

การบริหารจัดการศึกษา (ผู้บริหารสถานศึกษา)
นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อ
การดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการ ของผู้เรียน
ตลาดงาน และ Soft Power ประจำปี พ.ศ.๒๕๖๙

และ Soft Power

เรื่อง วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่
อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม
โดยใช้รูปแบบ "LAMP-KHOM Model"



นางสาวกัระพร แสนระแหง

ตำแหน่งรองผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยาลัยนเรศวรผู้ช่วยผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

คำนำ

โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิด "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" เพื่อเป็นรูปแบบ (Model) ในการขับเคลื่อนการศึกษาที่ช่วยพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และการเห็นคุณค่าในตนเองและท้องถิ่นของผู้เรียนอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษาประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ด้าน นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power

นางสาวภีระพร แสนระแหง

สารบัญ

หน้า

คำนำ	๗
สารบัญ	ค
การบริหารจัดการศึกษา (ผู้บริหารสถานศึกษา) ภายใต้โครงการ Innovation For Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	๑
หัวข้อ นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการ ของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power	๑
เรื่อง วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม โดยใช้รูปแบบ "LAMP-KHOM Model"	๑
ส่วนที่ ๑ การประเมินรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๑
องค์ประกอบที่ ๑ ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๑
๑. ความเป็นมาและสภาพปัญหา	๑
๒. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	๒
๓. กรอบแนวคิดในการพัฒนา	๔
๔. ประโยชน์/ความสำคัญ	๖
องค์ประกอบที่ ๒ ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้	๗
๑. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	๗
๒. หลักการทฤษฎีแนวคิดในการพัฒนา	๗
๓. การออกแบบแนวทางการพัฒนา	๙
๔. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา	๑๑
๕. การนำไปใช้	๑๓
๖. การประเมินและการปรับปรุง	๑๔
องค์ประกอบที่ ๓ ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนา นวัตกรรมการศึกษา	๑๖
๓.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา/ครู/นักเรียน	๑๖
๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน	๑๖
๓.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	๑๖
๓.๔ การขยายผล	๑๖

หน้า

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รูปภาพกิจกรรม

๑๗

ภาคผนวก ข "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียน
บ้านแป้นพิทยาคม" โดยใช้รูปแบบ"LAMP-KHOM Model"

๒๔

ภาคผนวก ค เครื่องมือวัดและประเมินคุณภาพนวัตกรรม (Evaluation Tools)

๒๕

บรรณานุกรม

๒๘

การบริหารจัดการศึกษา (ผู้บริหารสถานศึกษา) ภายใต้โครงการ Innovation For Education (IFTE)
 นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

หัวข้อ นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการของ
 ผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power

ชื่อผู้นำเสนอ นางสาวธีระพร แสนระแหง ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสถานศึกษา

วิทยฐานะ รองผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

เรื่อง วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม
 โดยใช้รูปแบบ "LAMP-KHOM Model"

ส่วนที่ ๑ การประเมินรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

องค์ประกอบที่ ๑ ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๑. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีในศตวรรษที่ ๒๑ ส่งผลให้การจัดการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนจากการเน้นเพียงองค์ความรู้ในตำรา มาเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน ที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และการขับเคลื่อน Soft Power ในบริบทของพื้นที่ โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว จึงได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และทักษะอาชีพของผู้เรียนเป็นรายบุคคล พบว่า แม้ผู้เรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐาน แต่ในด้านทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดงานยุคใหม่ยังต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดโอกาสในการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือชิ้นงานที่สามารถสร้างรายได้และพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน ข้อมูลสารสนเทศรายบุคคลนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาและวิถีชีวิตในท้องถิ่น เพื่อช่วยลดความเหลื่อมล้ำและเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเติบโตเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในอนาคต

จังหวัดลำพูนเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมล้านนาที่เด่นชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "โคมล้านนา" ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรม (Soft Power) ที่มีคุณค่าและมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวสูง สามารถนำมาเป็นแกนหลักในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อยกระดับเป็นนวัตกรรมสร้างสรรค์ การนำภูมิปัญญา "โคมล้านนา" มาบูรณาการสู่สัญลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม ไม่เพียงแต่เป็นการสืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทยเท่านั้น แต่ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการตลาด

ดิจิทัล ซึ่งเป็นการตอบโต้ความสนใจของผู้เรียนและตรงตามความต้องการของตลาดงานยุคสร้างสรรค์ (Creative Economy) อย่างแท้จริง

จากการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก (SWOT Analysis) ของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม ในการสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาโคกล้านนา ปรากฏผลดังนี้

จุดแข็ง (Strengths): สถานศึกษามีคณะครูและบุคลากรที่มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และมีระบบการบริหารจัดการที่เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม รวมถึงผู้เรียนมีความสนใจในการลงมือปฏิบัติจริง

จุดอ่อน (Weaknesses): ขาดองค์ความรู้ที่เป็นระบบในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับหลักสูตรแกนกลาง และยังขาดคู่มือหรือแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้สู่การเป็นผู้ประกอบการ

โอกาส (Opportunities): นโยบายการส่งเสริม Soft Power ของประเทศ และการสนับสนุนเชิงพื้นที่จากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูนผ่านโครงการ IFTE เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ ประกอบกับชุมชนและปราชญ์ชาวบ้านรอบสถานศึกษามีความพร้อมที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดองค์ความรู้

อุปสรรค (Threats): กระแสวัฒนธรรมสมัยใหม่และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามาอย่างรวดเร็ว หากไม่มีการปรับตัวหรือต่อยอดภูมิปัญญาดั้งเดิมให้มีความร่วมสมัย อาจทำให้ผู้เรียนมองข้ามคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมจึงได้ออกแบบและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิด **"วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคกล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม"** เพื่อเป็นรูปแบบ (Model) ในการขับเคลื่อนการศึกษาที่ช่วยพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และการเห็นคุณค่าในตนเองและท้องถิ่นของผู้เรียนอย่างยั่งยืน สอดคล้องตามเกณฑ์การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ของจังหวัดลำพูนทุกประการ

๒. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

จากสภาพปัญหาและความจำเป็นข้างต้น โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมจึงได้กำหนดแนวทางการแก้ไข ปัญหาและการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมและการบูรณาการหลักวิชาการสู่การปฏิบัติจริง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

๒.๑ การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมแบบบูรณาการขับเคลื่อนนวัตกรรม

โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้เปิดโอกาสให้ภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการสะท้อน ปัญหา วางแผน และร่วมระบุแนวทางการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพของผู้เรียน โดยจัดให้มีการประชุมระดมความคิดเห็น (Brainstorming) และการทำประชาคมร่วมกันระหว่างภาคส่วนต่างๆ ดังนี้ **ผู้บริหารสถานศึกษา:** ทำหน้าที่อำนวยความสะดวก วางแผนเชิงนโยบาย จัดสรรงบประมาณ และหนุนเสริมทรัพยากรที่จำเป็นในการขับเคลื่อนนวัตกรรม

ครูและบุคลากรทางการศึกษา: ร่วมกันวิเคราะห์ตัวชี้วัดหลักสูตร ออกแบบหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ และจัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้เรื่องโคมลำนนา

นักเรียน: มีส่วนร่วมในการสะท้อนความต้องการ ความสนใจ และร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการคิดสร้างสรรค์รูปแบบโครงงานสมัยที่ตอบโจทย์ตลาดงาน

คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน: ร่วมให้ความเห็นชอบเชิงนโยบาย ให้คำปรึกษา และเชื่อมประสานระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

ปราชญ์ชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่น: มีส่วนร่วมในฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ดั้งเดิม วิธีการเย็บ การจักรสาน และการประดิษฐ์ "โคมลำนนา" ตามหลักวัฒนธรรมลำนนาที่ถูกต้อง

๒.๒ การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้และทฤษฎีการบริหารจัดการสู่การปฏิบัติจริง

เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และยกระดับทุนวัฒนธรรม (Soft Power) อย่างยั่งยืน โรงเรียนได้นำรูปแบบการบริหารจัดการร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการร่วมกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อน ซึ่งเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงดังนี้

๑. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบและการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL): เปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยายเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) และให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การศึกษาประวัติศาสตร์โคมลำนนา การฝึกทักษะช่างฝีมือขั้นสูงในการประดิษฐ์โคม การคิดค้นสีส้นและลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม ไปจนถึงการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่ายเชิงพาณิชย์

การบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข):

ความพอประมาณ: ออกแบบขนาดและปริมาณการผลิตโคมให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน ทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น และงบประมาณสนับสนุน

ความมีเหตุผล: การตัดสินใจเลือกใช้วัสดุและวิธีการที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการใช้งาน เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดงานและสืบสานวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง

การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว: การวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน การบริหารจัดการความเสี่ยงในกระบวนการทำงานกลุ่ม และการเตรียมทักษะผู้ประกอบการเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

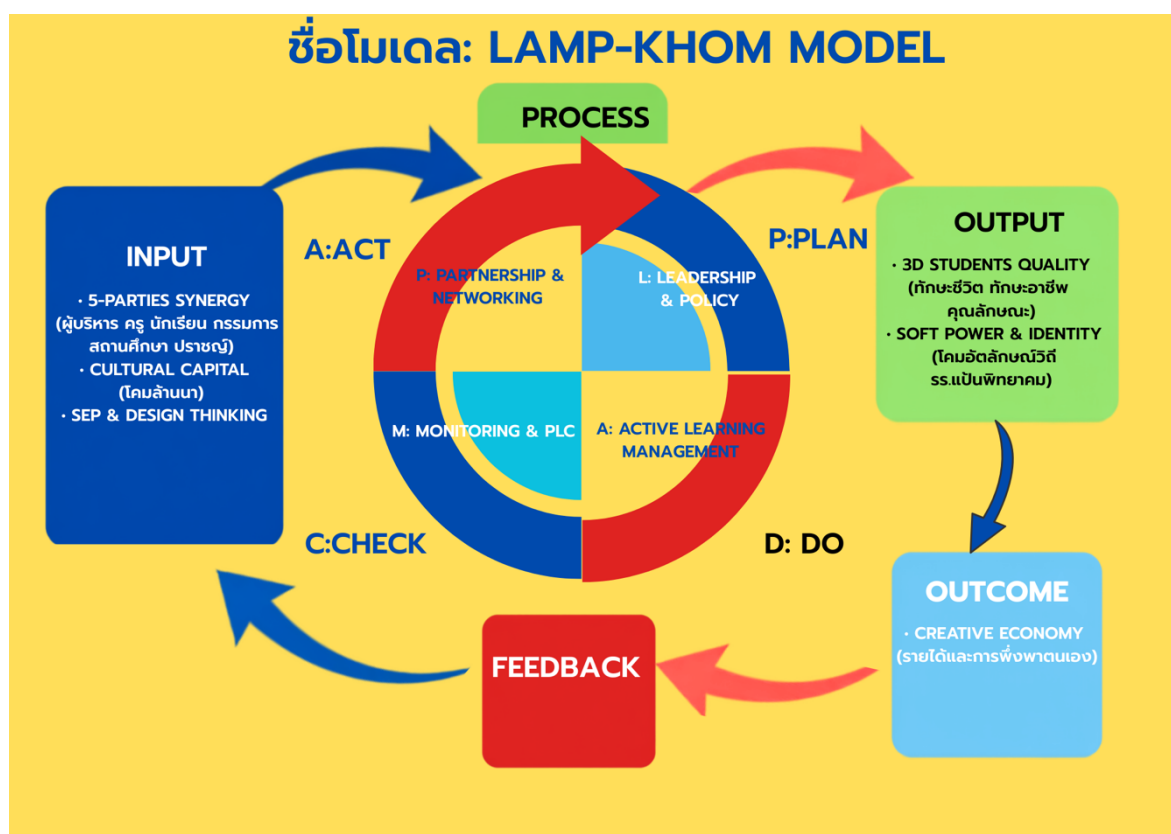
เงื่อนไขความรู้: มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้เชิงลึกด้านศิลปวัฒนธรรมลำนนา ควบคู่ไปกับทักษะเทคโนโลยีและการตลาดในยุคดิจิทัล

เงื่อนไขคุณธรรม: ปลูกฝังความเพียรพยายาม ความซื่อสัตย์สุจริตในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อสังคมในการสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น

๓. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

โรงเรียนได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยจัดทำเป็น "รูปแบบการขับเคลื่อนวัฒนธรรมสร้างสรรค์คอมลันนาของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" เพื่อมุ่งหวังให้กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีทักษะชีวิต และมีทักษะอาชีพที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและตอบโจทย์ตลาดงานยุคสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาการบริหารจัดการและกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อขับเคลื่อน Soft Power เรื่องคอมลันนาของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม จึงได้ออกแบบโมเดลเชิงระบบ (System Model) ภายใต้อำนาจ "LAMP-KHOM Model" (โมเดลคอมลันนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม) ดังนี้

ชื่อโมเดล: LAMP-KHOM Model



ภาพที่ ๑ ชื่อโมเดล: LAMP-KHOM Model

รายละเอียดองค์ประกอบของ LAMP-KHOM Model

๑. INPUT: ปัจจัยนำเข้า (ต้นทุนและพลังขับเคลื่อน)

๕-Parties Synergy (พลังภาคี ๕ ฝ่าย): การผสมผสานพลังร่วมกันระหว่าง ผู้บริหาร, ครู, นักเรียน, คณะกรรมการสถานศึกษา และปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อสะท้อนปัญหาและกำหนดเป้าหมายการพัฒนาทักษะผู้เรียนรายบุคคล

Cultural Capital (ทุนทางวัฒนธรรม): องค์ความรู้ดั้งเดิมและคุณค่าของ "โคมล้านนา" ของจังหวัดลำพูน

SEP & Design Thinking: หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นฐานคิดในการพัฒนานวัตกรรม

๒. PROCESS: กระบวนการขับเคลื่อนเชิงบริหารและการจัดการเรียนรู้ (L-A-M-P)

L – Leadership & Policy (ผู้นำและการกำหนดนโยบาย): ผู้บริหารสถานศึกษาวางรากฐานนโยบาย ยกย่อง “หลักสูตรท้องถิ่นโคมล้านนา” บรรจุแผนงบประมาณ และหนุนเสริมทรัพยากรอย่างเป็นระบบ

A - Active Learning Management (การจัดการเรียนรู้เชิงรุก): ครูผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นโค้ช จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ให้นักเรียนลงมือทำจริง ตั้งแต่ขั้นออกแบบ ผลิตโคม ตลอดจนจิตค้นสื่อดิจิทัลและการตลาดสร้างสรรค์

M - Monitoring & PLC (การนิเทศภายในและชุมชนแห่งการเรียนรู้): การขับเคลื่อนกระบวนการ PLC ของครู เพื่อสะท้อนคิด แก้ปัญหา และพัฒนาระบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงรายบุคคล

P - Partnership & Networking (การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ): การเชื่อมโยงกับปราชญ์ชาวบ้าน ชุมชน และหน่วยงานภายนอก (เช่น ศึกษานิเทศก์จังหวัดลำพูน) เพื่อร่วมประเมิน ปรับปรุง และขับเคลื่อนนวัตกรรมร่วมกัน

๓. PHILOSOPHY: หลักคิดและคุณธรรมกำกับกับการปฏิบัติงาน (K-H-O-M) การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมากำกับการลงมือปฏิบัติของครูและนักเรียน

K - Knowledge & Virtues (เงื่อนไขความรู้และคุณธรรม): รอบรู้เรื่องศิลปวัฒนธรรม เทคโนโลยี และซื่อสัตย์ เพียรพยายามในการทำงานร่วมกัน

H - Harmony & Moderation (ความพอประมาณ): ออกแบบการเรียนรู้และการผลิตโคมสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับวัย ทรัพยากร และต้นทุนท้องถิ่น

O - Rational Objectivity (ความมีเหตุผล): การตัดสินใจประยุกต์ทฤษฎีและเทคนิคการตลาดดั้งเดิมผสมผสานสมัยใหม่อย่างมีเป้าหมาย เพื่อตอบโจทย์ตลาดงานยุคใหม่

M - Immunity Mindset (การมีภูมิคุ้มกันที่ดี): วางแผนบริหารความเสี่ยงในการทำงาน กลุ่ม ทักษะการเงิน ทักษะชีวิต พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

๔. OUTPUT / OUTCOME: ผลลัพธ์ที่เกิดจากการขับเคลื่อนนวัตกรรม

๓D Students Quality (นักเรียนคุณภาพ ๓ มิติ): นักเรียนโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมมีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายของหลักสูตรและโครงการ

Soft Power & Identity (อัตลักษณ์และสัญลักษณ์วิถี): "คอมอัตลักษณ์ล้านนา" ได้รับการสืบสานและกลายเป็นสัญลักษณ์วิถีที่โดดเด่นของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม

Creative Economy (เศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพึ่งพาตนเอง): นักเรียนสามารถสร้างรายได้ระหว่างเรียน นำองค์ความรู้ไปต่อยอดเป็นผู้ประกอบการ และชุมชนเกิดความพึงพอใจและยอมรับในสถานศึกษาสูงกว่าร้อยละ ๘๐

๔. ประโยชน์/ความสำคัญ

การขับเคลื่อนนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย คอมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" ผ่านรูปแบบ LAMP-KHOM Model ก่อให้เกิดประโยชน์และความสำคัญในมิติต่างๆ ดังนี้

๔.๑ ประโยชน์ต่อผู้เรียน (Student Benefits)

(๑) การพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพที่จับต้องได้: นักเรียนโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้รับการพัฒนาทักษะรายบุคคลอย่างเป็นระบบ ไม่เพียงแต่มีความรู้ในภาคทฤษฎี แต่มีทักษะช่างฝีมือในการประดิษฐ์คอมล้านนา (คอมล้านนา) รวมถึงทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

(๒) การสร้างรายได้และโอกาสในตลาดงานยุคใหม่: ผู้เรียนสามารถต่อยอดองค์ความรู้จากห้องเรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์รุ่นเยาว์ มีช่องทางและทักษะในการสร้างรายได้ระหว่างเรียนผ่านระบบการตลาดและการประชาสัมพันธ์ดิจิทัล ซึ่งเป็นการตอบโจทย์ความต้องการของตลาดงานยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างแท้จริง

(๓) การสร้างความภาคภูมิใจและจิตสำนึกรักท้องถิ่น: การได้ลงมือสืบสานภูมิปัญญาจากปราชญ์ชาวล้านนา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่าในตนเอง และภาคภูมิใจในรากเหง้าวัฒนธรรมของชาวล้านนาไทยอันเป็น Soft Power สำคัญของจังหวัดลำพูน

๔.๒ ประโยชน์ต่อครูและสถานศึกษา (Teacher & School Benefits)

(๑) การปรับเปลี่ยนระบบการบริหารวิชาการและการจัดเรียนรู้: ช่วยยกระดับให้โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมมีหลักสูตรท้องถิ่นที่ทันสมัย และเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนให้เป็น "ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้" (Facilitator) ที่สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการร่วมกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างเป็นรูปธรรม

(๒) การมีระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ: โรงเรียนมีคลังความรู้ ฐาน ข้อมูลทักษะผู้เรียนรายบุคคล และแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ที่พร้อมสำหรับการนิเทศภายใน การทำ PLC และการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(๓) การสร้างภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ที่เด่นชัด: นวัตกรรมนี้ช่วยหล่อหลอมให้เกิดสัญลักษณ์วิถีที่โดดเด่นประจำสถานศึกษา ยกย่องให้โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม และการสร้างอาชีพที่เป็นยอมรับในระดับพื้นที่

๔.๓ ประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม (Community & Social Benefits)

(๑) การขับเคลื่อนและยกระดับ Soft Power ท้องถิ่น: เป็นการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และสืบทอดภูมิปัญญาการทำโคล้านนาไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา โดยการนำมาผสมผสานกับแนวคิดร่วมสมัยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน

(๒) การสร้างความเข้มแข็งของภาคีเครือข่ายความร่วมมือ: เกิดการเชื่อมโยงความสัมพันธ์อันดีระหว่างบ้าน วัด โรงเรียน และชุมชน (บวร) ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันของภาคี ๕ ฝ่าย ทำให้นักเรียน ชุมชน และผู้ประกอบการเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและการยอมรับในสถานศึกษาสูงกว่าร้อยละ ๘๐ อย่างยั่งยืน

องค์ประกอบที่ ๒ ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

๑. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

๑.๑ วัตถุประสงค์: เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้จากภูมิปัญญาโคล้านนาสู่การสร้างอาชีพ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและ Soft Skills ที่จำเป็น และเพื่อส่งเสริมการสืบสานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

๑.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ: นักเรียนโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมทุกคน (หรือกลุ่มเป้าหมายที่ระบุร้อยละ) ได้เข้าร่วมกิจกรรม

๑.๓ เป้าหมายเชิงคุณภาพ: นักเรียนมีทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

๒. หลักการทฤษฎีแนวคิดในการพัฒนา

ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" โรงเรียนได้ศึกษา สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ฐานคิดทางวิชาการและทฤษฎีสมัยใหม่ที่สอดคล้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

๒.๑ แนวคิดซอฟต์แวร์พาวเวอร์ (Soft Power) แนวคิดการใช้ Soft Power (อ้างอิงตามทฤษฎีของ Joseph S. Nye) มุ่งเน้นการสร้าง ความเข้มแข็งและการดึงดูดใจผ่านทุนทางวัฒนธรรม คุณค่า และค่านิยมของท้องถิ่น โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการปรับปรุงทัศนคติและการรับรู้ของผู้เรียน โดยแปรเปลี่ยนจาก "หน้าที่ในการอนุรักษ์" มาเป็นการ "มองเห็นคุณค่าความงามและเสน่ห์ดั้งเดิม" ของภูมิปัญญาโคล้านนา ของจังหวัดลำพูน การใช้ Soft Power ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง นำไปสู่ความพร้อมที่จะผลักดันและเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นให้กลายเป็นที่รู้จักและยอมรับในวงกว้างอย่างเต็มใจ

๒.๒ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา และการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรม เชื่อมโยงกับทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในรูปแบบใหม่ โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการยกระดับกระบวนการประดิษฐ์คิดค้นแบบดั้งเดิม โดยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อพัฒนาโครงสร้าง ลวดลาย และประโยชน์ใช้สอยของโคมให้มีความทันสมัย ร่วมสมัย แต่ยังคงรักษากลิ่นอายอัตลักษณ์ดั้งเดิมเอาไว้ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนต้นทุนทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่มีมูลค่าสูง สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคและสร้างอาชีพรองรับตลาดงานยุคใหม่ได้จริง

๒.๓ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเพื่อตอบคำถามหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้ประยุกต์ใช้กระบวนการ PBL บูรณาการเข้ากับระบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องโคมล้านนาอย่างเป็นขั้นตอน ดังนี้

(๑) **ขั้นตั้งคำถาม/กำหนดหัวข้อ:** นักเรียนศึกษาประวัติศาสตร์และสภาพปัญหาของโคมล้านนาในพื้นที่เพื่อกำหนดเป้าหมายการพัฒนา

(๒) **ขั้นวางแผนและสืบค้นข้อมูล:** นักเรียนร่วมกันสืบค้นและศึกษาทักษะช่างฝีมือขั้นสูงจากปราชญ์ชาวบ้านและชุมชน

(๓) **ขั้นลงมือปฏิบัติ:** นักเรียนดำเนินงานประดิษฐ์สร้างสรรค์ชิ้นงาน "โคมอัตลักษณ์" ตามกระบวนการกลุ่ม

(๔) **ขั้นสะท้อนคิดและประเมินผล:** การทำ PLC ของครูและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนเพื่อปรับปรุงคุณภาพชิ้นงาน

(๕) **ขั้นนำเสนอผลงาน:** นักเรียนเผยแพร่ชิ้นงานและนวัตกรรมสู่สาธารณะ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะชีวิต ทักษะการคิดขั้นสูง และการทำงานเป็นทีม (Soft Skills) ที่จำเป็นอย่างรอบด้าน

๒.๔ ทฤษฎีการตลาดสมัยใหม่ (Modern Marketing Theory) เพื่อให้สอดคล้องกับตลาดงานและการทำธุรกิจในยุคปัจจุบัน โรงเรียนได้นำทฤษฎีการตลาดสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือช่วยเติมเต็มทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์รุ่นใหม่ โดยให้นักเรียนเรียนรู้และประยุกต์ใช้ระบบการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) และการวิเคราะห์ส่วนผสมทางการตลาดสมัยใหม่ เช่น

(๑) **การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแบรนด์ (Brand Value Proposition):** การชูเรื่องราว (Storytelling) และคุณค่าของโคมล้านนาสู่การเป็นอัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม

(๒) **การใช้ช่องทางสื่อสารที่หลากหลาย (Omnichannel):** ฝึกฝนให้นักเรียนนำเทคโนโลยีสารสนเทศสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์และจัดจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ยอดนิยม

ตลอดจนการออกบูธนิทรรศการในชุมชน

(๓) การวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภคแบบเฉพาะเจาะจง (Customer Insight): เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์การตกแต่งบ้าน สถานที่ท่องเที่ยว หรือเทศกาลต่างๆ ในยุคนี้ได้อย่างแม่นยำ

การผสมรวมทั้ง ๔ แนวคิดทฤษฎีเข้าด้วยกันภายใต้ LAMP-KHOM Model นี้ จึงเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมมีความมั่นคงทางวิชาการ มีกระบวนการปฏิบัติที่ชัดเจน และส่งผลลัพธ์การพัฒนาสู่ตัวผู้เรียน ชุมชน และเศรษฐกิจฐานรากได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

๓. การออกแบบแนวทางการพัฒนา

โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้นำ LAMP-KHOM Model มาเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนนวัตกรรมหลักสูตรท้องถิ่น "โคมอัตลักษณ์ล้านนา" โดยจำแนกขั้นตอนการดำเนินงานที่ละเอียดและเป็นรูปธรรมตามโครงสร้างระบบปฏิบัติงานออกเป็น ๔ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑: ขั้นผู้นำ วางนโยบาย และเตรียมปัจจัยนำเข้า (L - Leadership & Policy / INPUT)

กระบวนการเริ่มต้นจากการสร้างความตระหนักและการหนุนเสริมเชิงนโยบายจากผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อย่างมีทิศทาง

(๑) การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลและระดมความคิดเห็น (๕-Parties Synergy): ผู้บริหารสถานศึกษาแต่งตั้งคณะทำงานและจัดประชุมภาคีเครือข่าย ๕ ฝ่าย อันประกอบด้วย ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อนำข้อมูลผลสัมฤทธิ์ คุณลักษณะ และทักษะอาชีพของผู้เรียนรายบุคคลมาวิเคราะห์ ร่วมกันระบุแนวทางพัฒนาทักษะชีวิตที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม

(๒) การกำหนดนโยบายและการอนุมัติหลักสูตร: ผู้บริหารบรรจุโครงการ "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" ลงในแผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ พร้อมจัดสรรงบประมาณสนับสนุนการจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ และการจัดตั้งศูนย์เรียนรู้โคมพื้นบ้านภายในโรงเรียน

(๓) การเตรียมความพร้อมด้านวิชาการ: คณะครูร่วมกันศึกษาเอกสาร หลักสูตรแกนกลาง และประสานงานกับปราชญ์ท้องถิ่นเพื่อรวบรวมองค์ความรู้ดั้งเดิม นำมาจัดทำเป็นร่างหลักสูตรและคู่มือการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ ๒: ขั้นจัดการเรียนรู้เชิงรุกและลงมือปฏิบัติจริง (A - Active Learning Management)

การแปลงนโยบายและหลักสูตรท้องถิ่นสู่การพัฒนาศักยภาพผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ซึ่งแบ่งกลุ่มกิจกรรมตามช่วงวัย ดังนี้

(๑) กิจกรรมระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (สร้างความตระหนักและทักษะพื้นฐาน)

(๑.๑) ครูผู้สอนปรับบทบาทเป็นโค้ช พานักเรียนศึกษาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ความเป็นมา และค่านิยมความเชื่อของโคมลำนาร่วมกับปราชญ์ชาวบ้าน

(๑.๒) นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ผูกพันทักษะช่างฝีมือขั้นพื้นฐาน เช่น การขึ้นโครงโคม การตัดและเย็บผ้า/กระดาษสำหรับหุ้มโคม และการตกแต่งด้วยลวดลายดั้งเดิมอย่างพอประมาณสอดคล้องกับศักยภาพตามช่วงวัย

(๒) กิจกรรมระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ทักษะขั้นสูง นวัตกรรม และผู้ประกอบการ)

(๒.๑) นักเรียนลงมือประดิษฐ์โคมลำนารุ่นสูง ที่มีความซับซ้อน โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ผสมผสานลวดลายและวัสดุร่วมสมัย รวมถึงการบูรณาการระบบไฟฟ้า แสงสว่าง และเทคโนโลยีเข้ากับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ

(๒.๒) นักเรียนเรียนรู้ทฤษฎีการตลาดสมัยใหม่ ผูกพันการทำตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) การถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ การสร้างเรื่องราว (Storytelling) เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแบรนด์โคมของโรงเรียน และจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสร้างรายได้ระหว่างเรียน

ขั้นตอนที่ ๓: ขั้นนิเทศ ติดตาม และสะท้อนคิดเพื่อแก้ปัญหา (M - Monitoring & PLC)

กระบวนการประกันคุณภาพนวัตกรรมและการพัฒนาวิชาชีพครู เพื่อควบคุมดูแลการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายเชิงคุณภาพและปริมาณที่กำหนดไว้

(๑) การจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC): จัดกิจกรรม PLC ของคณะครูผู้สอนในทุกสัปดาห์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล พยากรณ์ความเสี่ยง สะท้อนปัญหาที่พบจากการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล และร่วมกันออกแบบเครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรมเสริมเพื่อช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มที่ติดขัดด้านทักษะช่างฝีมือ

(๒) การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง: ครูใช้เครื่องมือวัดผลประเมินผลที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ (ผ่านการหาค่า IOC และประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ) ในการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ชิ้นงานโคมลำนาร และ การประเมิน Soft Skills ของผู้เรียนรายบุคคล เพื่อบันทึกเป็นสารสนเทศประกอบการนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนที่ ๔: ขั้นผลานความร่วมมือ ตรวจสอบ และขยายผล (P - Partnership & Networking / OUTPUT & OUTCOME)

ขั้นตอนการนำผลลัพธ์ที่ได้จากการพัฒนานวัตกรรมไปประเมินความพึงพอใจ ขยายผล และเชื่อมโยงสู่ภาคีเครือข่ายภายนอกเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

(๑) การประเมินและสะท้อนกลับเชิงระบบ (Feedback Loop): โรงเรียนนำแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินผลสัมฤทธิ์นวัตกรรมไปจัดเก็บข้อมูลจากนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน หากผลการประเมินภาพรวมความพึงพอใจสูงกว่าร้อยละ ๘๐ นวัตกรรมจะได้รับการอนุมัติให้ขับเคลื่อนต่อและ

ยกระดับสู่สัญลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมอย่างเป็นทางการ (หากไม่ผ่านเกณฑ์ จะนำข้อมูลย้อนกลับไปปรับปรุงในชั้น PLC และกระบวนการจัดการเรียนรู้ทันที)

(๒) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและการขยายผลข้ามสถาบัน: โรงเรียนประสานความร่วมมือกับสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน และหน่วยงานในท้องถิ่น เพื่อนำผลงานนวัตกรรมโคมอัตลักษณ์ล้านนาของนักเรียนไปจัดแสดงในนิทรรศการระดับจังหวัด ตลอดจนการทำหน้าที่เป็น "วิทยากรแกนนำรุ่นเยาว์" ของนักเรียนโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม ในการถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะการประดิษฐ์โคมสร้างสรรค์ให้แก่โรงเรียนเครือข่ายและผู้ที่สนใจในชุมชนต่อไป

๔. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ "วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม" ประสบความสำเร็จและมีความยั่งยืนได้ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างเข้มแข็งของภาคีเครือข่ายหลัก ๕ ภาคส่วน (๕-Parties Synergy) โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม จึงได้กำหนดบทบาทหน้าที่และแนวทางในการทำงานร่วมกันอย่างชัดเจนในทุกกระบวนการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

๑. ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และผู้กำหนดทิศทางการพัฒนาเชิงกลยุทธ์ โดยมีแนวทางปฏิบัติชัดเจนดังนี้:

(๑) การบริหารจัดการเชิงนโยบาย: ขับเคลื่อนนวัตกรรมโดยนำเข้าสู่แผนปฏิบัติการประจำปี บรรลุเป็นนโยบายสำคัญของสถานศึกษา และจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น "โคมอัตลักษณ์ล้านนา" อย่างเป็นทางการ

(๒) การหนุนเสริมทรัพยากร: จัดสรรงบประมาณอย่างเพียงพอเพื่อจัดหาวัสดุอุปกรณ์ สนับสนุนการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาโคมล้านนาภายในโรงเรียน และสร้างขวัญกำลังใจให้แก่คณะครูและบุคลากร

(๓) การเป็นผู้อำนวยความสะดวก: ทำหน้าที่กำกับ ติดตาม นิเทศภายใน และเป็นประธานในการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เช่น สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒. ครูและบุคลากรทางการศึกษา (จัดกิจกรรมการเรียนรู้) ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการปรับเปลี่ยนนโยบายสู่การปฏิบัติในห้องเรียน โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายความรู้ (Teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มีแนวทางปฏิบัติชัดเจนดังนี้

(๑) การออกแบบและจัดทำหน่วยการเรียนรู้: ร่วมกันวิเคราะห์ตัวชี้วัดหลักสูตร บูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และจัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

(๒) การดำเนินกิจกรรมและพัฒนาสื่อ: เป็นผู้โค้ชและให้คำปรึกษาแก่นักเรียนในกระบวนการประดิษฐ์คอมพิวเตอร์และการตลาดดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล

(๓) การขับเคลื่อนกระบวนการ PLC: เข้าร่วมกลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนปัญหา และร่วมกันหาแนวทางช่วยเหลือพัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคลอย่างต่อเนื่อง

๓. นักเรียน (ลงมือปฏิบัติ) นักเรียนเป็นศูนย์กลางของนวัตกรรมและเป็นผู้รับประโยชน์โดยตรง โดยมีบทบาทในการตั้งศักยภาพ ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพของตนเองมาใช้ในการเรียนรู้ มีแนวทางปฏิบัติชัดเจนดังนี้

(๑) การเรียนรู้และลงมือทำจริง: เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ลงมือปฏิบัติประดิษฐ์คอมพิวเตอร์ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานไปจนถึงขั้นสูงตามศักยภาพของช่วงวัย

(๒) การสร้างสรรค์นวัตกรรมและการตลาด: คิดค้นนวัตกรรมและรูปแบบคอมพิวเตอร์ร่วมสมัย บูรณาการเทคโนโลยีระบบแสงสว่าง จัดทำสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์ และฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการเรียนรู้ผ่านการจำหน่ายสินค้าจริง

(๓) การเป็นแกนนำสืบสานวัฒนธรรม: พัฒนาตนเองสู่การเป็น "วิทยากรแกนนำรุ่นเยาว์" เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะการทำคอมพิวเตอร์ให้แก่เพื่อนนักเรียนและคนในชุมชน

๔. คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน (ให้ความเห็นชอบ) คณะกรรมการสถานศึกษาฯ มีบทบาทสำคัญในฐานะที่ปรึกษา ผู้กลั่นกรอง และผู้เชื่อมประสานระหว่างโรงเรียนกับชุมชน มีแนวทางปฏิบัติชัดเจนดังนี้

(๑) การพิจารณาและให้ความเห็นชอบ: ร่วมประชุมวางแผน รับทราบสภาพปัญหา และพิจารณาให้ความเห็นชอบต่อหลักสูตรท้องถิ่นและแผนการดำเนินงานนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อัตลักษณ์ล้านนาของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม

(๒) การกำกับและส่งเสริมคุณภาพ: ติดตามผลการดำเนินงานของสถานศึกษา ให้ข้อเสนอแนะเชิงพัฒนาเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ตอบสนองต่อความต้องการของท้องถิ่นและตลาดงานยุคใหม่

(๓) การสนับสนุนภาคีเครือข่าย: ช่วยเหลือในการระดมทรัพยากร ทุนการศึกษา และช่วยประชาสัมพันธ์สร้างการยอมรับในผลงานของนักเรียนสู่สาธารณะ

๕. ชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่น (ถ่ายทอดภูมิปัญญา) ชุมชนและปราชญ์ชาวบ้านคือคลังสมองและต้นทุนทางวัฒนธรรม (Soft Power) ที่สร้างความสมบูรณ์ทางวิชาชีพให้แก่ผู้เรียน มีแนวทางปฏิบัติชัดเจนดังนี้

(๑) การเป็นแหล่งเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้: ทำหน้าที่เป็นวิทยากรท้องถิ่น ถ่ายทอดกรรมวิธี ทักษะช่างฝีมือดั้งเดิม และอัตลักษณ์อันถูกต้องของการประดิษฐ์ ให้แก่ครูและนักเรียน

(๒) การเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้: ต้อนรับนักเรียนในการลงพื้นที่ศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิถีวัฒนธรรมในชุมชน และให้คำแนะนำในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ

(๓) การเป็นภาคีร่วมประเมินและสะท้อนผล: ร่วมชื่นชมผลงาน ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงชิ้นงานของนักเรียน และร่วมประเมินความพึงพอใจต่อการดำเนินงานของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการยอมรับและความภาคภูมิใจร่วมกันในท้องถิ่น

๕. การนำไปใช้

เพื่อให้การขับเคลื่อนนวัตกรรมหลักสูตรท้องถิ่น "โคมอัตลักษณ์ล้านนา" บรรลุผลตามเป้าหมาย และสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมได้วางแผนทางการนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานศึกษาอย่างมีระบบ ผ่านโครงสร้างการดำเนินงาน ๔ ด้านหลัก ดังต่อไปนี้

๕.๑ การจัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนได้ดำเนินการจัดทำ "คู่มือการจัดการเรียนรู้บูรณาการภูมิปัญญาโคมอัตลักษณ์ล้านนา" เพื่อเป็นกรอบแนวทางและเครื่องมือหลักสำหรับครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภายในคู่มือประกอบด้วยเนื้อหาสำคัญ ได้แก่

(๑) โครงสร้างหลักสูตรและคำอธิบายรายวิชา: ที่ผ่านการวิเคราะห์และเชื่อมโยงตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

(๒) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): แผนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่จำแนกตามระดับช่วงวัยของผู้เรียนอย่างชัดเจน (ม.ต้น และ ม.ปลาย)

(๓) เกณฑ์และเครื่องมือวัดประเมินผล: แบบประเมินทักษะช่างฝีมือรายบุคคล แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และแบบประเมินทักษะชีวิต (Soft Skills) ที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือเรียบร้อยแล้ว

๕.๒ การชี้แจงผู้เกี่ยวข้อง (Orientation & Alignment) ก่อนเริ่มภาคเรียน โรงเรียนได้สร้างความเข้าใจที่ตรงกันเพื่อลดความเสี่ยงในการดำเนินงาน โดยจัดกิจกรรมชี้แจงและสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย

(๑) ระดับบุคลากรครู: จัดประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์ โครงสร้างคู่มือการเรียนรู้ และมอบหมายบทบาทหน้าที่ครูผู้สอนในการแกะรอยและติดตามทักษะผู้เรียนรายบุคคล

(๒) ระดับนักเรียนและผู้ปกครอง: จัดปฐมนิเทศกิจกรรมโครงงานเพื่อชี้แจงแนวทางการเรียนรู้ ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับในมิติทักษะอาชีพ และการต่อยอดสู่ตลาดงานสร้างสรรค์

(๓) ระดับชุมชนและปราชญ์ชาวบ้าน: ประชุมร่วมเพื่อกำหนดตารางเวลาและแผนการลงพื้นที่จัดกิจกรรมในฐานะวิทยากรท้องถิ่นร่วมกับครูผู้สอน

๕.๓ การจัดสรรงบประมาณสนับสนุน ผู้บริหารสถานศึกษาได้อนุมัติและจัดสรรงบประมาณสนับสนุนอย่างเป็นระบบจากแผนปฏิบัติการประจำปี เพื่อให้การขับเคลื่อนนวัตกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

(๑) **งบประมาณจัดหาวัสดุอุปกรณ์:** สนับสนุนการจัดซื้ออุปกรณ์สำหรับฝึกหัดทำโครงบ้าน เช่น ไม้ไผ่ โครงเหล็ก ผ้า กระดาษสา และอุปกรณ์ระบบไฟแสงสว่าง

(๒) **งบประมาณพัฒนาแหล่งเรียนรู้:** จัดสรรทุนพัฒนาศูนย์เรียนรู้ภูมิปัญญาโคมล้านนาภายในสถานศึกษา เพื่อใช้เป็นห้องปฏิบัติการและพื้นที่จัดแสดงผลงานของนักเรียน

(๓) **งบสนับสนุนวิทยากรและเครือข่าย:** ค่าตอบแทนสำหรับปราชญ์ชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญที่เข้ามาถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนงบประมาณในการจัดทำสื่อดิจิทัลและช่องทางการตลาดออนไลน์

๕.๔ การขับเคลื่อนกระบวนการ PLC ของครูผู้สอน เพื่อสะท้อนคิดและแก้ปัญหา โรงเรียนจัดตั้งกลุ่ม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ของครูผู้สอนเป็นประจำทุกสัปดาห์ตลอดภาคเรียน เพื่อเป็นกลไกในการควบคุมคุณภาพและพัฒนากิจการการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

(๑) **การสะท้อนคิด (Reflection):** ครูผู้สอนร่วมกันนำเสนอผลการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคล

(๒) **การร่วมมือแก้ปัญหา (Problem Solving):** วิเคราะห์ปัญหาที่พบระหว่างภาคเรียน เช่น ข้อจำกัดด้านทักษะเชิงช่างของนักเรียนบางกลุ่ม หรือปัญหาเทคนิคการเชื่อมต่อระบบไฟในโคม เพื่อร่วมกันออกแบบสื่อเสริม นวัตกรรมการสอน หรือปรับเปลี่ยนวิธีการโค้ชให้เหมาะสม

(๓) **การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง:** นำผลจากการสะท้อนคิดมาบันทึกข้อมูลและปรับปรุงแนวทางการใช้คู่มือการเรียนรู้ทันที ทำให้มั่นใจได้ว่านวัตกรรมนี้จะได้รับการพัฒนาให้ยืดหยุ่น ทันสมัย และตอบสนองต่อผู้เรียนอยู่เสมอ

๖. การประเมินและการปรับปรุง

เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรท้องถิ่น "โคมอัตลักษณ์ล้านนา" มีความน่าเชื่อถือตามหลักวิชาการ และสะท้อนผลสัมฤทธิ์ได้อย่างแท้จริง โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมจึงได้กำหนดระบบการวัดและประเมินผลคุณภาพนวัตกรรม รวมถึงกระบวนการนำผลลัพธ์มาปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

๖.๑ เครื่องมือวัดและประเมินคุณภาพนวัตกรรม (Evaluation Tools) โรงเรียนได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดประเมินผลที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และครอบคลุมการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แบ่งเป็น ๓ กลุ่มเครื่องมือหลัก ได้แก่

(๑) **แบบประเมินคุณภาพชิ้นงาน/นวัตกรรม (Product Assessment):** เป็นแบบประเมินเกณฑ์รูบริก (Rubric Score) ใช้สำหรับประเมินผลงานโคมล้านนาสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยมุ่งเน้นประเมินในมิติความประณีต ทักษะช่างฝีมือ การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และความสมบูรณ์ของระบบไฟ

(๒) แบบประเมินทักษะกระบวนการและการทำงานกลุ่ม (Process Assessment): เครื่องมือบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียนรายบุคคล สำหรับครูผู้สอนใช้สะท้อนทักษะการแก้ปัญหา การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และทักษะชีวิต (Soft Skills) ระหว่างการทำโครงการ

(๓) แบบทดสอบวัดองค์ความรู้ (Knowledge Assessment): แบบทดสอบทั้งในรูปแบบปรนัยและอัตนัยผ่านระบบดิจิทัล เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์โคม และทฤษฎีการตลาดสมัยใหม่

๖.๒ การประเมินความพึงพอใจ (Satisfaction Evaluation นอกเหนือจากการวัดผลสัมฤทธิ์ตัวผู้เรียนแล้ว โรงเรียนได้จัดทำ แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale ๕ ระดับ) ที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ เพื่อจัดเก็บข้อมูลจากภาคีเครือข่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียใน ๓ มิติ

(๑) ความพึงพอใจของนักเรียน: ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ความเหมาะสมของเนื้อหา และประโยชน์ที่ได้รับในการต่อยอดทักษะอาชีพ

(๒) ความพึงพอใจของผู้ปกครองและชุมชน: ต่อกำหนดเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุตรหลาน ความภาคภูมิใจในรากเหง้าวัฒนธรรม และโอกาสในการสร้างรายได้ระหว่างเรียน

(๓) ความพึงพอใจของปราชญ์ท้องถิ่นและผู้เชี่ยวชาญ: ต่อกิจกรรมการบูรณาการและการรักษาคุณค่าความถูกต้องของภูมิปัญญาโคมล้านนา

๖.๓ กระบวนการนำผลการประเมินมาปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรและกิจกรรมให้ทันสมัย (Continuous Improvement Loop) เพื่อให้หลักสูตรท้องถิ่นไม่หยุดนิ่งและเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง โรงเรียนแป้นพิทยาคมได้นำข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากเครื่องมือวัดผลและความพึงพอใจเข้าสู่กระบวนการปรับปรุงนวัตกรรมเป็นระบบวงจรปิด (Feedback Loop) ดังนี้

(๑) การถอดบทเรียนผ่านกระบวนการ PLC ท้ายภาคเรียน: คณะครูผู้สอน ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้เชี่ยวชาญ ร่วมประชุมถอดบทเรียน (After Action Review: AAR) เพื่อจำแนกจุดแข็งและข้อจำกัดของหลักสูตรที่พบจากการลงปฏิบัติงานจริงของนักเรียนรายบุคคล

(๒) การปรับปรุงเนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย: นำข้อเสนอแนะของชุมชนมาปรับสัดส่วนกิจกรรม โดยคงแก่นความคิดเรื่องอัตลักษณ์ดั้งเดิมไว้ แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนผสมผสานวัสดุและลวดลายใหม่ๆ เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้เป็นที่ยอมรับในสากล

(๓) การยกระดับทักษะการตลาดดิจิทัลให้ทันเหตุการณ์: ปรับปรุงเนื้อหาในส่วนทฤษฎีการตลาดสมัยใหม่และการสร้างแบรนด์ (Storytelling) โดยอัปเดตช่องทางการจำหน่าย (Omnichannel) แพลตฟอร์มออนไลน์ และเทรนด์การสร้างสรรค์สื่อวีดิโอสั้นให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบันอยู่เสมอ

(๔) การทบทวนความยากง่ายตามช่วงวัย: นำผลคะแนนทักษะเชิงช่างมาวิเคราะห์เพื่อ

ปรับแต่งขั้นตอนการสอนในคู่มือการเรียนรู้ โดยเพิ่มสื่อนวัตกรรมช่วยสอนสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีข้อจำกัดด้านทักษะ เพื่อให้มั่นใจได้ว่านักเรียนทุกคนจะสามารถบรรลุเป้าหมายตามศักยภาพของตนเองได้

องค์ประกอบที่ ๓ ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๓.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา/ครู/นักเรียน

๑. ข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา ข้อมูลสารสนเทศ: มีฐานข้อมูลระบบสารสนเทศทักษะผู้เรียนรายบุคคลและคลังความรู้โคมลันนาพื้นบ้านอย่างเป็นระบบ
๒. มีการดำเนินการบริหารจัดการของสถานศึกษาการจัดการเรียนรู้ นิเทศ ติดตามและการประเมินผลอย่างเป็นระบบ การบริหารจัดการ: มีแผนงานโครงการที่บรรจุเรื่องการพัฒนาทักษะชีวิตและ Soft Power ไว้อย่างต่อเนื่อง มีระบบนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ
๓. การมีเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา เครือข่าย : ชุมชน ผู้ปกครอง เข้ามามีส่วนร่วมในฐานะภาคีเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาสถานศึกษา
๔. การยอมรับที่มีต่อสถานศึกษา ชุมชน ผู้ปกครองยอมรับและเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะภาคีเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาสถานศึกษา ผลความพึงพอใจรวมสูงกว่าร้อยละ ๘๐

๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

ครูสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการทักษะอาชีพได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ มีการพัฒนาสื่อ เทคโนโลยี (เช่น สื่อการสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มการขายสินค้าของนักเรียน) และมีเครื่องมือวัดผลประเมินผลตามสภาพจริงที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ

๑. การออกแบบการบริหารจัดการศึกษา
๒. การบริหารจัดการศึกษา
๓. การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีประกอบการบริหารจัดการศึกษา
๔. การวัดและประเมินผล

๓.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผู้เรียนมีผลการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม นักเรียนมีความรู้และทักษะการทำโคมลันนาสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม (Soft Skills) และนำความรู้ไปต่อยอดสร้างรายได้เสริมผ่านตลาดงานจริงหรือช่องทางออนไลน์ พร้อมทั้งเป็นแกนนำในการเผยแพร่ภูมิปัญญาสู่ผู้อื่นได้

๓.๔ การขยายผล

โรงเรียนมีการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมโคมลันนาของโรงเรียนผ่านสื่อต่าง ๆ หรือการนำไปจัดแสดงในระดับกลุ่มสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่/จังหวัดลำพูน หรือการประกวดในระดับที่สูงขึ้น

ภาคผนวก ก
รูปภาพกิจกรรม



อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม บูรณาการสู่การเรียนการสอนในชั้นเรียน
ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง ๘ กลุ่มสาระ



ศึกษาธิการภาค ๑๕ ติดตามการดำเนินงาน เรื่องการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต
ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Powerของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม



นำนักเรียนศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ กลุ่มทำโคมล้านนาของชุมชนศรีบุญเรือง อ.เมืองลำพูน จ.ลำพูน

โดยเรียนรู้จากท่านวิทยากรที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพให้แก่ผู้เรียน

เรื่องของการทำโคมล้านนา ในรูปแบบต่างๆ





บูรณาการสู่โครงการ ๑ โรงเรียน ๑ Soft Power โรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม คือ การฟ้อนโคม



การตรวจเยี่ยมและติดตามโครงการ ๑ โรงเรียน ๑ Soft Power ของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม

อ.เมืองลำพูน จ.ลำพูน ในเรื่องของการส่งเสริมทักษะอาชีพ (โคมล้านนา)

ให้นักเรียนได้มีรายได้ระหว่างเรียน



นักเรียนนำเสนอขั้นตอนการประดิษฐ์โคมล้านนา(อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม)





บูรณาการสู่ศิลปะการแสดงในงาน The Sky lantern บ้านธิ ณ ลานอุ่นไอรักบ้านธิ โดยมีการแสดง ฟ้อน ผางประทีป ฟ้อนโคม ฟ้อนเจิง รำดาบ ฟันไฟ เป็นต้น แสดงโดยนักเรียนโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคมเป็นการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยให้ชาวต่างชาติได้รับชม





รายการคนค้นคน สัมภาษณ์และถ่ายทำวิดีโอเกี่ยวกับการแสดงฟ้อนโคม

ซึ่งเป็นอัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม



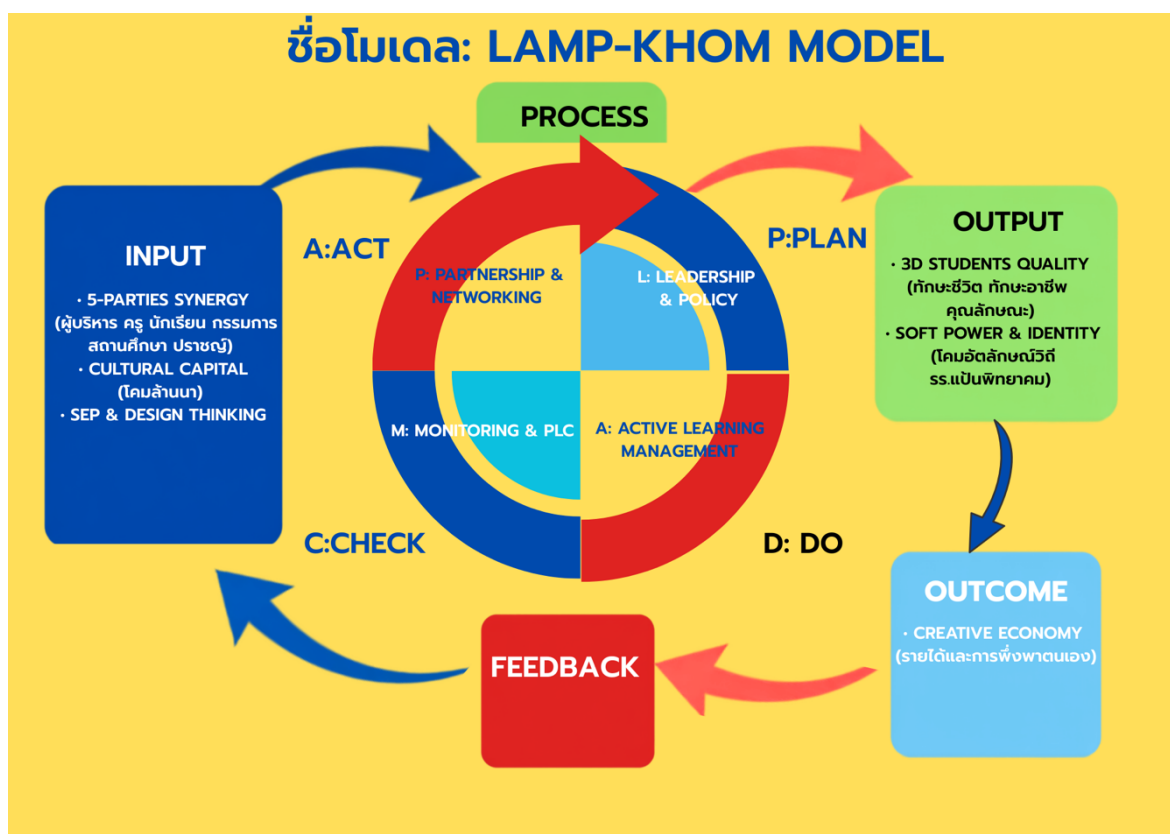
ศึกษาธิการภาค ๑๕/ศึกษาธิการจังหวัดลำพูน ติดตามการดำเนินงาน เรื่องการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและ
จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power ของโรงเรียน
บ้านแป้นพิทยาคมในเรื่องของการส่งเสริมทักษะอาชีพให้แก่ผู้เรียนการประดิษฐ์โคมล้านนา
(อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียนบ้านแป้นพิทยาคม)



ภาคผนวก ข

"วัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาวล้านนาไทย โคมล้านนาสู่อัตลักษณ์วิถีของโรงเรียน
บ้านแป้นพิทยาคม" โดยใช้รูปแบบ "LAMP-KHOM Model"

ชื่อโมเดล: LAMP-KHOM Model



ภาพที่ ๑ ชื่อโมเดล: LAMP-KHOM Model

ภาคผนวก ค

เครื่องมือวัดและประเมินคุณภาพนวัตกรรมการ (Evaluation Tools)

เครื่องมือชิ้นที่ ๑ แบบประเมินคุณภาพชิ้นงาน "คอมอัตลักษณ์ล้านนาสร้างสรรค์" (Product Assessment)

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมิน (ครูผู้สอน/ปราชญ์ชาวบ้าน) ใส่เครื่องหมาย / หรือลงคะแนนในระดับคุณภาพ ๔, ๓, ๒, ๑ ลงในช่องเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริงของชิ้นงานนักเรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับ ๔ (ดีมาก)	ระดับ ๓ (ดี)	ระดับ ๒ (พอใช้)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง)
๑. ความประณีตและทักษะเชิงช่าง	โครงสร้างคอมมีความแข็งแรง สมมาตร การติดผ้าหรือกระดาษเรียบตึง ไม่มีรอยเปื้อนขาวหรือรอยฉีกขาด ชิ้นงานสะอาด เรียบร้อย	โครงสร้างสมมาตรดี การติดวัสดุเรียบตึงเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังมีรอยเปื้อนขาวหรือรอยฉีกเล็กน้อยในบางจุด	โครงสร้างบิดเบี้ยวเล็กน้อย วัสดุที่ใช้หุ้มไม่ตึงในบางส่วน มีรอยย่นรอยเปื้อนอย่างเห็นได้ชัด	โครงสร้างไม่แข็งแรง บิดเบี้ยวผิดรูปอย่างเห็นได้ชัด วัสดุที่ใช้หุ้มหลุดลุ่ย ไม่เรียบร้อย
๒. การสะท้อนอัตลักษณ์และคิดสร้างสรรค์	แสดงอัตลักษณ์คอมล้านนา ได้ถูกต้อง สมบูรณ์ และผสมผสานลวดลายร่วมสมัยหรือวัสดุใหม่ๆ ได้อย่างลงตัวและโดดเด่น	แสดงอัตลักษณ์คอมล้านนาได้ถูกต้อง มีการปรับใช้ลวดลายร่วมสมัยแต่การจัดวางหรือองค์ประกอบยังไม่กลมกลืนเท่าที่ควร	รักษาโครงสร้างและอัตลักษณ์แบบดั้งเดิมไว้ได้ดี แต่ยังคงขาดการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือสิ่งแปลกใหม่	ไม่สะท้อนเอกลักษณ์และรูปแบบของคอมล้านนา และไม่มีมิติของการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ชิ้นงาน
๓. การบูรณาการระบบแสงสว่างและเทคโนโลยี	ติดตั้งระบบไฟและแสงสว่างได้อย่างปลอดภัย ขอนสายไฟเรียบร้อย แสงกระจายสวยงาม และระบบทำงานได้อย่างสมบูรณ์ 100%	ติดตั้งระบบไฟและแสงสว่างปลอดภัยดี สายไฟเรียบร้อย แต่การจัดวางตำแหน่งแสงสว่างยังไม่สมดุลหรือยังไม่สม่ำเสมอ	ระบบไฟสามารถทำงานเปิด-ปิดได้ แต่การจัดเก็บสายไฟภายในโครงคอมไม่เรียบร้อย หรือมีความเสี่ยงเล็กน้อย	ระบบไฟฟ้าแสงสว่างไม่ทำงาน หรือมีการติดตั้งที่ไม่มีความปลอดภัย และเป็นอันตรายต่อการใช้งาน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ (รวมคะแนนเต็ม ๑๒ คะแนน):

- คะแนน ๑๐ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก
- คะแนน ๗ - ๙ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
- คะแนน ๔ - ๖ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้
- คะแนน ต่ำกว่า ๔ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

เครื่องมือชิ้นที่ ๒: แบบประเมินทักษะกระบวนการและการทำงานกลุ่ม (Process Assessment)

คำชี้แจง: สำหรับครูผู้สอนใช้ในการสังเกตพฤติกรรมและการทำโครงงาน (Project-Based Learning: PBL) ของผู้เรียนรายบุคคลตลอดภาคเรียน

พฤติกรรมที่สังเกต (Soft Skills)	มีการปฏิบัติ เด่นชัด (๒ คะแนน)	มีการปฏิบัติ บางครั้ง (๑ คะแนน)	ไม่เกิดพฤติกรรม (๐ คะแนน)
๑. ความเป็นผู้นำ มีความรับผิดชอบ และการรับฟัง ความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม			
๒. การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการแก้ปัญหาการทำงาน			
๓. ความมุ่งมั่น ตั้งใจ และรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายจนงานสำเร็จ			
๔. การปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (มีความพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกัน)			

รวมคะแนน (เต็ม ๘ คะแนน)

เกณฑ์การสรุปผล: นักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับ "ดี" ขึ้นไป (ได้คะแนนสะสมตั้งแต่ ๕ คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม ๘ คะแนน) จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ทักษะกระบวนการตามหลักสูตรท้องถิ่น

เครื่องมือชิ้นที่ ๓: แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม (Satisfaction Survey)

คำชี้แจง: สำหรับนักเรียน ผู้ปกครอง และภาคีเครือข่ายชุมชน โดยให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจมากที่สุด (เกณฑ์คะแนน: ๕ = มากที่สุด, ๔ = มาก, ๓ = ปานกลาง, ๒ = น้อย, ๑ = ควรปรับปรุง)

ประเด็นข้อคำถามเพื่อประเมินความพึงพอใจ

๕ ๔ ๓ ๒ ๑

ด้านกิจกรรมและการจัดการเรียนรู้

๑. กิจกรรมโครงการโคมล้านนาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามระดับช่วงวัย
๒. การถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาของครูและปราชญ์ชาวบ้านมีความชัดเจน เข้าใจง่าย
๓. ระยะเวลาและขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการทำงาน

ด้านคุณค่าและการต่อยอดประโยชน์

๔. เนื้อหาความรู้ช่วยสร้างความตระหนักและภาคภูมิใจในทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น (Soft Power)
๕. หลักสูตรช่วยส่งเสริมทักษะอาชีพและการเรียนรู้ทักษะการตลาดสมัยใหม่ที่น่าไปใช้ได้จริง
๖. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะชีวิต การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการกลุ่ม
๗. ภาพรวมของนวัตกรรมสามารถยกระดับเป็นสัญลักษณ์วิถีของโรงเรียนได้อย่างเหมาะสม

วิธีการแปลผลเพื่อสรุปผลนวัตกรรม: นำคะแนนดิบทั้งหมดมาหาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) โดยใช้เกณฑ์เทียบดังนี้

- ค่าเฉลี่ย ๔.๕๑ - ๕.๐๐ = มีความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด**
- ค่าเฉลี่ย ๓.๕๑ - ๔.๕๐ = มีความพึงพอใจในระดับ **มาก**
- ค่าเฉลี่ย ๒.๕๑ - ๓.๕๐ = มีความพึงพอใจในระดับ **ปานกลาง**
- ค่าเฉลี่ย ๑.๕๑ - ๒.๕๐ = มีความพึงพอใจในระดับ **น้อย**
- ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๕๐ = มีความพึงพอใจในระดับ **ควรปรับปรุง** (นวัตกรรมจะถือว่าผ่านเกณฑ์เป้าหมายอย่างสมบูรณ์ เมื่อได้ผลการประเมินเฉลี่ยภาพรวมรวมทุกข้ออยู่ในระดับ **มาก** ขึ้นไป)

บรรณานุกรม

ทิสนา แคมมณี. (๒๕๖๔). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ ๒๔). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิธิ เนื่องจำนงค์. (๒๕๖๖). *ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ (Soft Power) กับการพัฒนาประเทศในยุคเปลี่ยนผ่าน*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แจ่มจัน. (๒๕๖๓). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฟิลิป คอตเลอร์, เฮอร์มาวัน การ์ตาจายา, และไอวัน เซตียาวัน. (๒๕๖๕). *การตลาด ๕.๐: เทคโนโลยีเพื่อมวลมนุษยชาติ* (ณัฐยา สันตะการผล, แปล). ริดเดอร์ส ไดเจสท์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี ๒๐๒๑).

สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง (สำนักงาน ป.ย.ป.). (๒๕๖๓). *แนวทางการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. สำนักนายกรัฐมนตรี.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๑). *การน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาประเทศ*. สำนักนายกรัฐมนตรี.

Howkins, J. (2013). *The creative economy: How people make money from ideas* (2nd ed.). Penguin Books.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th global ed.). Pearson.

Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous PBL*. ASCD.

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.

