



แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)
ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

นวัตกรรมการพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน
รูปแบบ Active² Model
ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน



นางสาวจันทจุฑา ตากองแก้ว
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา
วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)
ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๙

๑. ชื่อนวัตกรรม

.....นวัตกรรมการพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน รูปแบบ Active^๒ Model ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน.....

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ.....นางสาวจินห์จุฑา..... นามสกุล.....ตากองแก้ว.....ตำแหน่ง.....ผู้อำนวยการสถานศึกษา.....
โรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕.....สังกัด.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒.....
อำเภอ...แมริม...จังหวัด...เชียงใหม่.....โทร.....๐๕๓-๒๙๗-๕๗๐.....มือถือ...๐๙๒-๔๔๗๖๖๒๔...
E-mail address.....ningchin๒๕๖๑@gmail.com.....

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ (พัฒนา, ปรับปรุงนวัตกรรมเดิมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว)
- ☐ สร้าง/พัฒนานวัตกรรมขึ้นใหม่
- ☒ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

๔. นวัตกรรม ๕ ด้าน (เลือกเพียง ๑ ด้าน)

- ☐ ๑. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power (Soft Power)
- ☐ ๒. นวัตกรรมด้านการแนะแนวทางสำหรับผู้เรียน (Coaching)
- ☒ ๓. นวัตกรรมนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง และเสริมความสามารถด้าน Soft skill ควบคู่กับการพัฒนา (Stem Education)
- ☐ ๔. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ ๔ มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) (สุขภาพ ๔ มิติ)
- ☐ ๕. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและ สนับสนุนธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)

๕. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากสภาพสังคมปัจจุบัน โลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และสังคม โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทำให้อาชีพบางประเภทหายไป และเกิดอาชีพใหม่ ๆ ขึ้นมา นักเรียนต้องมีความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน หรือสามารถประกอบอาชีพอิสระได้ทันทีหลังจบการศึกษา ดังนั้น โรงเรียนต้องมีการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นการปลูกฝังวินัย ความรับผิดชอบ การทำงานเป็นทีม ความอดทน การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะดิจิทัล เพราะการเรียนรู้ด้านอาชีพเป็นทักษะสำคัญในการดำรงชีวิต ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปสร้างอาชีพ หรือสร้างรายได้เสริม และมีทางเลือกในการประกอบอาชีพเพิ่มขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะด้านอาชีพในโรงเรียนไม่ใช่เพียงการเตรียม “งาน” แต่คือการเตรียม “ชีวิต” ช่วยให้นักเรียนมีความพร้อม มีทางเลือก และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงในอนาคต

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจสติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (มาตรา ๖) และแนวทางการจัดการศึกษายังได้ให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนทุกคนโดยยึดหลักว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (มาตรา ๒๒) ในการจัดการศึกษา ต้องเน้นความสำคัญทั้ง ความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ซึ่งเรื่องหนึ่งที่กำหนดให้ดำเนินการ คือเรื่อง ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิต อย่างมีความสุข (มาตรา ๒๓ ข้อ (๕) ทั้งนี้การจัดการกระบวนการเรียนให้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนรู้จักประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาให้รู้จักคิดเป็น ทำเป็น รวมทั้ง ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา อีกทั้งมีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

โรงเรียนมูลนิธิมิราดา ๕ เป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง มีนักเรียนจำนวน ๒๒๐ คน (ข้อมูล DMC ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๔) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒ จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ – ระดับประถมศึกษาปีที่ ๖ คำขวัญของโรงเรียน “มูลนิธิมิราดา ๕ สร้างคุณค่าเยาวชน” โรงเรียนได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Soft Power ด้านทักษะอาชีพในโรงเรียน และการพัฒนา Soft Skills (ทักษะทางสังคมและอารมณ์) ซึ่งเป็นการพัฒนานักเรียนให้พร้อมต่อการดำรงชีวิตและโลกการทำงานในศตวรรษที่ ๒๑ ช่วยให้นักเรียนพัฒนา ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะ (Attitude) ควบคู่กัน ทั้งด้านความรับผิดชอบ ความอดทน วินัย และการทำงานเป็นทีม นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เข้าใจบริบทการทำงานจริง เห็นคุณค่าของการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองหลายด้าน เช่น งานเกษตร งานช่าง งานบริการ หรือธุรกิจออนไลน์ ทำให้ค้นพบเส้นทางอาชีพที่เหมาะสม อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทักษะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะดิจิทัล และการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) ทำให้นักเรียนสามารถนำทักษะไปสร้างรายได้ระหว่างเรียน ช่วยลดภาระครอบครัว และเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจในระยะยาว นอกจากนี้ Soft Power คือ การนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาสร้างมูลค่า เช่น การประดิษฐ์โคมจั่วล้านนา เพื่อสร้างรายได้การนำทุนทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ หรืออัตลักษณ์ท้องถิ่น มาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสร้างเสน่ห์ให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล Soft Power ของโคมจั่วล้านนา ของโรงเรียนมูลนิธิมิราดา ๕ จึง “ทุนทางวัฒนธรรม” มาสร้าง “มูลค่าเพิ่ม” (Value Added) และการพัฒนา “ทักษะอนาคต” ของผู้เรียน และการรวมทั้งทักษะอาชีพ (Vocational Skills) และการใช้ Soft Power เข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวทางพัฒนากำลังคนของ กระทรวงศึกษาธิการ และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งเน้นสมรรถนะผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปต่อยอดอาชีพหรือศึกษาต่อสายอาชีพได้ โดยสรุปแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Soft Power ด้านทักษะอาชีพในโรงเรียน คือการลงทุนเพื่ออนาคตของนักเรียน ช่วยให้มีความรู้คู่ทักษะ มีงานทำ มีรายได้ และสามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และ การพัฒนา Soft Skills (ทักษะทางสังคมและอารมณ์) ให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนตามแนวทางการสร้างนวัตกรรม IFTE และพระบรมราโชบายฯ สามารถดำเนินการผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

แต่ในการศึกษาสภาพปัจจุบันโรงเรียนมูลนิธิมิราดา ๕ พบว่าครูยังมีความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความสนใจของผู้เรียนและปัญหาของผู้เรียนที่ยังขาดวินัยหรือทักษะอาชีพ นวัตกรรมพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน รูปแบบ Active^๒ Model ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือเชิงระบบในการวิเคราะห์ปัญหา (Analysis) และวางแผนแก้ปัญหาเหล่านั้นให้บรรลุผลอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งการนิเทศรูปแบบเดิมมักเน้นเพียงการตรวจสอบเอกสารหรือความถูกต้อง จึงมี

ความจำเป็นต้องสร้างรูปแบบการนิเทศที่เป็นระบบการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง (Coaching and Mentoring) ที่เน้นความเป็นกัลยาณมิตร ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมพัฒนา เพื่อสร้างความไว้วางใจและแรงจูงใจให้ครูอยากพัฒนาตนเองเป้าหมายสูงสุดคือการทำให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงสุด นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการนิเทศที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครู ซึ่งจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียนให้สูงขึ้นอย่างเป็นระบบ นวัตกรรมนี้ทำหน้าที่เป็นกลไกขับเคลื่อนนโยบายที่สำคัญ เช่น พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของในหลวงรัชกาลที่ ๑๐ ด้าน "มีงานทำ-มีอาชีพ" นโยบาย "๑ โรงเรียน ๑ อาชีพ ๑ นวัตกรรม" ของสพฐ. และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และการเตรียมความพร้อมผู้เรียนสู่ตลาดแรงงาน

สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องมีระบบที่สนับสนุนให้ครูสามารถออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การใช้สื่อเทคโนโลยี หรือกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ เพื่อสร้างพื้นที่แห่งนวัตกรรม (Innovation Space) ภายในโรงเรียน และทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อเปลี่ยนบทบาทการนิเทศให้เป็นพลังขับเคลื่อนศักยภาพครู ให้สามารถสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีคุณค่าต่อตัวผู้เรียนและสังคม

๖. วัตถุประสงค์

เชิงปริมาณ

๑. ครูผู้สอนในสถานศึกษาร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการนิเทศติดตามผ่านกระบวนการ ACTIVE^๒ Model อย่างน้อยภาคเรียนละ ๒ ครั้ง

๒. ครูผู้สอนร้อยละ ๑๐๐ มีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หรือสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีที่ผ่านการนิเทศและนำไปใช้จริงอย่างน้อยคนละ ๑ ผลงานต่อปีการศึกษา

๓. นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ ๓ และมีผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) เพิ่มสูงขึ้นในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

เชิงคุณภาพ

๑. โรงเรียนมีรูปแบบการนิเทศภายในที่เป็นระบบ (Systematic Supervision) มีความต่อเนื่อง สร้างคุณค่าผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมแบบกัลยาณมิตร และมีนวัตกรรมการบริหารที่ได้รับการยอมรับ

๒. โรงเรียนสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการนิเทศแบบชี้แนะ (Coaching and Mentoring) ที่เน้นการร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมพัฒนา มากกว่าการตรวจสอบ

๓. ครูมีศักยภาพในการเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ (Learning Designer) สามารถสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และนโยบาย "๑ โรงเรียน ๑ อาชีพ ๑ นวัตกรรม" ได้อย่างมีอาชีพ

๔. ครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ใช้สื่อและนวัตกรรมแบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาและคุณธรรมอย่างรอบด้าน ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการนิเทศอย่างมีคุณภาพ

๗. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร

ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

๑. นโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Policy Level)

๑.๑ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ โดยเฉพาะมาตรา ๖ ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม, มาตรา ๒๒ ที่ยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และมาตรา ๒๓ (๕) ที่กำหนดให้จัดการศึกษาต้องเน้นความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

๑.๒ พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของในหลวงรัชกาลที่ ๑๐ มุ่งสร้างพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน ๔ ด้าน คือ ๑. มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง ๒. มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง-มีคุณธรรม ๓. มีงานทำ-มีอาชีพ และ ๔. เป็นพลเมืองดี

๑.๓ ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กำหนดนโยบาย จุดเน้น และนโยบายเร่งด่วน (Quick Win) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ โดยมุ่งเน้นการพลิกโฉมการศึกษาไทย ลดภาระงานครู และยกระดับสมรรถนะผู้เรียนให้ทัดเทียมสากล สอดรับกับ ๕ นโยบายหลักของกระทรวงศึกษาธิการ

๑.๔ ประกาศสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒ เรื่อง นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

๒. แนวคิดเชิงปรัชญาและคุณธรรม (Philosophical & Moral Concepts)

๒.๑ ศาสตร์พระราชา น้อมนำหลักการทรงงานตามแนวพระราชดำริของรัชกาลที่ ๙ คือ “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาที่ยั่งยืน

๒.๒ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา (อิทธิบาท ๔) ประกอบด้วย ฉันทะ วิริยะ จิตตะ และวิมังสา เพื่อใช้เป็นหลักธรรมแห่งความสำเร็จในการทำงาน

๒.๓ มงคลชีวิต ๓๘ ประการ: โดยเฉพาะข้อที่ ๙ “การมีวินัยที่ดี” เพื่อใช้เป็นตัวกำหนดความสามัคคี ความมีระเบียบ และความเข้มแข็งในการปฏิบัติกิจกรรม

๓. รูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Instructional Models)

๓.๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เพื่อให้เกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์

๓.๒ วงจรคุณภาพ PDCA: การทำงานเชิงระบบที่ประกอบด้วย การวางแผน (Plan), การปฏิบัติ (Do), การตรวจสอบ (Check) และการปรับปรุงพัฒนา (Act) เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพต่อเนื่อง

๔. แนวคิดด้านเศรษฐกิจและ Soft Power

๔.๑ Soft Power (อำนาจละมุน) การนำมรดกทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ หรือ อัตลักษณ์ท้องถิ่น (เช่น โคมล้านนา) มาเป็นฐานในการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added) และสร้างเสน่ห์ให้เป็นที่ยอมรับ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๔.๒ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) พัฒนาทักษะอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างรายได้ระหว่างเรียนและลดภาระครอบครัว ตอบโจทย์ความต้องการของตลาดงาน

๔.๓ ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills) มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะดิจิทัล และการทำงานเป็นทีม เพื่อความมั่นคงในการดำรงชีวิตในอนาคต

๔.๔ การพัฒนา Soft Skills (ทักษะทางสังคมและอารมณ์) ให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนตามแนวทางการสร้างนวัตกรรม IFTE และพระบรมราโชบายฯ สามารถดำเนินการผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมีแนวทางดังนี้

(๑) การจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมรูปแบบ "Learning by Doing" การพัฒนา Soft Skills จะไม่เน้นการบรรยาย แต่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ผ่านการจัดกลุ่มผู้เรียนแบบคละความสามารถและมอบหมายบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนในกิจกรรมกลุ่ม ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริงในการผลิตชิ้นงาน

เช่น การประดิษฐ์คอมพิวเตอร์จิ๋วที่ ต้องอาศัยความละเอียดและประณีต ทักษะดิจิทัล ส่งเสริมให้ใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าข้อมูลและประชาสัมพันธ์ผลงานผ่านสื่อออนไลน์

(๒) บุคลากรผ่าน ACTIVE Model of Innovation การออกแบบกิจกรรมต้องครอบคลุมมิติต่างๆ เพื่อกระตุ้นสมรรถนะของผู้เรียน ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็กได้ฝึกการสื่อสารและการกล้าแสดงออก มุ่งพัฒนาทักษะทางปัญญาและการตัดสินใจและปลูกฝังค่านิยมและทัศนคติที่ดีต่อการทำงานสุจริต ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเอง

๙. การออกแบบนวัตกรรม

๙.๑. การนำแนวคิดทฤษฎีมาสังเคราะห์สู่การปฏิบัติ

การออกแบบต้องเริ่มต้นจากการนำผลการศึกษา หลักการ แนวคิด และทฤษฎี (ในข้อ ๘) มาสังเคราะห์เพื่อกำหนดเป็นโครงร่างของนวัตกรรม

๙.๒. การกำหนดรูปแบบและขั้นตอนกิจกรรมที่ชัดเจน

สถานศึกษาดำเนินการพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการทำงานเชิงระบบ โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA ร่วมกับองค์ประกอบของรูปแบบ ACTIVE^๒ Model ดังรายละเอียดต่อไปนี้:

ขั้นตอนที่ ๑ : การวางแผน (P – Plan)

๑. การศึกษาวิเคราะห์ปัญหา (A : Analysis and Planning): ประชุมบุคลากรทุกฝ่ายเพื่อวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาเร่งด่วน โดยศึกษาข้อมูลสารสนเทศพื้นฐาน เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และผลการประเมินตนเองของครู เพื่อระดมสมองหาความต้องการจำเป็น (Need Assessment)

๒.การจัดทำแผนปฏิบัติการ: กำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหา และเป้าหมายการนิเทศที่ชัดเจน พร้อมทั้งทั้งออกแบบสื่อและเครื่องมือนิเทศที่สอดคล้องกับนโยบายสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ ๒ : การดำเนินงาน (D – Do) ดำเนินการนิเทศตามแผนที่กำหนดไว้โดยใช้เทคนิคและกระบวนการในรูปแบบ ACTIVE^๒ Model ดังนี้:

๑.กระบวนการชี้แนะ (C : Coaching and Mentoring): ดำเนินการนิเทศด้วยความเป็นกัลยาณมิตร เน้นการนิเทศแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อสร้างความไว้วางใจและแรงจูงใจในการพัฒนา

๒.การส่งเสริมพัฒนาศักยภาพ (T : Training and Test): จัดอบรมพัฒนาความรู้เรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการสร้างนวัตกรรม พร้อมทั้งมีการทดสอบหรือประเมินผลการเรียนรู้ของครูหลังการอบรมเพื่อวัดผลการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

๓.การส่งเสริมสร้างสรรค์นวัตกรรม (I : Innovation): สนับสนุนให้ครูออกแบบนวัตกรรมการสอน เช่น สื่อเทคโนโลยี หรือกระบวนการเรียนรู้ (เช่น รูปแบบ KOME Model) เพื่อสร้างพื้นที่แห่งนวัตกรรม (Innovation Space) ภายในสถานศึกษา

๔.การสร้างค่านิยม (V : Value): ผู้บริหารเสริมสร้างขวัญกำลังใจ ปลูกฝังค่านิยมแห่งความรับผิดชอบ และสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อให้ครูเห็นคุณค่าและร่วมมือกันพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ขั้นตอนที่ ๓ : การตรวจสอบและประเมินผล (C – Check)

๑.การประเมินผล (E : Evaluation): ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ โดยประเมินทั้งปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับคุณภาพการสอนของครูและสมรรถนะของผู้เรียน

๒.การวิเคราะห์ข้อมูล รวบรวมข้อมูล ปัญหา และอุปสรรคที่พบจากการปฏิบัติจริงเพื่อนำมาเป็นข้อมูลสารสนเทศในการปรับปรุง

ขั้นตอนที่ ๔ : การปรับปรุงและรายงานผล (A – Act)

๑.การนำผลประเมินมาปรับปรุง นำผลสรุปจากการตรวจสอบมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนพัฒนาการนิเทศในรอบถัดไปให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๒.การรายงานผล บันทึกสรุปรายงานผลการนิเทศต่อผู้บังคับบัญชา และเผยแพร่แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) สู่เครือข่ายภายนอก

๙.๓. การมีส่วนร่วมในการออกแบบ

ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นหรือร่วมออกแบบนวัตกรรมนี้เพื่อให้มั่นใจว่านวัตกรรมสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนและตลาดงานได้อย่างแท้จริง

๙.๔. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายนวัตกรรมจะนำไปสู่การบรรลุ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งไว้

๙.๕. การตรวจสอบความเป็นไปได้ (Feasibility Check) ตรวจสอบคุณภาพหรือความเป็นไปได้ ของนวัตกรรม เช่น การให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม หรือการทดลองใช้ในวงแคบเพื่อปรับปรุงก่อนนำไปปฏิบัติจริง

๙.๖ เป้าหมายสูงสุดของการออกแบบ

การออกแบบนวัตกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ครูร้อยละ ๑๐๐ มีศักยภาพในการเป็น "ผู้ออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer) ที่สามารถสร้างนวัตกรรมการสอนแบบ Active Learning (เช่น รูปแบบ KOME Model) เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและทักษะชีวิตของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

๑๐. วิธีดำเนินการ

นวัตกรรมการพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน รูปแบบ Active^๒ Model ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน





แนวทางการพัฒนาแนวทางการนิเทศภายใน รูปแบบ Active² Model ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการพัฒนาครูอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการนิเทศที่เน้นการมีส่วนร่วม การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และการสร้างคุณค่าในสถานศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงสุด รายละเอียดองค์ประกอบของแต่ละตัวอักษรในโมเดลมี ดังนี้

◆ A : Analysis and Planning

การศึกษาวิเคราะห์ปัญหา และการวางแผนการนิเทศภายในสถานศึกษา เป็นขั้นตอนที่ผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานทุกฝ่ายจะประชุมหารือกันวิเคราะห์ถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนที่เป็นปัญหาสำคัญเร่งด่วนควรแก้ไขก่อน และหรือนโยบายในการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนโดยจะระดมสมองหาความต้องการจำเป็น (Need Assessment) ในเรื่องที่จะต้องมีการนิเทศภายใน รวมทั้งร่วมกันวางแผนและกำหนดขั้นตอนการปฏิบัติงานนิเทศภายใน เพื่อแก้ปัญหา หรือพัฒนาการจัดการจัดการเรียนการสอน การศึกษาวิเคราะห์ปัญหา และการวางแผนการนิเทศภายในสถานศึกษาศึกษาข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษา เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ผลการประเมินตนเองของครู หรือผลการนิเทศในรอบที่ผ่านมา วิเคราะห์ปัญหา จุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวางแผนการนิเทศอย่างเป็นระบบ มีเป้าหมายชัดเจน สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษาและสภาพจริงของครูจัดทำแผนปฏิบัติการนิเทศภายในที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

◆ C : Coaching and Mentoring

กระบวนการนิเทศภายในแบบชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง ดำเนินการนิเทศด้วยการ “ชี้แนะ ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจ” แก่ครูผู้สอนอย่างต่อเนื่องใช้รูปแบบการนิเทศแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) และการเป็นพี่เลี้ยง (Mentor) เพื่อสร้างความไว้วางใจและแรงจูงใจในการพัฒนาส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก นิเทศแบบร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมพัฒนา ไม่ใช้การตรวจสอบแต่เพียงอย่างเดียว และ เพื่อสอนงานให้กับครูหรือบุคลากรทางการศึกษาได้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถ เฉพาะตัวตามเป้าหมาย โดยสามารถเลือกใช้วิธีการจัดการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมจากวิธีการต่าง ๆ ที่วางแผนไว้เพื่อให้บรรลุผล ตามคำสั่งและตารางการนิเทศภายใน ที่กำหนดไว้ได้ (เอกสารภาคผนวก หน้าที่ ๑๘)

◆ T : Training and Test

กระบวนการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะของครูโดยสถานศึกษา จัดอบรม/พัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อะไรและนวัตกรรมทางการศึกษา โดยใช้ รูปแบบ ACTIVE Model และการจัดการเรียนรู้ Active Learning ส่งเสริมให้ครูฝึกปฏิบัติจริงในห้องเรียน พร้อมทั้งมีการติดตามผล มีการทดสอบหรือประเมินผลการเรียนรู้ของครูหลังการอบรม เพื่อวัดผลการพัฒนามุ่งเน้นการนำความรู้ไปใช้จริง

เพื่อยกระดับคุณภาพการสอนและเป็นการพัฒนาศักยภาพของครูอย่างเป็นกระบวนการและเป็นระบบ มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การส่งเสริมให้ครูไปศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง การอบรม สัมมนาและศึกษาดูงานสาขาวิชาที่จัด กิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ จัดการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสถานศึกษา การจัดกิจกรรม PLC การให้ความรู้เรื่องการวิจัยชั้นเรียน และการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน เป็นต้น

◆ I : Innovation

กระบวนการส่งเสริมพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยใช้รูปแบบ ACTIVE Model เป็นขั้นตอนของ Innovation ครูจะใช้นวัตกรรมภายใต้รูปแบบ ACTIVE ๖ องค์ประกอบ เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่มีคุณภาพให้แก่ผู้เรียน ดังต่อไปนี้



A : Activity การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก(Facilitator) มากกว่าผู้บอกความรู้

- ใช้วิธีการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Learning by Doing)
- สนับสนุนให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาด้วยตนเอง
- ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การอภิปราย และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีแรงจูงใจ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

C : Create ความคิดสร้างสรรค์มีพัฒนาให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก และใช้จินตนาการในการสร้างผลงานหรือแนวคิดใหม่ ๆ

- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบ (Out of the box thinking)
- ใช้กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงาน สื่อ หรือโครงงานของตนเอง
- ครูสนับสนุนการใช้ความคิดริเริ่มและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- เน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำจริง

T : Technology การใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมการสอน

- ใช้สื่อออนไลน์ แอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่าง ๆ
- พัฒนา Digital Literacy ให้กับทั้งครูและนักเรียน
- ประยุกต์เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร การค้นคว้า และการสร้างสรรค์ผลงาน
- ใช้เทคโนโลยีในการประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ (เช่น Google Form, Kahoot, Padlet ฯลฯ)

I : Intelligence ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางวิชาการมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ได้จริง

- พัฒนา ทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) เช่น การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การตัดสินใจ
- ส่งเสริม ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity
- ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียน “คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้”
- ครูจัดกิจกรรมที่พัฒนาสมรรถนะและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

V : Value ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และสังคม

- ผู้เรียนรู้จักตนเอง มีความมั่นใจในศักยภาพของตน
- เห็นคุณค่าของผู้อื่น และเคารพความแตกต่าง
- มีจิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม
- การเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียน “ภาคภูมิใจในความสำเร็จของตน” และ “เห็นคุณค่าในความพยายาม”

E : Evaluation การวัดและประเมินผลผู้เรียนที่หลากหลาย
การประเมินที่สะท้อนพัฒนาการและสมรรถนะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

- ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินจากชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรม การประเมินตนเอง และเพื่อนประเมินเพื่อน
- เน้นการประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for Learning) มากกว่าการตัดสิน
- ใช้เทคโนโลยีช่วยในการเก็บข้อมูลและสะท้อนผล
- ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

สนับสนุนให้ครูออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการสอนแบบ Active Learning เช่น สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี หรือกระบวนการเรียนรู้ใหม่ ๆ สร้างพื้นที่แห่งนวัตกรรมทางการศึกษา (Innovation Space) ภายในสถานศึกษา แลกเปลี่ยนและเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมของครู เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและการต่อยอดความคิดเน้นให้นวัตกรรมเกิดผลจริงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

นวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน แบ่งเป็น ๒ ประเภทหลัก คือ ประเภทกิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้และเทคนิควิธีสอน (Learning and Instruction) เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนการสอน ชุดฝึก แบบฝึก แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นรูปแบบการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้ ชุดพัฒนาคุณลักษณะ เป็นต้น และประเภทสื่อการเรียนรู้หรือสิ่งประดิษฐ์ (Invention) เช่น สื่อประสม วิดีทัศน์ แบบจำลอง รูปภาพ, แผ่นโปสเตอร์ แผนภาพ เกมประดิษฐ์หรือเกมฝึกทักษะ เป็นต้น

◆ V : Value

การสร้างค่านิยมที่ดีในสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา มีหน้าที่เสริมสร้างขวัญและกำลังใจให้ครู ปฏิบัติงานร่วมกันด้วยความเคารพ ความสามัคคี มีความสุขกับการปฏิบัติงานและทำให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ของ สถานศึกษาที่ตั้งไว้ การส่งเสริมให้ครูมีขวัญกำลังใจ ที่ดีจะส่งผลต่อความตั้งใจในการปฏิบัติงานของครู มีความตั้งใจ อุทิศกำลังกาย กำลังใจให้แก่งานที่ทำงานที่มีความพร้อมที่แก้ไขปัญหาคอขวดที่จะเกิดขึ้น ปลุกฝังค่านิยมแห่งความ รับผิดชอบ ความร่วมมือ ความเสียสละ และความมุ่งมั่นในการพัฒนาสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรมีจิตวิญญาณของความเป็นครู มีคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณวิชาชีพ

ผู้บริหารสถานศึกษามีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ทำให้การนิเทศภายในกลายเป็นกิจกรรมที่ทุกคน เห็นคุณค่าและร่วมมือกันพัฒนา โดยการแบ่งกลุ่มงานและหน้าที่ชัดเจน เหมาะสมกับครู การจัดสภาพแวดล้อมให้ พร้อมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างขวัญกำลังใจ ยกย่องเชิดชูเกียรติ เป็นต้น

◆ E : Evaluation

การประเมินผลการนิเทศภายในสถานศึกษา คือ การนิเทศการเรียนรู้การสอนมีความจำเป็นและสำคัญ อย่างยิ่ง ในการนิเทศการศึกษาและการนิเทศการสอน ในการประเมินผลดำเนินการได้หลายรูปแบบ เช่น การ ประเมินทั้งระบบ หมายถึง การที่ต้องมีการประเมินทั้งปัจจัยป้อนเข้าหรือปัจจัยนำเข้า (Input) ประเมิน กระบวนการนิเทศการสอนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการนิเทศการศึกษา สื่อ และนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ รูปแบบ Active Learning ของครู และประเมินผลลัพธ์ (Product) ซึ่งหมายถึง ผลลัพธ์ของโครงการโดยภาพรวม และผลลัพธ์ของกระบวนการนิเทศการสอนที่ครูได้รับการนิเทศ เมื่อมีการประเมินผลระบบการนิเทศ รวมถึง โครงการการนิเทศของโรงเรียนซึ่งอาจจะมีโครงการย่อยๆ ภายใต้โครงการนิเทศในโรงเรียนโดยรวมก็ได้

ดังนั้น รูปแบบของการประเมิน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินและวิธีการประเมินอาจจะเลือกใช้ให้ เหมาะสมกับการนิเทศการศึกษาแต่ละเรื่องและการนิเทศการสอน ซึ่งเน้นเฉพาะการนิเทศการจัดการเรียนการ สอนของครูในชั้นเรียนโดยตรง การประเมินผลโครงการกิจกรรมหรือตัวหลักสูตรใช้หลักการประเมินผลที่คล้ายคลึง กัน รวมทั้งรูปแบบต่าง ๆ ที่เลือกใช้ในการประเมินอาจจะมีการปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และ เป้าหมายของการประเมินผล ที่สำคัญคือ ในการนิเทศนั้นควรมีการประเมินทั้งด้านกระบวนการและผลลัพธ์ที่เกิด ขึ้นกับผู้นิเทศด้วย เพื่อที่จะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการนิเทศให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผล ยิ่งขึ้นต่อไป

ประเมินผลการดำเนินงานนิเทศภายในตามแผนที่กำหนดตรวจสอบความก้าวหน้า ผลลัพธ์ และ ผลกระทบของการนิเทศต่อคุณภาพการสอนและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนใช้ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงและ พัฒนาการนิเทศในรอบต่อไปรายงานผลและเผยแพร่แนวทางที่เป็นเลิศ (Best Practices) เพื่อใช้เป็นต้นแบบ สถานศึกษาได้ดำเนินการตามแนวทางการนิเทศภายใน รูปแบบ Active^๒ Model ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิง รุกสู่ความสำเร็จของผู้เรียน และขับเคลื่อนกระบวนการทำงานเชิงระบบโดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA ในการพัฒนา ปรับปรุงงานนิเทศภายในสถานศึกษา ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้นในปีการศึกษาต่อไป ดังต่อไป

ขั้นตอนที่ ๑ P – Plan ดำเนินการวางแผน เป็นขั้นเตรียมการนิเทศโดยศึกษาข้อมูลสารสนเทศ ประมวล สถานภาพ ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการศึกษา กำหนดจุดมุ่งหมายการนิเทศ จัดทำแผนการนิเทศ กำหนด เนื้อหาการนิเทศ ออกแบบการนิเทศ สื่อนิเทศ จัดเตรียมเครื่องมือนิเทศ กำหนดกรอบ การประเมิน วิธีการ ติดตามและการรายงานผลการนิเทศ และขออนุมัติโครงการ งบประมาณ

ขั้นตอนที่ ๒ D – Do ดำเนินการตามแผนนิเทศ โดยประชุมเพื่อทบทวนจุดมุ่งหมายการนิเทศ แบ่งหน้าที่ ภาระงานในการนิเทศ ประสานงานบุคคลที่เกี่ยวข้อง และนิเทศตามแผนด้วยรูปแบบ เทคนิค วิธีการที่กำหนด

ขั้นตอนที่ ๓ C - Check ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผล เพื่อประเมินผลการปฏิบัติงานว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ และมีสภาพการจัดการเรียนการสอนที่ครูปฏิบัติจริง ปัญหา อุปสรรค ที่เป็นข้อมูลสารสนเทศที่ต้องตรวจสอบดูใหม่ แล้วปรับปรุงการนิเทศภายในต่อไป

ขั้นตอนที่ ๔ A – Act การนำผลการประเมินมาปรับปรุง เมื่อสิ้นสุดผลการนิเทศภายในแต่ละครั้ง ควรรายงานผล ให้ผู้บังคับบัญชาทราบโดยทำเป็นบันทึกข้อความ หรือแบบรายงานที่กำหนดไว้ในหัวข้อประเด็นต่างๆ เช่น ผู้นิเทศ ผู้รับการนิเทศ วันเดือนปีที่นิเทศ กิจกรรมที่นิเทศ เนื้อหาสาระที่นิเทศ การประเมินผลของ ผู้รับการ นิเทศและข้อควรพัฒนา

๑๑. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

๑. นวัตกรรมที่เกิดขึ้น

สถานศึกษาได้ แนวทางการนิเทศภายในสถานศึกษา รูปแบบ ACTIVE² Model และ รูปแบบการพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ACTIVE Model of Innovation ที่เชื่อมโยงกระบวนการบริหารจัดการของผู้บริหาร เข้ากับการปฏิบัติงานในชั้นเรียนของครูอย่างเป็นระบบ ในปีการศึกษา ๒๕๖๘ ดังนี้

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครู ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘				
	เรื่อง	ผู้สร้างนวัตกรรม	วิชา	ระดับชั้น
๑	การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรม การปั้นดินน้ำมัน	นางสาวธัญทิพย์ บุญเป็ง	-	อนุบาลปีที่ ๒
๒	การนับและรู้ค่าของจำนวนตัวเลข ๑ – ๒๐ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	นางสาวพริกานต์ ปัญจรัง	คณิตศาสตร์	อนุบาลปีที่ ๓
๓	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา (มาตราแม่กบ) โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์	นางสาวสุริตา สมานธิฤทธิ์	ภาษาไทย	ป.๑
๔	การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่อง การดูแล อวัยวะในช่องปาก	นางสาวอมรรรัตน์ คำหอม	สุขศึกษาและ พลศึกษา	ป.๑
๕	เกมจับคู่รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วย Scratch	นางสาวอภิษฎา ธิยานันท์	คอมพิวเตอร์	ป.๑
๖	บันไดงู คำเป็น - คำตาย	นางสาวศิริกัญญา ศิวะศิลป์ประศาสน์	ภาษาไทย	ป.๓
๗	การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารร่วมกับ กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก	นางกิตติยา สวัสดิ์ศิริ	ภาษาอังกฤษ	ป.๔
๘	บอร์ดเกมส์ “ตะลุยภาษาทำนาภูคัพพ์”	นางสาวภรณ์ภัส ฉัตรพรลักร	นาฏศิลป์	ป.๔
๙	การเรียนรู้โดยใช้เกมส์ร่วมกับ Active Model เรื่อง มวลและแรงโน้มถ่วง	นางสาวชนันท์ธิดา ใจแก้ว	วิทยาศาสตร์	ป.๔
๑๐	นวัตกรรมการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดและเรขาคณิต โดยใช้ นวัตกรรมแบบฝึกหัดรูปเรขาคณิต ๓ มิติ	นางสาวขวัญดาว แสนคำหมื่น	คณิตศาสตร์	ป.๖
๑๑	โคมจีล้านนา นวัตกรรม KOME Model พัฒนาวินัยผ่านภูมิปัญญา	นางสาวฐิติพร คงเที่ยง	กิจกรรม ชุมชุม	ป.๔-๖

๒. ผลลัพธ์เชิงปริมาณ (เป้าหมายความสำเร็จ)

ด้านผู้เรียน นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ ๓ และมีคะแนนการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) เพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

ด้านการแก้ปัญหา นักเรียนร้อยละ ๘๐ ได้รับการช่วยเหลือและแก้ปัญหาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้

ด้านครู ครูร้อยละ ๘๐ มีการสร้างและใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

๓. ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

ด้านนักเรียน นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน) นักเรียน "คิดเป็น ทำเป็น" และสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในความพยายามและเห็นคุณค่าในตนเอง

ด้านครู ครูมีความเชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำ ครูมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมทั้งประเภทกิจกรรม (เช่น ชุดฝึก แผนการสอน) และประเภทสื่อ (เช่น วัสดุทัศนเกมประดิษฐ์) เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการนิเทศแบบกัลยาณมิตรภายในสถานศึกษา

ด้านสถานศึกษา สถานศึกษามีระบบการนิเทศภายในที่เข้มแข็งและขับเคลื่อนด้วยวงจรคุณภาพ PDCA เกิดวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ และนวัตกรรมที่ยั่งยืน

โดยสรุป ผลลัพธ์สูงสุดของนวัตกรรมนี้คือการ “ยกระดับคุณภาพครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน” อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

๔. รางวัลความภาคภูมิใจ

รางวัลนักเรียน			
ว/ด/ป	ผลงาน/รางวัล	ระดับรางวัล	เอกสารอ้างอิง (หน้า)
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้รับระดับเหรียญทอง อันดับรองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมออกกําลังกายประกอบเพลงคิตะมวยไทย ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๖
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้รับระดับเหรียญทอง อันดับรองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมการเต้นแอโรบิก ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๖
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้รับระดับเหรียญทอง กิจกรรมจัดสวนถาด ประเภทจัดสวนถาดแบบแห้ง ป.๔-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๖
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้รับระดับเหรียญทอง กิจกรรมจินตกรรมเทคนิคผสม ป.๑-๓ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๖
๒๐ กุมภาพันธ์	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้รับระดับเหรียญทอง กิจกรรมขับ	เขตพื้นที่ฯ	๓๗

๒๕๖๙	ร้องเพลงไทยลูกกรุง ประเภทชายเดี่ยว ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒		
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง อันดับรองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง ประเภทชายเดี่ยว ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๗
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง อันดับรองชนะเลิศอันดับ ๒ กิจกรรมการสร้างการ์ตูนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ป.๑-๓ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๗
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	นักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญเงิน กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๗
รางวัลครูและบุคลากรทางการศึกษา			
๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๙	เกียรติบัตรรางวัลครูชน คนคุณธรรม สำหรับ ครูผู้สอน โครงการคุณธรรมสพฐ.ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๙
๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๙	เกียรติบัตรรางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ด้านการเรียนการสอนโครงการคุณธรรม สพฐ.ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒ ครูดีเด่นประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๙
๑๖ มกราคม ๖๙	ครูดีเด่นประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๙
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง อันดับรองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมออกกำลังกายประกอบเพลงคิตะมวยไทย ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทองอันดับรองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมการเต้นแอโรบิก ป.๑-๖ จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง กิจกรรมจัดสวนถาด ประเภทจัดสวนถาดแบบแห้ง ป.๔-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง กิจกรรม	เขตพื้นที่ฯ	๓๘

๒๕๖๙	จินตกรรมเทคนิคผสม ป.๑-๓ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒		
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขต พื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง กิจกรรม ขับร้องเพลงไทยลูกกรุง ประเภทชายเดี่ยว ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขต พื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง อันดับ รองชนะเลิศอันดับ ๑ กิจกรรมขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง ประเภทชายเดี่ยว ป.๑-๖ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขต พื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญทอง อันดับ รองชนะเลิศอันดับ ๒ กิจกรรมการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิก ป.๑-๓ จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๘
๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ ๗๓ ระดับเขต พื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ระดับเหรียญเงิน กิจกรรม ปั้นดินน้ำมัน จาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๓๙
๑๖ มิถุนายน ๖๙	ครูได้รางวัลผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ การขับเคลื่อนระบบคลังสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับดีเยี่ยม (OBEC Content Center)	เขตพื้นที่ฯ	๓๙
รางวัลผู้บริหารสถานศึกษา			
๗ สิงหาคม ๖๘	ผู้บริหารได้รับเกียรติบัตรผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practice) โครงการ Innovation For Thai Education นวัตกรรม การศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่	จังหวัด	๔๐
๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๙	เกียรติบัตรรางวัลครูชน คนคุณธรรม สำหรับ ผู้บริหารสถานศึกษา โครงการคุณธรรม สพฐ.ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๐
๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๙	เกียรติบัตรรางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ด้านการบริหาร โครงการ คุณธรรม สพฐ.ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒ ผู้บริหารดีเด่นประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๐
๑๖ มกราคม ๖๙	ผู้บริหารดีเด่นประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๐
๑๖ มิถุนายน ๖๙	ผู้บริหารได้รับเกียรติบัตรการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้าน การศึกษา (SDG๔ : Quality Education) ของสถานศึกษา ประจำปี	จังหวัด	๔๐

	งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ด้านสิ่งแวดล้อมและพลเมืองโลก ระดับดีเยี่ยม จาก สน.ศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่		
รางวัลของโรงเรียน			
๒๘ ตุลาคม ๖๘	โรงเรียนเป็นโรงเรียนต้นแบบ สุขามีความสุข ประจำปี ๒๕๖๘ ระยะที่ ๒ จาก สพฐ.	สพฐ.	๔๑
๓๑ ตุลาคม ๖๘	โรงเรียนได้รับเกียรติบัตรเป็นโรงเรียนคะแนนการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ รายวิชาภาษาไทย ระดับ ประถมศึกษาปีที่ ๖ ตั้งแต่ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป ครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เข้า สอบ	สพฐ.	๔๑
๒๘ สิงหาคม ๖๘	โรงเรียนได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันการแข่งขันทักษะวิชาการ ระดับ ประถมศึกษา จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๒
๙ เมษายน ๖๙	เกียรติบัตรโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. ระดับ ๒ ดาว จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๑
๒๓ เมษายน ๖๙	สถานศึกษาที่มีผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศรายด้าน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๑
๒๘ พฤษภาคม ๖๙	รางวัลโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุข ปี การศึกษา ๒๕๖๘ ประเภทผลงานดีเด่นระดับทอง จาก สพป.เชียงใหม่ เขต ๒	เขตพื้นที่ฯ	๔๒
๗ พฤษภาคม ๖๙	โรงเรียนมีผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิชาภาษาไทย สูงกว่า ระดับประเทศ	เขตพื้นที่ฯ	๔๑
๗ พฤษภาคม ๖๙	โรงเรียนมีผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สูงกว่าระดับประเทศ	เขตพื้นที่ฯ	๔๑
๑๖ มิถุนายน ๖๙	โรงเรียนได้รับเกียรติบัตรการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้าน การศึกษา (SDG๔ : Quality Education) ของสถานศึกษา ประจำปี งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ด้านสิ่งแวดล้อมและพลเมืองโลก ระดับดีเยี่ยม จาก สน.ศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่	จังหวัด	๔๒

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

๑.การรายงานผลและเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) เมื่อสิ้นสุดกระบวนการนิเทศและ
ประเมินผลในขั้นตอน E (Evaluation) สถานศึกษาควรนำผลลัพธ์ที่ประสบความสำเร็จมาสรุปเป็นแนวทางปฏิบัติ
ที่เป็นเลิศ (Best Practices) เพื่อใช้เป็น ต้นแบบ ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

นอกจากนี้มีการทำรายงานผลการนิเทศเสนอต่อผู้บังคับบัญชาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้าและข้อควรพัฒนา

๒.การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC ส่งเสริมให้ครูใช้เวที ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจริง มีการประเมินนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในสถานศึกษา เพื่อให้ครูได้นำเสนอเทคนิคการสอนหรือสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ใช้ได้ผลดีกับนักเรียน

๓.การสร้างพื้นที่แห่งนวัตกรรม (Innovation Space) จัดสรรพื้นที่หรือกิจกรรมภายในสถานศึกษาเพื่อเป็น ศูนย์รวมการแสดงผลงานนวัตกรรม ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรมประเภทกิจกรรม (เช่น แผนการจัดการเรียนรู้, ชุดฝึก) หรือนวัตกรรมประเภทสื่อ (เช่น วิดีทัศน์, เกมประติษฐ์) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เพื่อนร่วมวิชาชีพ การยกย่องเชิดชูเกียรติ: ในขั้นตอนการสร้างค่านิยม V (Value) ผู้บริหารมีการยกย่องเชิดชูเกียรติครูที่มีนวัตกรรมโดดเด่นและมีแนวปฏิบัติที่ดี ซึ่งเป็นการเผยแพร่ผลงานในเชิงบวกที่ช่วยสร้างขวัญกำลังใจและกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

๔.การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ผลงาน เช่น การนำ นวัตกรรมและสื่อการสอนขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้ครูและผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงและนำไปประยุกต์ใช้ ได้สะดวกยิ่งขึ้น



ลงชื่อผู้รายงาน...นางสาวจันทนา จันทนา.....

ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา.....

ภาคผนวก

คำสั่งและตารางการนิเทศภายในสถานศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๘



คำสั่งโรงเรียนมูลนิธิอิมหาราช 5

ที่ 25 / 2568

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศชั้นเรียน ปีการศึกษา 2568

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนมูลนิธิอิมหาราช ๕ ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรสถานศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๗ และมาตรา ๓๔ วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. ๒๕๕๓ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศชั้นเรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ดังนี้

๑. คณะกรรมการที่ปรึกษา ประกอบด้วย

๑. นางสาวจินท์จุฑา ดากองแก้ว ผู้อำนวยการโรงเรียน ประธานกรรมการ
๒. นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์ หัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียน รองประธานกรรมการ
๓. นางกิตติยา สวัสดิ์ศิริ รองหัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียน กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ให้คำปรึกษา แนะนำ กำกับ ติดตามการนิเทศการสอนและการเยี่ยมชั้นเรียน ตามตารางกำหนดการนิเทศ

๒. คณะกรรมการดำเนินการนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน ประกอบด้วย

๑. นางสาวจินท์จุฑา ดากองแก้ว ผู้อำนวยการโรงเรียน ประธานกรรมการ
๒. นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์ หัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียน กรรมการ
๓. นางสาวอมรรัตน์ คำหอม ครูชำนาญการพิเศษ กรรมการ
๔. นางสาวขวัญดาว แสนคำหมื่น ครูชำนาญการ กรรมการ
๕. นางกิตติยา สวัสดิ์ศิริ รองหัวหน้าฝ่ายวิชาการ กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ประสานงานนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน ให้คำปรึกษา กำกับ ติดตามการบริหารจัดการชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มศักยภาพและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สรุปผลการนิเทศและรายงานผลการนิเทศเสนอผู้บังคับบัญชา ภาคเรียนที่ ๑ ระหว่าง เดือนกรกฎาคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ.๒๕๖๘ และ ภาคเรียนที่ ๒ ระหว่าง เดือนมกราคม ถึง เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๙

ให้ผู้ได้รับแต่งตั้งปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเต็มความสามารถ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและตามกำหนดเวลา

สั่ง ณ วันที่ ๔ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

ลงชื่อ

(นางสาวจินท์จุฑา ดากองแก้ว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนมูลนิธิอิมหาราช 5

- 2 -

ตารางการนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน
โรงเรียนโรงเรียนมูลนิธิอิมหาราช 5
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

วัน เดือน ปี	ชั่วโมงที่/เวลา	วิชา	ชั้นเรียน	ผู้รับการนิเทศ	หมายเหตุ
พ. 3 ส.ค. 68	09.00 – 10.00 น.	หน่วยของเล่นของใช้	อ.2	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
พ. 2 ส.ค. 68	09.00 – 10.00 น.	หน่วยชุมชนของเรา	อ.3	นางสาวพัชรกานต์ ปัญจรัง	✓
จ. 4 ก.ย. 68	13.30 – 14.30 น.	ภาษาไทย	ป.1/1	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
ศ. 22 ก.ย. 68	09.30 – 10.30 น.	ศิลปะ	ป.1/2	นางสาวอมรรัตน์ คำหอม	✓
อ. 2 ก.ย. 68	12.30 – 13.30 น.	คอมพิวเตอร์	ป.4 (ห้องคอม)	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
พ. 3 ก.ย. 68	13.30 – 14.30 น.	พลศึกษา	ป.1 (สนาม)	นางสาวอมรรัตน์ คำหอม	✓
พ. 3 ก.ย. 68	08.30 – 09.30 น.	ภาษาไทย	ป.3	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
จ. 2 ก.ย. 68	13.30 – 14.30 น.	วิทยาศาสตร์	ป.6 (ห้องวิทย์)	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
ศ. 22 ส.ค. 68	08.30 – 09.30 น.	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	ป.4	นางกิตติยา สวัสดิ์ศิริ	✓
พ. 3 ก.ย. 68	09.30 – 10.30 น.	สังคมศึกษา ฯ	ป.6	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
พ. 3 ก.ย. 68	08.30 – 09.30 น.	คณิตศาสตร์	ป.6	นางสาวขวัญดาว แสนคำหมื่น	✓

หมายเหตุ ดำเนินการนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน เดือนกรกฎาคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ.2568

- 3 -

ตารางการนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน
โรงเรียนโรงเรียนมูลนิธิอิมหาราช 5
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

วัน เดือน ปี	ชั่วโมงที่/เวลา	วิชา	ชั้นเรียน	ผู้รับการนิเทศ	หมายเหตุ
พ. 19 ส.ค. 69	09.30 – 10.30 น.	หน่วยการวัดปริมาตร	อ.2	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
อ. 20 ส.ค. 69	09.00 – 10.30 น.	หน่วยโลกสวยด้วยสีสัน	อ.3	นางสาวพัชรกานต์ ปัญจรัง	✓
พ. 14 ม.ค. 69	09.30 – 10.30 น.	ภาษาไทย	ป.1/1	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
พ. 18 ก.พ. 69	09.30 – 10.30 น.	ศิลปะ	ป.1/2	นางสาวอมรรัตน์ คำหอม	✓
ศ. 30 ม.ค. 69	09.30 – 10.30 น.	คอมพิวเตอร์	ป.5 (ห้องคอม)	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
จ. 23 ก.พ. 69	10.30 – 11.30 น.	สุขศึกษา	ป.6	นางสาวอมรรัตน์ คำหอม	✓
ศ. 27 ก.พ. 69	12.30 – 13.30 น.	ภาษาไทย	ป.3	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
ศ. 30 ม.ค. 69	12.30 – 13.30 น.	วิทยาศาสตร์	ป.6 (ห้องวิทย์)	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
พ. 26 ก.พ. 69	13.30 – 14.30 น.	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	ป.1/2	นางกิตติยา สวัสดิ์ศิริ	✓
พ. 26 ก.พ. 69	12.30 – 13.30 น.	สังคมศึกษา ฯ	ป.6	นางสาวอุริดา สมธิฤทธิ์	✓
ศ. 27 ก.พ. 69	08.30 – 09.30 น.	คณิตศาสตร์	ป.6	นางสาวขวัญดาว แสนคำหมื่น	✓

หมายเหตุ ดำเนินการนิเทศและเยี่ยมชั้นเรียน เดือนมกราคม ถึง เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2569

กิจกรรมการนิเทศภายในสถานศึกษา



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

✿ การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรมการปั้นดินน้ำมัน ✿

นวัตกรรมอนุบาล 2

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้ชุดกิจกรรมการปั้นดินน้ำมัน

โรงเรียนมูลนิธิริมหาราช 5



ครูณิธิพัชร์ บุญเป็ง



1 แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

ในการจัดการเรียนการสอนระดับอนุบาล 2 โรงเรียนมูลนิธิริมหาราช 5 ได้พบปัญหาเกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กในชั้นเรียนจากการสังเกตความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก จากการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้พบปัญหาคือ เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถหยิบ จับสิ่งต่างๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว

2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พัฒนาการด้านร่างกายเป็นพัฒนาการด้านหนึ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย กล้ามเนื้อเล็กเป็นพัฒนาการทางกายส่วนหนึ่งที่สำคัญมาก เพราะหมายถึงการสร้างเสริมความสามารถในการหยิบจับ คัดแยก และทำกิจกรรมที่ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ปาเหยียบ และถือของต่างๆ ส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กในการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

3 วิธีการ/นวัตกรรมที่นำมาใช้

นวัตกรรมประเภทสื่อการสอนชุดกิจกรรมการปั้นดินน้ำมัน

4 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อส่งเสริมทักษะและความสามารถในการปั้นของเด็กปฐมวัย

5 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมายนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 12 คน โรงเรียนมูลนิธิริมหาราช 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
2. ใช้ชุดกิจกรรมปั้นดินน้ำมัน
3. ประเมินโดยใช้แบบสังเกต

6 ผลการพัฒนาการเรียนการสอน

จากการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ประเมินทั้งหมด 4 ด้าน ใช้ระยะเวลาสังเกต 5 สัปดาห์สรุปผลนักเรียนสามารถใช้ชุดกิจกรรมปั้นดินน้ำมันเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้

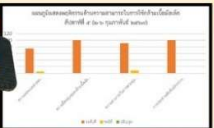
ประโยชน์ที่ได้รับ

1. มีความคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมัดเล็ก
2. มีความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อมัดเล็ก
3. มีความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก
4. มีการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา









การนับและรู้ค่าของจำนวนตัวเลข 1-20 โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา





ชื่อผู้สร้าง
นางสาวพีรภานต์ ปัญจรัง



แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

- ศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน พบว่าเด็กยังเชื่อมโยงจำนวนกับปริมาณไม่ได้ และขาดความสนใจในการเรียนรู้
- ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และการเรียนรู้เชิงรุก
- ออกแบบชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เช่น เกมนับจำนวน เกมจับคู่ตัวเลขกับภาพ และเกมเปรียบเทียบจำนวน
- สร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เช่น บัตรภาพและสื่อจาวีรสดุดใกล้ตัว
- ประเมินผลนวัตกรรมด้วยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก

ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

ความเป็นมา

การจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัยมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก โดยพบว่าเด็กอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 ยังมีปัญหาในการนับและรู้ค่าจำนวน 1-20 แม้บางคนจะท่องตัวเลขได้ แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงจำนวนกับปริมาณได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งขาดความสนใจในการเรียนรู้ เนื่องจากการสอนเน้นการท่องจำเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยพัฒนาทักษะการนับ การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการรู้ค่าของจำนวน พร้อมทั้งส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และมีความหมายมากยิ่งขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 22 คน



วัตถุประสงค์ของการสร้าง

- เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาในการส่งเสริมทักษะการนับ และรู้ค่าของจำนวนตัวเลข 1-20 ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3
- เพื่อพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าของจำนวนตัวเลข 1-20 ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ได้แก่ ความสนใจ ความตั้งใจ และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

จากผลการพัฒนา แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ทุกคนมีผลคะแนนหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างชัดเจน โดยก่อนการจัดกิจกรรม นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลางถึงต่ำ แต่หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดเกมการศึกษา นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นถึง 5 คะแนน และมีหลายคนสามารถทำคะแนนได้เต็มคะแนน



เด็กที่	ก่อนเรียน (Pre-test)	หลังเรียน (Post-test)
เด็กที่ 1	10	15
เด็กที่ 2	12	18
เด็กที่ 3	11	16
เด็กที่ 4	13	19
เด็กที่ 5	14	20
...	...	...
เด็กที่ 22	15	20

ประโยชน์ที่ได้รับ

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีทักษะการนับและรู้ค่าของจำนวนตัวเลข 1-20 ดีขึ้น และสามารถเชื่อมโยงจำนวนกับปริมาณได้อย่างถูกต้อง
- เด็กมีความสนใจ ตั้งใจ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ครูมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้

แนวทางในการพัฒนานวัตกรรม

- พัฒนารูปแบบกิจกรรม ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ ให้ทันสมัยและน่าสนใจ
- พัฒนารูปแบบการประเมินผล ให้หลากหลาย



✿ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา (มาตราแม่กบ) โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ✿

นวัตกรรมการสอน

ปีการศึกษา 2568

ปัญหา

1. นักเรียนเขียนสะกดคำผิด

วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาปัญหา ศึกษาหลักสูตร กำหนดเนื้อหา
2. จัดทำหนังสือเสริมประสบการณ์และแผนการจัดการเรียนรู้
3. ทดสอบก่อนเรียน จัดการเรียนการสอน ทดสอบหลังเรียน

ผลการดำเนินการ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1
คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 29.86
คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 87.50

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2
คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 27.78
คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 89.58
ร้อยละความก้าวหน้าเฉลี่ย 92.41

สรุปผล

ผลรวมของร้อยละคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 28.82 และร้อยละคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 88.54 คะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้า 59.72 ร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 88.24 ซึ่งเกณฑ์ที่ใช้กำหนดการแปลผลความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้กำหนดไว้ที่ร้อยละ 20 หรือ 25 ขึ้นไป (พิชิต ฤทธิรงค์, 2549 : 78 - 79) แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 2 ห้อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ร้อยละความก้าวหน้าเฉลี่ย 84.08

นางสาวกฤษณา สมารัตนกุล

ครูผู้สอน

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ปีการศึกษา 2568 จำนวน 36 คน

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5

หนังสือเสริมประสบการณ์

❀ การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่อง การดูแลรักษาในช่องปาก ❀



รายงานนวัตกรรมการเรียนการสอน

การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่อง การดูแลรักษาในช่องปาก

โดยผ่านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5



ครูผู้สอน
นางสาวอมรรัตน์ คำหอม



ประชากร
ประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2568 จำนวน 18 คน



ปัญหา

จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 ตัวชี้วัด พ1.1 ป.1/1 อธิบายวิธีดูแลรักษาอวัยวะภายนอก เรื่อง ฟันของเรา พบว่า จากการประเมินความรู้ความเข้าใจ นักเรียนยังขาดความรู้ ความเข้าใจในการดูแลรักษาอวัยวะในช่องปาก และไม่ปฏิบัติตามตัวชี้วัด



วิธีดำเนินการ

- 1 ทดสอบและประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่อง การดูแลรักษาในช่องปาก ก่อนเรียน
- 2 วิเคราะห์ผลการทดสอบและประเมินความรู้เรื่อง ความเข้าใจ เรื่อง การดูแลรักษาในช่องปาก ตลอดจนศึกษาวิธีการแก้ปัญหา ด้วยเทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม
- 3 จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนการสอน โดยผ่านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม
- 4 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบบ Active Learning โดยผ่านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกม เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจ
- 5 ทดสอบและประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่อง การดูแลรักษาในช่องปาก หลังเรียน



ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอน

ก่อนเรียน

คะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าร้อยละ 60 มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ

38.8%

หลังเรียน

คะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าร้อยละ 60 มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ

100%



★ ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ★





ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1 ผลสัมฤทธิ์รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การดูแลรักษาในช่องปากสูงขึ้น
- 2 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การดูแลรักษาในช่องปากเพิ่มขึ้น
- 3 นักเรียนมีพฤติกรรมการดูแลรักษาอวัยวะในช่องปากที่ดีขึ้น



สแกนเพื่อดู รายละเอียดเพิ่มเติม



ดูแลฟันดี เริ่มที่เรา



แปรงฟัน เช้า-ก่อนนอน



กินอาหาร มีประโยชน์



ดื่มน้ำสะอาด ให้เพียงพอ



พบทันตแพทย์สม่ำเสมอ



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เกมจับคู่รู้จัก

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วย Scratch

สนุก สนใจ เข้าใจง่าย เก่งคอมพิวเตอร์ได้ตั้งแต่ ป.1

สำหรับ
ประถมศึกษา
ปีที่ 1














สแกนเพื่อรับชม

1 ข้อมูลพื้นฐานและบริบทนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม : รู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ด้วยเกมจับคู่กับโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อผู้พัฒนา : นางสาวกัญญา ธัญานันท์

ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

สถานศึกษา : โรงเรียนมูลนิธิมหาวิหฬาร 5 สปป.เชียงใหม่ เขต 2

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน (ประชากรทั้งชั้นเรียน ร้อยละ: 100)

ปีการศึกษา : 2568

ประเภทนวัตกรรม : สื่อการเรียนการสอน (สร้างชิ้นใหม่ตามแนวทางที่ 2)

2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผู้เรียนยุค Alpha Generation กู้ชินกับหน้าจอสัมผัส (Touch Screen) เมื่อมาใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) จึงเกิด "ช่องว่างทางทักษะ" (Transition from Tactile-based to Peripheral-based interaction)

- ✓ เกิดการเรียนรู้ทางปัญญา (Cognitive Load)
- ✓ สัมผัสการควบคุมอุปกรณ์และสัมผัสโดยตรง
- ✓ ส่งผลการพัฒนาการประสานมือและตา (Eye-Hand Coordination)

3 แนวคิดและทฤษฎีเบื้องหลัง (Theoretical Framework)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือ (Game-Based Learning - GBL)

ถูกตั้ง = Green Checkmark

เสียง "Connect"

ครู 4 คน = เสียง "Win"

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget)

ช่วงอายุ 6-7 ปี เป็นการคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operational Stage)



4 รายละเอียดและลักษณะของนวัตกรรม

ระบบควบคุม (Control System)
พัฒนาด้วย Block Programming ใช้สื่อกำหนด Sensing (Touching) ตรวจสอบการสัมผัสระหว่าง Sprite อุปกรณ์กับกล่องคำตอบ

การจัดการเหตุการณ์ (Event Handling)
ใช้บล็อก Broadcast ส่งสัญญาณ เมื่อจับคู่สำเร็จ และใช้ตัวแปร Score ในการประมวลผลผลสำเร็จ

สื่อประสม (Multimedia)
ระบบภาพพริ้ว เสียงประกอบ และตัวอักษร สำหรับเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน





5 กระบวนการนำไปใช้และการวัดผล (Systematic Workflow)

- 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงเกณฑ์
- 2 ศึกษาเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตรแกนกลางฯ
- 3 วิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาเพื่อสร้างใบงานวัดผลสัมฤทธิ์
- 4 ออกแบบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (แบบจับคู่ 5 ข้อ) ให้ครอบคลุมเนื้อหา
- 5 สร้างแบบทดสอบเรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- 6 พัฒนาสื่อการสอนแบบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์บนโปรแกรม Scratch
- 7 จัดทำเครื่องมือวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และแบบประเมินความพึงพอใจ
- 8 นำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อไปใช้พหุภาคย์และปรับปรุง
- 9 ดำเนินการจัดการเรียนรู้และประเมินผลสัมฤทธิ์ผ่านแบบทดสอบจริง
- 10 บันทึกผลการเรียนรู้และดำเนินการ "Mastery Learning" พัฒนานักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จนบรรลุตัวชี้วัด

6 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Outcomes)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มเป้าหมาย 18 คน

รายการทดสอบ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
ก่อนเรียน (Pre-test)	2.17	0.71
หลังเรียน (Post-test)	5.00	0.00



สรุปประเด็นสำคัญ : นักเรียนทุกคน (ร้อยละ 100) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ลดลงเหลือ 0.00 สะท้อนถึงคุณภาพการจัดการเรียนรู้เข้าสู่ภาวะ "Equitable Excellence" หรือความยอดเยี่ยมที่เท่าเทียมกันทั้งชั้นเรียน

7 ปัจจัยความสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับ

ปัจจัยความสำเร็จ

- ✓ ครูผู้สอนบทบาทเป็น "Facilitator"
- ✓ อธิบายการจัดการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย
- ✓ ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างสูงสุด (High Student Engagement)

ด้านความรู้
ระบุชื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างแม่นยำ

ด้านทักษะ
พัฒนากล้ามเนื้อการใช้เมาส์ และการประสานงานมือและตาได้อย่างคล่องแคล่ว

ด้านเจตคติ
นักเรียนมีความมุ่งมั่น และทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาวิทยาการคำนวณ

8 ภาคผนวกและหลักฐานเชิงประจักษ์

บรรยากาศการเรียนรู้ (Active Learning Visuals)



ใบงานเรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (ผลงานนักเรียน)



"จับคู่ได้ถูกต้อง ใช้คอมพิวเตอร์คล่องแคล่ว"
พร้อมก้าวสู่โลกดิจิทัลอย่างมั่นใจ"

บันไดงู คำเป็น - คำตาย

นวัตกรรมการเรียนการสอน

ผู้พัฒนา
นางสาวศิริยุภา ศิวะศิลปประศาสน์

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568

ปัญหาที่พบ

- นักเรียนสับสนการจำแนก คำเป็น - คำตาย
- การสอนแบบบรรยายและท่องจำ ทำให้นักเรียนเบื่อ ขาดแรงจูงใจ
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

แนวคิดนวัตกรรม

นำเกม บันไดงู มาประยุกต์กับ เนื้อหาภาษาไทย

- ✓ เรียนรู้ผ่านการเล่น
- ✓ ลงมือปฏิบัติจริง
- ✓ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- ✓ สนุกและจดจำได้ง่าย

วัตถุประสงค์

- 1 พัฒนาความสามารถ ในการจำแนกคำเป็น-คำตาย
- 2 ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อ วิชาภาษาไทย
- 3 เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หลักการสำคัญ

- Active Learning
- Game-Based Learning
- Constructivism
- Cooperative Learning

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวน 24 คน

ผลการดำเนินงาน

ก่อนเรียน	หลังเรียน
คะแนนเฉลี่ย 5.5 / 10	คะแนนเฉลี่ย 8.0 / 10
↑ เพิ่มขึ้น 2.5 คะแนน	

นักเรียนทุกคน มีผลการเรียนสูงขึ้น

พัฒนาการสูงสุด +4 คะแนน

ผลที่ได้รับ

- ✓ เข้าใจเรื่องคำเป็น-คำตายมากขึ้น
- ✓ กล้าแสดงออกและมีส่วนร่วม
- ✓ เรียนรู้อย่างสนุกสนาน
- ✓ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
- ✓ ส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- กิจกรรมเหมาะสมกับวัย
- ใช้เกมสร้างแรงจูงใจ
- ครูเตรียมสื่อและกิจกรรมอย่างเป็นระบบ
- ผู้บริหารให้การสนับสนุน
- นักเรียนให้ความร่วมมือดี

แนวทางพัฒนาต่อยอด

- พัฒนาเป็นเกมดิจิทัล
- สื่อออนไลน์ Interactive
- เพิ่มระดับความยาก-ง่าย
- ทดลองใช้ในระดับชั้นอื่น

ผลลัพธ์เด่น

“เรียนรู้ผ่านการเล่น เข้าใจได้จริง สนุก และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย”

สแกนเพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม

การนิเทศงานวัดกรรมการเรียนการสอน

... ปีการศึกษา 2568 ...

เรื่อง "การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หน่วยงานเรียนรู้ Jobs and workplaces ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4"

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นักเรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางและค่อนข้างต่ำ ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ มักเขียนสะกดคำศัพท์ผิดเสมอ การไม่รู้คำศัพท์ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถสื่อสารและประยุกต์ใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ครูผู้สอนจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้า คิดค้นสร้างและพัฒนานวัตกรรมนี้ขึ้น เพื่อที่จะนำมานำนักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงสะกดคำ บอกความหมาย สำนวนทางาม-ตอบ และสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ โดยรูปแบบการสอนนี้เป็นพื้นฐานสำคัญและมีความจำเป็นอย่างไร้ที่ครูผู้สอนได้เร่งพัฒนาและเป็นแนวทางในการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์สำหรับการการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นไป

แนวทางการคิดค้น

นวัตกรรม

1. รูปแบบในการบริหารสถานศึกษา คือ Active Model
2. การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)
3. กระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

ผู้พัฒนา
นางกิตติยา สริสวัสดิ์ศิริ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ Jobs and workplaces โดยใช้ทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบความก้าวหน้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 29 คน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) พบว่า ผลรวมของร้อยละคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 68.62 และร้อยละคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 90.52 คะแนนเฉลี่ยความก้าวหน้า 31.92 ร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 73.99

แสดงว่านักเรียนที่เรียนหน่วยการเรียนรู้ Jobs and workplaces โดยใช้การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเปรียบเทียบความก้าวหน้าของนักเรียนจำนวน 29 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 จำนวน 29 คน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้จัดการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หน่วยการเรียนรู้ Jobs and workplaces ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน หน่วยการเรียนรู้ Jobs and workplaces ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงขึ้น

ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

1. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ทั้งจัดการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ทำให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมอย่างสนุกสนาน
2. นักเรียนตั้งใจในการเรียน มีความพร้อม เกิดความสนุก และสนใจอยากเรียน
3. ครูผู้สอนมีความตั้งใจในการสอน มีการลดบทบาทของตนเองลง แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น เป็นวิธีการที่ช่วยให้ นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน และทำทาทความสามารถของนักเรียน
4. การได้รับความสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

✿ บอร์ดเกมส์ “ตะลุยภาษาทำนาฏศิลป์” ✿



นางสาวรณนภัส ฉัตรธพลังกร
ตำแหน่ง ครูผู้สอน

นวัตกรรมการสอน

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรื่อง บอร์ดเกม

“ตะลุยภาษาทำนาฏศิลป์”





โรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕
อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒





บอร์ดเกม ตะลุยภาษาทำนาฏศิลป์

? ปัญหา

นักเรียน ประสบปัญหาในการ

- จัดจำความหมายของภาษาท่าทาง
- ขาดความกล้าแสดงออก
- มองว่าเนื้อหาวิชานาฏศิลป์ เป็นเรื่องยากและน่าเบื่อหน่าย
- ไม่สามารถปฏิบัติท่าทางได้ถูกต้อง
- ขาดความซาบซึ้งในศิลปะแขนงนี้

หากไม่ได้รับการแก้ไข จะส่งผลกระทบต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการบรรลุตัวชี้วัด
ตามหลักสูตร

👥 ประชากร

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 29 คน
โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5



⚙️ วิธีการดำเนินการ

การจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning
โดยใช้นวัตกรรม “บอร์ดเกม
ตะลุยภาษาทำนาฏศิลป์”

- 1 นักเรียนจำภารกิจและใช้ภาษาท่าทาง สื่อความหมายให้เพื่อนในกลุ่มทาย
- 2 เมื่อทายถูกต้อง เดินตามช่องบนบอร์ดเกม
- 3 มีช่องดี ช่องเสีย และการกิจพิเศษ
- 4 เล่นเป็นทีม ร่วมมือกันเพื่อไปถึงเส้นชัย



📊

ผลการดำเนินการ

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบทักษะทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่าทางที่สื่อความหมาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แบบ Game-based Learning จำนวน 29 คน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

รายการ	ก่อนเรียน (10)	หลังเรียน (10)	ความก้าวหน้า
คะแนนเฉลี่ย	4.38	8.76	4.38
คะแนนสูงสุด	7	10	5
คะแนนต่ำสุด	3	7	3
นักเรียนที่มีคะแนนเพิ่มขึ้น	29 คน	29 คน	-

จากผลการพัฒนาพบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกม “ตะลุยภาษาทำนาฏศิลป์” นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38 คะแนน และภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 8.76 คะแนน โดยมีคะแนนความถี่หน้าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38 คะแนน

แสดงให้เห็นว่าสื่อบอร์ดเกมสามารถพัฒนา ทักษะภาษาท่าทางของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



★ สรุปผล

✅ **ประโยชน์ที่ได้รับ**

1. นักเรียนสามารถจดจำและปฏิบัติภาษาท่าทางที่สื่อความหมายได้อย่างถูกต้องและสวยงาม มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น
2. ผู้สอนได้นำนวัตกรรมและสื่อการสอนที่เป็นรูปธรรม สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมซ้ำได้ และช่วยให้การประเมินผล ทักษะปฏิบัติของนักเรียนทำได้ง่ายและเป็นธรรมชาติมากขึ้น

✅ ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

1. กลติกาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย ป.4
2. ผู้สอนทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)” คอยกระตุ้น ชื่นชม และจัดบรรยากาศเชิงบวก
3. เกมมีความท้าทายที่พอดี มีทั้งการลุ้นและการใช้ทักษะ ทำให้เด็กทุกคนมีโอกาสนชนะและมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม



✿การเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ Active Model เรื่อง มวลและแรงโน้มถ่วง ✿

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

(Game-Based Learning) ร่วมกับ ACTIVE Model

เรื่อง มวลและแรงโน้มถ่วง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ผู้วิจัย: นางสาวชนันท์ธิดา ใจแก้ว
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5

1 แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม
การเรียนการสอน

- ผล O-NET วิทยาศาสตร์ต่ำกว่าระดับประเทศ โดยเฉพาะเรื่องแรงและการเคลื่อนที่
- คะแนนมาตรฐาน ว 2.2 ลดลงจาก 48.15 เหลือ 36.84
- นักเรียนเข้าใจคลาดเคลื่อนเรื่องมวลและแรงโน้มถ่วง
- การสอนเดิมเน้นบรรยายและท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดการทดลองและการคิดวิเคราะห์
- จึงพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ ACTIVE Model เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ความสนุก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

- วิทยาศาสตร์ช่วยพัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผล และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน
- เรื่องมวลและแรงโน้มถ่วงเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่นักเรียนเข้าใจได้ยาก
- การสอนเดิมยังเน้นบรรยายและท่องจำ ทำให้นักเรียนขาดการทดลองและการคิดวิเคราะห์
- Game-Based Learning ช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- จึงพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ ACTIVE Model เพื่อให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น



3 วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ ACTIVE Model

4 กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 สพป.เชียงใหม่ เขต 2 จำนวน 29 คน

5 หลักการแนวคิด

- ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง
- ใช้แนวคิด Active Learning ผ่านการสังเกต ทดลอง และแก้ปัญหา
- ใช้ทฤษฎี Constructivism ให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์จริง
- ใช้ Game-Based Learning เพิ่มความสนุกสนาน
- เกมช่วยจำลองเรื่องแรงโน้มถ่วง ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาพื้นฐานได้ง่ายขึ้น

6 ACTIVE Model

ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่
A: Activity, C: Create, T: Technology, I: Intelligence, V: Value และ E: Evaluation

7 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 29 คน
- คะแนนเต็ม 20 คะแนน
- สูตรคะแนนความก้าวหน้า:

$$\frac{\text{คะแนนความก้าวหน้า} = (\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน})}{(\text{คะแนนเต็ม} - \text{คะแนนก่อนเรียน})} \times 100$$

- เกณฑ์ระดับความก้าวหน้า:
- 76-100 = ก้าวหน้าระดับดีมาก
- 51-75 = ก้าวหน้าระดับสูง
- 26-50 = ก้าวหน้าระดับกลาง
- 0-25 = ก้าวหน้าระดับต่ำ

สรุปผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ (Table 2)

ระดับความก้าวหน้า	จำนวนนักเรียน (คน)	ร้อยละ
ความก้าวหน้าระดับสูง	10	34.48
ความก้าวหน้าระดับกลาง	16	55.17
ความก้าวหน้าระดับต่ำ	3	10.35
รวม	29	100.00

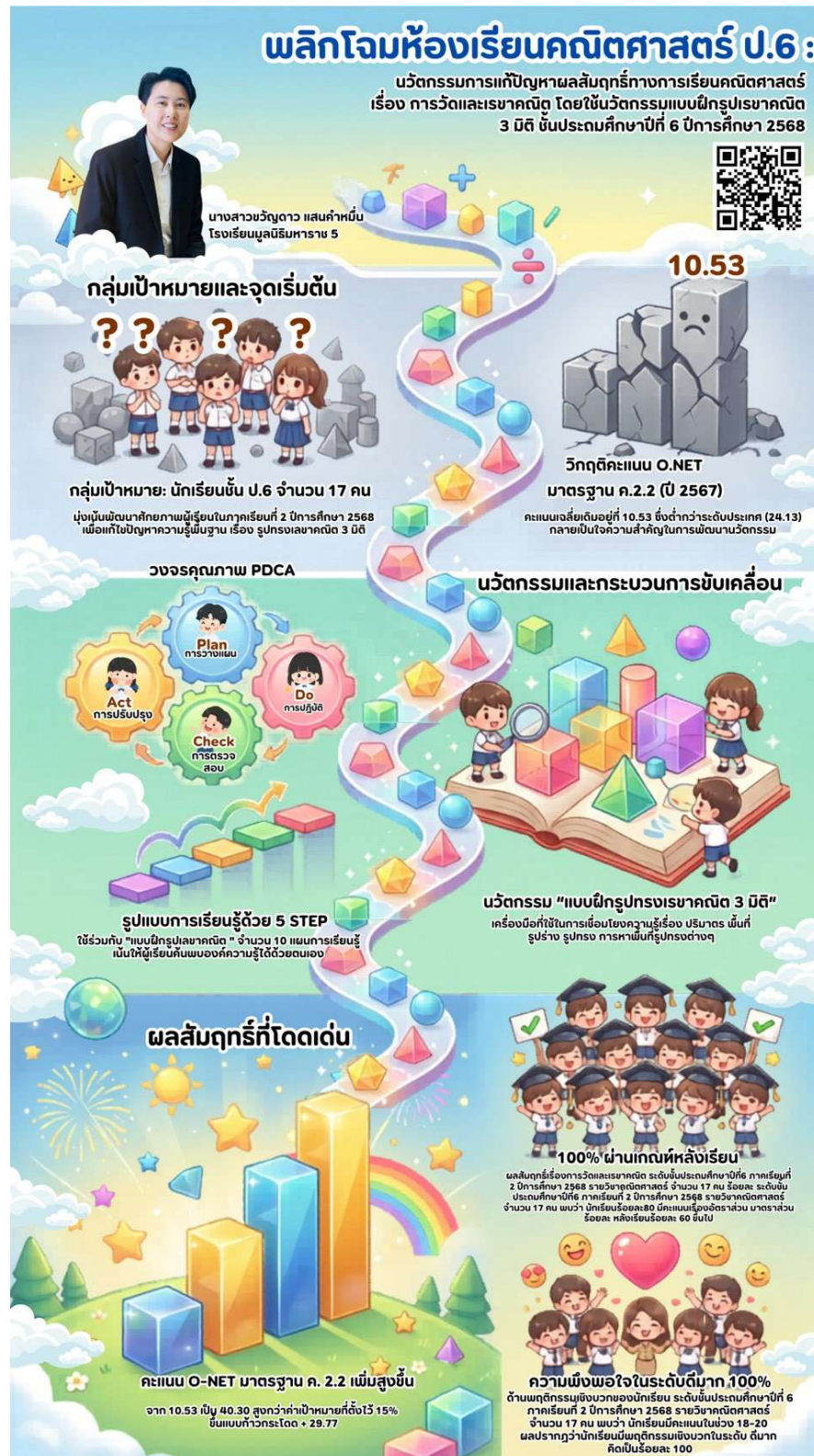
QR Code



สแกนเพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม

สรุปผล: หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ ACTIVE Model นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง

✿ นวัตกรรมการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การวัดและเรขาคณิต โดยใช้นวัตกรรมแบบ
 ฝึกปรุปรูเรขาคณิต ๓ มิติ ✿



❀ โคมจีว้านนา นวัตกรรม KOME Model พัฒนาวินัยผ่านภูมิปัญญา ❀



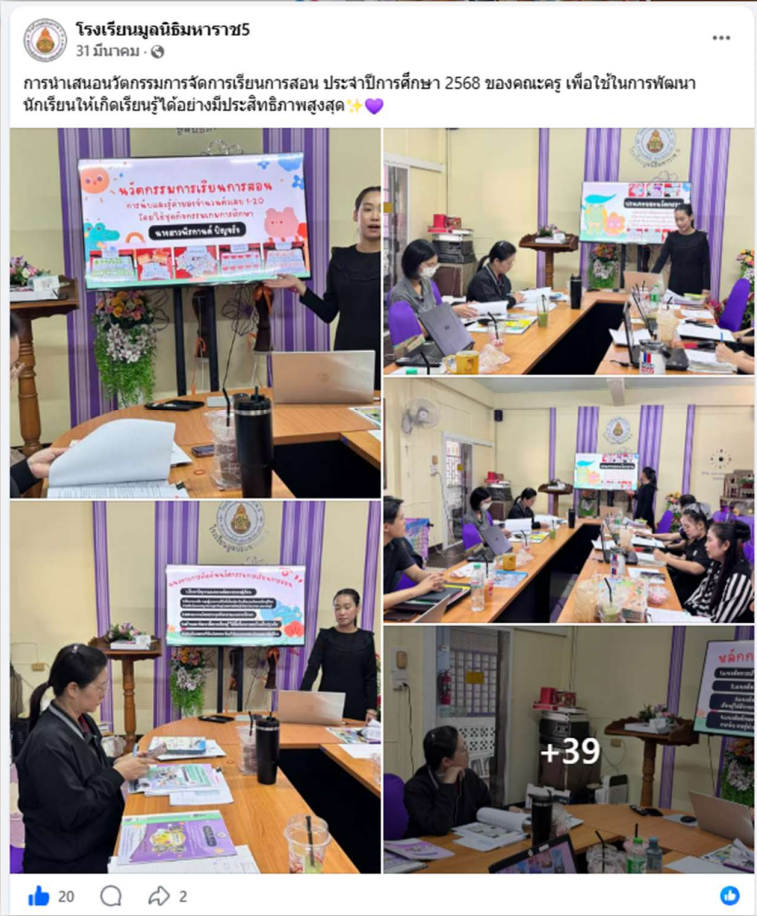
การประเมินนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในสถานศึกษา
เพื่อให้ครูได้นำเสนอเทคนิคการสอนหรือสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ใช้ได้ผลดีกับนักเรียน



การประเมินวัดกรรมการจัดการเรียนรู้ และการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในสถานศึกษา
เพื่อให้ครูได้นำเสนอเทคนิคการสอนหรือสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ใช้ได้ผลดีกับผู้เรียน



การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ: นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ผลงาน เช่น การนำนวัตกรรมและสื่อการสอนขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์



การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC: ส่งเสริมให้ครูใช้เวที ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทาง
วิชาชีพ (PLC) ในการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจริง

วัฒนธรรมอันล้ำค่า

โคมล้านนาไทย

โคมคืออะไร

“โคม” หรือ ภาพเหนือออกเสียงว่า “โกม” หมายถึง ตะโพน หรือ เครื่องโคมไฟ ซึ่งมีประวัติมาอย่างยาวนาน เป็นรูปสี่เหลี่ยม แปดเหลี่ยม, วงกลม หรือทรงอื่นๆ ที่ทำหรือแขวน ตามที่ต่างๆ เพื่อให้แสงสว่างโดยคง และเป็นเครื่องบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์

โคมมีความสำคัญอย่างไร

“โคม” เป็นงานหัตถกรรมพื้นบ้าน ที่ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ให้คงอยู่สืบต่อไปในปัจจุบัน ในภาคเหนือ ซึ่งชาวล้านนาใช้เพื่อสักการบูชา พระพุทธเจ้า ในคืนวันเพ็ญเดือนสิบสอง โดยเชื่อกันว่าแสงประทีปจากโคมจะช่วยส่องประกายให้ดำเนินชีวิตเจริญรุ่งเรืองอยู่เย็นเป็นสุข

โคมจั่วคืออะไร

“โคมจั่ว” เป็นสัญลักษณ์ของความสว่างไสว ความเจริญรุ่งเรือง นิยมใช้เป็นธงที่ระลึก หรือ ของขวัญ เพื่อความเป็นสิริมงคล และเป็นการช่วยอนุรักษ์และสืบสานเอกลักษณ์งานหัตถกรรมโคมล้านนาให้คงอยู่สืบไป

จุดมุ่งหมายในการทำโคม

จุดมุ่งหมายของโคมล้านนาเป็นการให้แสงสว่างในยามค่ำคืน และส่งความเป็นพุทธบูชาในพระรัตนตรัย เช่น ประเพณีขึ้นปี๋ และวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เช่น วันวิสาขบูชา เป็นต้น

ความเชื่อของชาวล้านนา

การบูชาโคมล้านนามีความเชื่อว่าจะนำความสุข ความเจริญ ความสุข แสงของโคมมาสู่สติปัญญาให้แก่เจ้าของบ้านและคนในครอบครัว เปรียบเสมือนแสงทางส่องชีวิตต่ออายุของผู้ถวายโคมไฟเพื่อเป็นพุทธบูชา

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

มูลนิธิมหาราช 5

สร้างคุณค่าโคมล้านนาไทย

เล่าสู่กับพี่

เนื่องจากโรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 ตั้งอยู่ที่วัดเจติยสถาน ซึ่งเป็นวัดสำคัญทางศาสนา จะมีการนำโคมมาแขวนประดับตกแต่ง ซึ่งนักเรียนได้ชื่นชมเอกลักษณ์ความเป็นล้านนา จึงเกิดแนวคิดในอนุรักษ์และสืบสานเอกลักษณ์งานหัตถกรรมโคมล้านนาให้คงอยู่สืบไป

ทำไมต้องเป็นโคมจั่ว

เนื่องจากชาวล้านนามักจะนำโคมมาแขวนตกแต่งเฉพาะเทศกาล หรือวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จึงเกิดคำถามกับผู้เรียนว่า นอกจากวันสำคัญทางศาสนาแล้ว นักเรียนจะนำโคมล้านนามาแขวนอย่างไร * ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการทำโคมจั่ว ซึ่งใช้วัสดุในท้องถิ่นและนักเรียนสามารถลงมือทำได้จริง

นำสู่ผู้เรียนอย่างไร

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5 ได้จัดทำโครงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น “โคมจั่วล้านนา” โดยอบรมให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 เข้าร่วมกิจกรรม และทำชิ้นงานให้ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้นงาน เพื่อให้มีความภูมิใจในตนเองและปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

กิจกรรมมีความต่อเนื่องหรือไม่

หลังจากนักเรียนได้เข้าร่วมโครงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น “โคมจั่วล้านนา” ได้มีการนำมาต่อยอดสร้างรายได้ โดยใช้เวลาในช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ 1 ครั้ง

ตัวชี้วัดความสำเร็จคืออะไร

ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานของตนเองได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถเผยแพร่ความรู้ที่ได้จากการทำโคมจั่วให้แก่ผู้อื่น และยังสามารถต่อยอดสร้างรายได้ให้กับตนเองได้

โรงเรียนมูลนิธิมหาราช 5
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 2

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC: ส่งเสริมให้ครูใช้เวที ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทาง
วิชาชีพ (PLC) ในการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจริง



ความสำเร็จของนักเรียนโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของนักเรียนโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของครูโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของครูโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของผู้บริหารโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ความสำเร็จของโรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕



ประกาศสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒
เรื่อง ผลการพิจารณาสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย สดุดีและอบายมุข
ประเภทผลงานดีเด่น ระดับทอง ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ตามที่ รัฐบาลกำหนดให้การป้องกันปราบปรามยาเสพติดเป็นวาระแห่งชาติ ที่ทุกภาคส่วนจะต้องร่วมมือกันเฝ้าระวังไม่ให้เยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด รวมไปถึงปัญหาพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ และปัจจัยเสี่ยงรอบสถานศึกษา นำไปสู่การสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้ปกครอง ชุมชน และสังคม โดยกระทรวงศึกษาธิการ ได้มอบนโยบายให้สถานศึกษาทุกแห่งในสังกัดขับเคลื่อนการดำเนินงานโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย สดุดีและอบายมุข เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันและร่วมกันป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด โดยได้จัดทำโครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย สดุดีและอบายมุข ปีการศึกษา ๒๕๖๘ เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติให้กับสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครูที่มีผลการดำเนินงานด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในสถานศึกษา ระดับดีเด่น มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ สามารถเป็นต้นแบบในการดำเนินงาน ส่งเสริมกิจกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในสถานศึกษาได้ นั้น

บัดนี้ การพิจารณาผลงานของสถานศึกษาที่ได้รับการประเมิน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงประกาศรายชื่อสถานศึกษาที่ผ่านเกณฑ์การประเมินเป็นสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย สดุดีและอบายมุข ประเภทผลงานดีเด่น ระดับทอง ปีการศึกษา ๒๕๖๘ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒ ดังนี้

ที่	สถานศึกษา	ชื่อผู้บริหารสถานศึกษา	ครูผู้รับผิดชอบ
๑	โรงเรียนบ้านสันป่า	นางสาวอุษณีย์ บัวเปิด	นายณัฐกิตติ์ สิทธิคุณยา
๒	โรงเรียนชุมชนสหกรณ์นิคมวิทยา	นางพัชรี อุ่นละอ	นายพุทธชัย คำมงคล
๓	โรงเรียนบ้านต้นรุ้ง	นายปธิพงศ์ เชาว์ประเสริฐ	นางไฉยุธนาภัทร มหาวรรณ
๔	โรงเรียนบ้านนาบุญโฮ่งสองยอด	นายอิศรพล คำชาติ	นายจิตพล โชติปัญญา
๕	โรงเรียนสหกรณ์คำสี	นายเมธี ภาวสี	นางสาวพัชรภาณณ์ เกษะหวาน
๖	โรงเรียนบ้านป่าวิทย์คาร	นางณัฐกานต์ ชุ่มใจ	นางสาวสุภาภรณ์ กาศสาย
๗	โรงเรียนวัดป่ามอญแก้ว	นางสาววรรณธิดา ชื่นจันทร์	นายศุภชัย ปัญญาพัฒนศักดิ์
๘	โรงเรียนบ้านแม่แม่ม	นายพนรัตน์ เอกจิตร	นายภิรมย์พร โจ้เรือน
๙	โรงเรียนมูลนิธิมหาราช ๕	นางสาวจินท์จุฑา ตากองแก้ว	นางสาวชนันธิศา ไฉ่แก้ว
๑๐	โรงเรียนวัดบ้านปอก	ร.ต.จ.วรวุฒิ นาครุ่ง	นายณัฐญาณ นวลแก้ว

๑๑	โรงเรียนบ้านนาบุญ	นายณรงค์ชัย วรรณณิ	นายธีร นกคณิน ภูมิภัทรเมศร
๑๒	โรงเรียนบ้านหนองมะจับ	นางสาวสุวิทย์ปรีชา โสภะระสี	นางสาวศศิญา ยอดยา
๑๓	โรงเรียนบ้านป่าหมอก	ว่าที่ร้อยเอกไฉโย อาณนุพร	นางสาวปวีณาธิ์ ดิศักดิ์

จึงประกาศมาเพื่อทราบ

ประกาศ ณ วันที่ ๒๔ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

(นายเรืองยศ ปันศิริ)

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒



