**ชื่อผลงานนวัตกรรม** : พัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรม BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล)

**ชื่อเจ้าของผลงานนวัตกรรม** : นายรณชัย ทาระ

**โรงเรียน** : โรงเรียนบ้านกระทิง หมู่ ๒ ตำบล สิ อำเภอขุนหาญ จังหวัดศรีสะเกษ ๓๓๑๕๐

**สังกัด** : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔

**โทรศัพท์มือถือ** : ๐๙๔ ๖๖๔ ๔๓๖๒

**e-mail** : kruball๑๙๙๓@gmail.com

**ประเภทผลงาน** : ☐ ด้านการบริหาร
☑ ด้านการเรียนการสอน

**สอดคล้องกับคุณลักษณะโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. :**

- ☑ ความพอเพียง
- ☐ ความสุภาพ
- ☑ ความซื่อสัตย์สุจริต
- ☐ ความรับผิดชอบ
- ☐ อุดมการณ์คุณธรรม
- ☑ คุณธรรมอัตลักษณ์ (โปรดระบุ).....มีวินัย.....

**รายละเอียดเอกสารการนำเสนอผลงานนวัตกรรม**

**๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอ**

การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษา เป็นนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อสืบสานพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙ ตามพระราชประสงค์ของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๑๐ จึงจัดทำโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. เพื่อให้สถานศึกษาทุกแห่งได้ดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทุกคนตระหนักและมั่นใจในคุณค่าและความสำคัญของการมีคุณธรรม ซึ่งจะช่วยให้ทุกคนในโรงเรียนอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข โดยอาศัยความคิดริเริ่มของคณะครูและการมีภาวะผู้นำของผู้บริหารเป็นหลักสำคัญ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ทุกคนในโรงเรียนร่วมกันทำ เป็นการปฏิบัติด้วยตนเอง โดยร่วมกันคิด (วางแผน)ร่วมกันทำ และร่วมกันประเมินผล เพื่อปรับปรุงตนเองและโรงเรียนของเราเอง ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพิ่มขึ้นและร่วมกันลดพฤติกรมที่ไม่พึงประสงค์ให้น้อยลงหรือหมดไป มีการติดตามและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ และนำผลการประเมินมาปรับปรุง แผนการปฏิบัติงานคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง และให้ความหมายของ "โรงเรียนคุณธรรม" คือ สถานศึกษาที่ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครองชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในกระบวนการขับเคลื่อนกิจกรรมส่งเสริมความดีในรูปแบบต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก

สถานศึกษา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา และปรับเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้อย่างยั่งยืน และนำไปขยายเครือข่ายได้

จากความสำคัญของการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมข้างต้น จึงมีแนวคิดในการพัฒนาคุณธรรมจัดการเรียนรู้ควบคู่คุณธรรมสู่ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านกระทิง เพื่อสนองพระราชกระแสรับสั่งของ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ที่ว่า "ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง" โดยได้จัด กิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรม BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Active learning สู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ให้ผู้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนร่วมกัน เรียนรู้จากธรรมชาติ ครูผู้สอนเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้นำ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ นอกจากนี้ด้านผู้เรียนยังได้ฝึกฝนเรื่องของความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์คิดไตร่ตรอง มีวิสัยทัศน์ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ มีทักษะในการทำงานสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งนี้ได้สอดแทรกคุณธรรมเรื่องความรับผิดชอบ มีวินัย และความซื่อสัตย์สุจริต ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังและสร้างให้ผู้เรียนเป็นคนดีอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงเกิดเป็นรูปแบบการนวัตกรรมสร้างคนดี

ในการสอนเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมนักเรียนผ่านการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริงสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรม BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) ทำให้นักเรียนเกิดคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ความมีวินัย และความพอเพียงฝึกให้ผู้เรียนมีความอดทน รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เข้าใจภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตามการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้เป็นการจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ปฏิบัติ ประเมินผลทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้ ได้พิจารณา และค้นหาความรู้ความสามารถของตนเอง มีความพร้อมที่จะเรียน และมีความสุขในการเรียน

**๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม**

**จุดประสงค์**

๒.๑ เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนโดยบูรณาการสอนกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรมด้วยนวัตกรรม BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) เพื่อสร้างชิ้นงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ได้

๒.๒ เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ความรับผิดชอบและความมีวินัย

๒.๓ เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้นหลังเรียนด้วยรูปแบบ นวัตกรรมการสอน BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล)

**เป้าหมาย**

เป้าหมายเชิงปริมาณ : นักเรียนโรงเรียนบ้านกระทิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๕ คน ร่วมกิจกรรมการสอนด้วยนวัตกรรม BALLROOM MODEL มีคุณธรรมซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบ และมีวินัย

เป้าหมายเชิงคุณภาพ : นักเรียนโรงเรียนบ้านกระทิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ มีคุณธรรมจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบ และมีวินัย ให้กับบุคคลอื่นในโรงเรียนและสังคมภายนอกได้ร้อยละ ๘๐ และมีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงขึ้น

**๓. กระบวนการผลิตนวัตกรรมหรือขั้นตอนการดำเนินงาน**

**๓.๑.๑ มีแนวคิดมีแนวคิด ทฤษฎีรองรับอย่างสมเหตุสมผล สามารถอ้างอิงได้**

Model นวัตกรรมการเรียนรู้ที่นำเสนอในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้อาศัยทฤษฎีต่าง ๆ ในการรองรับ เช่น การเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ตามแนวคิดของ จอร์น ดิวอี้ : Learning by doing คือ การปรับตัว การเผชิญปัญหา

(Active Learning) คือกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการ

การเรียนรู้ของคนในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการเรียนรู้ไม่ได้มีลักษณะเรียนเป็นแถวจากความรู้ (Knowledge) ไปสู่ความเข้าใจ (Comprehension) การประยุกต์ใช้ (Application) การวิเคราะห์ (analysis) การสังเคราะห์ (synthesis) และการประเมิน (evaluate) ตามลำดับ แต่การเรียนรู้เป็นกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาไปสู่ความเข้าใจแท้จริงในระดับที่นำไปใช้ได้ในสถานการณ์จริง เรียนรู้เนื้อหา พร้อมๆ กัน การใช้ประโยชน์ในสถานการณ์จริง ผลการเรียนรู้คือ จำได้ (remember) เข้าใจ (understand) ประยุกต์ใช้ (apply) วิเคราะห์ (analyze) ประเมิน (evaluate) และสร้างสรรค์ (create) โดยที่ขั้นตอนเหล่านี้เกิดพร้อมๆ กันได้หรืออะไรเกิดก่อนหลังได้ทั้งสิ้น รวมทั้งเรียงลำดับจากหลังไปหน้าก็ได้ โดยสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนมี ๕ ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ดั้งนั้นการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑ st Century Content) เป็นการเรียนรู้หลายทางหรือการบูรณาการความรู้ต่างๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับผู้สอน สื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ได้โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร ( ICT) มาช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทักษะชีวิตและอื่นๆได้

**๓.๑.๒ ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**

มีการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของผู้เรียน พยายามหารูปแบบวิธีสอนที่หลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การร้องการเล่น การเต้นรำ ก่อนเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้ได้มากที่สุด ซึ่งข้าพเจ้าสอนโดยยึดหลักความเชื่อพื้นฐาน ๓ ประการ คือ ทุกคนมีความแตกต่างกัน ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้และการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลาข้าพเจ้าได้นำองค์ความรู้ที่ได้ โดยนำไปใช้บูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้บูรณาการเน้นการจัดกิจกรรมโดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้วิชาคณิตศาสตร์กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งข้าพเจ้ามีการวางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้น ท้าท้าย ให้กำลังใจ และช่วยแก้ปัญหาให้กับนักเรียนเป็นรายบุคคล สร้างแหล่งการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ ให้นักเรียนได้ศึกษาผ่านอินเตอร์เน็ต ได้กลับไปทบทวนเนื้อหาและใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างสร้างสรรค์ ผ่านไอแพด คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ

**๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม**

การทำนวัตกรรมครั้งนี้ คณะครูและผู้บริหารโรงเรียนบ้านกระทิง ดำเนินงานผ่านวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้

**P (Plan)** วางแผน = คณะครูได้มีการประชุมปรึกษาหารือเดือนละ ๑ ครั้ง เกี่ยวกับปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียน จากปัญหาที่พบคณะครูได้มีการประชุมวางแผนแนวทางการแก้ปัญหา ระดมความคิดจนได้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ๘ ขั้นตอน BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล)

**D (Do)** = ครูได้คิดค้นนวัตกรรมในรูปแบบ BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

**๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน**

**C (Check)** ตรวจสอบและประเมินประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

นวัตกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรมBALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) มีการตรวจสอบและประเมินประสิทธิสิทธิภาพของการดำเนินการในระหว่างดำเนินการและหลังการดำเนินงาน

๓.๓.๑ มีการตรวจสอบรูปแบบการประเมินตรงกับเป้าหมายในงานที่ทำ เช่น การสังเกต แบบประเมิน แบบทดสอบ ชิ้นงาน เป็นต้น

**คุณธรรมความซื่อสัตย์สุจริต** นักเรียนมีความซื่อสัตย์ในการหาคำตอบจากการเล่นเกมส์ การตอบคำถามต่างๆ ไม่หยิบสิ่งของคนอื่นมาเป็นของตน

**คุณธรรมความรับผิดชอบ** นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

**คุณธรรมความมีวินัย** นักเรียนมีวินัยในการเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลาในการเรียน มีน้ำใจกับเพื่อนในกลุ่ม สอดคล้องกับคุณลักษณะของโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. คือ ความซื่อสัตย์สุจริตและความรับผิดชอบ และสอดคล้องกับคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน คือ ความมีวินัย นอกจากนี้นักเรียนยังได้ประสบการณ์ตรงเกิดทักษะในการทำงานนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๓.๓.๒ ใช้กระบวนการ PLC และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคณะครูเพื่อทำการประเมินการจัดการเรียนการสอนและให้คำแนะนำส่งเสริมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้การสร้างนวัตกรรมตอบโจทย์และตรงวัตถุประสงค์ที่วางไว้

๓.๓.๓ บันทึกผลการประเมินประสิทธิภาพของการดำเนินงานแต่ละขั้นตอนไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

**A (Act)** ปรับปรุงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

๑.น้ำผลประเมินที่ได้มาทำการวิเคราะห์ผ่านการใช้กระบวนการ PLC เพื่อระดมสมองหาทางแก้ไขปัญหา /จุดอ่อน / ข้อดี / จุดแข็ง ที่พบ ปรับปรุงพัฒนาแผน ในการปรับปรุงต่อไป ในส่วนนี้ควรจะเสนอแนะปัญหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหา หรือการพัฒนาระบบที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีกไม่มีที่สิ้นสุด

๒. ผลที่ได้จากการระดมสมองเสนอผู้เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาใช้วางแผนต่อไป

๓. กำหนดกลยุทธ์เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดทำแผนครั้งต่อไป

**๓.๔ การใช้ทรัพยากร**

**๓.๔.๑ ใช้ง่าย สะดวก**

นวัตกรรมนี้ เป็นรูปแบบการสอนที่ใช้ได้ง่าย มีขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อน สามารถมุ่งพัฒนาผู้เรียนและเสริมสร้างคุณธรรมได้ โดยบูรณาการสิ่งที่อยู่รอบตัว สิ่งแวดล้อม บริบทในชั้นเรียนมาสร้างเป็นสื่อการสอนได้และประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์โลกปัจจุบัน คือการสอนในช่วงสถานการณ์โควิค-๑๙ ครูผู้สอนได้ประยุกต์กิจกรรมการสอนในรูปแบบออนไลน์ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## ๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

### ๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

๑. นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานและทำแบบฝึกหัดผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ตามที่กำหนดได้

๒. นักเรียนมีคุณธรรมตามเป้าหมายของสถานศึกษา สามารถอธิบายและเห็นคุณค่าคุณธรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ และผลในแง่ด้านคุณธรรมที่เกิดขึ้นหลังการทำงานของชิ้นงาน โดยผ่านเกณฑ์การประเมินคุณธรรมความซื่อสัตย์สุจริต ความรับผิดชอบและความมีวินัยร้อยละ ๘๐

๓. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นและมีผลการทดสอบ O-NET วิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าระดับประเทศ

### ๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๑.นักเรียนมีผลงาน /ชิ้นงาน/ภาระงาน/ผลการปฏิบัติงานของนักเรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ ๘๐

โดยการดำเนินการศึกษาข้อมูลจากก่อนเรียนด้วยการชี้แจ้งการปฏิบัติกิจกรรมและทำการสอบถามข้อสงสัยของนักเรียนถึงวิธีการและแนวทางในการทำกิจกรรมตลอดจนการสุ่มถาม เพื่อเน้นย้ำซ้ำทวนถึงความเข้าใจก่อนทำการปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง

**ตาราง** แสดงข้อมูลความรู้ความเข้าใจหลังปฏิบัติกิจกรรม

| จำนวนนักเรียนทั้งหมด(คน) | ความรู้ ความเข้าใจ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ก่อนปฏิบัติกิจกรรม | | หลังปฏิบัติกิจกรรม | |
| | จำนวน(คน) | ร้อยละ | จำนวน(คน) | ร้อยละ |
| ๑๕ | ๑๒ | ๘๐.๐๐ | ๑๕ | ๑๐๐.๐๐ |

ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป โดยทำการสำรวจความรู้ความเข้าใจทั้งก่อนและหลังปฏิบัติกิจกรรม โดยการสังเกต สอบถาม การทำแบบทดสอบ และทำการประมาณผลงาน

๒.นักเรียนมีพฤติกรรมคุณธรรมความพอเพียง ความรับผิดชอบและความมีวินัย ดีขึ้นตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

| คุณธรรม | ร้อยละ |
|---|---|
| ความซื่อสัตย์สุจริต | ๙๐ |
| ด้านความรับผิดชอบ | ๘๙ |
| ด้านความมีวินัย | ๙๐ |

๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน Ordinary Nationai Educational Test (O-Net) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา ๒๕๖๓ มีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๕๓.๓๓ ซึ่งสูงกว่าระดับประเทศ

**๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ**

**๔.๓.๑ ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน**

ครูผู้สอนเน้นการสอนแบบ Active Learning ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการคิด การทำงานเป็นทีม การสอบแบบ Active Learning นี้ ทำให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ตื่นตัวไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม มีการฝึกการคิดอย่างมีระบบอย่างมีแบบแผน ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนโดยตรง ดังนี้

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เข้ารับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๓ ครบ ๑๐๐% ผลปรากฏว่ามีผลการทดสอบค่าเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าระดับประเทศ ร้อยละ ๕๓.๓๓ ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับที่ ๒ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔ คะแนนรายบุคคลสามารถทำคะแนนได้ สูงสุด ๗๕ และ ๗๐ คะแนน

๔. ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา

๔.๑ สถานศึกษาสามารถนำรูปแบบการบริหารจัดการไปประยุกต์ใช้ในระบบการบริหารงานของผู้อำนวยการ หรือครูผู้สอนในระดับชั้นต่างๆ ได้

๔.๒ ผู้บริหารสถานศึกษามีความเชื่อมั้นต่อบุคลากรหรือครูผู้สอนในการที่จะบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) เป็นพระเอกนางเอกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกสมัยใหม่ได้ ส่งผลให้โรงเรียนได้รับรางวัล

๑. ได้ผ่านเกณฑ์การประเมินสถานศึกษาแบบอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบริหารจัดการตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง **“สถานศึกษาพอเพียง”**

**๕. ปัจจัยความสำเร็จ**

**๕.๑ สิ่งที่ช่วยให้งานประสบผลสำเร็จ**

ความสำเร็จที่เกิดจากการดำเนินงาน การพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรมBALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) นั้น เกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายดังนี้

๕.๑ ผู้บริหาร คณะครู ให้คำปรึกษาและมีแนวทางการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ตามลักษณะของโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. และคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน มีทิศทางข้อตกลงไปในทางเดียวกันเพื่อสร้างมาตรฐานของคุณธรรมจริยธรรมในโรงเรียน

๕.๒ ครูมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านทกระบวนการทำงาน PLC ร่วมแบ่งปันองค์ความรู้ในการดำเนินการจัดทำนวัตกรรมและการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมนักเรียอย่างจริงจัง

๕.๓ ผู้บริหาร หัวหน้างานวิชาการ มีการสนับสนุน กำกับ ติดตาม การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

๕.๔ ศึกษานิเทศก์มีการออกนิเทศติดตาม ให้การแนะนำตลอดเวลา

**๖. บทที่ที่ได้รับ (Lesson Learned)**

รายวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียน คณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และศาสตร์อื่น ๆ คณิตศาสตร์ ช่วยให้มนุษย์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ และมีระเบียบ แบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาและสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบ ถี่ถ้วน สามารถคาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้

จากากรที่ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรมBALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) เพื่อให้บรรลุคุณธรรมตามลักษณะของโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. และคุณธรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีความรับผิดชอบ โดยมีเป้าหมาย คือ ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน มีความตระหนักรู้ ซึมซับคุณธรรม จริยธรรม ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับต่ำง ๆ ดังนี้นักเรียนมีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย และความรับผิดชอบ ตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน และลงมือทำกิจกรรม ด้วยความเต็มใจเข้าเรียนและทำกิจกรรมตรงเวลา มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนสามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

**๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ**

**๗.๑ การเผยแพร่ผลงานนักเรียน**

**๑. นักเรียนได้นำเสนอ/จัดแสดง/แลกเปลี่ยนเรียนรู้/ผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน/ผลการปฏิบัติงานที่มีคุณภาพในรูปแบบต่าง ๆ ตามวาระและโอกาสในระดับสถานศึกษา**

นักเรียนได้นำเสนอผลงานผ่านเว็บไซต์การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย เช่น ไลน์ เฟสบุ๊ค ยูทูป และนักเรียนได้นำเสนอเนื้อหาโดยผ่านการอภิปรายในชั้นเรียน

**๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ**

**ผลงานระดับชาติ**

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เข้ารับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๓ ครบ ๑๐๐% ผลปรากฏว่ามีผลการทดสอบค่าเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าระดับประเทศ ร้อยละ ๕๓.๓๓ ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับที่ ๒ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔ คะแนนรายบุคคลสามารถทำคะแนนได้ สูงสุด ๗๕ และ ๗๐ คะแนน

**ผลงานระดับเขตพื้นที่**

ได้รับคัดเลือกในการแข่งขัน ๑ ใน ๔๐ คน จากครูผู้สอนทั้งหมด ๒,๐๕๔ คน ในประกวดนวัตกรรมรูปแบบ Model นวัตกรรมการศึกษาผู้สอน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔ ตามแนวคิด “สานต่อนวัตกรรมเดิม เพิ่มเติมนวัตกรรมเชิงพื้นที่ สู่นโยบาย” ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

**ตาราง** ผล

| ที่ | ชื่อรางวัล/เกียรติคุณ/การยกย่องเชิดชู | หน่วยงานที่มอบ | อ้างอิง |
|---|---|---|---|
| ๑. | รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ การประกวดรูปแบบ Model นวัตกรรมการศึกษาผู้สอน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔ ตามแนวคิด “สานต่อนวัตกรรมเดิม เพิ่มเติมนวัตกรรมเชิงพื้นที่ สู่นโยบาย” ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔ | สพป.ศรีสะเกษ เขต ๔ | เกียรติบัตร/ภาพกิจกรรม |
| ๒. | ครูผู้สอน เหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ ๒ กิจกรรม การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ป.๑ - ๖ | กลุ่มโรงเรียน | เกียรติบัตร |
| ๓. | ครูผู้สอน เหรียญทอง ชนะเลิศ กิจกรรม การแข่งขันเวทคณิต ป.๔-๖ | กลุ่มโรงเรียน | เกียรติบัตร |
| ๔. | ครูผู้สอน เหรียญทองแดง กิจกรรม การแข่งขันเวทคณิต ป.๔-๖ | สพป.ศรีสะเกษ เขต ๔ | เกียรติบัตร |
| ๕. | ครูดีเด่น เนื่องในวันครู ปีการศึกษา ๒๕๖๔ | สพป.ศรีสะเกษ เขต ๔ | เกียรติบัตร |
| ๖. | ครูผู้สอน เหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันนักอ่านข่าวรุ่นเยาว์ | สพป.ศรีสะเกษ เขต ๔ | เกียรติบัตร |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ๗. | ครูผู้ฝึกสอน เหรียญทองแดงการตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา | กลุ่มโรงเรียน | เกียรติบัตร |

**ตาราง** ผลงานนักเรียนที่ได้รับรางวัลการยกย่องเชิดชูเกียรติ

| ที่ | ชื่อ – สกุล | กิจกรรม | ผลการแข่งขัน / รางวัลที่ได้รับ |
|---|---|---|---|
| ๑ | เด็กชายวชิรเมธี คำนึก | การแข่งขันคณิตคิดเร็ว | เหรียญเงิน |
| ๒ | เด็กหญิงนันท์ธิชา เทศกูล | การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) | รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ เหรียญทอง |
| ๓ | เด็กชายนนทกร พงษ์วัน | การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) | รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ เหรียญทอง |
| ๔ | เด็กชายธนวัฒน์ สัทธานุ | การแข่งขันเวทคณิต | ชนะเลิศ เหรียญทอง |
| ๕ | เด็กหญิงสุนันทา หล้าก่ำ | การแข่งขันการทำหนังสื่อเล่มเล็ก | รองชนะเลิศอันดับ ๒ เหรียญทอง |
| ๖ | เด็กหญิงปาริตา บุญเฟรือง | การแข่งขันการทำหนังสื่อเล่มเล็ก | รองชนะเลิศอันดับ ๒ เหรียญทอง |
| ๗ | เด็กหญิงรื่นฤดี วรรณทอง | การแข่งขันนักอ่านข่าวรุ่นเยาว์ | เหรียญทอง |
| ๘ | เด็กหญิงวิจิตรา วาโยวิเศษ | การเขียนเรียงความ | เหรียญเงิน |
| ๙ | เด็กชายปิติโชค บุระพวง | การตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา | เหรียญทองแดง |

รูปภาพ เกียรติบัตรนักเรียนที่ได้รับรางวัลการยกย่องเชิดชูเกียรติ

**๘. เงื่อนไขความสำเร็จ**

ความสำเร็จในการสร้างสรรค์นวัตกรรมครั้งนี้ เกิดขึ้นจาก

๑. กระบวนการทำงานที่มีระบบโดยใช้กระบวนการ PLC ในโรงเรียนบ้านกระทิง

๒. ทักษะและความสามารถของในด้านการผลิตสื่อและนวัตกรรม

๓. การได้รับการสนับสนุนอาศัยความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย บ้าน วัด โรงเรียน และชุมชน ในการช่วยกันส่งเสริมและพัฒนาคุณธรรมให้กับนักเรียน เพื่อให้มีกีคิดอย่างมีเหตุผล มีวินัย ความรับผิดชอบ และความซื่อสัตย์สุจริต มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อสร้างคนดีให้สังคม

๔. การพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรม BALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นมีคุณธรรมจริยธรรมตามเป้าหมาย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ในอนาคตข้าพเจ้ามีแนวคิดที่จะนำรูปแบบการบริหารจัดการในชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ การพัฒนาทักษะกระบวนการคิด พิชิต O-NET เสริมสร้างคุณธรรม ด้วยนวัตกรรมBALLROOM Model (ห้องเต้นรำ โมเดล) ของข้าพเจ้าไปพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะต่างๆ เป็นผู้เรียนที่มีทักษะกระบวนการตามกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ และเป็นผู้ที่เป็นเลิศด้านวิชาการ มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ภายใต้แนวคิดที่ว่า

# สารบัญ

**เรื่อง** **หน้า**

คำนำ.....
สารบัญ.....
ชื่อผลงานนวัตกรรม.....
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม.....
จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม.....
กระบวนการผลิตนวัตกรรมหรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ.....
ปัจจัยความสำเร็จ.....
บทเรียนที่ได้รับ.....
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ.....
เงื่อนขความสำเร็จ.....
ภาคผนวก.....
ภาพประกอบการดำเนินกิจกรรม.....