

เอกสารแนบ

ผลงานที่แสดงให้เห็นถึงผลการดำเนินงานที่บรรลุเป้าหมาย ประสบความสำเร็จตามภารกิจ
แสดงถึงประสิทธิภาพในการบริหารจัดการและเป็นแบบอย่างได้

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 - 2569

ผลงานชิ้นที่ 1 กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา

ชื่อผลงาน การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21

หลักการและเหตุผล

ตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคนในทุกมิติ และทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม สร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติและแผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา มีการปฏิรูปการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 ปรับบทบาทครูให้เป็นครูยุคใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับ และสร้างระบบการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 มีกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่มีเป้าหมายการพัฒนา โดยเฉพาะหมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต รวมทั้งนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ที่ได้กำหนดโดยสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ของประเทศ โดยเฉพาะข้อที่ 6 กล่าวไว้ว่า “ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ (Active Learning) มีการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียน (Assessment for Learning) ทุกระดับ

นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ปีงบประมาณ 2569–2570 กำหนดให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะสมรรถนะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Active Learning และการใช้ Formative Assessment ในการติดตามพัฒนาการของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด เน้นให้ครูพัฒนาตนเองด้านวิชาชีพ โดยเฉพาะทักษะการออกแบบการสอน การวัดและประเมินผล และการใช้สื่อ/เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ การพัฒนาครูด้าน Active Learning และการประเมินผล จะช่วยให้ครูสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือประเมินอย่างเหมาะสม

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 เป็นกลไกในการขับเคลื่อนให้กับผู้เรียนได้บรรลุตามวิสัยทัศน์และจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษา เนื่องด้วยประโยชน์ของการเล่นเกมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิด (Thinking) มีทักษะ (Skills) นักเรียนอาจเป็นเลิศในทักษะด้านวิชาการ (Hard skills) มีทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะทางการสื่อสาร (Communication) ทักษะการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex problem solving) และทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเลือกตัดสินใจ (Critical thinking and Decision-making) เป็นต้น ด้านเจตคติ (Attitudes) มีประโยชน์ต่อการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้เป็นอย่างมาก ทำให้เด็ก ๆ อยากที่จะเรียนรู้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 เห็นความสำคัญดังกล่าวในการพัฒนาศักยภาพครู ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อิงรุก (Active Learning) ให้สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 และครูสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ ไปใช้ในการปฏิบัติงานการเรียนการสอนได้อย่างแท้จริง นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ต่อเนื่อง มีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตร พร้อมต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น และคาดหวังว่าจะเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อนการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบาย กระทรวงศึกษาธิการ สพฐ. และความต้องการของผู้เรียนในสังคมยุคใหม่อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อพัฒนาทักษะของครูในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
3. เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกระบวนการ PLC ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ระหว่างครูผู้สอน

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. ครูกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
2. ครูกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน มีทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียน
3. ครูกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน มีเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกระบวนการ PLC ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
4. มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อิงรุก (Active Learning) อย่างน้อย 15 ผลงาน

เชิงคุณภาพ

1. ครูกลุ่มเป้าหมายมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างมีคุณภาพ
2. ครูกลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียน และนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างมีคุณภาพ
3. ครูกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้ความชำนาญในวิชาชีพเพิ่มขึ้น
4. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อิงรุก (Active Learning) และสามารถเป็นแบบอย่างได้

วิธีการดำเนินงาน

1. วางแผน/พัฒนาหลักสูตร

ในปีงบประมาณ 2569 ได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 โดยปรับเปลี่ยนเนื้อหาของการใช้ AI ในการออกแบบบอร์ดเกม และการออกแบบการวัดและประเมินผลที่สอดคล้อง

2. ดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการ

จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 จำนวน 2 วัน เนื้อหาอบรมตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมา โดยรับสมัครคุณครูที่สนใจ เข้ารับการอบรม

3. จัดประชุม PLC

จัดประชุมเชิงปฏิบัติการด้วยกระบวนการ PLC ด้านการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมฯ หลังจากการอบรมเสร็จสิ้น โดยครูนำบอร์ดเกมที่ได้พัฒนาขึ้นมาร่วมนำเสนอ และร่วมแลกเปลี่ยนกัน และได้รับคำแนะนำจากศึกษานิเทศก์และครูต้นแบบสำหรับการนำไปใช้ในห้องเรียนจริง

4. นิเทศ ติดตาม

ดำเนินการนิเทศ ติดตามผลการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกม และการนำไปใช้ในห้องเรียน ของครูผู้เข้ารับการอบรมทุกคนตามปฏิทินที่กำหนดไว้ และมีการติดตามเป็นระยะ ผ่านกระบวนการ PLC รวมถึงสังเกตชั้นเรียนของครูที่พัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกม ทั้งออนไลน์และออนไซต์ และตามแบบรายงานผลการดำเนินงานพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกม

5. แลกเปลี่ยนเรียนรู้

ดำเนินการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อเป็นเวทีให้คุณครูได้นำเสนอผลงานด้านการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมที่ได้พัฒนาขึ้นมาและนำไปใช้จริง ซึ่งผู้ที่ร่วมแลกเปลี่ยนจะได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป

6. คัดเลือก Best Practice

ดำเนินการคัดเลือก Best Practice โดยทำการรวบรวมข้อมูล และประเมินผลจากที่คุณครูส่งเข้ามาผ่าน Google Form ประกาศผล และมอบเกียรติบัตรเพื่อเป็นการยกย่องเชิดชูเกียรติ เป็นขวัญกำลังใจให้ครูผู้สอน ด้านการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมที่เป็นเลิศ และเผยแพร่ผลงานเพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีต่อไป

รูปแบบ/เทคนิค ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ



ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความสำเร็จ

1. ผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาให้ความสำคัญ และสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในทุกด้าน
2. ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งเน้นส่งเสริมและสนับสนุนในการพัฒนาห้องเรียนแบบ Active Learning
3. ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมที่ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
4. ศึกษานิเทศก์ และผู้บริหารมีรูปแบบการติดตามผลอย่างใกล้ชิด และอย่างเป็นกัลยาณมิตร ด้วยกระบวนการ PLC อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
5. ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ด้านการส่งเสริมสนับสนุนให้ครูมีเวทีนำเสนอผลงาน และแนวทางในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ผลสำเร็จ

เชิงปริมาณ

1. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
2. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 มีทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียน
3. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 มีเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกระบวนการ PLC ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
4. มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จำนวน 65 ผลงาน

เชิงคุณภาพ

1. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างมีคุณภาพ
2. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคนมีทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สามารถเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียน และนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้อย่างมีคุณภาพ
3. ครูกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้ความชำนาญในวิชาชีพเพิ่มขึ้น
4. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถเป็นแบบอย่างได้
5. นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรจากการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมบอร์ดเกม

การเผยแพร่

- มีการจัดทำหนังสือเวียนแจ้งประชาสัมพันธ์เผยแพร่ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ ทราบ
- มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผ่าน Page Facebook ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และเว็บไซต์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปิจิตร เขต 2 <https://www.phichit2.go.th/>

- มีการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ I am kru <https://onlinelearning.iamkru.com/course-online/>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ได้รับการศึกษาดูงานและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น โดยศึกษานิเทศก์และครู จำนวน 5 คน เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 ในวันที่ 13 – 14 พฤศจิกายน 2568 และร่วม PLC แบบออนไลน์ในวันที่ 19 ธันวาคม 2568



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

ขอแสดงความยินดี กับ





นายชญธว์ พรหมสวัสดิ์
ครูโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร



นายชาญวิทย์ ภูสีทอง
ครูโรงเรียนวัดบึงน้ำลาด



นายชัยพัฒน์ ปินทอง
ครูโรงเรียนอนุบาลทับคล้อ

ที่ได้รับการคัดเลือกเป็น “ห้องเรียนตัวอย่าง” หลักสูตรการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม
 เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21
 โครงการพัฒนาแกนนำครูและนักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การพัฒนาระบบนิเวศทางการเรียนรู้
 จากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) พร้อมได้รับการสนับสนุนงบประมาณคนละ 5,000 บาท
 เพื่อยกระดับนวัตกรรมบอร์ดเกม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ในห้องเรียน



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

ขอแสดงความยินดี กับ





นายณพล ธิมสุต
ครูโรงเรียนวัดบ้านท่าช้าง



นายณัฐนันท์ คำแหลง
ครูโรงเรียนวัดวังเรือ



นางสาวกัลยากร ปัญญางาม
ครูโรงเรียนวัดสังคตศิลาอาสน์



นางสาวกัญญา ปันกิตสกุลชัย
ครูโรงเรียนบ้านไผ่ราษฎร์ดำรง



นางสาวกักรพร ยาดตรา
ครูโรงเรียนชุมชนวัดสายทอง



นางสาวปวีตรา กวางทอง
ครูโรงเรียนวัดป่าเรไร

ได้รับการคัดเลือกเป็น “ห้องเรียนตัวอย่าง” หลักสูตรการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม
 เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21
 โครงการพัฒนาแกนนำครูและนักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การพัฒนาระบบนิเวศทางการเรียนรู้
 จากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) พร้อมได้รับการสนับสนุนงบประมาณคนละ 5,000 บาท
 เพื่อยกระดับนวัตกรรมบอร์ดเกม และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ในห้องเรียน