



แผนพัฒนานวัตกรรม



โรงเรียนบ้านท่าไผ่ (ไทรทอง)



ปีการศึกษา ๒๕๖๙

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



๑. ข้อมูลสถานศึกษา

๑.๑ ข้อมูลทั่วไป

โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) ตั้งอยู่หมู่ที่ ๑๑ ตำบลท่าไห อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ ๓๔๑๕๐ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
E-mail: thahaihaithong@gmail.com เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เนื้อที่ ๔๗ ไร่ เขตพื้นที่บริการ ตำบลท่าไห หมู่ที่ ๑ ,๒,๓,๔,๕,๑๐,๑๑,๑๒,๑๓

๑.๒ ประวัติความเป็นมา

โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๔๕๕ เปิดทำการสอนครั้งแรกที่วัดบ้านท่าไห โดยพระอาจารย์มี คันธจันทร์ เป็นผู้สอน ต่อมา พ.ศ. ๒๔๖๐ เปิดทำการสอนชั้น ป.๑-๓ ตามหลักสูตรกระทรวงธรรมการ นายสี พงษ์ภาพ เป็นครูใหญ่ พ.ศ. ๒๔๗๔ ได้จับจองที่ดินรกร้างว่างเปล่าเนื้อที่ ๑๒ ไร่เศษ ปลุกสร้างอาคารเรียนโดยทางราชการได้จัดสรรเงินให้ ๑,๐๐๐ บาท เป็นค่าสังกะสี พ.ศ. ๒๔๗๔ นายอภัย จันทวิมล อธิบดีกรมสามัญศึกษา ได้มาตรวจราชการและได้ขอจับจองที่ดินรกร้างว่างเปล่าที่ติดกับที่ดินของโรงเรียนด้านทิศตะวันตก เนื้อที่ประมาณ ๑๐๐ ไร่เศษ เพื่อการศึกษา พ.ศ. ๒๕๐๘ หมู่บ้านได้จัดทำผังหมู่บ้านใหม่โรงเรียนได้ขยายพื้นที่ไปตั้งในที่จับจอง ที่ดินอีกส่วนหนึ่งถูกถนนตัดผ่านเข้าหมู่บ้าน จึงทำให้พื้นที่ที่จับจองไว้ถูกแบ่งเป็น ๒ แปลง แปลงที่ ๒ เนื้อที่ ๖๐ ไร่ สงวนไว้เพื่อการจัดตั้งโรงเรียนมัธยมศึกษาของตำบล แปลงที่ ๑ เป็นที่ตั้งของโรงเรียน เนื้อที่ ๔๗ ไร่เศษ ในเขตที่ตั้งหมู่ที่ ๑๑

การบริหารจัดการแนวทางการจัดการศึกษา ประกอบด้วย

ปรัชญาโรงเรียน

ปัญญา โลกสุขสมิ ปชโชโต

ปัญญาเป็นแสงสว่างแห่งโลก

วิสัยทัศน์โรงเรียน

มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรมนำความรู้ มุ่งสู่คุณภาพการศึกษา
พัฒนางานวิชาการ สืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เน้นการใช้เทคโนโลยี มีวิถีชีวิตพอเพียง

พันธกิจ

๑. พัฒนาศักยภาพผู้เรียนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันโดยพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ให้มีความรู้ คุณธรรม ทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต คุณลักษณะในศตวรรษที่ ๒๑

๒. สร้างโอกาส ความเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ ให้ผู้เรียนทุกคนได้รับบริการทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

๓. จัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

๔. ส่งเสริมการจัดการศึกษายกระดับคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

๕. ส่งเสริมการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นมืออาชีพ พัฒนาระบบบริหารจัดการแบบบูรณาการ และส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

เป้าประสงค์ (Goal)

๑. ผู้เรียนทุกคนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ คิดริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม มีความรู้ มีทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ มีสุขภาวะที่เหมาะสมตามวัย มีความสามารถในการพึ่งพาตนเอง และปรับตัวต่อการเป็นพลเมืองและพลโลกที่ดี

๒. ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีคุณภาพพร้อมก้าวสู่สากล ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๓. ผู้เรียนทุกคนมีความสำนึกรักต่อสถาบันหลักของชาติ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

๔. ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม มีคุณธรรม จริยธรรมและนำแนวคิดตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ เพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

๕. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพ เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมยุคใหม่ ใช้ข้อมูลสารสนเทศและการวิจัยและพัฒนา ในการขับเคลื่อนคุณภาพ กำกับ ติดตาม ประเมินและรายงานผลอย่างเป็นระบบ

คุณธรรมอัตลักษณ์

วินัยดี มีความรับผิดชอบ จิตใจสัตย์ซื่อ ยึดถือความพอเพียง

อัตลักษณ์ของนักเรียน

สุขภาพดี มีวินัย ใฝ่ศึกษา พัฒนาสิ่งแวดล้อม

กลยุทธ์ของสถานศึกษา

- กลยุทธ์ที่ ๑ การสร้างโอกาสทางการศึกษา
- กลยุทธ์ที่ ๒ การพัฒนาคุณภาพการศึกษา
- กลยุทธ์ที่ ๓ การเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ
- กลยุทธ์ที่ ๔ การส่งเสริมรักษาความปลอดภัยของสถานศึกษา
- กลยุทธ์ที่ ๕ การสนองนโยบายทุกระดับ

จุดเน้น

คุณภาพผู้เรียน

พัฒนาผลการเรียนรู้ที่เป็นคุณภาพของผู้เรียนทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการให้สูงขึ้น ซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการอ่านการเขียน การสื่อสาร รคิดคำนวณ การคิดประเภทต่างๆการสร้างนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตร การมีความรู้ทักษะพื้นฐานและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่เป็นค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด ความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทยการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างและหลากหลาย รวมทั้งสุขภาพทางร่างกายและจิตสังคม

กระบวนการบริหารและการจัดการ

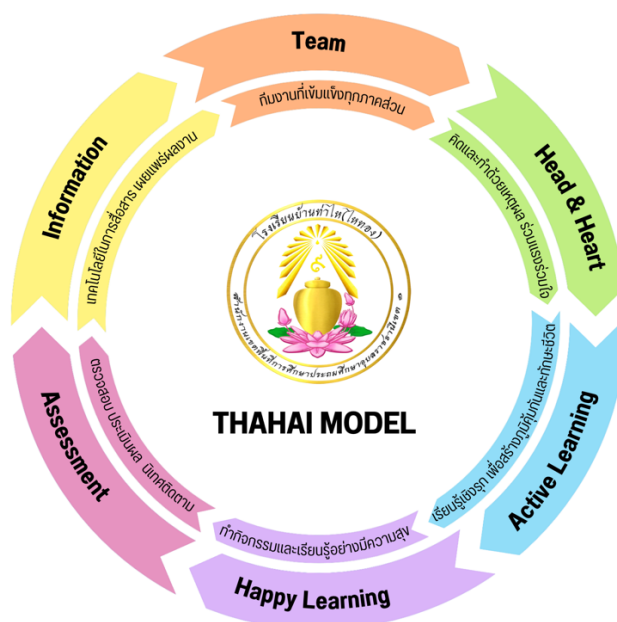
จัดระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา ตามเป้าหมาย วิสัยทัศน์และพันธกิจ ดำเนินการพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษาผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัย ถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา ดำเนินการพัฒนาครูให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ และจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและการเรียนรู้ รวมทั้งจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จัดการเรียนการสอนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา สร้างโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริงมีการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงบวก สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดี ครูรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็น

ระบบและนำผลมาพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำผลที่ได้มาให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการบริหารจัดการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)



การประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

๑. T : Team (การทำงานเป็นทีม)

หัวใจหลักของการขับเคลื่อนคือการสลายการทำงานแบบแยกส่วน (Silos) มาเป็นการทำงานเชิงบูรณาการ ระบบบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม การสร้างทีมนำและทีมทำที่ชัดเจน โดยเน้นการกระจายอำนาจ การตัดสินใจให้แก่คณะครูตามความเชี่ยวชาญ กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ใช้เป็นเวทีหลักในการแลกเปลี่ยนปัญหาและแนวทางการพัฒนา ไม่ใช่เพียงแค่ครูในกลุ่มสาระเดียวกัน แต่เป็นการทำงานข้ามสายงานเพื่อมองภาพรวมของสถานศึกษาและตัวผู้เรียนเป็นที่ตั้ง

๒. H : Head & Heart (ภาวะผู้นำและการบริหารด้วยใจ)

การสร้างสมดุลระหว่าง "กฎระเบียบ" กับ "ความสัมพันธ์" เพื่อสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ยั่งยืน Head (การจัดการเชิงยุทธศาสตร์) ผู้นำใช้ข้อมูลจริง (Evidence-based) ในการวางแผน มุ่งเน้นการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อกำหนดทิศทางของสถานศึกษาให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง Heart (ความใส่ใจและศรัทธา) บริหารงานด้วยความเมตตา สร้างขวัญและกำลังใจ (Empowerment) มุ่งเน้นการสร้างความรู้สึกร่วมกัน (Sense of Ownership) ทำให้บุคลากรทำงานด้วยความเต็มใจและมีความสุข

๓. A : Active Learning (นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เชิงรุก)

เป็นพันธกิจหลักที่ครูทุกคนต้องยึดถือในการเปลี่ยนห้องเรียนจากการส่งต่อความรู้เป็นการสร้างประสบการณ์ ครูเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้สอน" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) ออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ลงมือทำ และสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง บูรณาการบริบทท้องถิ่น การนำฐานทุนชุมชน และภูมิปัญญาเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อให้การศึกษาเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

๔. H : Happy Learning (สภาพแวดล้อมแห่งความสุข)

การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ สร้างโรงเรียนให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ครูและนักเรียนสามารถลองผิดลองถูกได้โดยไม่ต้องกังวล สนับสนุนความหลากหลายและพหุปัญญาของผู้เรียน พัฒนาสิ่งแวดล้อมภายในสถานศึกษาให้มีความร่มรื่น สวยงาม และเอื้อต่อการทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ทำให้การมาโรงเรียนเป็นความสุขของทุกคน

๕. A : Assessment (การประกันคุณภาพรายบุคคล)

การติดตามและวัดผลที่ไม่ใช่เพียงแค่ว่าเพื่อตัดสินคะแนน แต่เพื่อ "พัฒนา" ใช้กระบวนการวางแผน ลงมือทำ ตรวจสอบ และปรับปรุงอย่างต่อเนื่องในทุกภารกิจ การประเมินตามสภาพจริง (เน้นการประเมินสมรรถนะและการปฏิบัติจริงรายบุคคล เพื่อค้นหาจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนาของนักเรียนแต่ละคนอย่างตรงจุด

๖. I : Information (สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล)

การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหลักในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน มีระบบฐานข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงถึงกัน ตั้งแต่การบริหารงานบุคคล งบประมาณ ไปจนถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการกระบวนการเรียนรู้และการสื่อสารภายใน-ภายนอกสถานศึกษา เพื่อความรวดเร็ว แม่นยำ และโปร่งใส

จำนวนครูและบุคลากร

จำนวนครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านท่าไทร (ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ประเภท/ตำแหน่ง	จำนวนคน
๑. ผู้บริหาร	๒
๒. ข้าราชการครู	๑๔
๓. พนักงานราชการ	-
๔. เจ้าพนักงานธุรการ	๑
๕. ลูกจ้างประจำ	๑
๖. ครูอัตราจ้าง	๒
รวม	๒๐

ข้อมูลนักเรียน

จำนวนนักเรียนจำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอน ของโรงเรียนบ้านท่าไผ่ (ไผ่ทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ระดับชั้นเรียน	จำนวนห้อง	เพศ		รวม	จำนวนเฉลี่ยต่อห้อง
		ชาย	หญิง		
อ.๒	๑	๑๒	๒๐	๓๒	๓๒
อ.๓	๑	๑๔	๑๒	๒๕	๒๕
ป.๑	๑	๑๔	๑๒	๒๕	๒๕
ป.๒	๑	๑๖	๑๒	๒๘	๒๘
ป.๓	๑	๗	๑๕	๒๒	๒๒
ป.๔	๑	๒๑	๑๐	๓๑	๓๑
ป.๕	๑	๑๖	๑๔	๒๐	๒๐
ป.๖	๑	๑๕	๑๐	๒๕	๒๕
ม.๑	๑	๑๓	๑๒	๒๕	๒๕
ม.๒	๑	๑๑	๑๒	๒๓	๒๓
ม.๓	๑	๗	๑๑	๑๘	๑๘
รวมทั้งสิ้น	๙	๑๔๖	๑๔๐	๒๘๔	๒๘๔

							(อนก.)	(อนก.)	(อนก.)
-ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๘๐	๘๐	๘๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (อนก.)	๔๐ (อนก.)	๔๐ (อนก.)
-โคก หนอง นา อารยเกษตร	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐ (อนก.)	๔๐ (อนก.)	๔๐ (อนก.)
-เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐	๘๐ (๒นก.)	๘๐ (๒นก.)	๘๐ (๒นก.)
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐
กิจกรรมแนะแนว	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
กิจกรรมนักเรียน									
- ลูกเสือ / เนตรนารี	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐	๔๐
- ชุมนุม /ชมรม	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณะ ประโยชน์	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐
รวมเวลาทั้งหมด	ไม่น้อยกว่า ๑,๐๐๐ ชั่วโมง/ปี						ไม่น้อยกว่า ๑,๒๐๐ ชั่วโมง/ปี		

โครงสร้างหลักสูตรชั้นปี

เป็นโครงสร้างที่แสดงรายละเอียดเวลาเรียนวิชาพื้นฐาน รายวิชา/กิจกรรมเพิ่มเติม และกิจกรรม
พัฒนาผู้เรียนจำแนกแต่ละชั้นปี

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๒๐๐	๕
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๒๐๐	๕
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๑
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๔๐	๑
ง ๑๑๑๐๑	การทำงานอาชีพ	๔๐	๑
อ ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
อ ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๘๐	๒
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	- ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	- ชุมนุม	๔๐	
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์		๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๒๐๐	๕
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๒๐๐	๕
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๑
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๔๐	๑
ง ๑๑๑๐๑	การทำงานอาชีพ	๔๐	๑
ย ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
ย ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๔๐	๑
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	-ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	-ชุมนุม	๔๐	
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์		๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๒๐๐	๕
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๒๐๐	๕
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๔๐	๑
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๔๐	๑
ง ๑๑๑๐๑	การงานอาชีพ	๔๐	๑
ย ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	๑
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
ย ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๔๐	๑
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	-ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	-ชุมนุม	๔๐	
	กิจกรรมเพื่อสังคมและ สาธารณประโยชน์	๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๑๖๐	๔
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๑๖๐	๔
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๘๐	๒
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๘๐	๒
ง ๑๑๑๐๑	การงานอาชีพ	๘๐	๒
ย ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
ย ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๔๐	๑
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	- ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	- ชุมนุ่ม	๔๐	
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์		๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๑๖๐	๔
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๑๖๐	๔
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๘๐	๒
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๘๐	๒
ง ๑๑๑๐๑	การงานอาชีพ	๘๐	๒
ย ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
ย ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๔๐	๑
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	- ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	- ชุมนุ่ม	๔๐	
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์		๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖			
รายวิชา/กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม./ปี)	ชม./สัปดาห์
รายวิชาพื้นฐาน			
ท ๑๑๑๐๑	ภาษาไทย	๑๖๐	๔
ค ๑๑๑๐๑	คณิตศาสตร์	๑๖๐	๔
ว ๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๑	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	๘๐	๒
ส ๑๑๑๐๒	ประวัติศาสตร์	๔๐	๑
พ ๑๑๑๐๑	สุขศึกษาและพลศึกษา	๘๐	๒
ศ ๑๑๑๐๑	ศิลปะ	๘๐	๒
ง ๑๑๑๐๑	การงานอาชีพ	๘๐	๒
ย ๑๑๑๐๑	ภาษาต่างประเทศ	๑๒๐	๓
รายวิชาเพิ่มเติม		(๒๐๐)	
ส ๑๑๒๐๑	การป้องกันทุจริต	๔๐	๑
ย ๑๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๔๐	๑
ง ๑๑๒๐๑	โคก หนอง นา	๔๐	๑
ว ๑๑๒๐๑	เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๘๐	๒
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน		(๑๒๐)	๓
	กิจกรรมแนะแนว	๓๐	
	กิจกรรมนักเรียน		
	- ลูกเสือ-เนตรนารี	๔๐	
	- ชุมนุ่ม	๔๐	
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์		๑๐	
รวมเวลาเรียนตามโครงสร้างหลักสูตร		๑,๒๐๐ ชม./ปี	๓๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับมัธยมศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑			
ภาคเรียนที่ ๑		ภาคเรียนที่ ๒	
รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)	รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)
รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)	รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)
ท ๒๑๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)	ท ๒๑๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)
ค ๒๑๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)	ค ๒๑๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)
ว ๒๑๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)	ว ๒๑๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)
ส ๒๑๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)	ส ๒๑๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)
ส ๒๑๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)	ส ๒๑๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)
พ ๒๑๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)	พ ๒๑๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)
ศ ๒๑๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)	ศ ๒๑๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)
ง ๒๑๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)	ง ๒๑๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)
อ ๒๑๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)	อ ๒๑๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)
รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)	รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)
ส ๒๑๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)	ส ๒๑๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)
อ ๒๑๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)	อ ๒๑๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)
ง ๒๑๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)	ง ๒๑๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)
ว ๒๑๒๐๒ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)	ว ๒๑๒๐๔ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐
กิจกรรมแนะแนว	๒๐	กิจกรรมแนะแนว	๒๐
กิจกรรมนักเรียน		กิจกรรมนักเรียน	
-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐	-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐
-ชุมนุม	๑๕	-ชุมนุม	๑๕
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕	กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕
รวมเวลาเรียนภาค ๑	๖๐๐	รวมเวลาเรียนภาค ๒	๖๐๐
รวมเวลาเรียนภาค ๑+รวมเวลาเรียนภาค ๒			๑,๒๐๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับมัธยมศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒			
ภาคเรียนที่ ๑		ภาคเรียนที่ ๒	
รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)	รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)
รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)	รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)
ท ๒๒๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)	ท ๒๒๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)
ค ๒๒๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)	ค ๒๒๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)
ว ๒๒๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)	ว ๒๒๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)
ส ๒๒๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)	ส ๒๒๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)
ส ๒๒๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)	ส ๒๒๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)
พ ๒๒๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)	พ ๒๒๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)
ศ ๒๒๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)	ศ ๒๒๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)
ง ๒๒๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)	ง ๒๒๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)
อ ๒๒๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)	อ ๒๒๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)
รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)	รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)
ส ๒๒๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)	ส ๒๒๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)
อ ๒๒๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)	อ ๒๒๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)
ง ๒๒๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)	ง ๒๒๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)
ว ๒๒๒๐๒ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)	ว ๒๒๒๐๔ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐
กิจกรรมแนะแนว	๒๐	กิจกรรมแนะแนว	๒๐
กิจกรรมนักเรียน		กิจกรรมนักเรียน	
-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐	-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐
-ชุมนุม	๑๕	-ชุมนุม	๑๕
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕	กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕
รวมเวลาเรียนภาค ๑	๖๐๐	รวมเวลาเรียนภาค ๒	๖๐๐
รวมเวลาเรียนภาค ๑+รวมเวลาเรียนภาค ๒			๑,๒๐๐

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับมัธยมศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓			
ภาคเรียนที่ ๑		ภาคเรียนที่ ๒	
รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)	รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ ชม.)
รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)	รายวิชาพื้นฐาน	๑๑(๔๔๐)
ท ๒๓๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)	ท ๒๓๑๐๑ ภาษาไทย	๑.๕(๖๐)
ค ๒๓๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)	ค ๒๓๑๐๑ คณิตศาสตร์	๑.๕(๖๐)
ว ๒๓๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)	ว ๒๓๑๐๑ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	๑.๕(๖๐)
ส ๒๓๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)	ส ๒๓๑๐๑ สังคมศึกษา	๑.๕(๖๐)
ส ๒๓๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)	ส ๒๓๑๐๓ ประวัติศาสตร์	๐.๕(๒๐)
พ ๒๓๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)	พ ๒๓๑๐๑ สุขศึกษาและพลศึกษา	๑(๔๐)
ศ ๒๓๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)	ศ ๒๓๑๐๑ ศิลปะ	๑(๔๐)
ง ๒๓๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)	ง ๒๓๑๐๑ การงานอาชีพ	๑(๔๐)
อ ๒๓๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)	อ ๒๓๑๐๑ ภาษาต่างประเทศ	๑.๕(๖๐)
รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)	รายวิชาเพิ่มเติม	๒.๕(๑๐๐)
ส ๒๓๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)	ส ๒๓๒๐๑ การป้องกันทุจริต	๐.๕(๒๐)
อ ๒๓๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)	อ ๒๓๒๐๑ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๐.๕(๒๐)
ง ๒๓๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)	ง ๒๓๒๐๑ โคก หนอง นา	๐.๕(๒๐)
ว ๒๓๒๐๒ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)	ว ๒๓๒๐๔ เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	๑(๔๐)
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๖๐
กิจกรรมแนะแนว	๒๐	กิจกรรมแนะแนว	๒๐
กิจกรรมนักเรียน		กิจกรรมนักเรียน	
-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐	-ลูกเสือ-เนตรนารี	๒๐
-ชุมนุม	๑๕	-ชุมนุม	๑๕
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕	กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	๕
รวมเวลาเรียนภาค ๑	๖๐๐	รวมเวลาเรียนภาค ๒	๖๐๐
รวมเวลาเรียนภาค ๑+รวมเวลาเรียนภาค ๒			๑,๒๐๐

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
ด้านการบริหาร

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวณัฐธิดา มุทรรพพัฒน์ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง)
๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การบริหารจัดการสถานศึกษา ด้วย THAHAI โมเดล โดยใช้ “ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนออนไลน์ BTH+ (Ban Tha Hai Plus)” ของโรงเรียนบ้านท่าไทร (ไทรทอง)
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐
๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☒ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

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

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ปัจจุบันการจัดการศึกษาเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ จังหวัดอุบลราชธานีจึงเป็นพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อทดลองลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ สำหรับโรงเรียนบ้านท่าไทร (ไทรทอง) พบความท้าทายด้านการดูแลช่วยเหลือผู้เรียนรายบุคคล โดยยังขาดระบบข้อมูลที่แม่นยำเพื่อป้องกันเด็กหลุดออกจากระบบการศึกษา (Zero Dropout) รวมถึงความต้องการพัฒนาครูให้มีทักษะดิจิทัล และความต้องการอิสระในการบริหารจัดการตนเอง (Self-management) ให้สอดคล้องกับบริบทและภูมิปัญญาท้องถิ่น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาระบบการบริหารจัดการ สถานศึกษานำร่องนวัตกรรมโดยใช้โครงสร้าง THAHAI โมเดล ที่เน้นการจัดการตนเองและการมีส่วนร่วม

2. เพื่อสร้างและพัฒนาระบบ BTH+ (Ban Tha Hai Plus) แพลตฟอร์มออนไลน์ที่เชื่อมโยงฐานข้อมูล การดูแลช่วยเหลือผู้เรียน พฤติกรรม และความปลอดภัย (MOE Safety) แบบรายบุคคล
3. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน ให้มีคุณลักษณะสำคัญตามเป้าหมายของจังหวัดอุบลราชธานี คือ Head, Hand, Heart และ Health ควบคู่ไปกับการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

- เป้าหมายหลัก: นักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านท่าไห (ไโทง)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

- ยุทธศาสตร์ UB-SPEC Model: เน้นอัตลักษณ์ (Unique Identity), นวัตกรรมจากฐานราก (Bottom-up), การจัดการตนเอง (Self-management), การมีส่วนร่วม (Participation), การเสริมพลังอำนาจ (Empowerment) และสมรรถนะ (Competency)
- แนวคิดองค์กรนวัตกรรม (Innovative Organization): การปรับโครงสร้างให้ยืดหยุ่น มีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม และสร้างวัฒนธรรมที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์
- Active Learning และสมรรถนะ ๔H: พัฒนาปัญญา (Head), ทักษะปฏิบัติ (Hand), จิตใจ (Heart) และสุขภาพ (Health)
- หลักการ Sandbox: พื้นที่จัดการตนเองตาม พ.ร.บ. พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒
- วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) มาบูรณาการร่วมกับ THAHAI โมเดล และแผนการดำเนินงานของระบบ BTH+

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. P - Plan: การวางแผน

- การวิเคราะห์ปัญหาและบริบท: ศึกษาความต้องการของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อแก้ปัญหาค่าความเหลื่อมล้ำและป้องกันเด็กหลุดออกจากระบบ (Zero Dropout)
- การออกแบบนวัตกรรม: กำหนดโครงสร้าง THAHAI โมเดล โดยใช้ PDCA ร่วมกับ THAHAI โมเดล จะช่วยให้การบริหารจัดการสถานศึกษาของโรงเรียนบ้านท่าไห (ไโทง) มีความเป็นระบบ มีอิสระในการจัดการตนเอง และสามารถพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง และนำแพลตฟอร์ม BTH+ ให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ UB-SPEC

๒. D - Do: การปฏิบัติตามแผน

- การนำระบบไปใช้: เปิดใช้งานระบบติดตามนักเรียนรายบุคคล (Individual Tracking) บนแพลตฟอร์ม BTH+ เพื่อเฝ้าระวังและช่วยเหลือผู้เรียน
- การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้: ครูปรับบทบาทเป็น “โค้ชการเรียนรู้” (Learning Coach) และจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านห้องเรียนดิจิทัลที่เน้นการปฏิบัติจริง

- การใช้ข้อมูลสนับสนุน: ผู้บริหารใช้ข้อมูลแบบ Real-time จาก Autonomous Data Center ในการตัดสินใจและบริหารจัดการอย่างคล่องตัว

๓. C - Check: การตรวจสอบและประเมินผล

- การติดตามตัวชี้วัด: ตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย ๔H (Head, Hand, Heart, Health) และอัตราการคงอยู่ของนักเรียนผ่านระบบสารสนเทศ
- การสะท้อนผลผ่าน PLC: ครูและบุคลากรใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติงาน

๔. A - Act: การปรับปรุงและขยายผล

- การปรับปรุงนวัตกรรม: นำผลการประเมินมาปรับปรุงระบบ BTH+ และโมเดลการบริหารให้มีความยั่งยืนและตอบโจทย์พื้นที่มากขึ้น
- การขยายผลสู่เครือข่าย: ยกระดับสถานศึกษาสู่การเป็น เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดนวัตกรรมสู่โรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกัน
- การสร้างวัฒนธรรมนวัตกรรม: ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	แพลตฟอร์มออนไลน์ BTH+: ระบบฐานข้อมูลกลางสำหรับติดตามผลการเรียน พฤติกรรม และความปลอดภัย (Individual Tracking)

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เชิงปริมาณ

การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลเต็มรูปแบบ: ครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคนในโรงเรียนบ้านท่าไห (ไทรทอง) ได้รับการพัฒนาทักษะดิจิทัลจนสามารถใช้งานระบบ BTH+ ในการติดตามดูแลนักเรียนรายบุคคลได้อย่างเป็นระบบ ลดอัตราการเรียนออกจากโรงเรียนกลางคันให้เป็นศูนย์ (Zero Dropout) ผ่านระบบติดตามที่แม่นยำ

๑๒.๒ เชิงคุณภาพ สถานศึกษามีระบบการบริหารจัดการที่คล่องตัวสูง ผู้เรียนมีสมรรถนะศตวรรษที่ ๒๑ มีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และครูสามารถเปลี่ยนบทบาทเป็น "โค้ชการเรียนรู้" ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน

๑.วัสดุอุปกรณ์การ เรียนรู้กิจกรรม อบรม/พัฒนา	วัสดุ	กระดาน บอร์ด เอกสารประกอบ	๓,๕๐๐	๓,๕๐๐
รวมเป็นเงิน ...				๓,๕๐๐

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
อัตราการหลุดออกจากระบบ การศึกษา (Zero Dropout)	การติดตามรายบุคคลแบบ Real- time	ระบบ BTH+

(ลงชื่อ) ณิชฐิตา มุทรพัฒน์ ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวณิชฐิตา มุทรพัฒน์)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
การพัฒนาทักษะทางภาษา (ภาษาไทย) ระดับปฐมวัย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวศวิตา กวานปรัชชา ตำแหน่งครู

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา

"บัตรคำวิเศษ ๓ มิติ (Magic Vocab Cards) เพื่อพัฒนาลังคำศัพท์พื้นฐานและสมรรถนะการคิดขั้นสูง
สำหรับเด็กปฐมวัย

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ (มิถุนายน – ตุลาคม ๒๕๖๙)

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้ว
นำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ☐ ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ☐ ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ☒ ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง
เรียนรู้ ต่างๆ
- ☐ ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ☐ ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ☐ ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

จากการประเมินทักษะทางภาษาของเด็กชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) พบว่า เด็กยังสับสนในการจับคู่เสียงพยัญชนะต้นกับรูปตัวอักษร และการจดจำคำศัพท์พื้นฐานในชีวิตประจำวันยังทำได้จำกัด เนื่องจากการใช้บัตรคำแบบเดิมที่เป็นภาพนิ่ง ๒ มิติทั่วไป ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กวัยนี้ได้ นานพอ และไม่ได้กระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการคิดขั้นสูงหรือการลงมือทำด้วยตนเอง เพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายของโรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ในฐานะสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมที่มุ่งเน้น "สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน" และ "สมรรถนะการคิดขั้นสูง" ผู้จัดทำจึงได้คิดค้น "บัตรคำวิเศษ ๓ มิติ (Magic Vocab Cards)" ซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ทำมือที่มีกลไกดึง-หมุน-เปิดปิด (Interactive Pop-up) ร่วมกับการออกแบบพื้นผิวสัมผัสที่แตกต่าง เพื่อให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Multisensory Approach) ในการจดจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยอย่างเป็นรูปธรรม สนุกสนาน และเข้าถึงง่ายสำหรับเด็กทุกคนอย่างเท่าเทียม

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำและบอกความหมายของคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยของเด็กชั้นอนุบาล ๓
2. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการคิดขั้นสูง (การจำแนก การจัดหมวดหมู่ และการคิดสร้างสรรค์) ผ่านกิจกรรมฐานบัตรคำ
3. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยที่มีปฏิสัมพันธ์และกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของเด็กปฐมวัย

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

- กลุ่มเป้าหมาย: เด็กนักเรียนชาย-หญิง ชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๓๔ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

1. แนวคิดการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Multisensory Approach): การเรียนรู้ผ่านการมองเห็น การฟังเสียง และการสัมผัสพื้นผิวอักษร เพื่อช่วยให้สมองจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น
2. ทฤษฎีการพัฒนาการของเพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development): เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ สื่อจึงต้องมีกลไกขยับได้ (Interactive)
3. การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning): เปลี่ยนการท่องจำบัตรคำให้เป็นเกมจำแนกและจัดหมวดหมู่คำศัพท์

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

1. **ขั้นศึกษาและวางแผน (Plan):** คัดเลือกคำศัพท์พื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น หมวดร่างกาย หมวดสัตว์ หมวดของใช้ หมวดอาหารในท้องถิ่น) จำนวน ๕๐ คำ
2. **ขั้นสร้างนวัตกรรม (Do):** ออกแบบและผลิตบัตรคำขนาดใหญ่ (A๕) โดยแต่ละใบจะมี ๓ องค์ประกอบหลัก คือ:
 - **ด้านหน้า:** ตัวอักษรพยัญชนะต้นทำจากวัสดุหยาบ (เช่น ผ้ากระสอบ โฟมยาง) ให้เด็กใช้นิ้วลากตามรอย
 - **ตรงกลาง:** กลไก Pop-up หรือแถบดึง (Pull-tab) เช่น ดึงแล้วภาพสัตว์โผล่ออกมา หรือหมุนแล้วเปลี่ยนสีภาพได้
 - **ด้านหลัง:** ปริศนาคำทายสั้น ๆ เพื่อให้เด็กฝึกคิดเชื่อมโยง
3. **ขั้นทดลองใช้และประเมิน (Check):** นำบัตรคำไปใช้ในกิจกรรมวงกลม (Circle Time) และกิจกรรมเกมการศึกษา สังเกตการมีส่วนร่วมและการจดจำคำศัพท์ของเด็ก
4. **ขั้นปรับปรุงและขยายผล (Act):** ปรับปรุงความแข็งแรงของกลไกบัตรคำ และแบ่งปันไฟล์แบบร่างให้ครูเครือข่ายปฐมวัยนำไปปรับใช้

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	ชุดบัตรคำพิเศษ ๓ มิติ (Magic Vocab Cards): บัตรคำศัพท์พื้นฐาน ๔ หมวด (รวม ๒๔๒ คำ)
๒	กระดานแยกหมวดหมู่แสนสนุก (Sorting Board): กระดานสำหรับให้เด็กนำบัตรคำไปเสียบจัดหมวดหมู่ (เช่น หมวดกินได้/กินไม่ได้) เพื่อฝึกการคิดขั้นสูง
๓	แบบประเมินความสามารถในการรู้คำศัพท์และทักษะการคิด ของเด็กปฐมวัย

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เติบโตปริมาณ

- เด็กชั้นอนุบาล ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๕ สามารถบอกคำศัพท์และจับคู่พยัญชนะต้นจากบัตรคำได้ถูกต้องตามเกณฑ์
- ได้ชุดบัตรคำศัพท์พื้นฐาน ๓ มิติ พร้อมกระดานกิจกรรม จำนวน ๒ ชุดประจำห้องเรียน

๑๒.๒ เติบโตคุณภาพ

- เด็กปฐมวัยเกิดทักษะการสังเกต การคิดจำแนกประเภท และสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านการสัมผัสและขยับสื่อด้วยตนเอง

- ครุมีนวัตกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ที่มีประสิทธิภาพสูงและทำได้เองจากวัสดุในท้องถิ่น

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑	ค่าวัสดุ	กระดาษการ์ดขาวหนา ๓๐๐ แกรม, สติกเกอร์ใสเคลือบบัตร	๑ ชุด	๔๐๐
๒	ค่าวัสดุ	อุปกรณ์ทำกลไกและพื้นผิว (ตาไก่หมุน, แผ่นโฟมยางกาวสองหน้าหนา)	๑ ชุด	๓๕๐
๓	ค่าใช้สอย	ค่าพิมพ์ภาพสีคำศัพท์และพยัญชนะประกอบบัตรคำ	๕๐ แผ่น	๒๕๐
รวมเป็นเงิน ...				๑,๐๐๐ บาท

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. ความถูกต้องในการออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์พื้นฐาน	การทดสอบรายบุคคล (ให้เด็กดูบัตรคำแล้วบอกคำศัพท์/ดิงกลไก)	แบบบันทึกคะแนนการรู้คำศัพท์พื้นฐาน
๒. สมรรถนะการคิดขั้นสูง (การคิดจำแนกและจัดหมวดหมู่)	การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเล่นเกมคัดแยกบัตรคำลงกระดานแยกหมวดหมู่	แบบประเมินทักษะการคิดจำแนกประเภทปฐมวัย
๓. พฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของเด็ก	การสังเกตความสนใจ ความกระตือรือร้น และการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

(ลงชื่อ) ศวิตา กวานปรัชชา ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวศวิตา กวานปรัชชา)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวช่อลัดดา บุญญา
๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การแก้ไขปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยเกมบิงโก
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม
- ☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
๕. ประเภทของนวัตกรรม
- ☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร
- ☒ ๐๒ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- ☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ๐๔ นวัตกรรมการบริหารจัดการ
- ☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ
- ☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ
- ☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ แต่จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ยังมีปัญหาในการจดจำและเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม “เกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ” เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบเกมที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

๓. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไททอง) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
จำนวน ๒๖ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม สนุกสนาน และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น รวมถึงใช้แนวคิดการเสริมแรงทางบวก เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ผู้เรียน
๒. ศึกษาหลักสูตรและเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๓. ออกแบบและสร้างสื่อเกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๔. ทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม
๕. นำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
๖. ประเมินผลและสรุปผลการใช้นวัตกรรม

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	บัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๒	เกมบิงโกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๓	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑๒.๑ เติบโตปริมาณ
 - นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ๑๒.๒ เติบโตคุณภาพ
 - นักเรียนมีความสนุกสนาน กล้าแสดงออก และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑	จัดทำสื่อเกมบิงโก	กระดาษการ์ดสี A๔	๕ รีม	๖๐๐ บาท
๒		เครื่องเคลือบบัตร	๑ เครื่อง	๘๕๐ บาท
๓		แผ่นเคลือบบัตร A๔	๒ แพ็ค	๓๖๐ บาท

๔		กรรไกร	๒ อัน	๙๐ บาท
๕		คัตเตอร์	๒ อัน	๑๐๐ บาท
๖		ไม้บรรทัดเหล็ก	๒ อัน	๘๐ บาท
๗		กล่องพลาสติกเก็บอุปกรณ์	๒ อัน	๒๔๐ บาท
๘		ปากกาเมจิก	๑ ชุด	๑๕๐ บาท
๙		สติ๊กเกอร์วงกลม๑๐สำหรับมาร์กบิงโก	๕ แพ็ค	๒๐๐ บาท
๑๐		หมึกพิมพ์สี	๑ ชุด	๖๕๐ บาท
๑๑		ซองซีปใส่บัตรบิงโก	๑ แพ็ค	๘๐ บาท
๑๒		กระดาษสติ๊กเกอร์สำหรับพิมพ์คำศัพท์	๒ แพ็ค	๑๐๐ บาท
รวมเป็นเงิน				๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบ
นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม

(ลงชื่อ) ช่อลัดดา ปุญญา ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวช่อลัดดา ปุญญา)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวกิตติมา บุญจริง

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา แบบฝึกทักษะอ่านจับใจความจากนิทาน Storybook

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑ ปีการศึกษา

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

☐ ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

☐ ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

☐ ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

☒ ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ ต่างๆ

☐ ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

☐ ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

☐ ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

☐ ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

สภาพปัญหาของผู้เรียนด้านภาษาไทย ยังพบปัญหาอย่างมากในการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหา โดยใช้อ่านจับใจความ เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจถึงการอ่านจับใจความ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการอ่านจับใจความที่เข้าใจเท่าที่ควร เนื่องมาจากบริบทของสิ่งแวดล้อม การเข้าถึงสื่อหรือเทคโนโลยีของผู้เรียนค่อนข้างไม่ครอบคลุม จึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ต่อผู้เรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ดังนั้นเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการแนวคิดเชิงคำนวณที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงใช้วิธีการประยุกต์จากเทคโนโลยีด้วยแบบการ ใช้ AI จัดทำนิทานจาก Storybook และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ซึ่งนวัตกรรมที่นำมาปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้อ่านจับใจความ ควรมีลักษณะเร้าความสนใจของผู้เรียนท้าทายความสามารถ เข้าใจง่าย มีภาพ วางรูปแบบสวยงามและสามารถฝึกอ่านได้ด้วยตนเองในทุกที่ ทุกเวลา

อันจะส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความและประยุกต์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งนิทาน AI จาก Storybook มีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เพราะเป็นสื่อการสอนที่ช่วยลดภาระของครู ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะให้ดีขึ้น รวมทั้งเป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากเรียนบทเรียนแล้ว ตลอดจนนักเรียนสามารถฝึกฝนการอ่านจับใจความได้เต็มที่นอกเหนือจากที่เรียนในเวลาเรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นความพัฒนาในการอ่านจับใจความของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะได้ดี ทุกเวลาจากเทคโนโลยีซึ่งทำให้งิจกรรมน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทยสามารถอ่านจับใจความจากนิทาน ผ่าน Storybook ได้

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

วิธีการประยุกต์จากเทคโนโลยีด้วยแบบการ ใช้ AI จัดทำนิทานจาก Storybook และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ซึ่งนวัตกรรมที่นำมาปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้การอ่านจับใจความ

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑๐.๑ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๗ ในเรื่องของมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของเนื้อหาวิชาภาษาไทย

๑๐.๒ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้มีสมรรถนะที่จำเป็น สำหรับศตวรรษที่ ๒๑

๑๐.๓ ให้คุณครูในโรงเรียนที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง ในเนื้อหา กิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบทดสอบ พร้อมทั้งเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

๑๐.๔ ครูผู้สอนนำกิจกรรมมาปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของคุณครูที่มีความเชี่ยวชาญ

๑๐.๕ ครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบ และแบบบันทึกการปฏิบัติกิจกรรม โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบทดสอบด้วยค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ด้วยผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๑๐.๖ นำแบบทดสอบทดลองและกิจกรรมที่ออกแบบใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่เคยเรียนการอ่านจับใจความจากนิทาน Storybook มาปรับปรุงแบบทดสอบอีกครั้ง

๑๐.๗ จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านจับใจความจากนิทาน Storybook ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๙

๑๐.๘ สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนและผู้ปกครองในการจัดการเรียนการสอนเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นกว่าเดิม

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑ คอมพิวเตอร์	ใช้คอมพิวเตอร์สร้างนิทาน Storybook
๒ กระดาษ	พิมพ์นิทานเป็นรูปแบบกระดาษให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เติบโตปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ผ่าน Storybook ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๑๒.๒ เติบโตคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ ผ่าน Storybook เกิดความรู้และความเข้าใจ ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑ กระดาษ A๔		๖๘๕	๑ ลัง	๖๘๕
รวมเป็นเงิน				๖๘๕

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทยสามารถอ่าน	- ทดสอบการอ่านออกเสียง - แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความจากนิทาน Storybook	- แบบประเมินการอ่านจับใจความ - แบบประเมินการทำแบบฝึกทักษะ

จับใจความจากนิทาน ผ่าน Storybook ได้		
๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) จำนวน ๒๗ คน ที่เรียนใน รายวิชาภาษาไทยมีมารยาทในการอ่าน	สังเกตพฤติกรรมการอ่าน	แบบประเมินการอ่านจับใจความ จากนิทาน Storybook

(ลงชื่อ) กิติมา บุญจริง ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวกิติมา บุญจริง)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางพรยุภา รักษาศรี
๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำที่ประสมสระเสียงสั้นด้วย
กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้ นวัตกรรมบัตรคำของหนูคุณครูพาอ่าน วิชา
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม
- ☒ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้ว
นำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่
๕. ประเภทของนวัตกรรม
- ☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร
- ☒ ๐๒ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- ☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ๐๔ นวัตกรรมการบริหารจัดการ
- ☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ
- ☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ
- ☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ในสภาวะปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนเรื่อง การอ่านสะกดคำที่ประสมสระเสียงสั้น ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนท่าไห(ไทรทอง) ยังไม่บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จากที่ได้ทำการสอนและ
ประเมินการอ่านเขียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้วิชาภาษาไทย พบว่านักเรียนหลายคนมีปัญหาการอ่านออก
เสียงประสมสระเสียงสั้น ทำให้คุณครูผู้สอน มีความสนใจในการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน
สะกดคำที่ประสมสระเสียงสั้นด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้ นวัตกรรมบัตรคำ
ของหนูคุณครูพาอ่าน วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการอ่านสะกดคำที่ประสมสระเสียงสั้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้ถูกต้อง
๒. เพื่อส่งเสริมให้ครู นักเรียนและผู้ปกครองได้ร่วมกันทำกิจกรรมร่วมกัน

๓. เพื่อพัฒนาการอ่านให้สอดคล้องกับการทดสอบอ่านเขียน Rt ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไททอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๒๕ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม “บัตรคำของหนูคุณครูพาอ่าน” ได้พัฒนาขึ้นโดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้แนวคิด Active Learning และทฤษฎีทางการศึกษาหลายด้าน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ สามารถอ่านสะกดคำที่ประสมสระเสียงสั้นได้อย่างถูกต้อง กล้าแสดงออก มีความสนุกในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ผู้เรียน
๒. ศึกษาหลักสูตรและเนื้อหาที่มีสระเสียงสั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๓. ออกแบบบัตรคำให้มีความน่าสนใจ น่าอ่าน
๔. ทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม
๕. นำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
๖. ประเมินผลและสรุปผลการใช้นวัตกรรม

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	บัตรคำ
๒	ประเป่าบัตรคำ
๓	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๑๒. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

๑๒.๑ เชิงปริมาณ

- นักเรียนร้อยละ ๘๐ สามารถอ่านคำที่มีสระเสียงสั้นได้
- นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวิชา ภาษาไทย เรื่อง การอ่านสระเสียงสั้น

๑๒.๒ เชิงคุณภาพ

- นักเรียน มีความรู้เรื่อง การอ่านสระเสียงสั้น ในระดับ ดี
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การอ่านสระเสียงสั้น ในระดับ ดี

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑	จัดทำบัตรคำ	กระดาษการ์ดสี A๔	๕ รีม	๖๐๐ บาท
๒		เครื่องเคลือบบัตร	๑ เครื่อง	๘๕๐ บาท
๓		แผ่นเคลือบบัตร A๔	๒ แพ็ก	๓๖๐ บาท
๔		กรรไกร	๒ อัน	๙๐ บาท
๕		คัตเตอร์	๒ อัน	๑๐๐ บาท
๖		ไม้บรรทัดเหล็ก	๒ อัน	๘๐ บาท
๗		กล่องพลาสติกเก็บอุปกรณ์	๒ อัน	๒๔๐ บาท
๘		ปากกาเมจิก	๑ ชุด	๑๕๐ บาท
๙		สติ๊กเกอร์วงกลม	๕ แพ็ก	๒๐๐ บาท
๑๐		หมึกพิมพ์สี	๑ ชุด	๖๕๐ บาท
๑๑		ซองซิปลิ่บบัตรคำ	๑ แพ็ก	๘๐ บาท
๑๒		กระดาษสติ๊กเกอร์สำหรับพิมพ์ คำศัพท์	๒ แพ็ก	๑๐๐ บาท
รวมเป็นเงิน				๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีสระ เสียงสั้นได้	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบการอ่าน
นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม

(ลงชื่อ) พรยูกา รักษาศรี ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางพรยูกา รักษาศรี)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๘
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางอุษา โคตรพัฒน์

รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทุกกลุ่มสาระ/รายวิชา

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนาการอ่าน การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการสอน ๕ ขั้น แบบ Brain-based Learning (BBL) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่ม ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☒ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร

☒ ๐๒ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี

☐ ๐๔ นวัตกรรมการบริหารจัดการ

☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ

☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ

☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ บางส่วนยังขาดทักษะในการอ่าน และการเขียนอยู่มาก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่ำกว่าเป้าหมาย ผู้จัดทำจึงตระหนักและได้หาแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะวิชาภาษาไทยซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนในวิชาอื่นๆ นักเรียนจำเป็นต้องอ่านออกเขียนได้ทุกคน และเพื่อให้สอดคล้องและเป็นไปตามนโยบายสำคัญของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในเรื่อง การอ่านออก เขียนได้

และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงได้ดำเนินกิจกรรมนี้เพื่อเป็นการแก้ไข และ พัฒนาการอ่านและการเขียนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อแก้ไขปัญหาให้นักเรียนให้สามารถอ่านออกเขียนได้
๒. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียน ให้มีคุณภาพสูงขึ้น
๓. เพื่อปลูกฝังนักเรียนให้มีนิสัยในการอ่าน

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

๘.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

๑) ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences)

ในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ การ์ดเนอร์ ได้เสนอว่าปัญญาของมนุษย์มีอยู่อย่างน้อย ๗ ด้าน คือ ด้านภาษา ด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านการเข้าใจตนเอง ต่อมาในปี พ.ศ. ๒๕๔๐ ได้เพิ่มเติมเข้ามาอีก ๑ ด้าน คือ ด้านธรรมชาติวิทยา เพื่อให้สามารถอธิบายได้ครอบคลุมมากขึ้น จึงสรุปได้ว่า พหุปัญญา ตามแนวคิดของการ์ดเนอร์ ในปัจจุบันมีปัญญาอยู่อย่างน้อย ๘ ด้านดังนี้

๑. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) คือ ความสามารถในการใช้ภาษารูปแบบต่างๆ ตั้งแต่ภาษาพื้นเมือง จนถึงภาษาอื่นๆ ด้วย สามารถรับรู้เข้าใจภาษา และสามารถสื่อภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ตามที่ต้องการ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น ก็มักเป็น กวี นักเขียน นักพูด นักหนังสือพิมพ์ ครู หน่วยงาน หรือนักการเมือง

๒. ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์(Logical-Mathematical Intelligence) คือ ความสามารถในการคิดแบบมีเหตุและผล การคิดเชิงนามธรรม การคิดคาดการณ์ และการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น ก็มักเป็น นักบัญชี นักสถิติ นักคณิตศาสตร์ นักวิจัย นักวิทยาศาสตร์ นักเขียนโปรแกรม หรือวิศวกร

๓. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) คือ ความสามารถในการรับรู้ทางสายตาได้ดี สามารถมองเห็นพื้นที่ รูปทรง ระยะทาง และตำแหน่ง อย่างสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน แล้วถ่ายทอด

แสดงออกอย่างกลมกลืน มีความไวต่อการรับรู้ในเรื่องทิศทาง สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น จะมีทั้งสายวิทย์ และสายศิลป์ สายวิทย์ ก็มักเป็น นักประดิษฐ์ วิศวกร ส่วนสายศิลป์ ก็มักเป็นศิลปินในแขนงต่างๆ เช่น จิตรกร วาดรูป ระบายสี เขียนการ์ตูน นักปั้น นักออกแบบ ช่างภาพ หรือสถาปนิก เป็นต้น

๔. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily Kinesthetic Intelligence) คือ

ความสามารถในการควบคุมและแสดงออกซึ่งความคิด ความรู้สึก โดยใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย รวมถึงความสามารถในการใช้มือประดิษฐ์ ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น มักจะเป็นนักกีฬา หรือไม่ก็ศิลปินในแขนง นักแสดง นักฟ้อน นักเต้น นักบัลเล่ย์ หรือนักแสดงกายกรรม

๕. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) คือ ความสามารถในการซึมซับ และเข้าถึงสุนทรียะทางดนตรี ทั้งการได้ยิน การรับรู้ การจดจำ และการแต่งเพลง สามารถจดจำจังหวะ ทำนอง และโครงสร้างทางดนตรีได้ดี และถ่ายทอดออกมาโดยการฮัมเพลง เคาะจังหวะ เล่นดนตรี และร้องเพลง สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น มักจะเป็นนักดนตรี นักประพันธ์เพลง หรือนักร้อง

๖. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) คือ ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น ทั้งด้านความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และเจตนาที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใน มีความไวในการสังเกต สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง สามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม สร้างมิตรภาพได้ง่าย เจรจา ต่อรอง ลดความขัดแย้ง สามารถจูงใจผู้อื่นได้ดี เป็นปัญญาด้านที่จำเป็นต้องมีอยู่ในทุกคน แต่สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น มักจะเป็นครูบาอาจารย์ ผู้ให้คำปรึกษา พนักงานขายตรง พนักงานต้อนรับ ประชาสัมพันธ์นักการเมือง หรือนักธุรกิจ

๗. ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) คือ ความสามารถในการรู้จักตระหนักรู้ในตนเอง สามารถเท่าทันตนเอง ควบคุมการแสดงออกอย่างเหมาะสมตามกาลเทศะ และสถานการณ์ รู้ว่าเมื่อไหร่ควรเผชิญหน้า เมื่อไหร่ควรหลีกเลี่ยง เมื่อไหร่ต้องขอความช่วยเหลือ มองภาพตนเองตามความเป็นจริง รู้ถึงจุดอ่อน หรือข้อบกพร่องของตนเอง ในขณะเดียวกันก็รู้ว่าตนมีจุดแข็ง หรือความสามารถในเรื่องใดมีความรู้เท่าทันอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความคาดหวัง ความปรารถนา และตัวตนของตนเองอย่างแท้จริง เป็นปัญญาด้านที่จำเป็นต้องมีอยู่ในทุกคนเช่นกัน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า และมีความสุข สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น มักจะเป็นนักคิด นักปรัชญา หรือนักวิจัย

๘. ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) คือ ความสามารถในการรู้จัก และเข้าใจธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง เข้าใจกฎเกณฑ์ ปรากฏการณ์ และการรังสรรค์ต่างๆ ของธรรมชาติ มีความไวในการสังเกต เพื่อคาดการณ์ความเป็นไปของธรรมชาติ มีความสามารถในการจัดจำแนก แยกแยะประเภทของสิ่งมีชีวิต ทั้งพืชและสัตว์ สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านนี้โดดเด่น มักจะเป็นนักธรรมชาติวิทยา นักวิทยาศาสตร์ นักวิจัย หรือนักสำรวจธรรมชาติทฤษฎีนี้ได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้มีประสิทธิภาพสูงสุดโดยเน้นความสำคัญใน ๓ เรื่องหลัก ดังนี้

๑. แต่ละคน ควรได้รับการส่งเสริมให้ใช้ปัญญาด้านที่ถนัด เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้

๒. ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ควรมีรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับปัญญาที่มีอยู่หลายด้าน

๓. ในการประเมินการเรียนรู้ ควรวัดจากเครื่องมือที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถครอบคลุมปัญญาในแต่ละด้าน

ทฤษฎีพหุปัญญา ของการ์ดเนอร์ ชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายทางปัญญาของมนุษย์ ซึ่งมีหลายด้าน หลายมุม แต่ละด้านก็มีความอิสระในการพัฒนาตัวของตัวเองให้เจริญงอกงาม ในขณะเดียวกันก็มีการบูรณาการเข้าด้วยกันเติมเต็มซึ่งกันและกัน แสดงออกเป็นเอกลักษณ์ทางปัญญาของมนุษย์แต่ละคน คนหนึ่งอาจเก่งเพียงด้านเดียว หรือเก่งหลายด้าน หรืออาจไม่เก่งเลยสักด้าน แต่ที่ชัดเจน คือ แต่ละคนมักมีปัญหาในด้านใดด้านหนึ่งโดดเด่นกว่าเสมอ ไม่มีใครที่มีปัญหาทุกด้านเท่ากันหมด หรือไม่มีเลยสักด้านเดียว นับเป็นทฤษฎีที่ช่วยจุดประกายความหวัง เปิดกระบวนทัศน์ใหม่ในการศึกษาด้านสติปัญญาของมนุษย์สามารถนำมาประโยชน์

๒. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น โดยกระบวนการเรียนรู้จะไม่ใช่เพียงการฟังบรรยายจากครูหรืออาจารย์อย่างเดียว แต่ผู้เรียนจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม การอภิปราย การตั้งคำถาม การทดลอง การวิเคราะห์ปัญหา เป็นต้น

หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการถามคำถาม การให้ความคิดเห็น หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ

๒) การให้ผู้เรียนได้ทดลองและลงมือทำจริง จะช่วยพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

๓) การทำงานในกลุ่มหรือทีมช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

๔) กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ปัญหาและหาวิธีการแก้ไข

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลได้ดีขึ้น

๒) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้ง

๓) กิจกรรมที่น่าสนใจช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

๔) การทำงานร่วมกับผู้อื่นช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม

BBL (Brain Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้ ที่ใช้โครงสร้างและหน้าที่ของสมองเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยไม่สกัดกั้นการทำงานของสมอง แต่เป็นการส่งเสริมให้สมองได้ปฏิบัติหน้าที่ให้สมบูรณ์

BBL (Brain Based Learning) เป็นการ การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย เป็นการนำองค์ความรู้เรื่องสมองมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยมีที่มาจากศาสตร์การเรียนรู้ ๒ สาขา คือ

๑. ความรู้ทางประสาทวิทยา (Neurosciences) ซึ่งอธิบายที่มาของความคิดและจิตใจของมนุษย์ โดยเฉพาะในด้านที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ อันได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้ ความจำ ความ

เข้าใจ และความชำนาญ โดยผ่านทฤษฎีว่าด้วยการทำงานของสมองเป็นสำคัญ

๒.แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theories) ต่างๆ ที่อธิบายเกี่ยวกับการเรียนรู้ของสมองมนุษย์ และกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นและมีพัฒนาการอย่างไรการบูรณาการองค์ความรู้ทั้ง ๒ สาขาเข้าด้วยกัน ทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตั้งอยู่บนฐานของการพิจารณาว่าปัจจัยใดบ้างที่จะทำให้สมองมีการเปลี่ยนแปลงสมองมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเรียนการสอนแบบใดและอย่างไร ซึ่งทั้งหมดนี้นำไปสู่การจัดกิจกรรมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน การจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และที่สำคัญคือการออกแบบและใช้เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ต่างๆ โดยเน้นว่าต้องทำให้ผู้เรียนสนใจ เกิดการเรียนรู้ความเข้าใจ และการจดจำตามมา และนำไปสู่ความสามารถในการใช้เหตุผล เข้าใจความเชื่อมโยงสัมพันธ์ในทุกมิติของชีวิต

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning : BBL) คือ
กระบวนการสอน ๕ ขั้นตอน แบบ Brain-based Learning (BBL)

๑.๑อุ่นเครื่อง (Warm-up) เป็นกิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัว เตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้เนื้อหาต่อไป เพื่อกระตุ้นสมอง การWarm-up นั้นทำได้ ๓ วิธี คือ

- ๑) Brain Exercise
- ๒) การเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ (Rhythm) อาจมีเสียงเพลงและคำกลอนประกอบ
- ๓) ยืดเส้นยืดสาย (Stretching)

๑.๒ ชี้นำเสนอความรู้ (Present) นักเรียนทุกคนมีความต่างกัน มีประสบการณ์ มีพื้นฐานเฉพาะตัว ดังนั้น การสอนจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอความรู้ใหม่ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เช่น สื่อของจริง บัตรภาพ บัตรคำ บัตรตัวเลข ชาร์ตบทกลอน บทเพลง กระดานเคลื่อนที่ เป็นต้น

๑.๓ ชี้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน (Learn-Practice) เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทำ โดยลงมือทดลองใช้ความรู้ ด้วยกิจกรรมต่างๆ เช่น ฝึกทำโดยใช้สื่อจากมุมสื่อ BBL พานักเรียนไปดูของจริง สำรวจและบันทึกจากสิ่งที่พบเห็น ทำกิจกรรมจากใบงาน เช่น กิจกรรมตัดปะ เล่นเกมบิงโก ใช้อุปกรณ์เคาะลงบนข้อความ หรือคำศัพท์ ให้เด็กได้เคลื่อนไหว เช่น ลูกขี้จิ้งจอกเพื่อไปทำกิจกรรม และควรมีใบงานที่ให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ และคิดสร้างสรรค์ด้วยตัวเอง

๑.๔ ชี้นสรุปความรู้ (Summary) ต้องทำการสรุปความรู้ร่วมกับนักเรียน

๑.๕ ประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply) ถ้าเป็นไปได้และมีเวลา กระบวนการเรียนรู้ควรทำไปถึงขั้นให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ๆ ในขั้นนี้ โดยมากนักเรียนจะเริ่มนำความรู้ไปสร้าง (make) หรือผลิต (produce) ชิ้นงานใหม่ๆ

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning : BBL) คือ

- ๑) นักเรียนจะได้ฝึกการคิดอย่างมีระบบ
- ๒) ทำให้นักเรียนได้ลงมือทำ และเรียนรู้ด้วยตนเองจนสำเร็จ
- ๓) ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning : BBL) ไปประยุกต์ใช้ เป็นดังนี้

๑) **อุ่นเครื่อง (Warm-up)** : ครูเน้นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อกระตุ้นสมองซีกซ้าย ซีกขวา ให้ทำงานสัมพันธ์กัน ใช้เวลา ๕-๖ นาที

๒) **ขั้นนำเสนอความรู้**: ครูนำเสนอความรู้ แนะนำความรู้ โดยใช้บัตรคำ สื่อ PowerPoint หรือสื่อของจริง มาเป็นสื่อการสอน

๓) **ขั้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน** : นักเรียนทุกคนต้องทำการเรียนรู้ด้วยตนเองจนสำเร็จ จึงจะเรียกว่า “การเรียนรู้ที่แท้จริง”

๔) **ขั้นสรุปความรู้**: ครูจัดทำใบงานและหนังสือเรียนเพื่อฝึกฝนให้นักเรียนได้ลงมือทำ และสรุปความรู้ร่วมกัน

๕) **ประยุกต์ใช้ความรู้**: ครูนำกระบวนการเรียนรู้ ให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ๆ เช่น การทำหนังสือเล่มเล็ก

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงานโดยสรุป
ขั้นที่ ๑ อุ่นเครื่อง (Warm-up)	ครูเน้นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อกระตุ้นสมองซีกซ้าย ซีกขวาให้ทำงานสัมพันธ์กัน ใช้เวลา ๕-๖ นาที
ขั้นที่ ๒ ขั้นนำเสนอความรู้	ครูนำเสนอความรู้ แนะนำความรู้ โดยใช้บัตรคำ หรือสื่อของจริง มาเป็นสื่อการสอน
ขั้นที่ ๓ ขั้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน	นักเรียนทุกคนต้องทำการเรียนรู้ด้วยตนเองจนสำเร็จ จึงจะเรียกว่า “การเรียนรู้ที่แท้จริง”
ขั้นที่ ๔ ขั้นสรุปความรู้	ครูจัดทำใบงานและหนังสือเรียนเพื่อฝึกฝนให้นักเรียนได้ลงมือทำ และสรุปความรู้ร่วมกัน
ขั้นที่ ๕ ขั้นสรุปความรู้	ครูนำกระบวนการเรียนรู้ ให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ๆ เช่น การทำหนังสือเล่มเล็ก

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	แผนการจัดการเรียนรู้
๒	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
๓	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เจริญปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้

๑๒.๒ เจริญคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑. การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อ การเรียนรู้, เอกสาร ประกอบการ จัดการเรียนการ สอนด้วย นวัตกรรมและ แบบทดสอบ ในการวัดและ ประเมินผล การจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุในการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	๓,๕๐๐	๓,๕๐๐
รวมเป็นเงิน ...				๓,๕๐๐

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่ คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้	สำรวจ	แบบสำรวจ
๒. ประถมศึกษาปีที่ ๒ ปี การศึกษา ๒๕๖๘ มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็น	สำรวจ	แบบสำรวจ

ร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมี ประสิทธิภาพ		
---	--	--

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวอุษา โคตรพัฒน์)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางสาวอนุดิดา ชูคำ

รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ทุกกลุ่มสาระ/รายวิชา

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา

๔๘ เสริมสร้างทักษะอ่านเขียน โดยใช้รูปแบบ WPAR Model

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่ม ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☒ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร

☒ ๐๒ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี

☐ ๐๔ นวัตกรรมบริหารจัดการ

☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ

☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ

☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

เนื่องจากนักเรียนโรงเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ บางส่วนยังขาดทักษะในการอ่าน และการเขียนอยู่มาก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่น ๆ ต่ำกว่าเป้าหมาย ผู้จัดทำจึงตระหนักและได้หาแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะวิชาภาษาไทยซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนในวิชาอื่นๆ นักเรียนจำเป็นต้องอ่านออกเขียนได้ทุกคน และเพื่อให้สอดคล้องและเป็นไปตามนโยบายสำคัญของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในเรื่อง การอ่านออกเขียนได้และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงได้ดำเนินกิจกรรมนี้เพื่อเป็นการแก้ไข และ พัฒนาการอ่านและการเขียนให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อแก้ไขปัญหาให้นักเรียนที่สามารถอ่านออกเขียนได้
๒. เพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียน ให้มีคุณภาพสูงขึ้น
๓. เพื่อปลูกฝังนักเรียนให้มีความสุขในการอ่าน

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

๘.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้

๘.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบ WPAR Model (What, Practice, Action, Reflect) มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนผ่านแนวคิดและทฤษฎีที่มีพื้นฐานจากการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม การสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์จริง และการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ WPAR Model (What, Practice, Action, Reflect) เป็นกรอบการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้ การสร้างความเข้าใจในแนวคิดหลัก การสร้างสรรค์ผลงาน และการตรวจสอบผล ซึ่งเป็นหลักการที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมนี้โดยเฉพาะ การเรียนรู้แบบ WPAR Model จะช่วยให้การเรียนรู้ไม่ใช่แค่การท่องจำ แต่เน้นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลต่าง ๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ และการตรวจสอบผลลัพธ์จากการเรียนรู้เพื่อให้อ่านและปรับปรุงและพัฒนาตนเองได้ต่อไป การพัฒนานวัตกรรมนี้จึงได้รับการออกแบบโดยอิงจากหลักการและทฤษฎีเหล่านี้ เพื่อให้การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีความหมายมากยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุก ๆ ด้าน

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

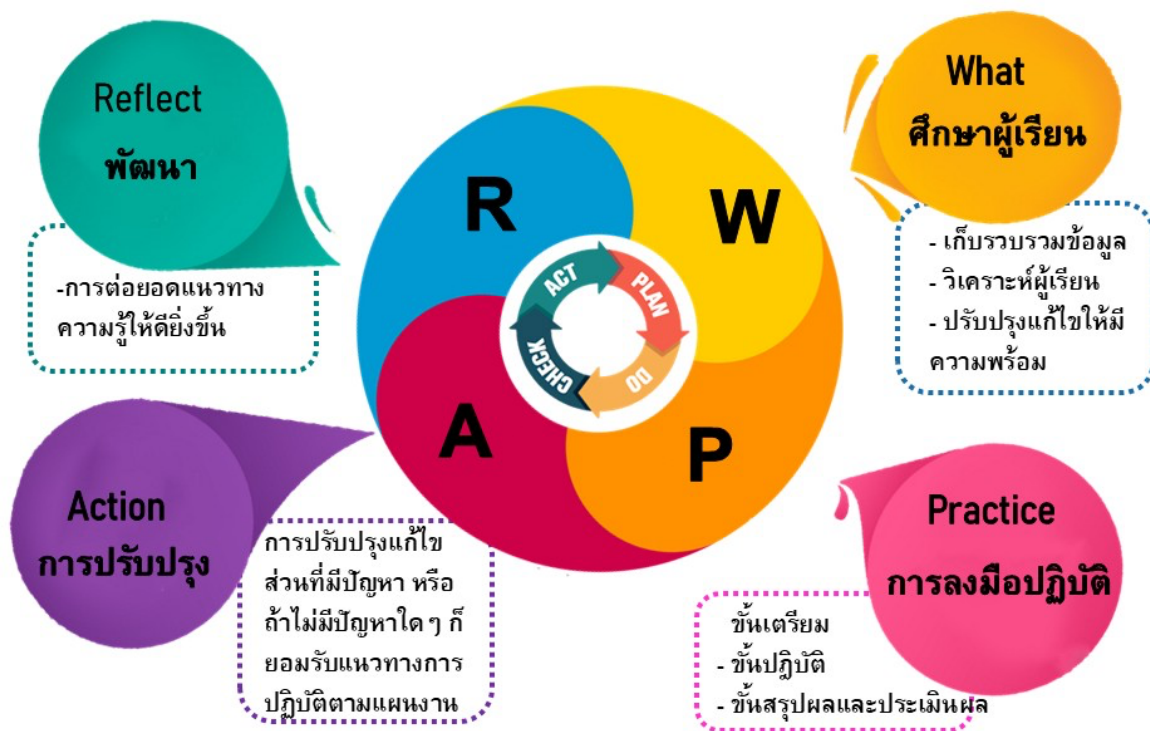
กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงานโดยสรุป
๑. What ขั้นศึกษาผู้เรียน	- นักเรียนรู้อะไรและควรรู้อะไร/ประเมินผู้เรียนก่อนเรียน
๒. Practice การลงมือปฏิบัติ	๔ ส เสริมสร้างทักษะอ่าน

	- ส สะกดคำแม่นยำ โดยการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงสะกดคำและเขียนลงในสมุด ก่อนเริ่ม เรียนวิชาภาษาไทยทุกวัน - ส สลับอ่านสลับเขียน โดยการให้นักเรียนได้ฝึกอ่านนิทาน ข่าว เพลง บทร้อยกรอง บทความหรือเรื่องราวต่างๆจากสื่อทั้งในบทเรียนและนอกบทเรียน แล้วฝึกเขียนคำศัพท์จากเรื่องที่อ่าน ฝึกแต่งประโยค ฝึกแต่งนิทานและคัดลายมือ - ส สนใจใฝ่เรียนรู้ โดยการให้นักเรียนทำบันทึกรักการอ่านสัปดาห์ละ ๒ เรื่อง บันทึกการอ่านนอกเวลาสัปดาห์ละ ๒ เรื่องตามความสนใจของนักเรียน แล้วส่งให้ครูตรวจ - ส สอนเสริมอ่าน โดยการคัดกรองนักเรียนที่ยังขาดทักษะการอ่านมาสอนซ่อมเสริมในช่วงเวลาและหลังเลิกเรียน
๓. Action การปรับปรุง	- นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไข
๔. Reflect พัฒนา	- ตรวจสอบกิจกรรมที่ควรปรับปรุง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรม “๔ส เสริมสร้างทักษะอ่านเขียน โดยใช้รูปแบบ WPAR Model ” มีแนวทางดังต่อไปนี้

WPAR Model 4 ส เสริมสร้างทักษะอ่านเขียน



๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	แผนการจัดการเรียนรู้
๒	สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
๓	แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๒.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ จำนวน ๒๘ คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็นร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑. การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อ การเรียนรู้, เอกสาร ประกอบการ จัดการเรียนการ สอนด้วย นวัตกรรมและ แบบทดสอบ ในการวัดและ ประเมินผล การจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุในการ จัดทำสื่อการเรียนรู้	๓,๕๐๐	๓,๕๐๐
รวมเป็นเงิน ...				๓,๕๐๐

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่นๆได้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่ คาดหวังหลังจากการใช้การเรียนรู้	สำรวจ	แบบสำรวจ
๒. ประถมศึกษาปีที่ ๓ ปี การศึกษา ๒๕๖๔ มีความรู้	สำรวจ	แบบสำรวจ

ความเข้าใจ และทักษะการเรียนรู้ ในเรื่องการอ่านการเขียน คิดเป็น ร้อยละ ๗๐ ของนักเรียนทั้งหมด และสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมี ประสิทธิภาพ		
--	--	--

(ลงชื่อ) อนุธิดา ชูคำ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวอนุธิดา ชูคำ)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวโสภารัตน์ เอี่ยมสุข

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๙ ถึง ๓๑ มีนาคม ๒๕๗๐

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร

☐ ๐๒ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี

☐ ๐๔ นวัตกรรมบริหารจัดการ

☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ

☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ

☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยัง กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ในด้านการออกเสียง คืออ่านออกเสียง ระบุตัวอักษรและเรียงตัวอักษรของภาษาอังกฤษและภาษาไทยสะกดคำ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ, ๒๕๕๑: ๑-๓)

อย่างไรก็ตาม คนไทยนั้นมีปัญหามากมายในการออกเสียงภาษาอังกฤษ เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างระบบเสียงภาษาอังกฤษกับระบบเสียงภาษาไทย ดังนั้นการที่จะให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องใกล้เคียงกับเจ้าของภาษาและป้องกันมิให้ผู้เรียนออกเสียงผิดจึงควรสร้าง พื้นฐานและปลูกฝังลักษณะนิสัยใน

การออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจนตั้งแต่เด็กในระยะเริ่มต้นหรือ ประถมศึกษา(จิรนนท์ เมฆวงษ์, ๒๕๔๗ : ๒) ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ คือการอ่านออกเสียง สะกดคำ(Phonics) เป็นหลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียง ของตัวอักษรต่างๆและออกเสียงเหล่านั้นให้ได้อย่างถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ เช่น คำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว“c”จากเสียงของมันคือเสียง“” ตัว“a” เป็นเสียง“แอะ” และตัว“t” เป็นเสียง“ท” และผสมเสียงกันเป็น “ค-แอะ-ท แคท” (ดวงใจ ตั้งสง่า, ๒๕๕๕-๒๕๕๖)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าจึงออกแบบสื่อนวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds เพื่อแก้ปัญหาการอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ และพัฒนานักเรียนให้มีพื้นฐานด้านการอ่านและพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาการทักษะอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) จำนวน ๒๘ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)

Phonics คือกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเสียง (phonemes) และตัวอักษร (graphemes) เพื่อให้ นักเรียนสามารถถอดรหัสคำอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง โดยมีแนวทางหลักในการสอน ดังนี้

- Synthetic Phonics: การสอนให้นักเรียนรวมเสียงของพยัญชนะและสระเป็นคำ
- Analytic Phonics: การให้ผู้เรียนวิเคราะห์คำที่รู้จักเพื่อค้นหาเสียงที่ซ่อนอยู่
- Embedded Phonics: การสอดแทรกโฟนิกส์ไว้ในกิจกรรมอ่านเขียนอื่น ๆ

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget)

เพียเจต์เสนอว่า เด็กช่วงวัยประถมศึกษาอยู่ในระยะพัฒนาการ “รูปธรรมเชิงปฏิบัติ” (Concrete Operational Stage) ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือสามารถเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ดังนั้น แบบฝึกควรออกแบบ ให้ผู้เรียนสามารถมองเห็น จับต้อง และมีปฏิสัมพันธ์กับเสียงและคำได้ เช่น การใช้บัตรคำ ภาพประกอบ หรือ กิจกรรมที่ลงมือทำจริง

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Howard Gardner

ผู้เรียนมีรูปแบบความถนัดต่างกัน แบบฝึกจึงควรหลากหลาย เช่น

- ด้านภาษา: การอ่านและการพูด
- ด้านดนตรี: การใช้เพลงโฟนิกส์
- ด้านการเคลื่อนไหว: เกมการออกเสียงประกอบท่าทาง

การออกแบบที่ตอบสนองพหุปัญญานี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น

แบบฝึกจึงเน้นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การจับคู่คำ การเล่นเกมสะกดคำ การร้องเพลงโฟนิกส์ หรือ บทบาทสมมติ เพื่อให้การเรียนรู้สนุกและเกิดการจดจำที่ยั่งยืน

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๑
๒. ศึกษาการเรียนการสอนแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics)
๓. วิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนก่อนสร้างนวัตกรรม
๔. ออกแบบแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds
๕. ดำเนินการใช้นวัตกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
๖. ทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds
๗. สรุปผลการพัฒนาการอ่านออกเสียงสะกดคำ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds
๘. พัฒนานวัตกรรมต่อไปให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละบุคคลมากที่สุด

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	แผนการจัดการเรียนรู้
๒	คู่มือการใช้นวัตกรรม
๓	แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เจริญปริมาณ

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านท่าไทร(หนอง) จำนวน ๒๘ คน

๑๒.๒ เจริญคุณภาพ

๑. นักเรียนทุกคนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษ
๒. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑. การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการทำสื่อการเรียนรู้ , เอกสารประกอบการจัดการ เรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, แบบฝึกทักษะ Short Vowel Sounds	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กระดาษ เคลือบ กรรไกร หนีบ เครื่องถ่ายเอกสาร	๑ ชุด	๓,๕๐๐
รวมเป็นเงิน ...				๓,๕๐๐

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนทุกคนสามารถอ่านออก เสียงสะกดคำภาษาอังกฤษ	การทดสอบ	แบบทดสอบ
นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ	การประเมิน	แบบประเมิน

(ลงชื่อ) โสภาวรรณ เอี่ยมสุข ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวโสภาวรรณ เอี่ยมสุข)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไผ่(ไผทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๔
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวจรรยาลักษณ์ ศิริปี
๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา “ข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าสมุนไพรเพื่อสุขภาพ”
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๔ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๕

๔. ประเภทของนวัตกรรม

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

๕. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

กล้วยน้ำว้าเป็นผลไม้ที่มีอยู่มากในท้องถิ่นของประเทศไทย มีคุณค่าทางโภชนาการสูง อุดมไปด้วยวิตามิน แร่ธาตุ และใยอาหาร แต่กล้วยน้ำว้ามีอายุการเก็บรักษาสั้น หากจำหน่ายไม่ทันอาจเกิดการเน่าเสีย ทำให้เกษตรกรขาดรายได้

ดังนั้น นักเรียนจึงได้คิดค้นนวัตกรรม “ข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าสมุนไพรเพื่อสุขภาพ” โดยนำกล้วยน้ำว้ามาแปรรูปเป็นข้าวเกรียบที่มีรสชาติอร่อย รับประทานง่าย และสามารถเก็บรักษาได้นานขึ้น พร้อมทั้งเพิ่มมูลค่าด้วยการผสมสมุนไพรไทย เช่น งาดำ ใบเตย หรือฟักทอง เพื่อเพิ่มคุณค่าทางอาหารและสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ การดำเนินงานครั้งนี้ยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การวางแผน และการใช้ทรัพยากรในชุมชนอย่างคุ้มค่า ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง พร้อมทั้งสามารถต่อยอดเป็นอาชีพหรือรายได้เสริมในอนาคตได้อีกด้วย

๖. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อศึกษาวิธีการแปรรูปกล้วยน้ำว้าเป็นข้าวเกรียบ

2. เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับกล้วยน้ำว้าในท้องถิ่น
3. เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพและการทำงานร่วมกันของนักเรียน
4. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารว่างที่มีคุณค่าทางโภชนาการ
5. เพื่อส่งเสริมการใช้วัตถุดิบในชุมชนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๗. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ **ทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing)** นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา นวัตกรรม “ข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าสมุนไพรเพื่อสุขภาพ” เกิดจากแนวคิดการนำผลผลิตทางการเกษตรในท้องถิ่นมาแปรรูปเพื่อเพิ่มมูลค่า โดยพัฒนาเป็นอาหารว่างที่มีรสชาติอร่อย กรอบ สะอาด และมีคุณค่าทางโภชนาการ

นักเรียนได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่น โดยการผสมสมุนไพรและวัตถุดิบธรรมชาติ เช่น

- งาดำ เพิ่มแคลเซียมและคุณค่าทางอาหาร
- ใบเตย เพิ่มกลิ่นหอม
- ฟักทอง เพิ่มสีส้มและวิตามิน

รวมถึงมีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สวยงาม สะอาด และเหมาะสำหรับการจำหน่าย

๙. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาปัญหาและความต้องการ

สำรวจปัญหาเกี่ยวกับกล้วยน้ำว้าในชุมชน เช่น ผลผลิตล้นตลาด ราคาตกต่ำ หรือกล้วยสุกเน่าเสียง่าย จากนั้นศึกษาความต้องการของผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อาหารว่าง เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของตลาด

๒. ศึกษาข้อมูลและวางแผน

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับการแปรรูปอาหาร การทำข้าวเกรียบ สูตรส่วนผสม คุณค่าทางโภชนาการ และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ พร้อมวางแผนการดำเนินงาน กำหนดวัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และระยะเวลาในการดำเนินงาน

๓. ออกแบบนวัตกรรม

ออกแบบผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าให้มีความโดดเด่น เช่น

- เลือกส่วนผสมที่เหมาะสม
- เพิ่มสมุนไพรหรือวัตถุดิบท้องถิ่น
- กำหนดรสชาติและรูปร่าง
- ออกแบบบรรจุภัณฑ์

- กำหนดตราสินค้า (Brand)

๔. สร้างต้นแบบ (Prototype)

ทดลองผลิตข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าตามสูตรที่กำหนด โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ๑.เตรียมกล้วยน้ำว้าสุก
- ๒.บดกล้วยให้ละเอียด
- ๓.ผสมแป้งและส่วนผสมต่าง ๆ
- ๔.นึ่งส่วนผสมให้สุก
- ๕.หั่นเป็นแผ่นบาง
- ๖.ตากแห้ง
- ๗.ทอดหรืออบให้กรอบ

๕. ทดสอบคุณภาพผลิตภัณฑ์

นำผลิตภัณฑ์ต้นแบบไปทดลองชิมและประเมินคุณภาพในด้านต่าง ๆ เช่น

1. รสชาติ
2. กลิ่น
3. สีสัมผัส
4. ความกรอบ
5. ความสะอาด
6. ความพึงพอใจของผู้บริโภค เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์

๖. ปรับปรุงและพัฒนา

นำผลการประเมินมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์ เช่น

1. ปรับสูตรส่วนผสม
2. เพิ่มรสชาติใหม่
3. ปรับขนาดและรูปทรง
4. พัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สวยงามและสะดวกต่อการใช้งาน

๗. ผลิตและเผยแพร่ผลงาน

ผลิตข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าในรูปแบบที่สมบูรณ์ พร้อมจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น

1. โปสเตอร์
2. แผ่นพับ
3. สื่อออนไลน์
4. การจัดนิทรรศการในโรงเรียน

๘. ประเมินผลและสรุปผล

ประเมินผลความสำเร็จของนวัตกรรมจาก

1. คุณภาพผลิตภัณฑ์
2. ความพึงพอใจของผู้บริโภค
3. การนำไปใช้ประโยชน์
4. ความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ

จากนั้นสรุปผลการดำเนินงาน พร้อมข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาในอนาคต
แผนผังขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม

ศึกษาปัญหาและความต้องการ



ศึกษาข้อมูลและวางแผน



ออกแบบนวัตกรรม



สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์



ทดสอบคุณภาพ



ปรับปรุงและพัฒนา



ผลิตและเผยแพร่ผลงาน



ประเมินผลและสรุปผล

๑๐. ผลการคิดค้น ทดลอง พัฒนา และหรือนำนวัตกรรมการศึกษาไปประยุกต์ใช้

๑๐.๑ ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อ นักเรียน

1. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรและการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติการทำข้าวเกรียบกล้วยน้ำว้าได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการ
3. นักเรียนมีทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
5. นักเรียนมีความรับผิดชอบ ความอดทน และมีวินัยในการทำงาน
6. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดเป็นอาชีพเสริมสร้างรายได้
7. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและเห็นคุณค่าของทรัพยากรในท้องถิ่น

๑๐.๒ ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อ ครู

1. ครูมีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)
2. ครูสามารถพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและท้องถิ่น
3. ครูมีทักษะในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน
4. ครูสามารถนำผลการดำเนินงานไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการงานอาชีพและรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง
5. ครูเกิดเครือข่ายความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานภายนอกในการส่งเสริมอาชีพให้แก่นักเรียน

๑๐.๓ ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อ สถานศึกษา

1. สถานศึกษามีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการของผู้เรียน
2. โรงเรียนมีผลงานและผลิตภัณฑ์ของนักเรียนที่สามารถนำไปจัดแสดงในกิจกรรมทางวิชาการและการแข่งขันต่าง ๆ
3. เกิดแหล่งเรียนรู้ด้านการแปรรูปผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรภายในโรงเรียน
4. โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนในด้านการส่งเสริมอาชีพและการพัฒนาทักษะผู้เรียน
5. เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. โรงเรียนมีแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น
7. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของสถานศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงและสร้างนวัตกรรม

๑๐.๔ ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อ ชุมชน

1. เพิ่มมูลค่าผลผลิตทางการเกษตร
2. ส่งเสริมการใช้วัตถุดิบในท้องถิ่น
3. สามารถต่อยอดเป็นสินค้าในชุมชนได้

๑๑. การขยายผล

- มีการจัดการสอนไปสู่ชั้นเรียนอื่นๆ ประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑และ๓

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางปฐมาวดี ศรีมาคำ

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกม "ตะลุยกิน ๓ ฤดู
พิชิตจำนวนเต็ม" เพื่อเสริมทักษะการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้ว
นำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร
- ☒ ๐๒ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
- ☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ๐๔ นวัตกรรมการบริหารจัดการ
- ☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ
- ☒ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ
- ☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการคิดขั้นสูง อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ พบว่า ผลการเรียนรู้ในเรื่อง "ระบบจำนวนเต็ม" ได้แก่ การบวก การลบ การ

คุณ และการหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยต่ำ ทั้งจากการประเมินผล ภายในและจากผลการสอบระดับชาติ ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้สำคัญถึงปัญหาความเข้าใจพื้นฐานเชิงนามธรรมของ นักเรียนในเนื้อหา

เมื่อวิเคราะห์เพิ่มเติมพบว่า นักเรียนมักมีความสับสนเกี่ยวกับเครื่องหมายบวกและลบในการ ดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ขาดความเข้าใจในมโนทัศน์เรื่องค่าสัมบูรณ์และการเคลื่อนที่บนเส้นจำนวน ขาด แรงจูงใจในการเรียน และมักเกิดความเครียดเมื่อต้องเรียนในรูปแบบบรรยายทั่วไป ส่งผลให้ไม่สามารถ เชื่อมโยงความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม "การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกม 'ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม' เพื่อเสริมทักษะการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม" สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๑ โดยใช้แนวทางของหลักสูตรฐานสมรรถนะ ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) และแนวคิด BBL (Brain-Based Learning) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การเล่น และความ สนุกสนาน สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน

บอร์ดเกม "ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม" ได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหาคณิตศาสตร์แทรกอยู่ในแต่ ละขั้นตอนของการเล่น โดยแบ่งธีมการเล่นจำลองสถานการณ์ท้าทายที่ส่งเสริมการบวก ลบ คูณ และหาร จำนวนเต็ม ผ่านช่องปกติที่จะต้องจั่วการ์ดโจทย์ระดับง่าย และช่อง Challenge (รูปดาว) ที่ต้องจั่วการ์ดโจทย์ ระดับปานกลาง-ยาก นอกจากนี้ยังมีช่องพิเศษจำลองฤดูกาลและอุปสรรคที่เพิ่มความตื่นเต้น เช่น ช่องน้ำก้าง (หยุดเดิน ๑ รอบ) ช่องพายุฤดูร้อน (ถอยหลัง ๒ ช่อง) ช่องสกีหิมะ (เดินหน้า ๓ ช่อง) ช่องร่มวิเศษ (สิทธิ์ข้าม คำถาม) ช่องพายุหิมะ (ถอยกลับจุดเริ่มต้น) และช่องน้ำแข็งใส (เดินหน้า ๑ ช่อง) กิจกรรมนี้ส่งเสริม กระบวนการคิดคำนวณและการทำงานร่วมกันเป็นทีม ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างไม่รู้สึกกดดัน ส่งผลให้เกิด ความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเรื่องจำนวนเต็มและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์อย่างยั่งยืน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อพัฒนาความเข้าใจเชิงมโนทัศน์และทักษะการดำเนินการทางคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนเต็ม ได้แก่ การบวก การลบ การคูณ และการหารจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไห (ไทรทอง)

๗.๒ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยกระบวนการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

๗.๓ เพื่อจูงใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกมที่สนุกสนาน และ ท้าทาย

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

๘.๑ กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๘.๒ ประชากร: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) จำนวนทั้งหมด ๑๘ คนที่กำลังเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

๘.๓ กลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) จำนวน ๑๘ คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ครูผู้จัดทำวิจัยขอในการจัดการเรียนการสอน และเป็นกลุ่มที่มีปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโครงสร้างจำนวนเต็มต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกม "ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม" มีพื้นฐานจากแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ ดังนี้:

๙.๑ หลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-Based Curriculum): มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม นวัตกรรมนี้เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ฝึกคิดวิเคราะห์ ฝึกแก้โจทย์ปัญหา และร่วมมือกันภายในกลุ่ม

๙.๒ แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning: เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการเล่นและการทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมมือกันคิดหาคำตอบ ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ยั่งยืน

๙.๓ แนวคิดการเรียนรู้ตามทฤษฎี BBL (Brain-Based Learning): การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เน้นการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยเกม การเคลื่อนไหว และการแข่งขันที่มีเป้าหมาย ช่วยลดความเครียดและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

๙.๔ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget: นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเริ่มก้าวเข้าสู่ขั้นการคิดแบบนามธรรม (Formal Operational Stage) การใช้บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้เหตุผลเชิงตรรกะกับเครื่องหมายและตัวเลขจำนวนเต็มผ่านสถานการณ์จำลองที่เห็นเป็นรูปธรรม

๙.๕ ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jerome Bruner: เน้นการเรียนรู้ผ่าน ๓ ขั้นตอน ได้แก่ การลงมือปฏิบัติจริง (Enactive) การใช้ภาพประกอบเชื่อมโยง (Iconic) และการใช้สัญลักษณ์แทนค่า (Symbolic) ซึ่งบอร์ดเกมนี้สะท้อนโครงสร้างทั้งสามได้อย่างชัดเจนผ่านการเดินหมาก ภาพฤดูกาล และสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์

๙.๖ ทฤษฎีการเสริมแรงของ B.F. Skinner: การใช้ระบบการให้รางวัลและการเสริมแรงทางบวก เช่น สิทธิร่มพิเศษ การได้เดินหน้าเพิ่มเมื่อตอบถูก หรือของรางวัลสะสมคะแนน ช่วยกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนหลัก ดังต่อไปนี้:

ขั้นตอนที่ ๑: ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่องระบบจำนวนเต็ม ชั้น ม.๑ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปัญหาความเข้าใจคลาดเคลื่อน (Misconceptions) ของนักเรียนเกี่ยวกับการดำเนินการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม

ขั้นตอนที่ ๒: ออกแบบนวัตกรรม "บอร์ดเกม ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม" กำหนดกติกาการเล่น รูปแบบการแข่งขัน และระบบช่องพิเศษต่างๆ วางแผนสร้างการ์ดคำถามแบบง่าย (เน้นโจทย์พื้นฐาน) และการท้าทายระดับปานกลาง-ยาก (เน้นโจทย์ประลองความจำและโจทย์ระคน) พร้อมทั้งเฉลยคำตอบหลังการการ์ด

ขั้นตอนที่ ๓: ทดลองใช้และปรับปรุงนวัตกรรม (Try-out) นำบอร์ดเกมต้นแบบไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มย่อยเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกติกา ระดับความยากง่ายของโจทย์คณิตศาสตร์ และเวลาที่ใช้ จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงสื่อการสอนให้มีความสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ ๔: นำไปใช้จริงในชั้นเรียน (Implementation) ดำเนินการจัดการเรียนรู้จริงกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้น ม.๑ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนคละความสามารถ ดำเนินกิจกรรมตามกติกาบอร์ดเกม ครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ ๕: ประเมินผลและสรุปผลการใช้ ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้เรื่องจำนวนเต็ม สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อนวัตกรรมเพื่อนำข้อมูลไปสรุปและรายงานผล

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

๑๑.๑ กระดานบอร์ดเกม "ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม": กระดานขนาดใหญ่ (A๒) มีเส้นทางเดินจากจุดเริ่มต้นถึงเส้นชัย ประกอบด้วยช่องปกติ ช่องท้าทายรูปดาว และช่องฤดูกาลพิเศษ

๑๑.๒ ลูกเต๋าและตัวเดินหมาก: ใช้สำหรับทอยสุ่มจำนวนช่องเดินและระบุตำแหน่งของผู้เล่นแต่ละคนบนกระดาน

๑๑.๓ การ์ดคำถามคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนเต็ม: แบ่งเป็น การ์ดคำถามแบบง่าย (สำหรับช่องปกติ เช่น โจทย์การบวก ลบ พื้นฐาน) และ การ์ดคำถามแบบปานกลาง-ยาก (สำหรับช่อง Challenge เช่น โจทย์การคูณ หาร และโจทย์ระคน)

๑๑.๔ กระดานไวท์บอร์ดขนาดเล็กและปากกา: แจกประจำกลุ่มสำหรับให้นักเรียนใช้ทดเลข คำนวณหาผลลัพธ์ในการตอบโจทย์

๑๑.๕ แบบบันทึกคะแนนและใบกิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้: ใช้สำหรับจดบันทึกคะแนนสะสมและบันทึกสรุปความรู้ของนักเรียน

๑๑.๖ สื่อการสอนดิจิทัล (PowerPoint Presentation): ใช้ในการอธิบายกติกาการเล่นอย่างชัดเจนและสรุปทบทวนความรู้ร่วมกันทั้งชั้นเรียน

๑๑.๗ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบประเมินความพึงพอใจ: ข้อสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของผู้เรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เชนปริมาณ: นักเรียนกลุ่มเป้าหมายไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องระบบจำนวนเต็มหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

๑๒.๒ เชิงคุณภาพ: นักเรียนเกิดความเข้าใจเชิงมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวนเต็มอย่างถูกต้อง แม่นยำ ลดความสับสนเรื่องเครื่องหมาย มีทักษะสมรรถนะการคิดคำนวณและการแก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ที่	รายการ	จำนวน/หน่วย	ราคา/หน่วย(บาท)	จำนวนเงิน(บาท)
๑	กระดานบอร์ดเกม "ตะลุย ๓ ฤดู พิชิตจำนวนเต็ม" (ขนาดใหญ่)	๕ ชุด	๒๐๐	๑,๐๐๐
๒	ลูกเต๋าสำหรับดำเนินกิจกรรมเกม (ชุดละ ๑ ลูก)	๕ ชุด	๕๐	๕๐
๓	การ์ดคำถามคณิตศาสตร์ระบบจำนวนเต็ม (ระดับง่ายและระดับ Challenge)	๑๘๐ ใบ	๘	๑,๔๔๐
๔	ตัวเดินหมากและเครื่องหมายสัญลักษณ์ประจำตัวผู้เล่น	๕๐ ชุด	๕๐	๒๕๐
๕	บอร์ดไวท์บอร์ดขนาดเล็กสำหรับการคิดคำนวณประจำกลุ่ม	๕ แผ่น	๑๐๐	๕๐๐
๖	ปากกาเคมีและแปรงลบสำหรับกระดานไวท์บอร์ดประจำกลุ่ม	๑๐ ด้าม	๒๐	๒๐๐
๗	สมุดและแบบฟอร์มจัดบันทึกคะแนนสะสมประจำทีม	๕ เล่ม	๑๒	๖๐
	รวม			๓,๕๐๐

คำอธิบายรายละเอียดการใช้งบประมาณ: งบประมาณทั้งหมดจะถูกนำไปใช้ในกระบวนการผลิตและจัดหาบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ กระดานเกมและอุปกรณ์ประกอบได้รับการออกแบบให้เหมาะสม มีความทนทานต่อการเล่นซ้ำ ตัวการ์ดคำถามครอบคลุมทักษะการคำนวณจำนวนเต็มเพื่อช่วยลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึง

๑๔. การวัด และประเมินผล

ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องระบบจำนวนเต็มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ	เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test / Post-test)	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเกี่ยวกับระบบจำนวนเต็ม
๒	นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถแก้โจทย์การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนเต็มได้อย่างถูกต้อง	ประเมินจากกิจกรรมการเล่น เกมและการตอบคำถามในชั้นเรียน	แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และการ์ดคำถามในบอร์ดเกม
๓	นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	ประเมินจากการอธิบายวิธีการ การอภิปรายกลุ่ม และการแก้โจทย์ระหว่างเล่นเกม	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ (Rubric)
๔	นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชา คณิตศาสตร์และมีความสนุกสนาน	ประเมินจากแบบสอบถาม ความคิดเห็นและความรู้สึกต่อการเรียนรู้	แบบสอบถามความคิดเห็น (Rating Scale)
๕	นักเรียนมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน และความมีส่วนร่วมในกติกาเกม	แบบประเมินการมีส่วนร่วม (Checklist)
๖	ครูสามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ประเมินจากการสังเกตการจัดกิจกรรมของครู และผลการสะท้อนคิดของครู	แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ของครู และแบบบันทึกการสะท้อนผล (Reflection Log)
๗	ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่มและความร่วมมือภายในทีม	แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคม (Rubric)

(ลงชื่อ) ปฐมาวดี ศรีมาคำ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางปฐมาวดี ศรีมาคำ)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๙
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวธัญพร สุวรรณภู

๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตสากลเพื่อส่งผลต่อการปฏิบัติเครื่องดนตรี
เมโลเดียน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้ว
นำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☐ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร

☐ ๐๒ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

☐ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี

☐ ๐๔ นวัตกรรมการบริหารจัดการ

☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ

☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ

☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

ในการพัฒนาทางด้านวิชาดนตรี พื้นฐานที่สำคัญที่ส่งผลในด้านการปฏิบัติเครื่องดนตรี คือการ พัฒนา
ในด้านทักษะการอ่านโน้ตสากลในการสอนที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนในบางส่วน ยังขาดทักษะใน ด้านการอ่าน
โน้ตสากล จึงส่งผลมาให้ต้องมีการปรับปรุง และต้องมีการพัฒนาในทักษะนี้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นผลต่อการ
ปฏิบัติเครื่องดนตรีและจากการเรียนการสอนของนักเรียนระดับชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จากจำนวน ๒๑ คน
มีนักเรียนที่มีปัญหาในด้านทักษะการอ่านโน้ตสากลอยู่มาก จึงหาวิธีการที่จะ ดำเนินการเพื่อที่จะไขแก้ปัญห
และพัฒนาให้นักเรียนได้เกิดทักษะในการอ่านโน้ตสากลให้เข้าใจมาก ยิ่งขึ้น ดังนั้นในการพัฒนาในครั้งนี้
จะใช้วิธีการประเมินนักเรียนความคืบไปกับกิจกรรมการเรียนการสอน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะในด้านการอ่านโน้ตสากลซึ่งเป็นผลส่งถึงการปฏิบัติเครื่องดนตรีเมโลเดียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยวิธีการประเมินที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวนนักเรียนที่ศึกษา ๒๑ คน ของโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยให้การพัฒนาทักษะในด้านการอ่านโน้ตสากลด้วย วิธีการประเมินที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการฝึกทักษะการเขียนและการอ่านที่มีระดับเสียงที่แตกต่างกัน และให้นักเรียนได้ฝึกอ่านโน้ตสากลทุกๆ ๑๕ นาทีก่อนเรียน เพื่อที่จะให้การเรียนการสอนวิชาดนตรี สัมฤทธิ์ผลยิ่งขึ้น

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษา/วิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาดนตรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด
๒. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในการทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อคิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและสถานการณ์ในปัจจุบัน
๓. วางแผนการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ สำเร็จรูป สัญลักษณ์ทางดนตรีสากล เครื่องเป่าเมโลเดียน จากการวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาดนตรี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อนำมาจัดทำแผนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรการสอนดนตรี

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑	เครื่องหมายและสัญลักษณ์ดนตรีสากล
๒	เมโลเดียน
๓	แผนจัดการเรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เจริญปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒๑ คน สามารถอ่านโน้ตดนตรีสากลได้

๑๒.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนสามารถเรียนรู้และใช้สื่อ ในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีได้

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑. การจัดทำ จัดหาวัสดุ ประกอบการจัดทำ สื่อ การเรียนรู้, เอกสารประกอบการ จัดการเรียนการ สอนด้วย นวัตกรรมและ แบบทดสอบ ในการวัดและ ประเมินผล การจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	จัดซื้อวัสดุใน การจัดทำสื่อ	๓,๕๐๐	๓,๕๐๐
รวมเป็นเงิน				๓,๕๐๐

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ทักษะพื้นฐานการอ่านโน้ตดนตรี สากล เรื่อง เครื่องหมายและ สัญลักษณ์ดนตรีสากล	- แบบสังเกต - แบบทดสอบ	- แบบสังเกต - แบบทดสอบ

(ลงชื่อ) ธิญพร สุวรรณภูมิ ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวธิญพร สุวรรณภูมิ)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)

แบบเสนอโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านท่าไทร (ไทรทอง) ปีการศึกษา ๒๕๖๔
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวจรัสติยา ชาคำมูล
๒. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (The ๕ Es of Inquiry-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร่วมกับกระดานสายใยอาหาร
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
๔. แนวทางคิดค้นนวัตกรรม

☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ ๐๑ นวัตกรรมหลักสูตร
- ☒ ๐๒ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
- ☒ ๐๓ นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ๐๔ นวัตกรรมบริหารจัดการ
- ☐ ๐๕ นวัตกรรมกิจกรรม/โครงการ
- ☐ ๐๖ นวัตกรรมลดความเหลื่อมล้ำ
- ☐ ๐๗ นวัตกรรมนิเทศภายใน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

วิทยาศาสตร์เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะสาระเกี่ยวกับระบบนิเวศและความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิต ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ ไม่สามารถอธิบายห่วงโซ่อาหารและสายใยอาหารได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิต ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับที่ควรพัฒนา

ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (๕Es ได้แก่ Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration และ Evaluation) ร่วมกับ “กระดานสายใย

อาหาร” ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ฝึกคิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นวัตกรรมดังกล่าวคาดว่าจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สายใยอาหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ของนักเรียน
๓. เพื่อพัฒนาสื่อกระดานสายใยอาหารให้มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้

๘. กลุ่มเป้าหมาย / ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านท่าไทร(ไทรทอง) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

จำนวน ๓๓ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

9.1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (5Es Inquiry-Based Learning) ประกอบด้วย

- 1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)
- 2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)
- 3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)
- 4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration)
- 5) ขั้นประเมินผล (Evaluation)

9.2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

9.3. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์และการปฏิบัติจริง

๑๐. ขั้นตอนการสร้าง / พัฒนานวัตกรรม

ขั้นที่ ๑ ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ผู้เรียน

ศึกษาสภาพปัญหาการเรียนรู้ เรื่อง สายใยอาหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน

ขั้นที่ ๒ ออกแบบนวัตกรรม

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ 5Es ร่วมกับกระดานสายใยอาหาร

ขั้นที่ ๓ สร้างและพัฒนาสื่อ

จัดทำกระดานสายใยอาหาร บัตรภาพสิ่งมีชีวิต และแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ ๔ ทดลองใช้

นำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ขั้นที่ ๕ ประเมินผลและปรับปรุง

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ และปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๑๑. สื่อ-อุปกรณ์ / เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑.	กระดานส่ายโยอาหาร ใช้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ
๒.	บัตรภาพสิ่งมีชีวิต ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้
๓.	แผนการจัดการเรียนรู้แบบ ๕Es ใช้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้
๔.	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
๕.	แบบประเมินความพึงพอใจ ใช้ประเมินความคิดเห็นของนักเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เจริญปริมาณ

- 1) นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
- 2) นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดีขึ้น

๑๒.๒ เจริญคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับสายใยอาหารและระบบนิเวศมากขึ้น
- 2) นักเรียนมีความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์
- 3) ครูมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓. รายละเอียดการใช้งบประมาณ ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ	จำนวน	เป็นเงิน
๑	จัดทำสื่อกระดาน สายใยอาหาร	กระดาษการ์ดสี A๔	๕ รีม	๖๐๐ บาท
๒		เครื่องเคลือบบัตร	๑ เครื่อง	๘๕๐ บาท
๓		แผ่นเคลือบบัตร A๔	๒ แพ็ก	๓๖๐ บาท
๔		กรรไกร	๒ อัน	๙๐ บาท
๕		คัตเตอร์	๒ อัน	๑๐๐ บาท
๖		ไม้บรรทัดเหล็ก	๒ อัน	๘๐ บาท
๗		กล่องพลาสติกเก็บอุปกรณ์	๒ อัน	๒๔๐ บาท
๘		ปากกาเมจิก	๑ ชุด	๑๕๐ บาท
๙		ดินตึกแก	๕ แพ็ก	๒๐๐ บาท
๑๐		หมึกพิมพ์สี	๑ ชุด	๖๕๐ บาท

๑๑		ซองซีปใส่สื่อ	๑ แพ็ก	๘๐ บาท
๑๒		กระดาษสติ๊กเกอร์สำหรับพิมพ์ คำศัพท์	๒ แพ็ก	๑๐๐ บาท
รวมเป็นเงิน				๓,๕๐๐ บาท

๑๔. การวัด และประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบ
ทักษะการคิดวิเคราะห์	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต
ความพึงพอใจของนักเรียน	แบบสอบถาม	แบบประเมินความพึงพอใจ

ลงชื่อ จุรัสติยา ชาคำมูล ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวจุรัสติยา ชาคำมูล)
ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

☒ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

☒ กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

☒ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

☒ สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

☒ สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

☒ สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

☐ อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

☒ ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๖.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

☐ ไม่สอดคล้อง

☒ สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

-
- ☒ เห็นชอบ
☐ ให้ปรับปรุง
☐ ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ อาณาจักร เคลือศิริ
(นายอาณาจักร เคลือศิริ)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าไห(ไทรทอง)