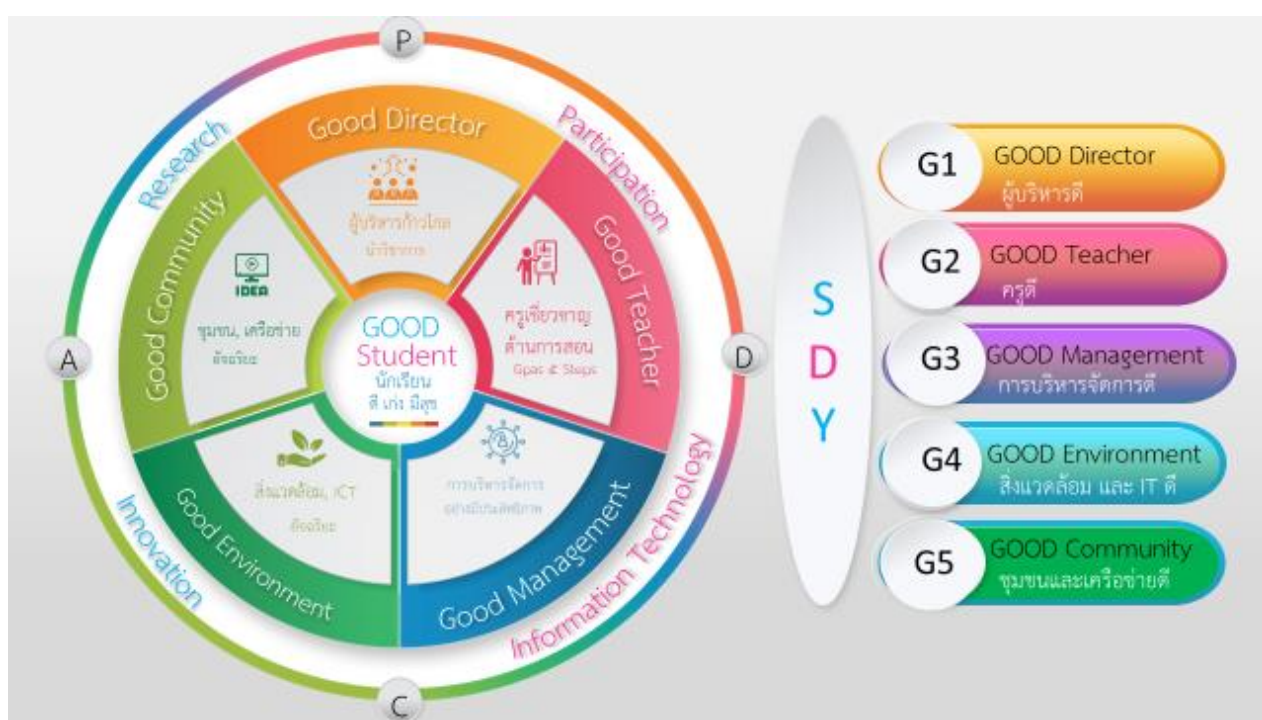


## ส่วนที่ 2

### ข้อตกลงการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครู และสถานศึกษา

ในการขับเคลื่อนและพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ข้าพเจ้าได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาสถานศึกษาให้มีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ ภายใต้กรอบความคิดการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา รูปแบบการบริหารโรงเรียนดีมีคุณภาพ SDY GOOD School 5G's Model ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) การบริหารจัดการเชิงระบบ 2) กระบวนการพัฒนา และ 3) ระดับการพัฒนา การบริหารจัดการสถานศึกษาเชิงระบบนั้น ได้แก่ Plan (วางแผน), Do (ปฏิบัติ), Check (ตรวจสอบ) และ Act (การปรับปรุงแก้ไข) เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน (Participation) ใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) นวัตกรรม (Innovation) และการวิจัย (Research) ที่เป็นองค์ประกอบสนับสนุนคุณภาพ คุณลักษณะและทักษะผู้เรียน (3R, 8Cs) โดยมีการประเมินผลการพัฒนาสถานศึกษา 3 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ระดับกลุ่มบริหารงาน และระดับสถานศึกษา ดังภาพต่อไปนี้



การขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่โรงเรียนดีของชุมชน

Good School ด้วยรูปแบบ SADAOTAI 5G's Model

## การยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps

### 1. สภาพปัญหาการบริหารจัดการสถานศึกษาและคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

การเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจึงต้องมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และรู้จักค้นหาแนวทางที่จะนำไปสู่โครงสร้างความรู้ที่มีความหมาย ซึ่งกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS) คือเครื่องมือชีวิตหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปถึงจุดนั้นได้อย่างเหมาะสม เป็นกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ ด้วยการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยประกอบด้วยโครงสร้างทักษะกระบวนการคิด 5 ขั้นตอน ที่มีความสำคัญ อันได้แก่ G การรวบรวมและเลือกข้อมูล (GATHERING) P การจัดกระทำข้อมูล (PROCESSING) A การประยุกต์ใช้ความรู้ (APPLYING) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ชั้น คือ ชั้นแรก (Applying 1) ส่วนชั้นสอง (Applying 2) S การกำกับตนเอง หรือการเรียนรู้ได้เอง (SELF-REGULATING)

GPAS 5 Steps จึงเป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และเป็นการบริหารจัดการความรู้แท้ (Knowledge Management) อีกด้วย นอกจากนี้ กระบวนการสร้างความรู้แบบ GPAS 5 Steps ยังมีแนวทางที่สอดคล้องกับ การพัฒนาและการเรียนรู้ของสมอง (Brain-based Learning) ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของแต่ละคน จึงทำให้กระบวนการนี้ถือเป็นเครื่องมือสำคัญ สำหรับการศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21 ที่น่าจะช่วยยกระดับการศึกษาไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน ให้มีอุปนิสัยที่ดีในการเรียนรู้ตามแนวทางของโลกในยุคสมัยใหม่ได้

### 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ที่ส่งผลต่อนวัตกรรมของผู้เรียน
2. เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ของครูโรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่ที่ส่งผลเชิงประจักษ์ต่อผู้เรียน และการดำเนินการพัฒนาวิชาชีพครู

### 3. วิธีดำเนินการ

ระยะที่ 1 ต้นน้ำ เพิ่มพูนสมรรถนะการสอนแบบ นำครูผู้สอนใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สร้างนวัตกรรมนักเรียนโดยใช้ห้องเรียนเป็นฐานการพัฒนา

ขั้นที่ 1 การวางแผน (P) : สร้างความเข้าใจและวางแผนดำเนินงานร่วมกัน

1.1 สร้างความเข้าใจนโยบายการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning และกำหนดเป้าหมายร่วมกันคือ การพัฒนาครูทุกคนตั้งแต่ระดับชั้นตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน และนักเรียนทุกคน จำนวน 286 คน

1.2 วางแผนในการดำเนินการพัฒนา การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ดังนี้

1.2.1 ศึกษาวิเคราะห์ นโยบายจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps

1.2.2 ประชุมชี้แจงแนวนโยบาย การพัฒนาเทคนิค/ วิธีการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps แก่คณะครู

1.2.3 แต่งตั้งคณะทำงานผู้รับผิดชอบ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย

1.2.4 กำหนดแผนงานกิจกรรมจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิด  
ขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps

### ขั้นที่ 2 การดำเนินงาน (D) : ให้ความรู้ ศึกษาค้นคว้า ดำเนินการพัฒนาร่วมกัน

2.1 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และ  
มัธยมศึกษา “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” โดยใช้ห้องเรียนเป็นฐาน จำนวน 18 คน

2.2 ครูผู้สอนทุกคนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย  
กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่รับผิดชอบ

2.3 ครูผู้สอนทุกคนร่วมกันพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและเอกสารประกอบหลักสูตร ออกแบบ  
หน่วยการเรียนรู้ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning  
ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ในกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือรายวิชาที่รับผิดชอบ คนละ 1 หน่วย  
การเรียนรู้ที่สอดคล้องและสามารถจัดการเรียนการสอนและวัดประเมินผลได้ ตลอดปีการศึกษา 2566

2.4 ครูผู้สอนพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคนิค/วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมด้านทักษะ คุณลักษณะ  
ความสามารถตามบริบทของโรงเรียน โดยจัดทำ จัดทำ และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคนิค/วิธีการที่สอดคล้องกับจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ที่ครอบคลุมด้าน  
ทักษะ คุณลักษณะความสามารถตามบริบทของโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่  
รับผิดชอบ

2.5 ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ  
กิจกรรมการเรียนรู้และสร้างผลงานหรือนวัตกรรมในการเรียนด้วยตนเองและรวมถึงการเก็บรวบรวมหลักฐานการ  
จัดการเรียนรู้ ผลงานของนักเรียน ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยจัดกิจกรรม  
ในกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่รับผิดชอบ ดังนี้

2.5.1 จัดกิจกรรมบูรณาการในการเรียนการสอนในรายวิชาที่สอน

2.5.2 จัดกิจกรรมในกิจกรรมชุมนุมที่สอน

2.5.3 บูรณาการการจัดกิจกรรมร่วมกับกิจกรรมส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้  
ในศตวรรษที่ 21 ในเรื่องทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) คือ การเรียนรู้ 3Rs 8Cs ตามโครงการพัฒนาการ  
จัดการเรียนรู้ทั้งระบบสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเตรียมผู้เรียนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

2.5.4 บูรณาการการจัดกิจกรรมร่วมกับกิจกรรมการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ตามโครงการสนับสนุนการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ปีการศึกษา 2566

### ระยะที่ 2 กลางน้ำ การสร้างความเข้มแข็งของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

#### ขั้นที่ 3 การตรวจสอบ (C) : นิเทศ กำกับ ติดตาม

นิเทศ กำกับติดตาม ประเมินผลการดำเนินงานการนิเทศภายในของสถานศึกษา ดำเนินการโดย

3.1 ติดตามหลังการอบรม การนำไปใช้ปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน โดยผู้อำนวยการร่วมกับคณะครู  
และบุคลากรทางการศึกษา ในการกระตุ้นการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีและการชี้แนะให้ครูพัฒนาต่อไป

3.2 ผู้บริหาร และครูวิชาการนิเทศครูผู้สอนทุกคน อย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง พร้อมทั้งผู้บริหาร ครูผู้สอน  
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อนครูผู้สอนในระดับสายชั้นเดียวกันอย่างน้อย คนละ 1 ครั้ง

3.3 คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาที่ได้รับการพัฒนา เพื่อสร้างนวัตกรรมการสอน โดยใช้ห้องเรียน  
เป็นฐาน “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” ตามแนวคิด Active Learning โดย Coach Moving Team ด้วย  
กระบวนการ PLC ถอดบทเรียน สะท้อนคิด ครูสามารถเป็นต้นแบบให้แก่เพื่อนครูในโรงเรียนในการปรับเปลี่ยน  
การสอนได้จริง

3.4 พัฒนาแบบข้ามสร้างครุต้นแบบ “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” ให้สามารถใช้ กลวิธีสอนที่หลากหลายตามแนวคิด Active Learning และการวัดประเมินผลที่เน้น Assessment for Learning ให้ส่งผลถึงความก้าวหน้าของความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนที่สะท้อนจากการเรียนรู้ที่ใช้ห้องเรียนเป็นฐาน

**ระยะที่ 3 ปลายน้ำ** ต่อยอดสร้างสรรค์ครุต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน

**ขั้นที่ 4 การปรับปรุงพัฒนา (A) : แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปผลการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไข**

- 4.1 ผลิตรายวิชา Active Learning และผลงาน A3 “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” ของครุต้นแบบ
- 4.2 คัดสรรครุต้นแบบพัฒนาภาวะผู้นำเป็นครูโคช (Trainer of the Trainer) “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน”
- 4.3 ผลิตรายวิชา Active Learning “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” ของ Trainer of the Trainer
- 4.4 ออกแบบและพัฒนาคลังนวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- 4.5 ศึกษาผลการพัฒนา ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการดำเนินงาน พัฒนานวัตกรรม ขยายผล และขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนของกลุ่มโรงเรียน

## 4. ผลลัพธ์การพัฒนา

### 1. เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 18 คน สามารถเปลี่ยนแปลง การออกแบบการสอนจาก Passive Learning เป็น Active Learning เน้นการคิดขั้นสูงเชิงระบบ เสริมสร้างความเป็นนวัตกรรมของนักเรียน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 18 คน สามารถพัฒนาการเรียนการสอนแบบ Active Learning เน้นการคิดขั้นสูงเชิงระบบพัฒนานวัตกรรมการสอนของตนโดยใช้ห้องเรียนเป็นฐาน
3. นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) และใช้ความรู้ผลิตผลงานอย่างสร้างสรรค์
4. ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 13 คน เป็นครุต้นแบบ “นวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียน” สามารถผลิตสื่อการสอนที่หลากหลาย โดยใช้ห้องเรียนเป็นฐาน สร้างความเข้มแข็งในการพัฒนาวิชาชีพครูผ่าน PLC

### 2. เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนในปีการศึกษา 2567 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ สูงขึ้นร้อยละ 1 จากปีการศึกษา 2566
2. สถานศึกษามีผลการประเมินมาตรฐานการศึกษา ทุกระดับการศึกษา ระดับดีเลิศและเพิ่มขึ้นทุกปี
3. สถานศึกษามีค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับสถานศึกษา การประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) การทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) และการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) มีพัฒนาเพิ่มขึ้น
4. สถานศึกษาผ่านการประเมินภายในและภายนอก ระดับดีมากเพิ่มขึ้นทุกปี
5. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านสุขภาวะที่ดีทั้งกาย ใจ มีคุณธรรมจริยธรรม สำนึกในความเป็นไทย และสามารถดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างเหมาะสม
6. สถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน มีผลงานเชิงประจักษ์ ได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ
7. ผู้มีส่วนได้เสียที่มารับบริการมีความสุข มีความพึงพอใจ และสนับสนุนการบริหารจัดการสถานศึกษาเพิ่มมากขึ้น

## ภาคผนวก













# โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 3

## Bingo!

### บวก ลบ ระคน

โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



นางนันทิยา อินธิสุธาธิ  
ครูผู้สอน



#### ข้อมูลเบื้องต้น

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนมักไม่ค่อยให้ความสนใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ตกต่ำ จึงได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างความเข้าใจและได้รับความสนุกสนานในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

#### หลักการรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
เมื่อมีจำนวนสามจำนวนบวก ลบกัน ให้เรียงลำดับขั้นตอนการหาคำตอบโดยหาคำตอบในวงเล็บก่อน แล้วจึงไปบวก ลบกับจำนวนที่เหลือ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเล่นเกม

#### จุดเด่นความแปลกใหม่ของผลงาน

เกมบิงโก การบวก ลบระคน เป็นเกมที่ประยุกต์ใช้สร้างความรู้และความสนุกสนาน โดยให้นักเรียนวางแผน สร้างโจทย์ และลงมือสร้างเกมด้วยตนเอง

#### ประโยชน์ของผลงาน

นักเรียนนำความรู้และเกมบิงโก การบวก ลบระคน ไปเล่นกับเพื่อนและช่วยแนะนำเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจ ให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น และยังสามารถแบ่งเจตคติทางบวกให้กับวิชาคณิตศาสตร์ได้

#### แนวทางของการพัฒนาต่อยอดผลงาน

เกมบิงโก บวก ลบ ระคน สามารถไปใช้กับนักเรียนชั้นอื่นๆ โดยกำหนดโจทย์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น และยังสามารถพัฒนาเป็นเกมออนไลน์ได้

#### GPAS 5 STEPS



นักเรียนศึกษา รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการบวก ลบระคน จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การร่วมกลุ่มสนทนากับเพื่อนในชั้นเรียน จากหนังสือเรียนหรือจากอินเทอร์เน็ต



นักเรียนพิจารณาแบบอย่าง แล้วร่วมกันคิดหาคำตอบ นักเรียนและครูร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน



1. นักเรียนนำความรู้ไปทำแบบฝึกหัด ทำใบงาน จากนั้นสลับผลรวมกับเพื่อน เพื่อร่วมกันตรวจสอบและแก้ไขให้ถูกต้อง
2. นำความรู้ไปสู่การสร้างนวัตกรรมนักเรียน เกมบิงโก การบวก ลบระคน โดยนักเรียนวางแผน สร้างโจทย์ และลงมือสร้างเกมด้วยตนเอง



1. นักเรียนนำเสนอเกมบิงโก การบวก ลบ ระคน ที่นักเรียนสร้างขึ้น
2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุป



1. นักเรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง และนำเกมบิงโก การบวก ลบระคน ไปเล่นกับเพื่อนและช่วยแนะนำเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจ ให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น
2. นำเกมบิงโก ไปเผยแพร่เพื่อให้เพื่อนนักเรียนชั้นอื่นได้เรียนรู้





## โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่

### สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๓



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3  
Saket Prr  
Service Area Office

นายพนวิญ พงษ์วัน  
ผู้อำนวยการ



กระบวนการ

### ชื่อนวัตกรรม : Infografood

#### ข้อมูลเบื้องต้นของนวัตกรรม

▶ ภาพอินโฟกราฟิกสร้างสรรค์จากการได้เรียนรู้บทเรียน How to Choose Healthy Food โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความคิดของตนเอง เป็นการเรียนรู้บูรณาการข้ามกลุ่มสาระในเรื่องการการเลือกอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย และชมชามหาฉลากสีเขียวหรือทานอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการให้เพียงพอ เพื่อสุขภาพที่ดี

#### หลักการสำคัญของรายวิชา

▶ ฝึกทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความคิดเห็นและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

▶ ใ้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

#### จุดเด่นความแปลกใหม่ของผลงานนวัตกรรม

▶ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน Infographic ไม่เพียงแต่เรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ แต่ความรู้ที่ได้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้ เป็นการสร้างความตระหนักในการเลือกกินอาหารที่มีคุณค่า

#### ประโยชน์ของผลงานนวัตกรรม

▶ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน Infographic ที่ไม่เพียงแต่เรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ แต่ความรู้ที่ได้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้ เป็นการสร้างความตระหนักในการเลือกกินอาหารที่มีคุณค่าต่อร่างกาย

#### แนวทางการพัฒนาต่อยอดผลงานนวัตกรรม

▶ บูรณาการกับวิชาวิทยาศาสตร์และสุขศึกษา และพลศึกษา เรียนรู้สารอาหารและคุณค่าทางโภชนาการต่างๆ เป็นการเรียนรู้ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

#### C

- นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาสำเนาที่เป็นชื่ออาหารต่างๆ
- นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันค้นหาสำเนาที่รสชาติของอาหาร
- นักเรียนจับคู่ค้นหาอาหารที่ชื่นชอบหรือเมนูโปรดประกอบ



#### P

- นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกประเภทของอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ (Healthy Food) กับอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการน้อย

#### A

- นักเรียนแต่ละกลุ่มจัดทำภาพอินโฟกราฟิก จำแนกประเภทอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ และอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการน้อย



#### A<sup>2</sup>

- นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอภาพอินโฟกราฟิกหน้าชั้นเรียน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในการจำแนกอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ และอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการน้อย

#### S

- จัดนิทรรศการแสดงผลงาน
- ประเมินผลงานผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียของตนเองให้เพื่อนๆในกลุ่ม





เลขที่ สทศ. ๗๒๘๕๐/๒๕๖๗

## สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

### โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่

เป็นสถานศึกษาที่มีจำนวนนักเรียนได้คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)

ปีการศึกษา ๒๕๖๖ รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ตั้งแต่ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป มากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ

ขออำนาจพรให้ประสบความสุข ความเจริญก้าวหน้าตลอดไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๐ มิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี

(รณ วงษ์จินดา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน