

สละโมเดลหุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)

ยกระดับทักษะชีวิตและพลัง Soft Power ไม่แกะสลักแม่ทา

ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานผสานเทคโนโลยีสร้างสรรค์



ผู้จัดทำ

นางสาวจันทร์จิรา ปัญโญ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนบ้านหนองยางไคล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model) : ยกระดับทักษะชีวิตและพลัง Soft Power ไม่แคะสลักแม่ทา ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานผสานเทคโนโลยีสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3" จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ตามโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

นวัตกรรมนี้เกิดจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองยางไคล ซึ่งพบว่าผู้เรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นและการลงมือปฏิบัติจริง ผู้จัดทำจึงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านภาษาไทย ศิลปะ การงานอาชีพ เทคโนโลยี และภูมิปัญญาไม่แคะสลักของอำเภอแม่ทา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย ควบคู่กับการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น

การดำเนินงานยึดหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project-based Learning) วงจรคุณภาพ PDCA และการมีส่วนร่วมของผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง ประชาชน และเครือข่ายในพื้นที่ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู นักวิชาการ และผู้สนใจในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษาได้ต่อไป

ลงชื่อ



(นางสาวจันทร์จิรา ปัญโญ)

ครูผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 ความสำคัญของนวัตกรรม	1
1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา	1
1.2 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (SWOT Analysis)	4
2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	4
3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา	5
ประโยชน์และความสำคัญของนวัตกรรม	6
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	7
บทที่ 2 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	8
2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	8
2.2 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดในการพัฒนา	8
2.3 การออกแบบนวัตกรรม	10
2.4 การดำเนินงานตามรูปแบบนวัตกรรม	14
2.5 การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม	16
2.6 การนำนวัตกรรมไปใช้	19
บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน	20
3.1 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา	20
3.2 ผลที่เกิดกับครูผู้สอน	21
3.3 ผลที่เกิดกับผู้เรียน	21
3.4 การเผยแพร่และการขยายผลนวัตกรรม	23
3.5 การขยายผลนวัตกรรม	23
3.6 ปัจจัยความสำเร็จ	23
3.7 บทเรียนที่ได้รับ (Lessons Learned)	24
บทที่ 4 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	25
4.1 สรุปผลการดำเนินงาน	25

รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

.....

๑. ชื่อผลงาน

สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)

๒. รายละเอียดผู้เสนอผลงาน

๒.๑ ชื่อ-นามสกุล

นางสาวจันทร์จิรา ปัญโญ

๒.๒ ตำแหน่ง

ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

๒.๓ รายละเอียดหน่วยงาน

โรงเรียนบ้านหนองยางโคล อ.แม่ทา จ.ลำพูน

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 1

บทที่ 1 ความสำคัญของนวัตกรรม

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ควบคู่กับทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา สื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตลอดจนแนวนโยบายการขับเคลื่อน Soft Power ของประเทศไทย ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถต่อยอดเป็นทักษะอาชีพในอนาคต

โรงเรียนบ้านหนองยางโคล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 เป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่จัดการศึกษาระดับปฐมวัยและประถมศึกษา โดยผู้เรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานการดำรงชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวิถีชุมชน เกษตรกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีชื่อเสียงด้านงานไม้แกะสลักและงานหัตถกรรมพื้นบ้าน อันเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและควรได้รับการสืบสาน

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งผลการประเมินระหว่างเรียน ผลการทดสอบปลายภาค การสังเกตพฤติกรรม และการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง พบประเด็นสำคัญดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากตำราได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังขาดทักษะการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
2. ผู้เรียนยังขาดโอกาสเชื่อมโยงองค์ความรู้ในห้องเรียนกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและบริบทของชุมชน
3. นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากกิจกรรมส่วนใหญ่ยังเน้นการเรียนรู้ในห้องเรียน
4. ผู้เรียนยังขาดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และยังไม่เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาไม้แกะสลักแม่ทาในฐานะ Soft Power ของชุมชน
5. การใช้เทคโนโลยีของนักเรียนส่วนใหญ่ยังเน้นเพื่อความบันเทิง มากกว่าการสร้างสรรค์ผลงานหรือการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ควรปรับเปลี่ยนจากการถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว ไปสู่การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เพื่อให้เกิดสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคต

ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม "สาลาโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภูมิปัญญาไม่แกะสลักแม่ทา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น อันสอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)

การวิเคราะห์สภาพปัญหา

สภาพปัญหา	สาเหตุ	ผลกระทบ
ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงน้อย	กิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการเรียนในห้องเรียน	ขาดทักษะการคิดและการแก้ปัญหา
ขาดการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	สื่อและกิจกรรมยังไม่สอดคล้องบริบทชุมชน	ไม่เห็นคุณค่าของภูมิปัญญา
การทำงานร่วมกันยังไม่เข้มแข็ง	กิจกรรมกลุ่มมีน้อย	ทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมต่ำ
การใช้เทคโนโลยีไม่เกิดประโยชน์สูงสุด	ใช้เพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่	ขาดทักษะดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์
ผู้เรียนยังไม่เห็นแนวทางการต่อยอดสู่อาชีพ	ขาดกิจกรรมบูรณาการ Soft Power	ไม่เห็นโอกาสสร้างรายได้จากภูมิปัญญา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนก่อนพัฒนา

รายการประเมิน	ร้อยละ
ผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์	58.33
มีทักษะการทำงานร่วมกัน	62.50
มีความคิดสร้างสรรค์	54.17
เห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น	50.00
สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	58.33



ผู้บริหารและคณะครูร่วมประชุมวิเคราะห์สภาพปัญหาและวางแผนพัฒนานวัตกรรม



ครูวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาไม้แกะสลัก



การสัมภาษณ์ผู้ปกครองและปราชญ์ชุมชนเพื่อศึกษาความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน

1.2 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (SWOT Analysis)

จุดแข็ง (Strengths)

1. โรงเรียนได้รับความร่วมมือจากผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ชุมชนมีภูมิปัญญาไม่แกะสลักที่โดดเด่น สามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้จริง
3. โรงเรียนมีขนาดเล็ก ทำให้ครูสามารถดูแลและพัฒนาผู้เรียนรายบุคคลได้อย่างทั่วถึง

จุดอ่อน (Weaknesses)

1. สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นยังมีจำนวนจำกัด
2. ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงค่อนข้างน้อย
3. งบประมาณในการจัดหาวัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมเชิงปฏิบัติมีข้อจำกัด

โอกาส (Opportunities)

1. นโยบายการส่งเสริม Soft Power ของประเทศสนับสนุนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพัฒนาการศึกษา
2. หน่วยงานภาครัฐและชุมชนพร้อมสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
3. เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานของนักเรียน

อุปสรรค (Threats)

1. ผู้เรียนบางส่วนเข้าถึงเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ไม่เท่าเทียมกัน
2. เวลาสำหรับการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติมีจำกัด
3. การเปลี่ยนแปลงของสังคมและสื่อออนไลน์อาจทำให้ผู้เรียนห่างไกลจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

จากการศึกษาสภาพปัญหา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และบริบทของโรงเรียนบ้านหนองยางโคก พบว่าผู้เรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และยังไม่เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งที่ชุมชนมีทุนทางวัฒนธรรมด้านงานไม้แกะสลักที่สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้จัดทำจึงออกแบบนวัตกรรม "สละโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" เพื่อใช้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้จากหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาไม้แกะสลักแม่ทาเป็นฐานการเรียนรู้ (Local Wisdom-Based Learning) ผสานกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project-Based Learning : PBL) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

การดำเนินงานมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตั้งแต่การศึกษานวัตกรรม การสำรวจชุมชน การออกแบบตลาด การสร้างชิ้นงาน การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายของหลักสูตร

3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม "สื่อน้อยสร้างสรรค์" มีความสอดคล้องกับสภาพปัญหาความต้องการของสถานศึกษา และบริบทภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างลงตัว โดยได้บูรณาการแนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาขับเคลื่อนร่วมกับวงจรคุณภาพ (PDCA) อย่างเป็นระบบ มีการระบุแนวทางและกระบวนการดำเนินงานการแก้ไขและพัฒนาอย่างชัดเจน โดยแบ่งกรอบแนวคิดออกเป็น 3 ส่วนหลักที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เพื่อมุ่งสู่ผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และการขับเคลื่อนพลัง Soft Power ของชุมชนอย่างยั่งยืน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input): ประกอบด้วยหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษา ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไม่แกะสลักบ้านหนองยางโคก ปราชญ์ชาวบ้านหรือสลาที่ท้องถิ่นที่มีความเชี่ยวชาญ ร่วมกับการสนับสนุนด้านทรัพยากรและงบประมาณจากสถานศึกษาและชุมชน

ส่วนที่ 2 กระบวนการดำเนินงาน (Process): คือการนำรูปแบบ "สื่อน้อยสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน" มาใช้จัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมความพร้อม ขั้นตอนระดมความคิด ขั้นตอนศึกษาหาความรู้ ขั้นตอนสร้างสรรค์ชิ้นงาน ขั้นตอนสื่อสารนำเสนอ และขั้นตอนขยายผลสู่สังคม ควบคู่กับการขับเคลื่อนกระบวนการ PLC ของครูผู้สอน

ส่วนที่ 3 ผลผลิตและผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ (Output/Outcome): ได้แก่ ชิ้นงานนวัตกรรมไม่แกะสลักรูปแบบร่วมสมัยของผู้เรียน ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการ และสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผ่านเกณฑ์การประเมิน และเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของกระบวนการดำเนินงานและผลที่คาดว่าจะได้รับอย่างเป็นรูปธรรม โดยทุกขั้นตอนจะถูกควบคุมและตรวจสอบด้วยวงจร PDCA ตั้งแต่การร่วมกันวางแผน (Plan) การลงมือปฏิบัติและการจัดการเรียนรู้ตามแผน (Do) การวัดประเมินผลตามสภาพจริงโดยมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย (Check) และการนำผลสะท้อนกลับมาปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Act) ทำให้กรอบแนวคิดนี้มีความเป็นไปได้สูงในการนำไปปฏิบัติจริง ช่วยให้ครูผู้สอนมีทิศทางในการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน และส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนเผยแพร่สู่สังคมเพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน



ประโยชน์และความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรม "สละโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ส่งเสริมการบูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนสนับสนุนนโยบายการส่งเสริม Soft Power ของประเทศไทย

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
3. มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างชิ้นงานได้
4. มีทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม
5. ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของชุมชน
6. ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์

2. ประโยชน์ต่อครู

1. มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสามารถนำไปใช้ซ้ำได้
2. พัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมเชิงรุก
3. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับชุมชนและหน่วยงานภายนอก
4. มีนวัตกรรมที่สามารถเผยแพร่และขยายผลได้

3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้
2. ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. สร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน
4. เป็นแหล่งเรียนรู้ด้าน Soft Power ของท้องถิ่น

4. ประโยชน์ต่อชุมชน

1. อนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาไม้แกะสลักแม่ทา
2. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชุมชนในการจัดการศึกษา

3. สร้างความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่เยาวชน
4. สนับสนุนการต่อยอดองค์ความรู้สู่การสร้างอาชีพและรายได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "สื่อน้อยสร้างสรรค์" ได้กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินงานอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของสถานศึกษาและชุมชน ดังนี้

บทที่ 2 กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

นวัตกรรม "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ได้รับการออกแบบเพื่อพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองยางโคก โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านไม้แกะสลักของอำเภอแม่ทาเป็นฐานการเรียนรู้ ผสานกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง
3. เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพเบื้องต้นด้านงานไม้แกะสลักและการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนสามารถสืบสาน Soft Power ของชุมชนได้อย่างเหมาะสม
5. เพื่อสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลในระดับสถานศึกษาและเครือข่ายได้

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

เมื่อสิ้นสุดการดำเนินงาน ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ได้แก่

1. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
2. มีความคิดสร้างสรรค์
3. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
4. ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม
5. ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น
6. สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
7. มีทักษะอาชีพเบื้องต้นและเจตคติที่ดีต่อการประกอบอาชีพสุจริต

2.2 หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบูรณาการแนวคิดทางการศึกษาที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลร่วมกับบริบทของชุมชน เพื่อให้การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาและตอบสนองเป้าหมายของโครงการ IFTE

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการสืบค้น การลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าผู้บรรยาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project-Based Learning : PBL)

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือทำโครงงานที่เชื่อมโยงกับปัญหาหรือบริบทจริงของชุมชน โดยผู้เรียนร่วมกันวางแผน ศึกษาข้อมูล ออกแบบ สร้างชิ้นงาน และนำเสนอผลงาน ทำให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูง การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบต่อหน้าที่

แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

ใช้กระบวนการทำความเข้าใจผู้ใช้หรือปัญหา ระดมความคิด สร้างต้นแบบ ทดลอง และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสามารถออกแบบชิ้นงานที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน

แนวคิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing)

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการฝึกปฏิบัติด้านงานไม้แกะสลักอย่างง่าย การทดลองใช้เครื่องมือ และการสร้างผลิตภัณฑ์ ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้ยาวนาน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning)

นำแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปราชญ์ชุมชน ผู้ปกครอง และสถานที่จริง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และตระหนักถึงคุณค่าของทรัพยากรในชุมชน

วงจรคุณภาพ PDCA

การดำเนินงานใช้วงจร Plan – Do – Check – Act เป็นเครื่องมือในการวางแผน ดำเนินงาน ติดตามผล และปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้วัตรกรรมมีคุณภาพและสามารถขยายผลได้

หลักการและการประยุกต์ใช้ในวัตรกรรม

หลักการ/ทฤษฎี	การนำไปใช้ในวัตรกรรม
Active Learning	จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง
Project-Based Learning	ผู้เรียนสร้างโครงงานไม้แกะสลัก
Design Thinking	ออกแบบและปรับปรุงชิ้นงาน
Learning by Doing	ฝึกแกะสลัก ทดลองใช้วัสดุ และสร้างผลงาน
Community-Based Learning	เรียนรู้ร่วมกับปราชญ์ชุมชน
PDCA	วางแผน ดำเนินงาน ตรวจสอบ และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



ครูและปราชญ์ชุมชนร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านไม้แกะสลักให้กับนักเรียน

2.3 การออกแบบนวัตกรรม

นวัตกรรม "สล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ได้รับการออกแบบจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียน สภาพบริบทของโรงเรียน และศักยภาพของชุมชน โดยนำทุนทางวัฒนธรรมด้าน ไม้แกะสลักแม่ทา (Maetha Wood Carving) มาเป็นฐานการเรียนรู้ (Local Wisdom Based Learning) ผสานกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน (Project-Based Learning) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

รูปแบบนวัตกรรมได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ครูทำหน้าที่เป็น ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ สะท้อนผล และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

แนวคิดของ "สล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว"

คำว่า SALA ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ตัวอักษร	ความหมาย	รายละเอียด
S	Survey	สำรวจบริบท ชุมชน และภูมิปัญญาไม้แกะสลัก
A	Active Learning	จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ลงมือปฏิบัติจริง
L	Learning by Doing	ฝึกปฏิบัติ สร้างชิ้นงาน และเรียนรู้จากประสบการณ์
A	Apply & Appreciate	ประยุกต์ใช้ความรู้ สร้างคุณค่า และภาคภูมิใจใน Soft Power

- ❖ จุดเด่นของโมเดล: เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง เชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนกับชีวิตประจำวันและภูมิปัญญาของชุมชน



แผนภาพโมเดล

ขั้นตอนการดำเนินงานของนวัตกรรม

ขั้นที่ 1 Survey (สำรวจและสร้างแรงบันดาลใจ)

ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องราวของภูมิปัญญาไม้แกะสลักแม่ทา ผ่านสื่อดิจิทัล นิทรรศการ การศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับปราชญ์ชุมชน เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่

1. ศึกษาความเป็นมาของไม้แกะสลักแม่ทา
2. สำรวจวิถีอุตสาหกรรมชาติในชุมชน
3. สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน
4. บันทึกข้อมูลด้วยแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์
5. ระดมสมอง (Brainstorming)



นักเรียนศึกษาภูมิปัญญาไม้แกะสลักร่วมกับปราชญ์ชุมชน

ขั้นที่ 2 Active Learningครูออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง ตัวอย่างกิจกรรม

1. ศึกษารูปแบบลวดลาย
2. วิเคราะห์วัสดุ
3. ทดลองออกแบบ
4. ทำงานเป็นกลุ่ม
5. นำเสนอแนวคิด

ครูทำหน้าที่

1. Coach
2. Facilitator
3. Mentor

นักเรียนเป็น

1. นักคิด
2. นักออกแบบ
3. นักสื่อสาร
4. นักสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 Learning by Doing ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง

กิจกรรม

1. วาดแบบ
2. แกะสลักอย่างง่าย
3. ชัดผิว
4. ลงสี
5. ตกแต่ง
6. ประเมินผลงาน

ระหว่างการทำกิจกรรมครูใช้

1. Questioning
2. Coaching
3. Reflection เพื่อพัฒนาทักษะการคิด



นักเรียนฝึกแกะสลักไม้ภายใต้การดูแลของครูและปราชญ์ชุมชน

ขั้นที่ 4 Apply & Appreciate ผู้เรียนนำผลงานไปเผยแพร่

ตัวอย่างกิจกรรม

1. จัดนิทรรศการ
2. นำเสนอหน้าชั้น
3. ผลิตคลิปวิดีโอ
4. สร้าง QR Code
5. เผยแพร่บน Facebook โรงเรียน

6. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้ปกครอง

ผลที่เกิดขึ้น

1. ผู้เรียนภาคภูมิใจในตนเอง
2. ภาคภูมิใจในชุมชน
3. เห็นคุณค่าของ Soft Power



นักเรียนนำเสนอผลงานในนิทรรศการและอธิบายกระบวนการเรียนรู้

แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอน	กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ	หลักฐาน
Survey	ศึกษาชุมชน	ครู/นักเรียน	ภาพกิจกรรม
Active Learning	จัดกิจกรรม	ครู	แผนการสอน
Learning by Doing	สร้างชิ้นงาน	นักเรียน	ผลงาน
Apply	นำเสนอ	นักเรียน	นิทรรศการ
Reflection	สะท้อนผล	ครูและนักเรียน	แบบสะท้อนผล

จุดเด่นของนวัตกรรม

1. ใช้ Soft Power "ไม้แคะสลักแม่ทา" เป็นฐานการเรียนรู้
2. บูรณาการหลายกลุ่มสาระ เช่น ภาษาไทย ศิลปะ การงานอาชีพ สังคมศึกษา และเทคโนโลยี
3. ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง
4. ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ทั้งการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี
5. มีส่วนร่วมจากผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และปราชญ์ชุมชน
6. สามารถขยายผลและประยุกต์ใช้กับบริบทของโรงเรียนอื่นได้



ครูนิเทศและให้คำแนะนำระหว่างนักเรียนสร้างชิ้นงาน

2.4 การดำเนินงานตามรูปแบบนวัตกรรม

การดำเนินงานตามนวัตกรรม "สาลาโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยบูรณาการการเรียนรู้จากห้องเรียนกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านไม้แกะสลักของอำเภอแม่ทา ผ่านกระบวนการ Active Learning และ Project-Based Learning ภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การดำเนินงานแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 วางแผน (Planning)

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัญหา วิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและผู้เรียน

กิจกรรม

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
3. ศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัด
4. ศึกษาบริบทของชุมชน
5. ประชุม PLC
6. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้
7. สร้างเครื่องมือวัดผล
8. ประสานปราชญ์ชุมชน

ผลที่ได้รับ

1. ได้ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด
3. ได้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน
4. ได้เครือข่ายความร่วมมือ

ระยะที่ 2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ (Implementation)

ครูจัดกิจกรรมโดยใช้ Active Learning ร่วมกับ Project-Based Learning แบ่งเป็น 6 กิจกรรมหลัก

กิจกรรมที่ 1 จุดประกายการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาประวัติของไม้แกะสลักแม่ทา

1. ชมวิดีโอ
2. สนทนา
3. Brainstorm

สมรรถนะ

1. การสื่อสาร
2. การคิด

กิจกรรมที่ 2 สัมภาษณ์นักเรียนนอกศึกษาชุมชน

1. สัมภาษณ์
2. สัมภาษณ์
3. ถ่ายภาพ
4. จัดบันทึก

กิจกรรมที่ 3 ออกแบบชิ้นงานนักเรียน

1. วาดแบบ
2. เลือกลวดลาย
3. ปรับปรุงแบบ

กิจกรรมที่ 4 สร้างชิ้นงานนักเรียน

1. ชัดไม้
2. แกะลาย
3. ตกแต่ง
4. ลงสี

กิจกรรมที่ 5 นำเสนอผลงาน

1. อธิบายชิ้นงาน
2. นำเสนอหน้าชั้น
3. จัดนิทรรศการ
4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้

กิจกรรมที่ 6 สะท้อนผลการเรียนรู้

1. Reflection
2. AAR
3. เขียนความรู้สึก

ระยะที่ 3 การติดตามและประเมินผล

การประเมินใช้ การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่กับการประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียน เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
2. แบบสังเกตพฤติกรรม
3. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric)
4. แบบประเมินสมรรถนะ
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
6. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
7. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ปกครอง

ระยะที่ 4 การสะท้อนผลและพัฒนา (Reflection & Improvement)

หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน วิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และวางแผนปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป

กิจกรรมประกอบด้วย

1. PLC
2. Reflection
3. After Action Review (AAR)
4. วิเคราะห์ข้อมูล
5. ปรับแผนการสอน
6. จัดทำรายงานผล
7. เผยแพร่นวัตกรรม

ผลที่ได้รับ

1. นวัตกรรมมีคุณภาพดีขึ้น
2. ผู้เรียนมีพัฒนาการต่อเนื่อง
3. ครูมีข้อมูลสำหรับการพัฒนาการสอน
4. โรงเรียนมีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

2.5 การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ยึดหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management) โดยเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนร่วมวางแผน ดำเนินงาน ติดตาม และประเมินผล เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน และเกิดความยั่งยืนในการพัฒนา

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วม ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง นักเรียน ประชาคมชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา และหน่วยงานภายนอก ซึ่งร่วมกันขับเคลื่อนนวัตกรรมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบกิจกรรม การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การประเมินผล และการขยายผล

2.5.1 บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายและสนับสนุนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กำหนดนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. สนับสนุนงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้
3. ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกิจกรรม PLC
4. นิเทศ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่อง

5. สนับสนุนการเผยแพร่และขยายผลนวัตกรรม

2.5.2 บทบาทของครูผู้สอนครูทำหน้าที่เป็น **Facilitator** และ **Coach** โดยมีบทบาทดังนี้

1. วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
2. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้
3. พัฒนานวัตกรรม
4. จัดกิจกรรม Active Learning
5. ประเมินผลตามสภาพจริง
6. สะท้อนผลการเรียนรู้
7. ปรับปรุงนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

2.5.3 บทบาทของผู้เรียน

ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยมีบทบาทสำคัญ ได้แก่

1. ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
2. ทำงานร่วมกับเพื่อน
3. ลงมือปฏิบัติจริง
4. สร้างชิ้นงาน
5. นำเสนอผลงาน
6. สะท้อนผลการเรียนรู้
7. ประเมินตนเองและเพื่อน

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ส่งผลให้เกิดความรับผิดชอบ ความมั่นใจ และทักษะ

การเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.5.4 บทบาทของผู้ปกครอง

ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนี้

1. สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์
2. ให้คำแนะนำด้านการดำเนินชีวิต
3. ติดตามการทำกิจกรรมที่บ้าน
4. ร่วมประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน
5. เข้าร่วมกิจกรรมและนิทรรศการของโรงเรียน



ผู้ปกครองร่วมชมผลงานและให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียน

2.5.5 บทบาทของปราชญ์ชุมชน

ปราชญ์ชุมชนเป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาไม้แกะสลักแม่ทา โดยมีบทบาทดังนี้

1. ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านไม้แกะสลัก
2. สาธิตการใช้เครื่องมืออย่างปลอดภัย
3. ให้คำแนะนำในการออกแบบลวดลาย
4. ถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. เป็นพี่เลี้ยงในการฝึกปฏิบัติ



ปราชญ์ชุมชนสาธิตการแกะสลักไม้และให้คำแนะนำแก่

การมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย

ภาคีเครือข่าย	บทบาท	ผลที่เกิดขึ้น
ผู้บริหาร	สนับสนุนและนิเทศ	การดำเนินงานเป็นระบบ
ครู	ออกแบบและจัดกิจกรรม	ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
นักเรียน	ลงมือปฏิบัติ	มีสมรรถนะและทักษะชีวิต
ผู้ปกครอง	สนับสนุนและติดตาม	การเรียนรู้ต่อเนื่อง
ปราชญ์ชุมชน	ถ่ายทอดภูมิปัญญา	อนุรักษ์วัฒนธรรม
คณะกรรมการสถานศึกษา	ให้ข้อเสนอแนะ	เกิดความร่วมมือกับชุมชน

2.6 การนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมไปใช้ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ได้แก่ ศิลปะ การงานอาชีพ สังคมศึกษา และเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม

ครูได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และกำหนดกิจกรรมที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตร พร้อมทั้งประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองและปราชญ์ชุมชนในการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติ

ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. ศึกษาหลักสูตรและวิเคราะห์ตัวชี้วัด
2. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล
3. จัดทำหน่วยการเรียนรู้
4. จัดเตรียมสื่อและวัสดุอุปกรณ์
5. ดำเนินกิจกรรมตาม SALA Model
6. วัดและประเมินผล
7. สะท้อนผลและปรับปรุง
8. เผยแพร่และขยายผล

การติดตามและประเมินผล

ครูดำเนินการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ข้อมูลจาก

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. การสังเกตพฤติกรรม
3. แบบประเมินสมรรถนะ
4. แบบประเมินชิ้นงาน
5. แบบประเมินความพึงพอใจ
6. การสะท้อนผลของผู้เรียน
7. การประชุม PLC

ผลการประเมินถูกนำมาวิเคราะห์และใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และพัฒนา
นวัตกรรมในรอบถัดไป

บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานตามนวัตกรรม "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" ได้ดำเนินการกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองยางโคก โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) และการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานการเรียนรู้ ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาของผู้เรียน ครูผู้สอน และสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

3.1 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

การดำเนินงานนวัตกรรมส่งผลให้โรงเรียนบ้านหนองยางโคกมีการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในหลายด้าน ดังนี้

1) ด้านการบริหารจัดการ

1. โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้จริง
2. มีการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่หลักสูตรสถานศึกษา
3. มีระบบนิเทศ ติดตาม และสะท้อนผลผ่าน PLC อย่างต่อเนื่อง
4. เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และผู้ปกครอง

2) ด้านวิชาการ

1. มีหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากนวัตกรรม
2. มีสื่อ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
3. สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระอื่น

3) ด้านภาพลักษณ์ของสถานศึกษา

1. โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนในด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
2. นักเรียนมีโอกาสนำเสนอผลงานในกิจกรรมของโรงเรียนและชุมชน
3. โรงเรียนมีผลงานนวัตกรรมที่สามารถเผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาอื่น



การจัดนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรมของโรงเรียน

3.2 ผลที่เกิดกับครูผู้สอน

จากการพัฒนานวัตกรรม ครูผู้สอนได้พัฒนาศักยภาพด้านการจัดการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรม และการประเมินผลผู้เรียน ดังนี้

ด้านการจัดการเรียนรู้

1. สามารถออกแบบกิจกรรม Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. บูรณาการหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้ในหน่วยเดียวกัน
3. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้และการนำเสนอผลงาน

ด้านวิชาชีพ

1. มีทักษะในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้
2. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน PLC อย่างต่อเนื่อง
3. สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่เพื่อนครูในโรงเรียน

ด้านการวัดและประเมินผล

1. พัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลาย
2. ใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
3. นำผลการประเมินมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง



ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเครือข่ายสถานศึกษา

3.3 ผลที่เกิดกับผู้เรียน

ผลการดำเนินงานแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างชัดเจนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ด้านความรู้

1. เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ดีขึ้น
2. สามารถอธิบายกระบวนการสร้างชิ้นงานได้
3. เชื่อมโยงองค์ความรู้กับชีวิตประจำวันได้

ด้านทักษะ

1. คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ดีขึ้น
2. สื่อสารและนำเสนอผลงานได้อย่างมั่นใจ
3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าและนำเสนอข้อมูลได้เหมาะสม

ด้านคุณลักษณะ

1. มีความรับผิดชอบ
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น

ตารางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายการ	ก่อนเรียน	หลังเรียน	เพิ่มขึ้น
คะแนนเฉลี่ย	61.25	84.58	+23.33
ผ่านเกณฑ์ (%)	58.33	91.67	+33.34

ตารางผลการประเมินสมรรถนะผู้เรียน

สมรรถนะ	ก่อนพัฒนา	หลังพัฒนา
การสื่อสาร	3.10	4.55
การคิด	2.95	4.50
การแก้ปัญหา	2.90	4.48
การใช้ทักษะชีวิต	3.05	4.60
การใช้เทคโนโลยี	3.00	4.52

ตารางความพึงพอใจของผู้เรียน

ด้าน	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
กิจกรรมการเรียนรู้	4.82	มากที่สุด
สื่อและอุปกรณ์	4.75	มากที่สุด
การทำงานร่วมกัน	4.88	มากที่สุด
การเรียนรู้จากชุมชน	4.92	มากที่สุด
ภาพรวม	4.84	มากที่สุด

3.4 การเผยแพร่และการขยายผลนวัตกรรม

หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม "สาล่าโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model)" และประเมินผลการดำเนินงาน พบว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โรงเรียนจึงได้ดำเนินการเผยแพร่และขยายผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และส่งเสริมการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น

การเผยแพร่ดำเนินการทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา โดยใช้ช่องทางที่หลากหลาย เช่น การประชุม PLC การจัดนิทรรศการ การประชุมผู้ปกครอง เว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ของโรงเรียน ตลอดจนการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการและเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของเครือข่ายสถานศึกษา

3.4.1 การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา

กิจกรรมที่ดำเนินการ ได้แก่

1. นำเสนอผลการดำเนินงานในการประชุมคณะครู
2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
3. จัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน
4. จัดกิจกรรม Open Class ให้ครูร่วมสังเกตการสอน
5. จัดทำสื่อการเรียนรู้เพื่อใช้ร่วมกันภายในโรงเรียน

ผลที่เกิดขึ้น คือ ครูสามารถนำแนวคิดของนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างต่อเนื่อง

3.4.2 การเผยแพร่ภายนอกสถานศึกษา

โรงเรียนได้เผยแพร่นวัตกรรมสู่หน่วยงานและเครือข่ายภายนอก ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. นำเสนอผลงานในการประชุมเครือข่ายโรงเรียน
2. เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์และ Facebook ของโรงเรียน
3. นำเสนอในกิจกรรมของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในเครือข่าย
5. จัดแสดงผลงานในงานของชุมชนและองค์กรท้องถิ่น

การเผยแพร่งกล่าวทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และมีสถานศึกษาหลายแห่งให้ความสนใจแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน

3.5 การขยายผลนวัตกรรม

เมื่อดำเนินงานครบวงจรแล้ว โรงเรียนได้ขยายผลนวัตกรรมไปยังระดับชั้นอื่นและรายวิชาอื่น โดยคำนึงถึงบริบทของผู้เรียนแต่ละระดับ

แนวทางการขยายผล ได้แก่

1. ถ่ายทอดแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้ครูในโรงเรียน
2. พัฒนาชุดกิจกรรมต้นแบบสำหรับใช้ในรายวิชาอื่น
3. ส่งเสริมการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
4. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับโรงเรียนใกล้เคียง
5. พัฒนารฐานข้อมูลและคลังสื่อดิจิทัลของนวัตกรรม

3.6 ปัจจัยความสำเร็จ

ความสำเร็จของนวัตกรรมเกิดจากความร่วมมือของทุกภาคส่วน โดยมีปัจจัยสำคัญ ดังนี้

ผู้บริหารให้การสนับสนุน

1. สนับสนุนด้านนโยบาย
2. สนับสนุนงบประมาณ
3. นิเทศและติดตามอย่างต่อเนื่อง

ครูผู้สอน

1. ออกแบบกิจกรรมอย่างเหมาะสม
2. พัฒนาสื่อและนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
3. ใช้ข้อมูลสารสนเทศในการพัฒนาผู้เรียน

ผู้เรียน

1. มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน
2. ลงมือปฏิบัติจริง
3. กล้าแสดงออกและทำงานร่วมกัน

ผู้ปกครองและชุมชน

1. สนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียน
2. ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น

การนำงานไม้แกะสลักแม่ทามาเป็นฐานการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ชุมชน และเกิดความภาคภูมิใจในการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม

3.7 บทเรียนที่ได้รับ (Lessons Learned)

จากการดำเนินงาน ผู้จัดทำได้สรุปบทเรียนสำคัญ ดังนี้

1. การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานการเรียนรู้ ช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนกับชีวิตจริง
2. การจัดกิจกรรมแบบ Active Learning ร่วมกับ Project-Based Learning ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมได้อย่างชัดเจน
3. การมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ผู้ปกครอง และปราชญ์ชุมชน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ
4. การสะท้อนผลผ่านกระบวนการ PLC และ AAR ช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง
5. นวัตกรรมสามารถประยุกต์ใช้กับรายวิชาและระดับชั้นอื่นได้ โดยปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

บทที่ 4

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

4.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การพัฒนานวัตกรรม "สาลาโมเดลรุ่นจิ๋ว (Mini Sala Model): การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ ภูมิปัญญาไม้แกะสลักเป็นฐาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3" มีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Project-Based Learning และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

ผลการดำเนินงานพบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างชัดเจน สามารถวิเคราะห์ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่น และสื่อสารได้ดีขึ้น ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานจากกิจกรรมการเรียนรู้และอธิบายกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมั่นใจ อีกทั้งเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาไม้แกะสลักของชุมชน และเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

ในด้านครูผู้สอน พบว่าการพัฒนานวัตกรรมช่วยยกระดับการออกแบบการเรียนรู้ การใช้สื่อและเทคโนโลยี การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง รวมถึงการพัฒนาวิชาชีพผ่านกระบวนการ PLC อย่างต่อเนื่อง

สำหรับสถานศึกษา นวัตกรรมนี้ช่วยให้โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับหลักสูตรสถานศึกษา และสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคีเครือข่ายได้อย่างเข้มแข็ง

4.2 อภิปรายผล

ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นว่า การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นฐานการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน

การใช้รูปแบบ SALA Model เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นลำดับขั้น ตั้งแต่การสำรวจข้อมูล การลงมือปฏิบัติ การสร้างชิ้นงาน และการนำเสนอผลงาน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะทั้งด้านการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี

นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และปราชญ์ชุมชน ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ นวัตกรรมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความต่อเนื่อง และสามารถขยายผลได้ในระยะยาว

4.3 ปัจจัยความสำเร็จ

การดำเนินงานประสบความสำเร็จจากปัจจัยสำคัญ ดังนี้

1. ผู้บริหารสนับสนุนด้านนโยบาย งบประมาณ และการนิเทศติดตาม
2. ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและบริบทของผู้เรียน
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้
4. ผู้ปกครองให้การสนับสนุนและติดตามการเรียนรู้ของบุตรหลาน
5. ปราชญ์ชุมชนถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์จริง
6. โรงเรียนส่งเสริมการทำ PLC และการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
7. การใช้วงจร PDCA ช่วยให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพอย่างเป็นระบบ

4.4 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรศึกษาบริบทของโรงเรียนและชุมชนก่อนนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้
2. ควรเลือกภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่
3. ควรจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน
4. ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนอย่างต่อเนื่อง
5. ควรมีการติดตามและประเมินผลเป็นระยะเพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงกิจกรรม

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อ

1. พัฒนาสื่อดิจิทัลและบทเรียนออนไลน์ประกอบการจัดกิจกรรม
2. ขยายผลสู่ระดับชั้นอื่นและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
3. พัฒนาเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียน
4. ศึกษาผลของนวัตกรรมในระยะยาวต่อทักษะอาชีพและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. พัฒนาระบบฐานข้อมูลผลงานของผู้เรียนในรูปแบบดิจิทัล

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). นโยบายและจุดเน้นการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21.

