้

คุณลักษณะที่เกิดกับผู้เรียน นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน เจตคติผู้เรียน ผู้เรียนเรียนรู้วิชาภาษาไทยอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทย รักในภาษาไทย และมีความภาคภูมิใจในภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย

สมรรถนะในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เกิดกับผู้เรียน ได้แก่

สมรรถนะที่ 1 การฟัง การดู และการพูดเพื่อพัฒนาการคิด

สมรรถนะที่ 2 การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด

สมรรถนะที่ 3 การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด

สมรรถนะที่ 4 การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

14.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ
- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

14.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

14.1 ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

15. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรม

งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	รวมงบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

16. การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) โดยใช้กระบวนการ 5 STEP THAI MODEL	สังเกต สอบถาม ทดสอบ ตรวจผลงาน	-แบบบันทึกการสังเกต -แบบสอบถาม -แบบทดสอบ -แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน -แบบบันทึกผลการประเมิน หน่วยการเรียนรู้ -แบบบันทึกการตรวจผลงาน -แบบที่กการนำเสนอผลงาน	ผ่านร้อยละ 80
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและผลการทดสอบ ความสามารถในการอ่าน (RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น	-ประเมินทักษะ การอ่านการเขียน- แบบทดสอบ ความสามารถใน การอ่าน(RT) -เครื่องมือประเมิน ความสามารถใน การอ่านและการ เขียนสพฐ.	-แบบทดสอบความสามารถใน การอ่าน การเขียน -แบบทดสอบความสามารถใน การอ่าน(RT) -เครื่องมือประเมิน ความสามารถในการอ่านและ การเขียน สพฐ. ครั้งที่ 1 , 2	ผ่านระดับดี

ลงชื่อ



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางหนึ่งทัย แสงย้อย)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

17. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

17.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓.) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓.) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

17.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน

กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

17.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

17.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

2. แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** นายสิริวิชญ์ บุญเปี่ยม ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

2. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำอักษรนำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับ Bigbook อักษรนำ และเกมบิงโก

3. **ระยะเวลาดำเนินการ** ปีการศึกษา 2569 วันที่ 16 พฤษภาคม 2569 – 31 มีนาคม 2570 ปีการศึกษา 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความจำเป็น

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน Reading และการเขียน (Writing) หรือ 3R8C เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถอ่าน เขียน และเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการอ่านการเขียน จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียน ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า คุณภาพผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียนสื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการอ่านการเขียน ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินด้านการอ่านการเขียนของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน คือ อ่านเขียนคำ ประโยค และเรื่องราว ไม่เหมาะสมกับวัย

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน ส่งผลให้การเขียนตามคำบอก การแต่งประโยค การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือการคัดลายมือ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ส่งผลให้การประเมินการอ่านการเขียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์การสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของผู้เรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ **แบบฝึกทักษะ** ซึ่งเป็นนวัตกรรม ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียนของผู้เรียน ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยออกแบบเนื้อหาของนวัตกรรมให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการอ่านการเขียน ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียนคำอักษรนำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับ Bigbook อักษรนำ และเกมบิงโก

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถในการอ่านการเขียนคำอักษรนำของผู้เรียน
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านและการเขียนคำอักษรนำของผู้เรียน
- 7.3 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการอ่านคำอักษรนำ
- ผู้เรียนร้อยละ 80 มีทักษะการเขียนคำอักษรนำ
- ผู้เรียนร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

9.2 เชิงคุณภาพ

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

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

10.1 อักษรนำ

10.1.1 ความสำคัญของอักษรนำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2548 : 5) กล่าวถึงความสำคัญของอักษรควบกล้ำ ไว้ว่า คำที่ใช้อักษรควบกล้ำมีลักษณะทำให้เสียงในภาษาไทยมีความไพเราะ และแสดงถึงความประณีตของการออกเสียงคำ เพราะการออกเสียงคำควบกล้ำจะแตกต่างจากการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้นตัวเดียว เช่น คำว่า ฟัน กับคำว่า ควัน หากผู้พูดไม่ระมัดระวังในการออกเสียงจะออกเสียงผิด ทำให้ความหมายผิดไปด้วย และการออกเสียงผิดจะด้วยความพลั้งเผลอหรือไม่ใส่ใจก็ตาม ย่อมแสดงถึงความไม่สันทัดในการใช้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ภาษาพูด การไม่ระมัดระวังการออกเสียงอ่านหรือให้ชัดเจน นอกจากจะทำให้การสื่อความหมายผิดพลาดแล้ว ยังทำให้เสียบุคลิกภาพของผู้พูดหรือผู้อ่านอีกด้วย

อักษรนำ หมายถึง คำที่มีพยัญชนะ 2 ตัวประสมด้วยสระเดียวกัน เวลาอ่านให้อ่านออกเสียงพยางค์หลังตามเสียงพยัญชนะตัวที่นำ คำที่มีพยัญชนะต้น ๒ ตัว ประสมสระเดียวกัน ออกเสียงเป็น ๒ พยางค์ พยางค์

๑. ทำหน้าที่ออกเสียงคล้ายประสมสระอะ (ออกเสียง อะ กิ่งเสียง) พยางค์หลังออกเสียง พยัญชนะตัวที่สองประสมกับสระและพยัญชนะสะกดตามที่ปรากฏ โดยออกเสียงวรรณยุกต์ตามเสียงพยัญชนะตัวหน้า เช่น หมู หมา หนู แหวน

๑.๑ พยัญชนะตัวหน้าเป็นอักษรสูงนำพยัญชนะตัวหลัง ง น ม ย ร ล ว เช่น

สงบ	อ่านว่า	สะ - หงบ	ไม่อ่านว่า	สะ - งบ
สนุก	อ่านว่า	สะ - หนุก	ไม่อ่านว่า	สะ - นุก
สมอง	อ่านว่า	สะ - หมอง	ไม่อ่านว่า	สะ - มอง
ขยาย	อ่านว่า	ชะ - หยาย	ไม่อ่านว่า	ชะ - ยาย
ฝรั่ง	อ่านว่า	ฝะ - รั้ง	ไม่อ่านว่า	ฝะ - รั้ง
ฉลาด	อ่านว่า	ฉะ - หลาด	ไม่อ่านว่า	ฉะ - ลาด
ถាយ	อ่านว่า	ทะ - หวาย	ไม่อ่านว่า	ทะ - วาย

๑.๒ พยัญชนะตัวหน้าเป็นอักษรกลางนำพยัญชนะตัวหลัง ง น ม ร ล ว เช่น

อุ่งน	อ่านว่า	อะ - หุ่งน	ไม่อ่านว่า	อะ - ุ่งน
กนก	อ่านว่า	กะ - หนก	ไม่อ่านว่า	กะ - นก
จมูก	อ่านว่า	จะ - หมูก	ไม่อ่านว่า	จะ - มูก
จริต	อ่านว่า	จะ - หริต	ไม่อ่านว่า	จะ - ริต
ตลก	อ่านว่า	ตะ - หลก	ไม่อ่านว่า	ตะ - ลก
ตวาด	อ่านว่า	ตะ - หวาด	ไม่อ่านว่า	ตะ - วาด

๒) คำที่มีพยัญชนะต้น ๒ ตัว ประสมสระตัวเดียวกัน พยัญชนะตัวหน้าเป็น พยัญชนะตัวหลังเป็นอักษรต่ำเดี่ยว หรือพยัญชนะตัวหน้าเป็น อ พยัญชนะตัวหลังเป็น ย ออกเสียงพยางค์เดี่ยว ไม่ออกเสียง ห หรือ อ แต่เสียงวรรณยุกต์ของพยางค์หลังเป็นไปตามเสียงตัว ห หรือ อ ที่นำ ดังตัวอย่าง
ห นำ เช่น หวัง ใหญ่ หนึ่ง หมาย หยุด หรือ หลับ ไหว
อ นำ เช่น อย่า อยู่ อย่าง อยาก

10.1.2 การอ่านคำอักษรนำ

วิเชียร เกษประทุม (2545 : 9) กล่าวสรุปไว้ว่า พยัญชนะตัวหน้าเป็นอักษรกลางนำพยัญชนะตัวหลัง ง น ม ร ล ว แต่ละตัวให้ถูกต้องเสียก่อน ดังนี้

ปัญหาการออกเสียงคำที่ใช้ พยัญชนะตัวหน้าเป็นอักษรกลางนำพยัญชนะตัวหลัง ง น ม ร ล ว

ปทุม หนูมา (2541 : 22) ได้กล่าวถึงปัญหาการออกเสียงคำอักษรนำว่า เกิดขึ้นได้ทั้งในหมู่นักเรียนและผู้ใหญ่ การออกเสียงคำอักษรนำไม่ชัดเจนทำให้ภาษาเกิดการเปลี่ยนแปลงก่อให้เกิดความสับสนทางภาษาทำให้สื่อความหมายไม่ตรงกัน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้พูดเสียบุคลิกภาพไปด้วย ความผิดพลาดในการออกเสียงคำอักษรนำดังกล่าวอาจมีสาเหตุมาจากปัญหาดังนี้

1. ปัญหาจากตัวครู ครูส่วนใหญ่ไม่ระมัดระวังในการอ่านคำอักษรนำ หรือครูเหล่านั้นอาจมาจากครอบครัวหรือชุมชนที่พูดภาษาอื่นที่ออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดเจนจึงไม่ระมัดระวังในเรื่องนี้
2. ปัญหาจากตัวเด็ก เด็กที่เข้ารับการศึกษานี้ในโรงเรียนอาจมาจากครอบครัวหรือชุมชนที่พูดภาษาอื่นเป็นจำนวนมาก เมื่อมาอยู่ร่วมกันก็จะมักพูดภาษาตามท้องถิ่นของตนเอง ใช้ภาษาไทยผิดๆ เด็กอื่นๆ ก็มักจะตามอย่างไปด้วย
3. ปัญหาทางสังคม เด็กที่มาจากครอบครัวที่ยากจน อยู่ในชุมชนที่พูดภาษาไทยไม่ถูกต้อง โอกาสที่จะใช้ภาษาอย่างถูกต้องก็เฉพาะอยู่ในห้องเรียนเท่านั้น ดังนั้นก็มักจะพูดตามเด็กส่วนใหญ่

10.1.3 การสะกดคำอักษรนำ

ศักดิ์ดา ชัยสงคราม (2552 : 13-14) กล่าวถึงวิธีการสะกดคำอักษรควบ ไว้ 2 วิธีการ ดังนี้

1. สะกดคำเพื่ออ่านจะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านคำอักษรนำก่อน เช่น หมา ออกเสียง หมอ อา ออกเสียง หมา แล้วนำเสียง หม สะกดคำ หม-หมอ-อา-หมา ออกเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียง ห นำ ก่อน วิธีนี้นักเรียนจะออกเสียงอักษรนำชัดเจน
2. เป็นการสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น จะใช้ในการสะกดคำเพื่อเขียน เช่น หน-หนอ-ออ-นอ-กราบ ถ้าสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้นนักเรียนจะออกเสียงเฉพาะพยัญชนะตัวแรก และทิ้งพยัญชนะตัวที่สอง ทำให้ออกเสียงอักษรนำไม่ชัด

10.2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทฤษฎีที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วยหลายทฤษฎี ซึ่งมีแนวคิดมาจาก ปรัชญาการศึกษาที่พัฒนาการนิยม (Progressivism) ปรัชญานี้เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดดั้งเดิม ที่การศึกษาเน้นแต่เนื้อหา สอนให้ท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านสติปัญญาอย่างเดียว ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีความกล้าและความมั่นใจในตนเอง ประกอบกับมีความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิดแนวความคิดปรัชญาการศึกษาที่พัฒนาการนิยมขึ้น ปรัชญานี้เน้นกระบวนการ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ เมื่อนำมาใช้กับการศึกษา แนวทางของการศึกษาจึงต้องพยายามปรับปรุงให้สอดคล้องกับกาลเวลาและภาวะแวดล้อมอยู่เสมอ การศึกษาจะไม่สอนให้คนยึดมั่นในความจริง ความรู้ และค่านิยมที่คงที่ หรือสิ่งที่กำหนดไว้ตายตัว ต้องหาทางปรับปรุงการศึกษาอยู่เสมอ เพื่อนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ ซึ่งในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory) คือ แนวความคิดของนักจิตวิทยาที่พยายามจะอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลของการฝึกฝนซ้ำซาก และเป็นไปในลักษณะถาวร ซึ่งไม่สามารถมองเห็นและสังเกตได้โดยตรง โดยที่นักจิตวิทยาแต่ละคนก็มีความเชื่อเกี่ยวกับการ

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกัน จึงเกิดมีทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญหลายๆ ทฤษฎี ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้เป็นการกล่าวถึงกฎและหลักการ สามารถอธิบายเงื่อนไขว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหรือไม่ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข, 2548 : 125)

2. ทฤษฎีสรรรคนิยม (Constructivism) คือ แนวคิดที่เน้นพัฒนาผู้เรียนด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้นี้ส่งเสริมการพัฒนาภายในตัวบุคคล ให้พัฒนาความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาขึ้นด้วยตัวเองมากกว่าที่จะรับความรู้ หรือเกิดความเข้าใจจากบุคคลอื่น และบุคคลจะเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากการลงมือทำหรือการทำงาน และปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนในลักษณะการเผชิญสถานการณ์จริง ซึ่งมีหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้ Active Process และจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาโครงสร้างทางปัญญา ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นั้น (อัญชลี สิริรินทร์วรวงศ์, 2543: 78)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบให้ความร่วมมือ (Cooperative and collaborative learning) กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนเพื่อให้บรรลุหมายของกลุ่ม โดยองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การพึ่งพากันในทางบวก การปฏิสัมพันธ์เกื้อหนุนกันการกำหนดภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน การใช้ทักษะระหว่างบุคคล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2552: 46)

4. ทฤษฎีโซเชี่ยลคอนสตรัคติวิซึม (Social constructivism) ของ Vygotsky ที่เน้นการสร้างความรู้ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม โดยเปิดโอกาสให้ครูหรือผู้เรียนที่อาวุโสกว่าแสดงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเชื่อว่าวัฒนธรรมจะเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับ การสร้างความรู้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ระดับต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครู และเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (อมรินทร์ อัมพลพงษ์, 2559: 89)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีสมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติและโลกนั้น ต้องมีแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการศึกษาโดย นักการศึกษาของประเทศไทยใช้คำภาษาไทย คำว่าการเรียนรู้เชิงรุกแทน Active Learning ซึ่งมีนิยามความหมาย ดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 20) ได้กำหนดความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง เป็นการทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ใช้ทักษะพื้นฐานในด้านการอ่าน การเขียน รวมทั้ง

การฟัง การตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกันบูรณาการในการเรียนรู้ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 4) ได้กำหนดความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562 : 4) เสนอแนวคิดของ Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดและทักษะผ่านการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555 : 202) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการพัฒนาความคิด ขั้นสูง เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก

จรรยา ดาสา (2552 : 72) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและเชื่อมโยงจากความรู้เดิมด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือทำ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูล จากการเรียนรู้ของตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย ในการเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564 : 21) ได้สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ ดังนี้

1. การเรียนรู้เชิงรุก ช่วยส่งเสริมให้มีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจาร์ณญาณ ในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรม มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาวิธีการเรียนรู้ของตนเองสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง ในการมีวิจาร์ณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

2. การเรียนรู้เชิงรุก จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่ม จะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

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

4. การเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งผู้เรียน และครู เป็น การปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความ แตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีปัญหา เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและ ศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนัก แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรม ที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอน มีความ เชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

5. กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและยั่งยืน เพราะ กระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและ จำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเรื่องที่เรียนได้ อย่างคงทน และมีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกจากการปฏิบัติจริงของตนเอง ที่เกิดจาก การเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ ร่วมกัน ผ่านกระบวนการการคิด การลงมือทำและนำเสนอด้วยตนเอง ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้จัดทำ เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพผู้เรียนโรงเรียนที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพและยั่งยืน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาได้อธิบายถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 22) ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความมีวินัย ในการทำงานกลุ่มร่วมกับคนอื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560 : 22) สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning นั้น สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น กระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนทำเองจนสำเร็จตาม

เป้าหมาย มีการพัฒนาความคิดให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้กระตุ้นชักชวนระดมความคิด โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

1. สิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนทำต้องเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง
2. กิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
3. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน
4. ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบงานกับชีวิตจริง
5. ผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ตามที่ผู้สอนกำหนด
6. ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตจริง

10.3 แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น

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

2. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของงานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปณัส ยารัตนพันธ์ 2560 : 79)

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

นักการศึกษาเสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

การณีย์ กชกานัน, สุดารัตน์ อินทร์รัตน์ และปัญญาพัฒน์ จันทร์เพชร (2561 : 79) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ดังนี้

1. วิสัยทัศน์ร่วม
2. ทีมร่วมแรงร่วมใจ
3. ภาวะผู้นำร่วม
4. การเรียนรู้และพัฒนาวิชาชีพ

ปณัส ยารัตนพันธ์ (2560 : 81) ได้เสนอ ดังนี้

1. การเตรียมองค์กร เตรียมสภาพแวดล้อมให้สะอาด ร่มรื่น ปลอดภัย

2. ก่อรูปวัฒนธรรมองค์กรใหม่ การร่วมกันในการกำหนดเป้าหมายและข้อตกลงร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมร่วมกันให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ อีกทั้งเป็นกลไกที่ช่วยดึงดูผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาอยู่ในกระบวนการด้วย เช่น การกำหนดช่วงเวลา สถานที่ หัวข้อ ผู้เข้าร่วมและผู้นำวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งซึ่งผู้นำหรือผู้บริหารเป็นองค์ประกอบสำคัญมากในขั้นตอนนี้

กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

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

2. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของกลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะทำให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝน การรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

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

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

5. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในด้านการคิดวิเคราะห์ และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถด้านการอ่านการเขียน จำนวน 3 กลุ่ม ตามผลการประเมินการอ่านการเขียน

2. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) และศึกษาแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในการอ่าน การเขียนอย่างเหมาะสมกับระดับชั้น

3. ศึกษาวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้แบบฝึกทักษะ โดยเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความง่ายไปหายาก และใช้ระยะเวลาในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

4. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่านการเขียน ศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมอ่านการเขียน เพื่อออกแบบนวัตกรรม คือ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียนคำควบกล้ำ

5. สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

6. สร้างแบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่านการเขียน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบการอ่านการเขียนคำควบล้ำก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน จำนวน 10 ข้อ

แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

7. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูวิชาการ และครูภาษาไทย และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการประเมินด้านการอ่านการเขียน โดยใช้แบบประเมิน IOC

8. กำหนดขอบเขตของการดำเนินการ โดยใช้แบบฝึกทักษะ

นวัตกรรม ได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านการเขียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ทักษะการอ่านการเขียน

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนได้รับ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านในระดับดี

ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดี

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น

ผู้เรียนมีการอ่านการเขียนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

12.2 ครูผู้สอน ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมใหม่ ที่มีคุณภาพ

- ครูได้รู้ความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

12.3 โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรม

- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสูงขึ้น

12.4 ชุมชน ได้รับ

- ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวม งบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

15.การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องที่อ่าน	ทดสอบ	แบบวัดทักษะการอ่านการเขียน	ผ่านร้อยละ 80
2.เพื่อให้นักเรียนมีทักษะ การอ่านการเขียน	ประเมินทักษะ การอ่าน การเขียน	แบบประเมินทักษะการอ่านการเขียน	ผ่านระดับดี
3.เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติ ที่ดีต่อการเรียนรู้	วัดเจตคติ	แบบวัดเจตคติ	ระดับมาก

ลงชื่อ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายสิริวิชัย บุญเปี่ยม)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(..✓ ...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน
กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของ
จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนानวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ
การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

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

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(..✓ ...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

3.แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางพิสมัย สรรพสาร ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพป.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องการเปลี่ยนสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2569- 31 มีนาคม 2570

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

วิทยาศาสตร์มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในประจำวันของมนุษย์ การนำความรู้ทาง

วิทยาศาสตร์

ไปใช้ในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดให้เป็นคนที่มีเหตุผล มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ รู้จักคิดวิเคราะห์และสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้ ทางโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณองค์ปาโมกข์) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของวิทยาศาสตร์ต่อการพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะด้านสติปัญญา ที่เป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ การอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง วัยแห่งการตั้งคำถามข้อสงสัยต่างๆ รอบตัว เพื่อเป็นการพัฒนานักเรียนให้มีเหตุผล ใช้ทักษะที่เหมาะสมกับวัย รู้จักใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ

ในปัจจุบันแนวทางการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL: Games- Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดีและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (ประหยัด จิระวรพงศ์, ๒๕๕๘) การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะนำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหาบทเรียนรายวิชามาผสมผสานออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทำให้เข้าใจบริบทและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีความท้าทาย สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีโอกาสฝึกฝนทักษะทางการคิดและแก้ปัญหาร่วมกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (ประพนธ์ เจียรกุล, ๒๕๓๕) วิธีการสอนโดยใช้เกมจัดได้ว่าเป็นการสอนในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด วิธีการสอนโดยใช้เกมนี้เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง เกมเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย

อย่างไรก็ตาม การสอนโดยใช้เกมมีการพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น มีความสวยงาม น่าสนใจ และอยู่ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงเกิดเกมรูปแบบที่น่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่งคือ “บอร์ดเกม” (Board Game) หรือเกมกระดาน ซึ่งเป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน (Face to Face) มีหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์การเล่นวางไว้บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน มีทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น และมีทั้งแบบที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประถม, ๒๕๕๘) และต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น เนื่องจากต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ ต้องเล่นตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไปจึงจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการตอบคำถาม แก้ปัญหา หรือร่วมมือกัน (Elizabeth N. Treher, ๒๐๑๑)

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณองค์ปาโมกข์)

จากสภาพปัญหา และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้น ครูผู้สอนจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ มาใช้พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้จากเนื้อหาในบทเรียนและสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญ จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและ แก้ปัญหาได้ นักเรียนทุกคนมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาวิทยาศาสตร์ (O-NET) สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องของการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) จำนวน 10

คน

9. เป้าหมาย

3.1 เสิ่งปริมาณ

- 3.1.1 ผู้เรียนร้อยละ 85 มีความรู้ความเข้าใจ เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร
- 3.1.2. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะกระบวนการวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องแรงไฟฟ้าและพลังงานไฟฟ้า
- 3.1.3 ผู้เรียนร้อยละ 85 มีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์

3.2 เสิ่งคุณภาพ

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารดีขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสารและการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สูงขึ้น

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

10.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) อธิบายว่า Active Learning คือ

กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่ง จะเห็นคำสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้ เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของ เกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้ กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกม เพื่อการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้

การใช้เกมเพื่อสร้างการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) โดยอยู่บนฐานแนวคิดของ Bloom's Taxonomy 2001 นักวิชาการได้แบ่งกลุ่มระดับของการคิดออกเป็น 2 ระดับ คือ การคิดขั้นต่ำ (Lower Order Thinking) ได้แก่ การจดจำ การทำความเข้าใจ และการนำไปใช้ และการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งเกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้น ต่ำ เป็นเกมที่มีความสัมพันธ์ไม่ซับซ้อน ในแนวเกมแบบ Party Game ตัวอย่าง เช่น เกมบิงโก ผู้เล่นมี บทบาทเพียงแค่วางอุปกรณ์ให้ตรงกับสัญลักษณ์ที่สุ่มหยิบได้ เงื่อนไขลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำ เข้าใจ แต่อาจยังไม่ถึงขั้นของการวิเคราะห์ ในขณะที่เกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้นสูง เป็นเกมที่มีเงื่อนไข ซับซ้อนและท้าทายต่อระดับการคิดของผู้เรียน ในแนวเกมแบบ Family Game ตัวอย่าง เช่น การ์ดเกม แนวสืบสวนสอบสวน ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บรวบรวมหลักฐานให้ครบเพื่อหาข้อสันนิษฐาน/หาข้อสรุป มี กระบวนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในเกม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งหน้า เงื่อนไขลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการ คิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งการสืบคดีจะต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ของข้อมูลที่มี ปล้วไปประเมินสถานการณ์ว่าจะทำอย่างไรจึงจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ กระบวนการ แก้ไขปัญหา หากมีการคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดสร้างสรรค์ และคิดละเอียดละออ ก็สามารถนำไปสู่ พฤติกรรมของการคิดสร้างสรรค์ได้

การใช้เกมให้นำไปสู่ Active Learning จะควบคู่ไปกับ Higher Order Thinking ที่เน้นพฤติกรรมการ เรียนรู้ด้านวิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์

การใช้เกมสร้างความรู้จากการปฏิบัติ (Practical Knowledge) ผ่านการเล่น การเรียนรู้ของ ผู้เรียนธรรมชาติของการรับรู้โดยเทคนิคการสอนมีผลต่อคุณภาพในการรับรู้ของผู้เรียนโดยตรง จาก แนวคิดทฤษฎีประสบการณ์ของ Edgar Dale (1969) อธิบายว่า การจดบันทึกได้ 5% การอ่านได้ 10%

การฟังเสียงได้ 20% การเห็นภาพได้ 30% การสาธิตได้ 50% การปฏิบัติได้ 75% และการสอนผู้อื่นได้ 90% ในด้านการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้กับการสอน บนฐานคิดของทฤษฎีประสบการณ์ วิเคราะห์ ดังนี้

การเรียนก่อนการเล่น ตรงกับ การจดบันทึกได้ 5%

การอ่านเนื้อหาของเกม ตรงกับ การอ่านได้ 10%

การฟังข้อมูลในเกมเพื่อเข้าใจ ตรงกับ การฟังเสียงได้ 20%

การเรียนรู้ผ่านภาพประกอบเกม ตรงกับ การเห็นภาพได้ 30%

การสาธิตการเล่น, การทดลองการเล่นรอบแรก ตรงกับ การสาธิตได้ 50%

การเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ (Face to Face) ตรงกับ การปฏิบัติได้ 75%

การถอดบทเรียนหลังการเล่นเกม ตรงกับ การสอนผู้อื่นได้ 90%

การสอนด้วยการใช้เกมบนฐานคิดของ Active Learning ต้องนำไปสู่การสาธิตได้ 50% การปฏิบัติได้ 75% และการสอนผู้อื่นได้ 90% และความรู้จากการปฏิบัติ (Practical Knowledge) ที่เกิดขึ้น ระหว่างการเล่น แม้จะเป็นองค์ความรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเผชิญสถานการณ์จริง ก็สามารถได้รับ ประสบการณ์เสมือนจริงได้ เมื่อมีการทดลองการเล่น การเล่นซ้ำ และถอดบทเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เชิงรุกได้ในระดับปฏิบัติ (จากการจำลองสถานการณ์)

การใช้เกมเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformation) โดยการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สามารถ นำไปสู่ระดับของ Active Learning ในระดับต่าง ๆ ได้ โดยระดับของการเรียนรู้เชิงรุกกับการใช้ เทคโนโลยีการเรียนรู้แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยอ้างอิงจากเว็บไซต์ Technology Integration Matrix (TIM) ได้แก่ Entry level, Adoption level, Adaptation level, Infusion level and Transformation level โดยวิเคราะห์หลักการกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

ระดับเริ่มต้น (Entry level) นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาการเรียนรู้จากบอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมอยู่ใน ฐานะของการกระจายข้อมูลให้ผู้เรียน ซึ่งต้องผ่านการเล่นเกมแนวความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ โดยยึดเนื้อหาการเรียนรู้เป็นหลัก เช่น เกมบันไดงูแม่สุตรคุณ เกมโดมิโนคำศัพท์ และอื่น ๆ โดยโครงสร้าง เน้นที่กระบวนการถาม-ตอบ, เลือกตอบ, ตัดชอยส์ เป็นต้น ในขั้นนี้ไม่ได้มีการเข้าไปกระตุ้นการคิดโดยครู แต่ให้นักเรียนเล่นตามความเข้าใจ (Free play)

ระดับการนำไปใช้ (Adoption level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม โดยครูคอยกระตุ้น การเรียนรู้อย่างใกล้ชิด มีการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดในระหว่างการเล่น ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติตาม กฎของการเล่นอย่างเคร่งครัด (Structure play) เพื่อควบคุมตัวแปรตามให้เกิดผลตามจุดประสงค์การ เรียนรู้ของครู และมีกิจกรรมการสรุป หรือ ถอดบทเรียนจากการเล่น เพื่อนำไปสู่การปรับใช้อย่างมี ความหมาย

ระดับการปรับตัว (Adaptation level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านเล่นเกมแล้วสามารถวิเคราะห์บทเรียนใน เกมเชื่อมโยงสู่การตระหนักในบทเรียนนั้น โดยใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์เพื่อสร้างการเรียนรู้จากฐานของบอร์ด เกมที่เล่น ครูใช้คำถามเข้ากระตุ้นการคิดขั้นสูง เช่น ทำไม, อย่างไร, เพราะเหตุใด, ถ้าเป็นแบบนี้.... จะเป็น

อย่างไร, ถ้าเกิดอะไรขึ้น ถ้า....., เป็นต้น และนำไปสู่พฤติกรรมของการสร้างทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้

ระดับการซึมซาบ (Infusion level) นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้นำเกมด้วยตนเอง และมีการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในประเด็นที่นักเรียนสนใจ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ในบทเรียนหรือตามความสนใจ โดยอาจปรับจากแนวคิดการเรียนรู้บนฐานเกม (GBL) เป็นการเรียนรู้แบบโครงงาน/โครงการ (PBL) โดยมีบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงประเด็นของเนื้อหาจากบทเรียนและสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

ระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformation level) นักเรียนเป็นผู้สร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารด้วยตนเอง เน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญ โดยผ่านกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกม ที่นำไปสู่นวัตกรรมที่มีความแปลกใหม่ และสร้างสรรค์ ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษา และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

การใช้เกมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process) โดยกรอบแนวคิดของ Townsend (2015) ได้อธิบายว่า ครูเริ่มต้นด้วยการสอนโดยการตั้งคำถาม (Question Based Learning) เป็นลักษณะ Driving Question เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความรู้เข้าใจ มีทักษะเพื่อการประยุกต์นำไปใช้ (Applicable Based Learning) ในขณะเดียวกันผู้เรียน ได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) บทบาทของครูจึง เปลี่ยนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ฝึก (Coach) และผู้ให้กำลังใจ (Supporter) และช่วยผู้เรียน ได้ไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reflection) วิเคราะห์กับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ดังนี้

ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้(Facilitator) มีการใช้คำถามนำ เล่นบอร์ดเกม และชวนสรุปผลการเรียนรู้

นักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้โดยระหว่างการเล่นจะเกิดข้อคำถาม ข้อค้นพบ และปฏิกริยาโต้ตอบซึ่งหน้า (Face to Face)

ความรู้เดิมของนักเรียนจะถูกแยกส่วน และผสมผสานขึ้นใหม่จากการเล่น เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว เมื่อเล่นบอร์ดเกมจะเกิดประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นทั้งในด้านของเกม และเนื้อหาบทเรียน

10.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดียอมทำให้นักเรียนมีพัฒนาในการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหา และข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันท่วงทีนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจโทษแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรุณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกหัด

รูปแบบการสอนแบบเชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกม ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่น่าสนใจซึ่งเกิดขึ้นจากความสงสัย หรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้ว เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่ศึกษา ในกรณีที่ไม่ประเด็นใดที่น่าสนใจ ครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่างๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอด้วยประเด็นขึ้นมาก่อน แต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจเป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษา เมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษา จึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากขึ้น อาจรวมทั้งการรับรู้ประสบการณ์เดิม หรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยให้นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็นที่จะศึกษามากขึ้น และมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางสำหรับการตรวจสอบตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อเสนอแนะ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่นทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบแล้ว จึงนำข้อมูลข้อสังเกตที่ได้วิเคราะห์ แปรผล สรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ หรือรูปวาด สร้างตาราง ฯลฯ การค้นพบในขั้นนี้อาจเป็นไปได้หลายทาง เช่น สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ โต้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำหนดไว้ แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือความคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น

ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อย ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5) ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดประเด็นหรือคำถาม หรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ จึงเรียกว่า Inquiry cycle กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาหลักและหลักการ ทฤษฎี ตลอดจนลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ได้ความรู้ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

จากการได้ศึกษากระบวนการสืบเสาะหาความรู้ สามารถสรุปได้ว่าเป็นกระบวนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สืบค้นเพื่อสร้างองค์ความรู้ได้โดยมีการสอนเป็นขั้นตอนคือ ขั้นสร้างความสนใจ ขั้นสำรวจและค้นหา ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป ขั้นขยายความรู้ขั้นประเมิน เพื่อจะได้คำตอบและการจำแนกยังยืน

การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นประเด็นหรือคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไปทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle ดังภาพประกอบ 1



ภาพ 1 การเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycle)

ที่มา: สถาบันการส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546)

10.4 รูปแบบการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกหัด

กระบวนการเรียนการสอน ในแต่ละขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ซึ่งมีข้อบ่งชี้รายละเอียด ดังนี้

10.4.1 การสร้างความสนใจ (Engage) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่น่าสนใจซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรือความสนใจของตัวนักเรียนเอง หรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้อื่นที่เพิ่งเรียนมาแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่จะศึกษา ในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นใดน่าสนใจ ครูอาจจะจัด กิจกรรมหรือสถานการณ์เพื่อกระตุ้น ยั่วเย้า หรือท้าทายให้นักเรียนตื่นตัว สงสัย อยากรู้ อยากเห็น หรือขัดแย้ง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา การศึกษา ค้นคว้า หรือการทดลอง แต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือปัญหาที่ครูกำลังสนใจ เป็นเรื่องที่จะศึกษา ทำได้หลายแบบ เช่น สาธิต ทดลอง นำเสนอข้อมูล เล่าเรื่อง เหตุการณ์ ให้ค้นคว้าอ่านเรื่อง อภิปราย พูดคุย สนทนา ใช้เกม ใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ สร้างสถานการณ์ ปัญหาที่น่าสนใจ ที่น่าสนใจแปลกใจ

10.4.2 การสำรวจและค้นคว้า (Explore) นักเรียนดำเนินการสำรวจ ทดลอง ค้นหาและรวบรวมข้อมูล วางแผนกำหนดการสำรวจตรวจสอบ หรือออกแบบการทดลอง ลงมือปฏิบัติ เช่น สังเกต วัด ทดลอง รวบรวมข้อมูล ข้อเสนอแนะ หรือปรากฏการณ์ต่างๆ

10.4.3 การอธิบาย (Explain) นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและค้นหามาวิเคราะห์ แปลผล สรุปและอภิปราย พร้อมทั้งนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ ซึ่งอาจเป็นรูปวาด ตาราง แผนผัง ผลงานมีความหลากหลาย สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือโต้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำหนดไว้ โดยมีการอ้างอิงความรู้ประกอบการให้สมเหตุสมผล การลงข้อสรุปถูกต้องเชื่อถือได้มีเอกสารอ้างอิงและหลักฐานชัดเจน

10.4.4 การขยายความรู้ (Evaporate)

1) ครูจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ลึกซึ้งขึ้น หรือขยายกรอบความคิดกว้างขึ้นหรือเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่หรือนำไปสู่การศึกษาค้นคว้า ทดลอง เพิ่มขึ้น เช่น ตั้งประเด็นเพื่อให้นักเรียน ชี้แจงหรือร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชักถามให้นักเรียนชัดเจนหรือกระจ่างในความรู้ที่ได้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับความรู้เดิม

2) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น อธิบายและขยายความรู้เพิ่มเติมมีความละเอียดมากขึ้น ยกสถานการณ์ ตัวอย่าง อธิบายเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เป็นระบบและลึกซึ้งยิ่งขึ้น หรือสมมุติผลละเอียดขึ้น นำไปสู่ความรู้ใหม่หรือความรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประยุกต์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในเรื่องอื่นหรือสถานการณ์อื่นๆ หรือสร้างคำถามใหม่และออกแบบการสำรวจ ค้นหา และรวบรวมเพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่

10.4.5 การประเมิน (Evaluate)

1) นักเรียนระบุสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งด้านกระบวนการและผลผลิต

2) นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ได้ เช่น วิเคราะห์วิจารณ์แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน คิดพิจารณาให้รอบคอบทั้งกระบวนการและผลงาน อภิปราย ประเมินปรับปรุงเพิ่มเติมและสรุป ถ้ายังมีปัญหา ให้ศึกษาทบทวนใหม่อีกครั้ง อ้างอิงทฤษฎีหรือหลักการและเกณฑ์เปรียบเทียบผลกับสมมติฐาน เปรียบเทียบความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

3) นักเรียนทราบจุดเด่น จุดด้อยในการศึกษาค้นคว้า หรือทดลองการพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้โดย Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

10.5 บทบาทของครูและนักเรียนของการสอนแบบเชิงรุก(Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกหัด

10.5.1 บทบาทของครูในการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

- 1) ครูจะต้องเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ได้ซักถาม ครูต้องพยายามสร้างแรงจูงใจให้เกิดในตัวนักเรียนเมื่อเขาสามารถทำงานสำเร็จ ครูจะต้องคอยเสริมแรงให้เกิดตลอดเวลา
- 2) ครูจะต้องเป็นผู้กำกับและจรรยาบรรณต่างๆ ของการทำกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีระเบียบและดำเนินกิจกรรมอย่างถูกขั้นตอน
- 3) ครูจะต้องคอยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากคิดหาคำตอบของปัญหา
- 4) ครูจะต้องให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลแก่นักเรียนเมื่อเกิดความสงสัยและช่วยแนะนำแนวทางในการแก้ปัญหา
- 5) ครูไม่ควรชี้แนะปัญหาให้กับนักเรียนโดยการบอกข้อเท็จจริง ควรใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหานั้น
- 6) ครูจะต้องไม่ด่วนสรุปข้อมูลด้วยตนเองควรเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายซักถามเพื่อจะเกิดแนวคิดกว้างขวางยิ่งขึ้นแล้วจึงให้นักเรียนเป็นผู้สรุป
- 7) ครูจะต้องพยายามหาวิธีสอนหลายๆ วิธีมาช่วยในการสอนด้วยจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทบาทของครูในการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จึงต้องมีการสร้างสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นผู้ถามคำถามต่างๆ ที่จะช่วยนำทางให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

10.5.2 บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ดังนี้

- 1) พยายามค้นพบสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2) ใช้หลักการต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกต การใช้เครื่องมือ การดำเนินการทดลอง การบันทึกข้อมูล การอภิปรายและการสรุป ซึ่งนำไปสู่การคิดและหลักเกณฑ์ที่สำคัญของบทเรียน
- 3) แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีอิสระและมีเหตุผล
- 4) พุด ซักถามหรือโต้แย้งในสิ่งที่นักเรียนเชื่อมั่นและมีเหตุผล

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การดำเนินงานการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

ในการจัดการเรียนการสอนได้ใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
1.การสร้างความสนใจ (Engagement)	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เวลาสั้นๆ ประมาณ 5-10 นาที 2. สิ่งที่จะใช้นำเข้าเข้าสู่บทเรียนไม่ว่าวิธีใด ต้องเอื้อต่อบทเรียนและสอดคล้องกับบทเรียน 3. การจูงใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ต้องทำให้กระชับพอเหมาะพอดีเมื่อผู้เรียนมีความสนใจครูต้องรีบขึ้นบทเรียนใหม่ๆทันที 4. การนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน ครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีใหม่ๆ และเหมาะสม เช่น <ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนบทเรียนเดิมที่สัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ - การสาธิต - การสนทนาซักถาม - การทายปัญหา - การแสดงบทบาทสมมุติ - ใช้อุปกรณ์ให้ดูของจริง เป็นรูปภาพ ฉายภาพยนตร์ 5. พยายามศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและเลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน 6. ครูต้องศึกษาเทคนิคการนำเข้าสู่บทเรียนแต่ละวิธีให้เข้าใจและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ
2.การสำรวจและค้นหา (Exploration)	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้า</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานของนักเรียนไปสู่กิจกรรมโดยใช้คำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหา 2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน ใช้เทคนิควิธีการแบ่งกลุ่มโดยใช้วิธีครูให้นักเรียนนับเลข 1-5 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคนในห้อง จากนั้นให้นักเรียน

	<p>ที่นับได้เลขตัวเดียวกันมาอยู่กลุ่มเดียวกัน</p> <p>3. ครูแจกใบความรู้ และให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากใบความรู้ และหนังสือเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)</p> <p>4. ครูแจกใบกิจกรรม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปศึกษา โดยครูซักถามความเข้าใจในการทำกิจกรรม และให้นักเรียนบันทึกผลการทำกิจกรรม นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรม โดยครูสังเกตการณ์ทำกิจกรรมของนักเรียนพร้อมทั้งให้คำแนะนำหากนักเรียนมีข้อสงสัย เกี่ยวกับการทำกิจกรรม</p>
<p>3. ชั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <p>ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายและลงข้อสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนตอบคำถามฉันรู้อะไร (จากการสำรวจและค้นหา) ในแบบฝึกทักษะ จากนั้นสุ่มนักเรียนเสนอผลการสำรวจและค้นหา 2. ครูตั้งประเด็นคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ 3. จากนั้นร่วมกันอภิปรายเพื่อให้ได้ข้อสรุปจากกิจกรรมที่สำรวจและค้นหา
<p>4. การขยายความรู้ (Elaboration)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูขยายความรู้เกี่ยวกับเรื่องการเปลี่ยนสถานะของสสาร 2. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ โดยใช้วัตรกรรมบอร์ดเกม เรื่องสถานะของสสาร 3. ครูแจกแบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนลงมือทำใบงานเพื่อส่งท้ายชั่วโมง
<p>5. การประเมินผล (Evaluation)</p>	<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูประเมินองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน จากใบงานหรือแบบฝึกทักษะ 2. ครูประเมินการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม จากใบกิจกรรม โดยการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม 3. ครูสังเกตและประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียนแต่ละคน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วยโครงสร้างและองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้:

12.1 แนวคิดหลัก (Core Idea)

การเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active leaning) ร่วมกับบอร์ดเกมและแบบฝึกทักษะ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 1. การสร้างความสนใจ (Engagement) 2. การสำรวจและค้นหา (Exploration) 3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 4. การขยายความรู้ (Elaboration) 5. การประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ด้วยวิธีการต่างๆกัน โดยใช้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หรือความรู้เดิมและกระบวนการคิดรูปแบบต่างๆ มาใช้ในการสร้างความรู้

12.2 โครงสร้างนวัตกรรม

1) องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

บทนำ

- คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะ
- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้แบบสืบเสาะ(5E)

เนื้อหาหลัก

- ใบความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร

กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- ใบกิจกรรมเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร

แบบทดสอบ

- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม
- ข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

2) องค์ประกอบของบอร์ดเกม

2.1 บัตรคำถาม

2.2 แผ่นบอร์ดเกม

2.3 ฝาขวดน้ำเพื่อวางตำแหน่งที่เลือก

12.3 กระบวนการใช้นวัตกรรม

1) ชั้นเตรียม

- ครูจัดเตรียมเนื้อหา บอร์ดเกม และแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- อธิบายการใช้บอร์ดเกม
- อธิบายการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ

2) ชั้นดำเนินการ

- ประเมินความรู้พื้นฐานผ่านแบบทดสอบก่อนเรียน
- จัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้และปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ
- การอภิปรายร่วมกัน

3) ชั้นสรุป

- สรุปองค์ความรู้เรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร
- สะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านแบบทดสอบหลังเรียน

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) มีทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

มีทักษะทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ สูงขึ้น

13.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีคุณภาพ

13.3 โรงเรียน

1. โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
2. โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูงขึ้น

13.4 ชุมชน

1. ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
2. สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	รวม งบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

15 การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 85 อยู่ในระดับคุณภาพ 3	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)



(นางพิสมัย สรรพสาร)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

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

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียน กำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาของ จังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

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

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

4.แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์ ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สพ.อ.อุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องทศนิยม ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2569 - 31 มีนาคม 2570

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

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

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

() โครงการใหม่ (✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ปัญหาที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย เน้นให้นักเรียนท่องจำสอนเนื้อหาให้ได้มากที่สุด ครูไม่ได้ปลูกฝังให้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา นักเรียนจึงขาดทักษะการคิดและขาดในการวางแผนการทำงานและนักเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆที่มีรูปแบบคล้ายกันได้ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีค่อนข้างต่ำ

“ทศนิยม” มีความสำคัญในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สำหรับการต่อยอดในเนื้อหาของรายวิชาคณิตศาสตร์ในการเรียนระดับชั้นที่สูงขึ้น เช่น เปอร์เซ็นต์ ร้อยละ อัตราส่วน เป็นต้น จากการทดสอบเรื่อง ทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนส่วนมากมีความสับสนในเรื่อง การบวก การลบ การคูณ และการหารทศนิยม นั้นเป็นเพราะนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับทศนิยม จึงไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับโจทย์ปัญหาการบวก การลบ การคูณ และการหารทศนิยม และรวมไปถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับทศนิยมได้

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ในฐานะครูผู้สอนรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตระหนักถึงความสำคัญของวิชาคณิตศาสตร์ สภาพปัญหาและสาเหตุของปัญหา จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาวัตกรรมการศึกษาในรูปแบบของชุดฝึกทักษะ ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนเรื่อง ทศนิยม ที่มีเนื้อหาที่มีความยากและต้องการความรู้ความเข้าใจมาก จึงได้นำมาয়ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการแก้ปัญหา การบวก การลบ การคูณ และการหารทศนิยม และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐานรายวิชาคณิตศาสตร์ (O-NET) ให้สูงขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

7.1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง ทศนิยม ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

7.2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง ทศนิยม ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องเศษส่วน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

7.3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)
จำนวน 11 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เจริญปริมาณ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

9.1.1. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม สูงขึ้น

9.1.2. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะการแก้ปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง ทศนิยม

9.2 เซึ่งคุณภาพ

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ให้ความสนใจต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง ทศนิยม สูงขึ้น ผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องทศนิยม ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาวัตกรรม

10.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยเฉพาะวิชาที่เป็นวิชาทักษะการสร้างแบบฝึกที่ดีย่อมทำให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนที่ดีขึ้น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ดังนี้

วรพีพรรณ วงษาชัย (2558 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะและทบทวนได้ด้วยตนเองแล้วยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอนทราบปัญหาและข้อบกพร่องจุดอ่อนของนักเรียนเพื่อครูจะได้แก้ไขได้ทันท่วงทีนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาแรงงานในการเตรียมการสอนของครูตลอดจนช่วยประหยัดเวลาในการล่อจโทษแบบฝึกหัดของนักเรียนด้วย

กรุณา ภูมิรี (2559 : 34) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือในการสอนของครูอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้ดีขึ้นจึงมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

จากความสำคัญของแบบฝึกทักษะ สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกทักษะ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูมองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องของการสอนรวมถึงข้อบกพร่องของนักเรียน เพื่อนำข้อบกพร่องเหล่านี้ไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

10.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL)

เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้กันอย่างจริงจัง (Actively Involved) แม้การเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริงๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้จะให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน

บูคอก (Boocock, 1981 : 50) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอนสามารถเล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ไขปัญหา รู้จักการเป็นผู้แพ้ ผู้ชนะ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551:127) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เขาใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ

รวดเร็วอีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชัดเจน

ทิตานา แชมมณี (2552 : 365) ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและ ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้และสาโรช โคกรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องหาแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ และจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ โดยให้ผู้สอนยึดถือกติกาเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน สนุกสนาน และจูงใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ และได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็นมาก่อน

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ที่โอบรอบจุดหมายในด้านต่าง ๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานเพิ่มเติมความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

สาโรช โคกรักษ์ (2546 : 105-106) เสนอขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ชี้แนะผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ตกลงกับผู้เรียนบอกกติกาและข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจ แล้วเตรียมสถานที่วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น เกมบางเกมจะต้องมีการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม
2. การเล่นเกมให้ผู้เรียนแบ่งเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนดโดยมีผู้สอนคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง
3. ชี้สรุปผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

โดยทั่วไปเกมจะมีส่วนนำที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นทราบและเข้าใจหลักการและวิธีการ ผู้เรียนส่วนใหญ่มุ่งความสนใจที่จะแก้ปัญหาที่ไม่มีความสำคัญมากกว่า ในการเล่นจะเห็นได้ว่า เกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษานั้น ต้องจัดทำอย่างมีระบบโดยจัดให้มีส่วนประกอบที่สำคัญเพื่อประโยชน์ที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนบางครั้งเรียก GameBased Learning นั้นเป็นส่วนที่สำคัญของเกมดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) จุดมุ่งหมายแต่ละเกมนั้นขึ้นอยู่กับผู้เล่น ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักมีจุดมุ่งหมายที่ฝ่าฟันให้ได้ชัยชนะ บางครั้งเป้าหมายของผู้เล่นนั้นก็แตกต่างไปจากเป้าหมายของเกมที่กำหนดไว้ จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมการศึกษายังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอนโดยใช้การเล่นเกมการศึกษาที่ดีนั้น ผลสำเร็จจากการเรียนควรได้จากการฝึกฝนจนมีความชำนาญซ้ำ หรือจากความรู้ที่ได้รับไปมากกว่าที่จะประสบผลสำเร็จเพราะโชคช่วยหรือด้วยความบังเอิญ การศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันที ถ้านักเรียนเหล่านั้นเกิดความเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายเสียก่อน

2. กฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในการเล่นเกมนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น เกมมักจะถูกลงกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละสถานการณ์จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ไว้ดังนี้

1. ผู้เล่น (Player) มีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น
2. อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์มักมาจากกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม
3. วิธีการเล่น (Procedure) การบอกรายละเอียดของวิธีการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น วิธีการเล่น
4. ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น โดยจะบอกขอบเขตและข้อจำกัดของผู้เล่น ข้อห้ามปฏิบัติ ยังรวมถึงการลงโทษในกรณีผู้เล่นฝ่าฝืน
5. คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่นที่จะทำให้เล่นเกมที่เล่นนั้นดีขึ้นหรือมีผลดีต่อการเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษาที่มีข้อที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญงอกงามทางด้านสังคมของพวกเราเรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบ

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากร่วมร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำนายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมต่างๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหาร จัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึก ทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะ ต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

ลักษณะของ Game คือ เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน ไม่ได้เน้นวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ และในระหว่างการเล่นจะมีผู้แพ้และผู้ชนะ แต่สำหรับ Game-based Learning เป็นไปเพื่อการเรียนรู้ คือเด็กเรียนรู้แล้วได้อะไรแต่อาจจะมีหรือไม่มีผู้แพ้หรือผู้ชนะก็ได้ (Game - based Learning) จึงเป็นวิธีการสอนของครูที่กำลังเป็นที่นิยม เพราะเป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning และนักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กตื่นตัวและสนุกสนานในการเรียนรู้ ดังนั้น Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกม

เป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) Practice การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองทำ

2) Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วย ตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า

3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความ ผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยทำให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

ครูทบทวนการเขียนอัตราส่วนด้วยการเล่นเกม

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

2.2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 - 6 คน โดยคละตามระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และ อ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

ผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกมใหม่หรือกิจกรรมใหม่ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

5.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือ ผู้ แพ้ มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

5.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนา ทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อ ผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธี ใด จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

5.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผัง ความคิด ร่วมกันสรุปเนื้อหา

5.4 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะ เพื่อฝึกฝนทักษะการเรียนรู้

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบการพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการ และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

วันเดือนปี	กิจกรรม	เครื่องมือที่ใช้
22 พฤษภาคม 2569	1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เอกสาร คู่มือครู วิชาคณิตศาสตร์	
1 มิถุนายน 2569	2. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล 3. วิเคราะห์ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	แบบทดสอบก่อนเรียน
1 กรกฎาคม 2569	4. สร้างนวัตกรรม 4.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง ทศนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) 4.2 เกมจับคู่การอ่านทศนิยม 4.3 เกมบิงโกการบวก ลบ ทศนิยม 4.4 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง ทศนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5) 4.5 บอร์ดเกมการเขียนทศนิยม 4.6 บอร์ดเกมการคูณทศนิยม 4.7 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่องทศนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) 4.8 เกมร้านค้าทศนิยม 4.9 เกมการ์ดวัดดวง	
24 สิงหาคม 2569	5. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูวิชาการ และนำมาปรับแก้ให้มีความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน IOC	แบบประเมิน IOC
2 พฤศจิกายน 2569	6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ทศนิยม เป็นรายบุคคล	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ทศนิยม
9 พฤศจิกายน 2569 – 26 กุมภาพันธ์ 2570	7. จัดการเรียนสอนโดยใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน พร้อมให้ผู้เรียนฝึกฝนผ่านชุดฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องทศนิยม แบ่งเป็น 3 ระดับดังนี้	

	7.1 ระดับที่ 1 เรียนรู้ (Learner) 7.1.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง ทศนิยม 7.1.2 เกมจับคู่การอ่านทศนิยม 7.1.3 เกมบิงโกการบวก ลบ ทศนิยม 7.2 ระดับที่ 2 ผู้ฝึกฝน (Practice) 7.2.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง ทศนิยม 7.2.2 บอร์ดเกมการเขียนทศนิยม 7.2.3 บอร์ดเกมการคูณทศนิยม 7.3 ระดับที่ 3 จนชำนาญ (Expert) 7.3.1 แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง ทศนิยม 7.3.2 เกมร้านค้าทศนิยม 7.3.4 เกมการ์ดวัดดวง	แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง ทศนิยม - แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง ทศนิยม - แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง ทศนิยม
9 พฤศจิกายน 2569 – 26 กุมภาพันธ์ 2570	สังเกตพัฒนาการและจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน	
1 มีนาคม 2570	8. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทศนิยม 9. ให้ผู้เรียนทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์	- แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง เศษส่วน - แบบวัดเจตคติต่อวิชา คณิตศาสตร์
8 มีนาคม 2570	สอนซ่อมเสริมจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน	
26 มีนาคม 2570	สรุปและรายงานการใช้วัตกรรมการ	

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม ด้วยชุดฝึกทักษะผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กำหนดองค์ประกอบโครงสร้างและองค์ประกอบดังนี้

1. เนื้อหาและสาระสำคัญ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
การอ่านและการเขียน	ความหมายและการเขียน	ความหมายและการเขียน
ค่าประจำหลัก	การหาค่าประมาณ	การหารทศนิยม
การเขียนในรูปกระจาย	การคูณทศนิยม	<u>ความสัมพันธ์ของเศษส่วน-ทศนิยม</u>
การเปรียบเทียบและเรียงลำดับ	การหารทศนิยม	โจทย์ปัญหา
การบวกและการลบ	การหาค่าประมาณ	
ความสัมพันธ์กับเศษส่วน	โจทย์ปัญหา	

2. นวัตกรรม

ที่	เรื่อง	รายละเอียด
แบบฝึกทักษะ		
1	แบบฝึกทักษะชุดที่ 1 เรื่อง ทศนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)	18 เรื่อง 18 หน้า
2	แบบฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง ทศนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)	14 เรื่อง 26 หน้า
3	แบบฝึกทักษะชุดที่ 3 เรื่อง เศษนิยม (เนื้อหาของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)	12 เรื่อง 15 หน้า
เกมการศึกษา		
4	เกมจับคู่การอ่านทศนิยม	
5	เกมบิงโกการบวก ลบ ทศนิยม	
6	บอร์ดเกมการเขียนทศนิยม	
7	บอร์ดเกมการคูณทศนิยม	
8	ร้านค้าทศนิยม	
9	เกมการ์ดวัดดวง	
หน่วยการเรียนรู้ “ทศนิยม ชวนสนุก”		
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)	5 ชั่วโมง
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)	7 ชั่วโมง
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)	4 ชั่วโมง

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

- 13.1.1 ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง ทศนิยม มากขึ้น
- 13.1.2 ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง ทศนิยม
- 13.1.3 ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

13.2 ครูผู้สอนได้รับ

- 13.2.1 ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ที่มีคุณภาพ
- 13.2.2 ครูสามารถแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อนำไปพัฒนาได้ง่าย จากการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

13.3 โรงเรียนได้รับ

- 13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 13.3.2 โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงขึ้น

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

13.4 ชุมชน ได้รับ

13.4.1 ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13.4.2 สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา


งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวม งบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ร้อยละของผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง เศษส่วน	-ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ผ่านการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	- แบบทดสอบก่อนเรียน - แบบทดสอบหลังเรียน
2. ร้อยละของผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่อง เศษส่วน	ตรวจสอบการแก้ปัญหาเพื่อหาคำตอบของนักเรียนผ่านการตรวจแบบฝึกทักษะ สังเกตการเล่นเกม และการตอบคำถาม	- แบบฝึกทักษะ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถาม
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์	ตรวจสอบการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ผ่านการใช้แบบวัดเจตคติ	แบบวัดเจตคติ

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวมัลลิกา อุปจันทร์)

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

15. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

15.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

15.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ

15.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

15.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

5.แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
รายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

1.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางยุวลักษณ์ ศรีหาค้าง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

2. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (Communication) เรื่อง Vocabulary ด้วยกิจกรรมชุดฝึกทักษะ (Game Based Learning : GBL)เกมเป็นฐาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

3.ระยะเวลาดำเนินการ

16 พฤษภาคม 2569 - 31 มีนาคม 2570

4.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5.ประเภทของนวัตกรรม

- () 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (v) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- () 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- () 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- () 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- () 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- () 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าคนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรมมีกระบวนการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อม ที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆพร้อมที่จะ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่ตีขึ้นและการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศสามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาโลก

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้ใช้กันแทบทั่วโลก เป็นภาษาสากลที่ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ทั้งทางการศึกษา การแสวงหาความรู้ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เพราะการศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในการแก้ปัญหาและการพัฒนาประเทศในทุกๆด้าน

คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษาที่สำคัญที่สุดสำหรับการสื่อสาร เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยกำเนิดความหมาย ความคิด ความรู้สึก ความต้องการที่ผู้สื่อสารต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นทราบ ในการเรียนและการสอนภาษาต่างประเทศโดยทั่วไปเริ่มต้นจากสอนคำศัพท์ แต่สาระหลักของการสอนมักเน้นที่การสอนการใช้ไวยากรณ์เป็นหลัก ในช่วงประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา วงการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์

Rajapark Journal Vol.13No.31October-December 2019)“ความรู้มีรากฐานมาจากจิตสำนึก”

เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความทางภาษาที่มีความสำคัญในการสื่อสารมาก ดังที่ วิลคิน (Wilkins, 1972) กล่าวว่า ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย หมายความว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารจะสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้จะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด ในทางตรงข้ามกันถ้าผู้เรียนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาที่สองไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์จะไม่สามารถเข้าใจและสื่อสารได้เลยการจัดการเรียนรู้แบบ Learning by Doing นั้นใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเชิงรุก หรือ “กิจกรรมActivity” เป็นหลัก โดยการ “ลงมือปฏิบัติจริง หรือ Doing” ในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถใช้เป็นกิจกรรมเดียวในบางกิจกรรม แต่ส่วนใหญ่นิยมกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้แบบสังคมจำลอง ทำให้นักเรียนในกลุ่มเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ส่วนครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในแต่ละกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้นี้ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหานั้น ๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุกสนาน และมีความน่าสนใจดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจกิจกรรม ไม่ซ้ำซากจนก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นครูจึงเป็น “นักออกแบบกิจกรรมActivity Designer” มีอาชีพ ที่สามารถ “มองเห็นภาพกิจกรรม” ได้ทันที

จากความสำคัญดังกล่าวภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยระดับประถมศึกษาให้นักเรียนได้เริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศส่วนระดับมัธยมศึกษาให้เลือกเรียนเพิ่มเติมได้ภาษาและเลือกเรียนได้อย่างเสรี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 210) จากปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) นักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์จึงทำให้เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้องตามพจนานุกรม นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ มีปัญหาในการอ่าน

ออกเสียงการสะกดคำ การฟังการอ่านและการเขียน การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ สำหรับสภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน ในฐานะครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จึงได้วิเคราะห์สภาพการณ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก)

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงศึกษาและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเกมเป็นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่หลากหลายประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) ปีการศึกษา 2569 จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์และสามารถนำความรู้ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

7.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก) จำนวน 27 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับ สิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคล มีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้าง ความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือนการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จาก ประสบการณ์กระบวนการในการ จัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียง อย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ ผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ “เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่าง มี ความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ ข้อความรู้ แก่ ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความกระตือรือร้นใน การจะทำ กิจกรรม ต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การ

อภิปรายกับ เพื่อนๆ” กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน ได้มาก และ นานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมอง ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบ 6 ความจำ ระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่ง อธิบายไว้ ดังรูป



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%
 - การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ด้วยกิจกรรม อื่นในขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
 - หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้ คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น 30%
 - กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น เป็น 50%
- กระบวนการเรียนรู้ Active Learning
- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจนำไป ประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนา ตนเอง เต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึก ทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น 70%
 - การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับ สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ (Communication) เรื่อง Vocabulary ด้วยกิจกรรมชุดฝึกทักษะ (Game Based Learning : GBL) โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2569 ดังนี้

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

10.1 กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1.ขั้นวางแผน (plan)	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ -ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบActive Learning
2. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	<p>ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ เวลา 12 ชม. จัดทำสื่อการสอนที่ สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทำเกมคำศัพท์ เป็น 5 ชุด ชุดละ 20 แผ่น รวม 100 คำ และแบบฝึกทักษะ คำศัพท์ เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ สร้างแบบ ประเมินทักษะการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ จำนวน 3 ชนิด เพื่อวัดทักษะการสื่อสาร ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ - แบบประเมินทักษะการออกเสียงคำศัพท์ การสนทนา ระดับคุณภาพ 4 ระดับ จำนวน 5 ข้อ
2.1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	<p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นความสนใจ - แบบทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมจับคู่ - แบบทดสอบก่อนเรียน - รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - คำศัพท์เกี่ยวกับ ครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า อาชีพ กิจกรรมประจำวัน โรงเรียน โดยใช้สื่อเกมคำศัพท์ - โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่ายๆสั้นๆ โดย นักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
2.3 ขั้นฝึก (Practice)	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค - ฝึกสนทนาเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ - GBL

	- Work in pairs
2.4 ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน - work in pairs - เกมคำศัพท์
2.5 ขั้นสรุป (Wrap up) - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน	- ผลงานนักเรียน - แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้เกมคำศัพท์ - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษาเพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ขั้นที่ 4 สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

10.2 สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1. กิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	แบบทดสอบก่อนเรียน, บัตรคำศัพท์
2. กิจกรรมขั้นนำเสนอ (Presentation)	- ใบงาน, บัตรคำศัพท์
3. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- youtube เกมคำศัพท์ และตัวอย่างการเล่นเกม
4. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน/แบบฝึกทักษะ/บัตรคำ - ใบความรู้ - สื่อเกมคำศัพท์
5. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบฝึกทักษะ -แบบทดสอบหลังเรียน

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยสถานการณ์ต่างๆ ผ่านวิธีสอน *แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)*

กิจกรรมเกมเป็นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

1) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- **เป้าหมาย** เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- **กิจกรรม** เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะสื่อสาร ภาพ หรือ การใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

- **ตัวอย่างกิจกรรม** ครูออกเสียงคำศัพท์ ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

2) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- **เป้าหมาย** เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ
- **กิจกรรม** การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการสื่อสารที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น การสื่อสารคำศัพท์เกี่ยวกับครอบครัว อาหาร เสื้อผ้า อาชีพ กิจกรรมประจำวัน โรงเรียน การสนทนา ง่ายๆ สั้นๆ โดยอาจจะนำข้อมูลในครอบครัวของนักเรียนมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นตัวอย่างประกอบ

- **ตัวอย่างกิจกรรม** การอธิบายหลักการออกเสียง การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ มาใช้ในการสื่อสารด้วย

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เหมาะสม
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

3) Practice (การฝึกฝน)

- **เป้าหมาย** เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- **กิจกรรม** การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานการณ์ที่ กำหนด และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- **ตัวอย่าง** ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ และระบุชื่อคำศัพท์ที่ นักเรียนได้เรียนรู้

องค์ประกอบ

- การฝึกพูดภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการสื่อสาร
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

4) Production (การนำไปใช้)

- เป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- กิจกรรม การให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์และการสนทนาสถานการณ์ต่างๆ
- ตัวอย่างกิจกรรม คำศัพท์ duck ให้นักเรียนระบุว่าชอบอยู่ที่ใด และชอบทำกิจกรรมอะไร

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด

5) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านและการสื่อสารของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการสื่อสาร

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ด้วยทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

1. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
2. Presentation: นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านคำศัพท์และการสนทนา
3. Practice: ฝึกทักษะการสนทนาในรูปแบบของสถานการณ์ต่างๆ
4. Production: ฝึกอ่าน สนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
5. Wrap-up: ทบทวนและสรุปผลการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อเกมคำศัพท์ ผ่านกิจกรรมเกมเป็นฐาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นักเรียน เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียน

- 12.1 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
- 12.2 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
- 12.3 นักเรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่างๆ

12.4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

12.2 ครู

1. ครูพัฒนาวิธีการสอนให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
2. ครูมีนวัตกรรมการเรียนการสอน

12.3 โรงเรียน

โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

12.4 ชุมชน

ชุมชนมีความพึงพอใจต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

13. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวม งบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถ้วน)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

14. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 65 อยู่ในระดับคุณภาพ 3	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบ	- แบบฝึกทักษะ - แบบทดสอบหลังเรียน
2. การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกันในกลุ่ม ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	- แบบประเมิน - แบบสอบถาม	- แบบประเมินพฤติกรรม - แบบสอบถาม
3. เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมและแบบฝึกทักษะ	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมิน	- แบบฝึกทักษะ - แบบประเมินพฤติกรรม

(ลงชื่อ)

ชวลักษณ์

(นางชวลักษณ์ ศรีหาคั้ง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

14. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

14.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

14.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(.....) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(.....) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

(.....) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

(.....) อื่นๆ

14.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

14.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางสาวณฤติ ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

6.แผนนวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ ระดับปฐมวัย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางอรทัย ตุมร

โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

3. ระยะเวลาดำเนินการ

17 พฤษภาคม 2569 - 31 มีนาคม 2570

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้
ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(✓) โครงการต่อเนื่อง

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การศึกษาปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 เป็นการพัฒนาเด็กอายุ 3-6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูการส่งเสริมพัฒนาการ การเรียนรู้และทักษะชีวิต ผ่าน การ เล่น การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการลงมือปฏิบัติที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้เต็ม ตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรักความเอื้ออาทร และความ เข้าใจของ

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

ทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ หลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย พุทธศักราช 2568 ได้กล่าวถึง การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปีเป็นการจัด กิจกรรมในลักษณะ การบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิด ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งเกิดการพัฒนาความสามารถด้านสุขภาพทางกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม ด้านความเป็น พลเมืองและความเป็นไทย และด้านสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา (สำนักวิชาการและ มาตรฐานการศึกษา, 2568)

เนื่องจากครูผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนในเรื่องพยัญชนะไทย จึงได้พบว่า เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ส่วนใหญ่ยังไม่สามารถอ่านและจดจำลักษณะของพยัญชนะไทยได้หรือบางคนจำได้แต่อยู่ในความจำระยะ สั้น หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่งก็ไม่สามารถตอบได้ว่าพยัญชนะตัวนี้คือตัวอะไร เนื่องจากพยัญชนะไทยมี จำนวนมากและพยัญชนะไทยบางตัวมีรูปร่างคล้ายคลึงกัน เช่น ช , ซ , พ , ผ , ถ , ภ เป็นต้น แม้จะยึด หลักการสอนให้ฝึก ซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เด็กๆ ก็ไม่สามารถจดจำพยัญชนะไทยได้ การส่งเสริมและพัฒนา ความสามารถในการ จดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ครูผู้สอนจึงได้เล็งเห็นความสำคัญ และได้ศึกษารูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) คือ การจัดให้มีกิจกรรม การเล่น ย่อมจะทำให้เด็ก สนุกสนานและอยากเรียนมากขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยการกระทำ ด้วยการแสดง ด้วยการ เล่น ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการ 5 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคมและความรู้สึก ทักษะด้านภาษาและการอ่านออก เขียนได้ ทักษะการสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าหาญ และทักษะ ด้านร่างกาย (คุณครู Code Genius Academy, 2022) เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการ จดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย เน้น พัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ทำทหายความคิด การฝึกแก้ปัญหาและ จินตนาการ เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยเริ่มต้นของการ พัฒนาทักษะด้านภาษา ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ใน ระดับที่สูงขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้พยัญชนะไทย ซึ่ง เป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน หากเด็กได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสมตั้งแต่ช่วงปฐมวัย จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมทางภาษา สามารถ สื่อสารและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากเหตุผล แนวคิด หลักการ และสภาพปัญหาที่กล่าวมา จึงทำให้ครูผู้สอนมีความสนใจในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำพยัญชนะไทยของเด็ก ปฐมวัย เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ นำเอาการเล่นซึ่งเป็นความถนัดอันดับหนึ่งของเด็กๆ มาผสมผสานรวมกัน ช่วยให้ เด็กสามารถเข้าใจความรู้ที่ดูยากได้ อย่างง่ายตายขึ้น เนื่องจากได้เอาตัวลงไปคลุกคลีอยู่กับกิจกรรมการเล่นที่มี ความรู้ประกอบอยู่ อาจอยู่ในรูปของ กติกาหรือวิธีการเล่น จนได้ซึมซับความรู้นั้นเข้าไปโดยไม่รู้ตัว พร้อมทั้งยัง ได้พัฒนาทักษะอื่นควบคู่กันไปด้วย

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกต จดจำพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกัน
2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 เด็กพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เหมาะสมตามวัย
3. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

8. กลุ่มเป้าหมาย

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 6 คน

9. เป้าหมาย

9.1 เชิงปริมาณ

9.1.1. เด็กปฐมวัยร้อยละ 80 มีทักษะการสังเกต จดจำพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกัน

9.1.2. เด็กปฐมวัยร้อยละ 80 มีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เหมาะสมตามวัย

9.1.3. เด็กปฐมวัยร้อยละ 80 ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

9.2 เชิงคุณภาพ

9.2.1. เด็กปฐมวัยมีทักษะการสังเกต จดจำพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกัน

9.2.2. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เหมาะสมตามวัย

9.2.3. เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

10.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

รัฐจวน อินทรกำแหง และคณะ (2523 : 27-28) กล่าวถึง ความสำคัญของการอ่านหนังสือไว้ว่า “การอ่านหนังสือ ความจ เป็นต่อชีวิตของคนในยุคปัจจุบันยิ่งกว่ายุคที่ผ่านมา เพราะโลกปัจจุบันเป็นโลกที่หมุนเร็ว ทั้งในด้านวัตถุ วิทยาการ และแปรเปลี่ยนเร็ว ฉะนั้น จึงจ เป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอ่านหนังสือ เพื่อให้สามารถติดตามความเคลื่อนไหว ความก้าวหน้า และความเปลี่ยนแปลงทั้งหลายได้ทันกาล”

สมถวิล วิเศษสมบัติ (2528 : 73) ได้กล่าวถึงทักษะการอ่านไว้ สรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญ และใช้มากใน ชีวิตประจ ว้น ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและมีทักษะในการอ่านมีอัตราเร็วในการอ่านสูง ย่อมแสวงหาความรู้และการศึกษาเล่า เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี

ยุพร แสงทักษิณ (2531 : 1) กล่าวว่า “การอ่านหนังสือ เป็นเรื่องจ เป็นสำหรับมนุษย์ การอ่านท ำให้เราสามารถก้าว ตามโลกได้ทัน เพราะโลกปัจจุบันนี้ไม่ได้หยุดนิ่ง มีความก้าวหน้าเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งในด้านวัตถุ วิทยาการ 5 ความคิด ฯลฯ ด้วยเหตุที่เราต้องมีความสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อม เราจึงควรต้องปรับตัว เราให้สอดคล้องไปด้วย มิฉะนั้นเราจะกลายเป็นคนโง่ ล้าหลัง อาจประพตปฏิบัติผิด ๆ พลาด ๆ ก็ได้ ด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์”

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย์ (2538 : 136) กล่าวถึง ทักษะการอ่านไว้ว่า “ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ สำคัญ และใช้มากในชีวิตประจ ว้น เพราะเป็นทักษะที่นักเรียนใช้แสวงหาสรรวิทยาการต่าง ๆ เพื่อความบันเทิงและการ พักผ่อนหย่อนใจ ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและ มีทักษะในการอ่าน มีอัตราเร็วในการอ่านสูง ย่อม

แสวงหาความรู้ และศึกษาเล่าเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี”

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จินตนา ไบกาซุย (2534 : 57) ที่กล่าวถึงความสำคัญของ การอ่าน มีใจความโดยสรุปว่า การอ่านเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตปัจจุบัน ทั้งในด้านการดำเนินชีวิตประจำวัน ด้านการศึกษาหาความรู้ เพื่อประกอบอาชีพในอนาคต เป็นการพัฒนาความเจริญของทางสมองและปัญญา รวมทั้งเป็นการพักผ่อนหย่อนใจจากชีวิตประจำวัน

อัมพร สุขเกษม (2542 : 1) ได้กล่าวถึง การอ่านหนังสือว่า มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตมนุษย์ และมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศด้วย เพราะการอ่านหนังสือช่วยให้ผู้อ่านรู้จักวิธีบำรุงรักษาสุขภาพของตน รู้จักวิธีการใหม่ ๆ สำหรับใช้พัฒนาอาชีพ ช่วยผ่อนคลายความเครียด มีความเพลิดเพลิน เกิดความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจความเคลื่อนไหว ทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม สามารถรับรู้และปรับตัวให้เข้ากับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ซึ่งล้วน แต่เป็นประโยชน์ทั้งสิ้น

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งได้มีนักวิชาการให้ความหมายเกมการศึกษาไว้ดังนี้ ไพเราะ พุ่มม่น (2544: 24) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่าเป็น เกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนากระบวนการคิด เกิดความคิดรวบยอด วิธีการเล่นมีกฎ กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ บุรชัย ศิริมหาสาร (2545: 79) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่าเป็น เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์ กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท กรรมาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 66 ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบ ยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงล าดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลค า (2547: 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง เป็นการ 11 ออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมี การนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผล การเรียนรู้ จากความหมายเกมการศึกษาดังกล่าว จึงพอสรุปความหมายของเกมการศึกษา ได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรม การเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ซึ่งเป็นการเตรียม ความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และตอบสนองความต้องการตามวัย ของผู้เรียน

11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

11.1 การออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

11.1.1 วิเคราะห์สภาพปัญหาเด็กปฐมวัยโดยการสังเกตพฤติกรรม

11.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568

11.1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ผ่าน การเล่น (Play-based Learning)

11.1.4 วางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) โดยการกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้และรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก กำหนดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ก.ไถ่อยู่ไหน

กิจกรรมที่ 2 พยัญชนะไทยอะไรเอ๋ย

กิจกรรมที่ 3 ปั่นดินน้ำมันพยัญชนะไทย

กิจกรรมที่ 4 สายลับจับคู่พยัญชนะไทย

กิจกรรมที่ 5 เกมบิงโกพยัญชนะไทย

11.1.5 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรม

11.1.6 จัดทำแบบประเมินและประเมินผลทักษะการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

11.1.7 สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

11.1.8 รายงานผลการดำเนินกิจกรรมต่อผู้อำนวยการสถานศึกษา เผยแพร่และประชาสัมพันธ์

12. นวัตกรรม

ที่	เรื่อง	รายละเอียด
นวัตกรรม		
1	บัตรภาพพยัญชนะ ก - ฮ	44 แผ่น
2	ชื่อพยัญชนะไทย	44 แผ่น
3	ดินน้ำมัน แผ่นรองปั้น	15 ก้อน 15 แผ่น
4	บัตรคำพยัญชนะไทย ก - ฮ บัตรภาพพยัญชนะไทย ก - ฮ	44 แผ่น 44 แผ่น
5	เกมบิงโกพยัญชนะไทย	20 แผ่น

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 นักเรียนได้รับ

- 13.1.1. เด็กปฐมวัยมีทักษะการสังเกต จดจำพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกัน
- 13.1.2. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เหมาะสมตามวัย
- 13.1.3. เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

13.2 ครูผู้สอนได้รับ

13.2.1 ครูมีรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

13.2.2 พัฒนาทักษะการผลิตและใช้สื่อการสอนให้ดียิ่งขึ้น

13.3 โรงเรียนได้รับ

- 13.3.1 โรงเรียนมีนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- 13.3.2 โรงเรียนยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนระดับปฐมวัยทำให้โรงเรียนได้รับความไว้วางใจ ในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนในระดับปฐมวัยเพิ่มมากขึ้น

13.4 ชุมชน ได้รับ

- 13.4.1 ผู้ปกครองมีความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของบุตรหลาน
- 13.4.2 สร้างความร่วมมือ ระหว่างโรงเรียนและชุมชน

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ จำนวน 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

() เงินอุดหนุน(เพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา) จำนวน.....2,500.....บาท

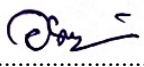
กิจกรรม	รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ(บาท)			
	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	รวม งบประมาณ
จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (ทุกรายการถัวจ่าย)			2,500	2,500
รวมทั้งสิ้น			2,500	2,500

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ร้อยละของเด็กปฐมวัยมีทักษะการสังเกต จดจำพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกันของ	เปรียบเทียบพัฒนาการจากแบบสังเกตพฤติกรรมก่อนทำกิจกรรมและหลังการทำ	- แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก - แบบทดสอบหลังเรียน

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

	กิจกรรม	
2. ร้อยละของเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เหมาะสมตามวัย	ประเมินพัฒนาการตามแบบประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	- แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถาม
3. ร้อยละของเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง	เปรียบเทียบพัฒนาการจากแบบสังเกตพฤติกรรมก่อนทำกิจกรรมและหลังการทำกิจกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมและการตอบคำถาม

ลงชื่อ  ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางอรทัย ตุมร)

ตำแหน่งครู

16. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

16.1 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

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

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

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

16.2 ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

16.3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

แผนนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ)

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

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

16.4 สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



(นางสาวณฤดี ห้วยใหญ่)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแคน(สมเด็จพระปฐมภักดิ์)

