



รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนานวัตกรรมและผลงาน best practice สู่ความยั่งยืน
ภายใต้โครงการ innovation for THAI education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปี 2569

ประเภท การจัดการเรียนรู้

จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง :
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย
BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น
ของนักเรียนโรงเรียนบ้านแกงหอม
สาขาบ้านม้ง



นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู

- ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านม้ง
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านม้ง” จัดทำขึ้นเพื่อเข้าร่วมโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปี ๒๕๖๔ ประเภท การจัดการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่มุ่งยกระดับคุณภาพผู้เรียนผ่านกระบวนการ BSDPE Model ซึ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น (Culture-Based Learning)

นวัตกรรมนี้เกิดจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน ซึ่งพบว่านักเรียนยังขาดโอกาสในการเรียนรู้จากบริบทจริงและการสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้จัดทำจึงได้นำภูมิปัญญาการปักผ้าม้ง ซึ่งเป็นอัตลักษณ์สำคัญของชุมชนบ้านม้ง มาเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะด้านศิลปะ และปลูกฝังความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เรียน

รายงานฉบับนี้ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนา กระบวนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ แนวทางการพัฒนา และภาคผนวก เพื่อสะท้อนกระบวนการพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ และเป็นแนวทางสำหรับครูหรือสถานศึกษาที่สนใจนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของตนเอง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้สนใจในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ อันสอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) และนโยบายการพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑
องค์ประกอบที่ ๑ ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา	๑
๑. บทคัดย่อ	๑
๒. ความเป็นมาและสภาพปัญหา	๒
๓. แนวทางในการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	๓
๔. กรอบแนวคิดในการพัฒนา	๔
๕. ประโยชน์/ความสำคัญ	๕
องค์ประกอบที่ ๒ ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา	๗
๑. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	๗
๒. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา	๘
๓. การออกแบบแนวทางการพัฒนา	๙
๔. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา	๑๑
๕. การนำไปใช้	๑๓
การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตาม BSDPE Model	๑๔
เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	๑๖
๖. การประเมินและการปรับปรุง	๑๗
องค์ประกอบที่ ๓ ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบ	๑๘
๓.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา	๑๘
๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน	๒๐
๓.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	๒๒
๓.๔ การขยายผล	๒๒
ภาคผนวก	๒๕
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้	๒๖
ภาคผนวก ข ใบงานเก็บข้อมูลผ้าไหมในชุมชน	๒๗
ภาคผนวก ค ใบงาน ผลออกแบบลายผ้าไหม	๒๘
ภาคผนวก ง ชิ้นงาน	๒๙
ภาคผนวก จ แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	๓๐
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	๓๑
ภาคผนวก ช แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน	๓๒
ภาคผนวก ซ แบบประเมินชิ้นงาน	๓๓
ภาคผนวก ฌ ภาพกิจกรรมและเอกสารหลักฐาน	๓๔

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนานวัตกรรมและผลงาน best practice สู่ความยั่งยืน ภายใต้โครงการ innovation for THAI education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปี ๒๕๖๙

๑. ชื่อนวัตกรรม

จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านม้ง

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านม้ง ตำบลเมืองแปง อำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน
โทร ๐๙๗ ๑๗๑๔๙๖๘
E-mail address : Ubonwanpoungfu@gmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- ☒ การสร้างนวัตกรรมใหม่

๔. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ การบริหารจัดการศึกษา ☒ การจัดการเรียนรู้ ☐ การนิเทศการจัดการศึกษา

**องค์ประกอบที่ ๑ ด้านความสำคัญของรูปแบบ
หรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา**

๑.บทคัดย่อ

รายงานการพัฒนานวัตกรรมและผลงาน Best Practice เรื่อง “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านม้ง” จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปี ๒๕๖๙ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์กับภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องผ้าปักม้ง ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านม้ง

นวัตกรรมนี้ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย BSDPE Model ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ได้แก่

- B : Brain Gym การเตรียมความพร้อมและกระตุ้นความสนใจ
- S : Survey การสำรวจและรวบรวมข้อมูลจากชุมชน
- D : Do การลงมือออกแบบลวดลายผ้าปักม้งตามจินตนาการ
- P : Production การสร้างสรรค์ชิ้นงานปักลวดลายบนแผ่นเฟรม
- E : Evaluation การประเมินผล สะท้อนคิด และนำเสนอผลงาน

กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านมั่ง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเวลา ๓ ชั่วโมง ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสำรวจชุมชน การสัมภาษณ์ผู้ปกครอง หรือปราชญ์ชาวบ้าน การวิเคราะห์ลวดลายผ้าไหม การออกแบบลายใหม่ และการปักลวดลายลงบนแผ่นเฟรม

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของเส้น ลวดลายผ้าไหม และคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถออกแบบลวดลายผ้าไหมจากจินตนาการได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างชิ้นงานปักบนแผ่นเฟรมได้ตามกระบวนการ อีกทั้งยังมีเจตคติที่ดี เห็นคุณค่า ภาคภูมิใจ และตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น นวัตกรรมดังกล่าวจึงเป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะและการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมในสถานศึกษาได้อย่างยั่งยืน

๒.ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เหมาะสมกับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีคุณค่า การจัดการเรียนรู้จึงไม่ควรมุ่งเน้นเฉพาะความรู้ในตำราเท่านั้น แต่ควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง บริบทของผู้เรียน และทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน

โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านมั่ง เป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชนที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมั่งอย่างเด่นชัด โดยเฉพาะ “ผ้าปักมั่ง” ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ ความงาม ความประณีต และเอกลักษณ์ของชุมชน ลวดลายผ้าไหมมีความหลากหลาย ทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นซิกแซก รูปร่าง สี และองค์ประกอบที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนบางส่วนยังขาดโอกาสในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง และยังไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับวัฒนธรรมในชีวิตประจำวันอย่างชัดเจน หากปล่อยให้การเรียนรู้ศิลปะแยกออกจากบริบทท้องถิ่น อาจทำให้ผู้เรียนมองข้ามคุณค่าของภูมิปัญญาชุมชน และวัฒนธรรมท้องถิ่นอาจค่อย ๆ เลือนหายไปตามกาลเวลา

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model ภายใต้ชื่อผลงาน “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง” เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการสำรวจชุมชน ศึกษาลวดลายผ้าไหม วิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ออกแบบลวดลายตามจินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงานปักบนแผ่นเฟรม กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

นวัตกรรมนี้จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำศิลปะ วัฒนธรรม และชุมชนมาบูรณาการอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวทางของโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ที่มุ่งส่งเสริมนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน คุณภาพครู และคุณภาพสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

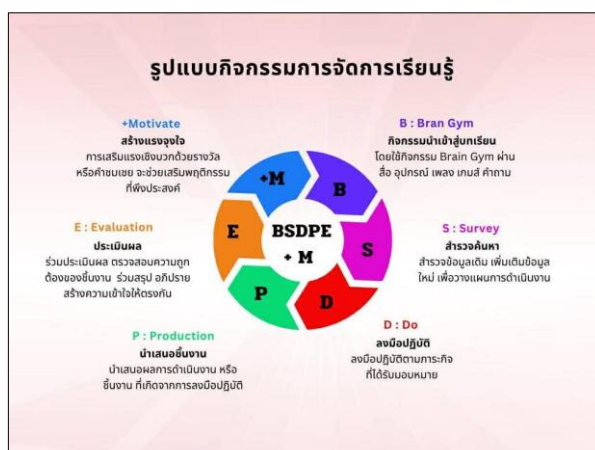
๓.แนวทางในการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก้งหอม สาขาบ้านม้ง” เกิดจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง ราษฎรชาวบ้าน และชุมชน โดยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดโอกาสในการเรียนรู้ศิลปะจากบริบทจริง ขาดการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น และยังไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ แม้นักเรียนจะอาศัยอยู่ในชุมชนที่มีภูมิปัญญาการปักผ้าม้งอันทรงคุณค่า แต่ยังขาดกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ได้ศึกษา ลงมือปฏิบัติ และต่อยอดองค์ความรู้จากชุมชนอย่างเป็นระบบ

จากปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และผู้รู้ด้านผ้าปักม้ง กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาผ้าปักม้ง สามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากจินตนาการของตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ มีสมรรถนะด้านการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณให้นักเรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ พร้อมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ได้นำแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษามาใช้เป็นฐานในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ที่เชื่อว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากประสบการณ์ตรง แนวคิดการเรียนรู้บนฐานชุมชน และ แนวคิดการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรม ซึ่งนำภูมิปัญญาผ้าปักม้งมาเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญ รวมทั้ง ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง

แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวถูกเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติผ่านการพัฒนา BSDPE Model ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้พัฒนาสร้างขึ้น ประกอบด้วย B : Brain Gym & Motivation การกระตุ้นสมองและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ S : Survey การสำรวจและศึกษาตลาดผ้าปักม้งจากชุมชน D : Do การลงมือออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการ P : Production การผลิตและนำเสนอผลงานศิลปะ E : Evaluation การประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ และ M : Motivation การเสริมแรง ชื่นชม และเผยแพร่ผลงานเพื่อสร้างความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง



การกำหนดรูปแบบการพัฒนาดังกล่าว ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความเป็นระบบ เชื่อมโยงปัญหา วัตถุประสงค์ แนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการปฏิบัติได้อย่างสอดคล้อง ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ผ่านการเรียนรู้จากบริบทจริงของชุมชน ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนมั่ง และมีความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) ที่มุ่งส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน.

๔. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก้งหอม สาขาบ้านมั่ง” ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาโดยอาศัยความร่วมมือของผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน นักเรียน ผู้ปกครอง ปราชญ์ชาวบ้าน และชุมชน ในการร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของผู้เรียน ตลอดจนบริบทของโรงเรียนและชุมชน เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่อย่างแท้จริง โดยทุกภาคส่วนได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนวทางในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านผ้าปักมั่งมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดโอกาสในการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง ขาดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และยังไม่สามารถนำจินตนาการมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างเต็มศักยภาพ อีกทั้งยังขาดความภาคภูมิใจและความตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาผ้าปักมั่งซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ดังนั้น จึงกำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาโดยมุ่งใช้การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการสำรวจ ศึกษา ลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานจากบริบทจริงของชุมชน

การดำเนินงานได้ออกแบบเป็น BSDPE Model ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย B : Brain Gym & Motivation การกระตุ้นสมองและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ S : Survey การสำรวจและศึกษาตลาดลายผ้าปักมั่งจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน D : Do การลงมือออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการของผู้เรียน P : Production การผลิตและนำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ E : Evaluation การประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ และ M : Motivation การเสริมแรง ชื่นชม และเผยแพร่ผลงาน เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การแสวงหาความรู้ การลงมือปฏิบัติ การสร้างผลงาน และการพัฒนาต่อยอดจากผลการประเมิน

กรอบแนวคิดนี้มีความเชื่อมโยงอย่างชัดเจนระหว่างกระบวนการดำเนินงานและผลที่คาดว่าจะได้รับ กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ BSDPE Model จะทำให้เกิดการพัฒนาด้านความรู้เกี่ยวกับศิลปะและภูมิปัญญาผ้าปักมั่ง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการออกแบบ สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และเกิดความภาคภูมิใจในการ

อนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

นอกจากนี้ กรอบแนวคิดในการพัฒนายังมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้บนฐานชุมชน และการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรม ที่นำภูมิปัญญาผ้าปักมาเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญ รวมทั้ง ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ ที่ส่งเสริมการคิดริเริ่ม และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้เข้ากับ BSDPE Model ทำให้เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านมั่ง และสอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) ที่มุ่งพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนและสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการศึกษา.

๕. ประโยชน์/ความสำคัญ

นวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านมั่ง” เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและบริบทของสถานศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนผ่านการเรียนรู้เชิงรุกบนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานวิชาการของสถานศึกษาได้อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล ตลอดจนการรวบรวมและใช้สารสนเทศด้านผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้สถานศึกษามีรูปแบบการดำเนินงานด้านวิชาการที่ชัดเจนและสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนได้

๑.การดำเนินงานตาม BSDPE Model ยังสะท้อนให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนแนวทางการบริหารจัดการด้านวิชาการ โดยส่งเสริมให้ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง ชุมชน และปราชญ์ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินงาน ติดตาม และประเมินผลร่วมกัน ก่อให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชนในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ในห้องเรียนกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม

๒.รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวยังเป็นแนวทางที่ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน ครอบคลุมตั้งแต่การสร้างแรงจูงใจ การสำรวจและศึกษาข้อมูล การลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงาน การประเมินผล และการเสริมแรง ทำให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และบริบทของผู้เรียนในแต่ละพื้นที่ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย

๓.กระบวนการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ตาม BSDPE Model มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) ที่มุ่งส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยใช้บริบทของสถานศึกษาและชุมชนเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้ทักษะชีวิต ควบคู่กับการปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น

๔. กระบวนการจัดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมอย่างชัดเจน โดยทุกขั้นตอนของ BSDPE Model เชื่อมโยงตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง การลงมือสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ไปจนถึงการประเมินผลและการเสริมแรงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดจินตนาการผ่านผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนมั่ง และเกิดความตระหนักในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน ทั้งยังทำให้สถานศึกษามีรูปแบบนวัตกรรมที่สามารถขยายผลและพัฒนาต่อยอดเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง.

องค์ประกอบที่ ๒ ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือ แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา

๑. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เรื่อง จินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของเส้น องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ และคุณค่าของลวดลายผ้าปักม้ง
๓. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการออกแบบลวดลายผ้าปักม้งตามจินตนาการ
๔. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานปักลวดลายบนแผ่นเฟรมได้อย่างเหมาะสม
๕. เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่า ภาคภูมิใจ และมีส่วนร่วมในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านม้ง เข้าร่วมกิจกรรมร้อยละ ๑๐๐
๒. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีผลการประเมินด้านความรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
๓. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ สามารถออกแบบลวดลายผ้าปักม้งและสร้างชิ้นงานปักบนแผ่นเฟรมได้ในระดับดีขึ้นไป
๔. นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีพฤติกรรมแสดงออกถึงความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นในระดับดีขึ้นไป

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก และสามารถถ่ายทอดจินตนาการผ่านผลงานศิลปะได้
๒. นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและสามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การสร้างสรรค์ผลงาน
๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมม้ง เห็นคุณค่าของผ้าปักม้ง และมีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง
๔. ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถนำไปใช้ พัฒนา และเผยแพร่ต่อยอดได้
๕. โรงเรียนมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านมั่ง ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙
จำนวน ๘ คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมประกอบด้วย

๑. ทักษะในงานทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น รูปร่าง สี พื้นผิว และองค์ประกอบศิลป์
๒. ลักษณะของลวดลายผ้าปักมั่ง
๓. ความหมายและคุณค่าของผ้าปักมั่งในฐานะภูมิปัญญาท้องถิ่น
๔. การสำรวจและเก็บข้อมูลลวดลายผ้าปักมั่งจากชุมชน
๕. การออกแบบลวดลายผ้าปักมั่งตามจินตนาการ
๖. การสร้างสรรค์ชิ้นงานปักลวดลายบนแผ่นเฟรม
๗. การนำเสนอผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน ๓ ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

ขอบเขตด้านสถานที่

๑. ชุมชนบ้านแกงหอมมั่ง ต.เมืองแปง อ.ปาย จ.แม่ฮ่องสอน
๒. บ้านผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านผ้าปักมั่ง

๒. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

๑. กรอบแนวคิดและรูปแบบนวัตกรรม BSDPE Model

BSDPE Model เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะที่
เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ดังนี้

B : Brain Gym เป็นขั้นเตรียมความพร้อม กระตุ้นสมอง ร่างกาย และความสนใจของผู้เรียน ผ่าน
กิจกรรม Brain Break, Hands Warm-Up และการสนทนากระตุ้นความคิดเกี่ยวกับลวดลายผ้าปักมั่ง

S : Survey เป็นขั้นสำรวจ ค้นหา และรวบรวมข้อมูลจากชุมชน นักเรียนได้ลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้
สัมภาษณ์ผู้ปกครองหรือปราชญ์ชาวบ้าน และบันทึกลวดลายผ้าปักมั่งที่สนใจ

D : Do เป็นขั้นลงมือปฏิบัติ นักเรียนนำข้อมูลจากการสำรวจมาวิเคราะห์ แล้วออกแบบลวดลายผ้าปัก
ของตนเอง โดยใช้ความรู้เรื่องเส้น รูปร่าง สี และองค์ประกอบศิลป์

P : Production เป็นขั้นสร้างสรรค์ผลงาน นักเรียนนำแบบร่างไปสร้างชิ้นงานจริง โดยปักลวดลายลง
บนแผ่นเฟรม เลือกลูกไหมพรมหรือด้ายปัก และตกแต่งชิ้นงานให้สมบูรณ์

E : Evaluation เป็นขั้นประเมินผลและสะท้อนคิด นักเรียนนำเสนอผลงาน อธิบายแรงบันดาลใจ ลวดลายที่ใช้ ประเภทของเส้น ความหมายของผลงาน และรับข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อน

M : Motivation การเสริมแรง ชื่นชม และเผยแพร่ผลงาน เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

๒.แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์จริง นวัตกรรมนี้ใช้แนวคิดดังกล่าวโดยให้นักเรียนสำรวจชุมชน วิเคราะห์ลวดลาย ออกแบบ และสร้างชิ้นงานจริง

๓.แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการนำทรัพยากร บุคคล ภูมิปัญญา และบริบทของชุมชนมาเป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งใกล้ตัวและสามารถเชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนกับชีวิตจริงได้ นวัตกรรมนี้ใช้ชุมชนบ้านมั่งเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญ โดยให้นักเรียนศึกษาลวดลายผ้าผืนจากผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ หรือปราชญ์ชาวบ้าน

๔.แนวคิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพราะได้เรียนรู้ผ่านการกระทำจริง ทดลองจริง และแก้ปัญหาจริง กิจกรรมการออกแบบและปักลวดลายบนแผ่นแพร่มช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการใช้มือ ความประณีต ความอดทน และความรับผิดชอบ

๕.แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ ดัดแปลงสิ่งเดิม หรือสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ นวัตกรรมนี้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ลวดลายผ้าผืนเป็นแรงบันดาลใจ แล้วออกแบบลวดลายใหม่ตามจินตนาการ โดยไม่จำกัดคำตอบเพียงแบบเดียว

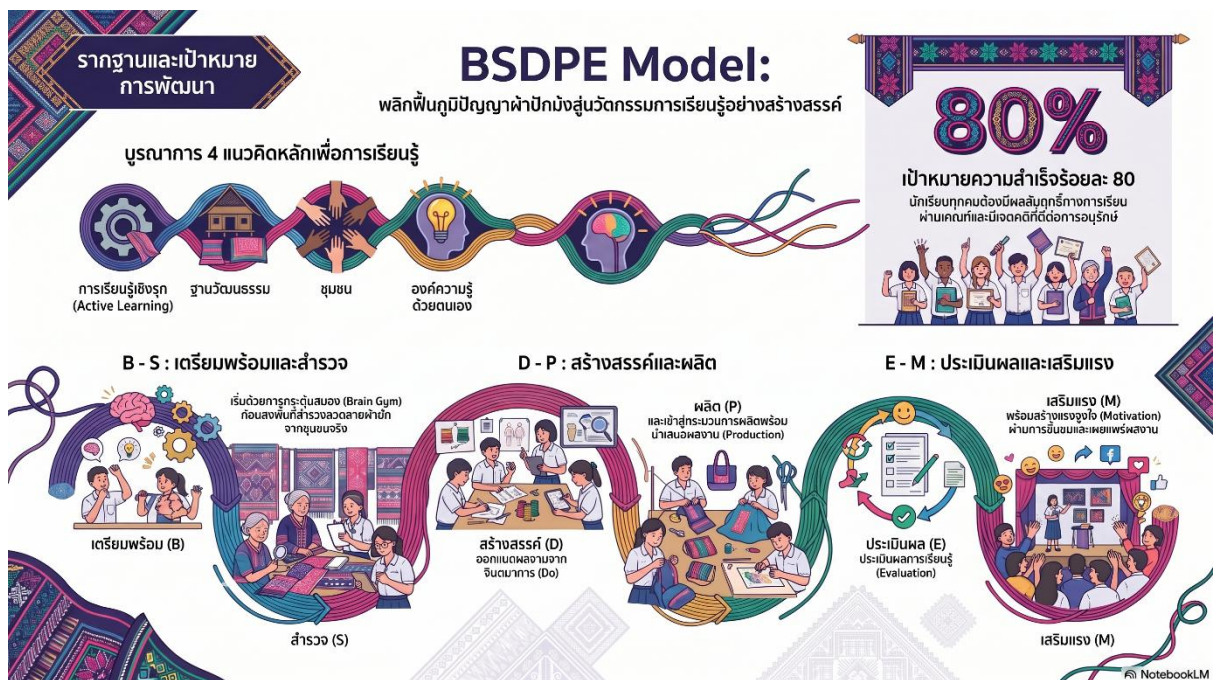
๓.การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การออกแบบแนวทางการพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก้งหอม สาขาบ้านมั่ง” เกิดจากการนำผลการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน โดยยึดแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรม การเรียนรู้บนฐานชุมชน และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ เป็นฐานในการกำหนดแนวทางการพัฒนา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านการคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนมั่ง

การออกแบบนวัตกรรมมุ่งตอบสนองวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาอย่างชัดเจน โดยเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ควบคู่กับการปลูกฝังความภาคภูมิใจและการสืบสานภูมิปัญญาผ้า

ปักม้ง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ผู้พัฒนาได้กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สำรวจ แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ศึกษาลวดลายผ้าปักม้งจากผู้รู้ ออกแบบลวดลายจากจินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การออกแบบนวัตกรรมครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน ผู้ปกครอง ราษฎร ชาวบ้าน และนักเรียน โดยร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนกิจกรรม และเสนอ แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนทำให้นวัตกรรมมีความเหมาะสม สามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นฐานการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดการเชื่อมโยงระหว่างโรงเรียนกับชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม



ผลจากการออกแบบดังกล่าวได้นำไปสู่การสร้าง BSDPE Model ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนดำเนินงานอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย B : Brain Gym & Motivation การกระตุ้นสมองและสร้างแรงจูงใจ S : Survey การสำรวจและศึกษาลวดลายผ้าปักม้งจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน D : Do การลงมือออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน P : Production การผลิตและนำเสนอผลงาน E : Evaluation การประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ และ M : Motivation การเสริมแรงและสร้างกำลังใจเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง แต่ละขั้นตอนมีการกำหนดกิจกรรม วิธีการเรียนรู้ สื่อ แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผลไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับและสามารถบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

ก่อนนำนวัตกรรมไปใช้จริง ผู้พัฒนาได้ตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบโดยการนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้และขั้นตอนของ BSDPE Model ให้ผู้บริหารสถานศึกษาและครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ร่วมพิจารณา ให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน รวมทั้งทดลองใช้กิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลา สื่อการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง ส่งผลให้ BSDPE Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ควบคู่กับการสืบสานภูมิ

ปัญญาท้องถิ่น และสอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE) ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและชุมชนอย่างยั่งยืน.

๔. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านม้ง” ดำเนินงานภายใต้แนวคิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนโดยเปิดโอกาสให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง ประชาชน ชาวบ้าน และชุมชน เข้ามามีบทบาทร่วมกัน ตั้งแต่การวิเคราะห์สภาพปัญหา การออกแบบนวัตกรรม การดำเนินกิจกรรม การติดตามประเมินผล และการขยายผลสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบาย ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนา นวัตกรรม โดยให้คำปรึกษา สนับสนุนทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์ และสร้างโอกาสให้ครูได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งติดตาม นิเทศ และประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมเป็นไปตาม เป้าหมายของสถานศึกษาและสอดคล้องกับแนวทางของโครงการ Innovation For Thai Education (iFTE)



ครูผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการพัฒนานวัตกรรม โดยร่วมกันศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียน ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ออกแบบ BSDPE Model จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล รวมทั้งดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ติดตามผล และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



นักเรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมสำคัญในกระบวนการพัฒนา โดยร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สำรวจและศึกษาภูมิปัญญาผ้าปักม้งจากชุมชน ออกแบบลวดลายจากจินตนาการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มศักยภาพ



คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินงาน สนับสนุนการเชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ติดตามผลการดำเนินงาน และร่วมส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้กิจกรรมมีความเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและความต้องการของชุมชน



นอกจากนี้ ชุมชน ผู้ปกครอง และปราชญ์ชาวบ้านด้านผ้าปักม้ง ยังมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติ ความหมาย และเทคนิคการปักผ้าม้ง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง สนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ และร่วมจัดแสดงผลงานของนักเรียนในกิจกรรมของโรงเรียนและชุมชน ส่งผลให้เกิดความร่วมมือระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชนในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน พร้อมทั้งร่วมกันอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป



การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนดังกล่าว ทำให้การพัฒนานวัตกรรม BSDPE Model มีความเข้มแข็ง และเป็นรูปธรรม สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชนมั่ง อีกทั้งยังเป็นต้นแบบของการบริหารจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาที่อาศัยความร่วมมือของทุกภาคส่วน

ขั้นวางแผนการดำเนินงาน

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕
๒. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
 - ศ ๑.๑ การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - ศ ๑.๒ การเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น
๓. ศึกษาบริบทของผู้เรียน ชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องผ้าปักมั่ง
๔. ออกแบบนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ด้วย BSDPE Model
๕. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ใบงาน แบบประเมิน และสื่อประกอบกิจกรรม
๖. ประสานผู้ปกครองหรือแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูลจริง

๕. การนำไปใช้

การนำนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านแก้งหอม สาขา บ้านมั่ง” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ครูสามารถนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างถูกต้องและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยเริ่มจากการจัดทำเอกสารประกอบการใช้นวัตกรรม ซึ่ง ประกอบด้วยคู่มือการใช้ BSDPE Model แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือการจัดกิจกรรม ใบงาน สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล ตลอดจนแนวทางการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนของรูปแบบ เพื่อให้ครูผู้สอน สามารถศึกษารายละเอียดและนำไปใช้ได้เป็นอย่างดี มีความชัดเจน และสามารถประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม กับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา

๑. ก่อนนำนวัตกรรมไปใช้จริง ผู้พัฒนาได้ชี้แจงและสร้างความเข้าใจแก่ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินงาน และวิธีการวัดและประเมินผล ของ BSDPE Model รวมทั้งเปิดโอกาสให้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอข้อปรับปรุง เพื่อให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจตรงกันและสามารถดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน



๒.ในการดำเนินงาน โรงเรียนได้ให้การสนับสนุนด้านทรัพยากรที่จำเป็น ทั้งวัสดุและอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกห้องเรียน ตลอดจนการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ราษฎรชาวบ้าน และชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จริง และสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภูมิปัญญาผ้าปักม้งได้อย่างมีคุณภาพ



๓.ระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้พัฒนาได้ดำเนินการนิเทศ ติดตาม และให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ติดตามพัฒนาการของผู้เรียน วิเคราะห์ผลการประเมิน และสะท้อนผลการดำเนินงานร่วมกัน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงกิจกรรม วิธีการสอน สื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดประเมินผลให้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น



การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตาม BSDPE Model

ชั่วโมงที่ ๑ : Brain Gym และ Survey

ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม Brain Break และ Hands Warm-Up เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นให้นักเรียนร่วมสนทนาเกี่ยวกับลวดลายผ้าปักที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น ลวดลายบนชุดม้ง ผ้าปัก หรือเครื่องแต่งกายของคนในชุมชน ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิด



ต่อจากนั้นเข้าสู่ขั้น Survey นักเรียนแบ่งกลุ่มลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น บ้านผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านผ้าปักม้ง นักเรียนสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบลวดลาย ประเภทของเส้น สีที่ใช้ ความหมายของลวดลาย และวิธีการปักผ้าปักม้ง พร้อมบันทึกข้อมูล วาดภาพ หรือถ่ายภาพลวดลายที่สนใจ



ชั่วโมงที่ ๒ : Do

นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจชุมชนกลับมาวิเคราะห์ในชั้นเรียน ครูอธิบายการนำเส้นรูปร่าง สี และลวดลายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ นักเรียนร่างแบบลวดลายผ้าปักม้งของตนเองลงในใบงานออกแบบ โดยเลือกใช้เส้นต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นซิกแซก เส้นประ และนำมาจัดองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์

ครูให้คำแนะนำรายบุคคล เพื่อให้ นักเรียนปรับปรุงแบบร่างให้เหมาะสม นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน อธิบายแนวคิดของตนเอง และพัฒนาแบบร่างให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ชั่วโมงที่ ๓ : Production และ Evaluation

นักเรียนนำแบบร่างลวดลายที่ออกแบบไว้ไปถ่ายทอดลงบนแผ่นเฟรม เลือกสีไหมพรมหรือด้ายปักให้สอดคล้องกับลวดลาย แล้วลงมือปักตามแบบที่ออกแบบไว้ ระหว่างการทำงาน ครูคอยให้คำแนะนำด้านเทคนิค การเลือกสี ความประณีต และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น



เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยอธิบายแรงบันดาลใจในการออกแบบ ลวดลายผ้าผืนที่นำมาประยุกต์ใช้ ประเภทของเส้นที่ใช้ ความหมายของผลงาน และความรู้สึที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ จากนั้นครูประเมินผลด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน



๙. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ตัวอย่างผ้าปักม้งและชุดม้งในชุมชน
- ภาพลวดลายผ้าผืนจากแหล่งต่าง ๆ
- ใบกิจกรรมสำรวจลวดลายผ้าผืนในชุมชน
- ใบงานออกแบบลวดลายผ้าผืน
- แผ่นเฟรมสำหรับงานปัก
- ไหมพรมหรือด้ายปักสีต่าง ๆ
- ดินสอ ยางลบ สีไม้ และปากกาเมจิก
- โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตสำหรับบันทึกภาพและข้อมูล
- แหล่งเรียนรู้ในชุมชนบ้านม้ง
- ผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านผ้าปักม้ง

เครื่องมือวัดและประเมินผล

- แบบประเมินกิจกรรมสำรวจชุมชน
- แบบประเมินชิ้นงานออกแบบลวดลายผ้าผืน
- แบบประเมินชิ้นงานปักลวดลายบนแผ่นเฟรม
- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นอกจากนี้ โรงเรียนยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผ่านกระบวนการ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) โดยนำผลการดำเนินงานและผลงานของผู้เรียนมาแลกเปลี่ยน วิเคราะห์ และสะท้อนผลร่วมกัน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และต่อยอดนวัตกรรมให้มี

องค์ประกอบที่ ๓ ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบ หรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษา

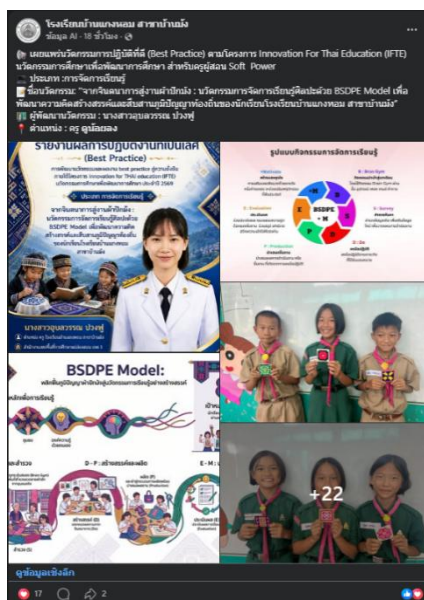
๓.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

๑.ข้อมูลสารสนเทศ

ในการพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น” โรงเรียนได้จัดทำฐานข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับภูมิปัญญาผ้าปักม้ง โดยให้นักเรียนร่วมสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลลวดลายผ้าปักม้งจากครัวเรือน ผู้ปกครอง และปราชญ์ชาวบ้าน พร้อมบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบลวดลาย ความหมาย สี เทคนิคการปัก และการนำไปใช้ในวิถีชีวิตของชุมชน ข้อมูลทั้งหมดได้รับการจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัล เช่น ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้สามารถสืบค้น ใช้งาน และปรับปรุงข้อมูลได้อย่างสะดวก มีความถูกต้อง สมบูรณ์ และเป็นปัจจุบัน

โรงเรียนมีการพัฒนาระบบการจัดเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยปรับปรุงฐานข้อมูลผลการเรียน ผลงานของผู้เรียน และข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่นในทุกภาคเรียน เพื่อให้สารสนเทศมีความทันสมัยและพร้อมนำไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนและฐานข้อมูลลวดลายผ้าปักม้งมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมตาม BSDPE Model ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีความหมาย เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ข้อมูลสารสนเทศและผลการดำเนินงานของโรงเรียนยังถูกนำมาใช้ในการบริหารจัดการงานวิชาการ การติดตามผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน การประกันคุณภาพการศึกษา และการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์และเพจเฟซบุ๊กของโรงเรียน การจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียน และการนำเสนอในการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา และประชุมผู้ปกครอง ทำให้ผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้รับทราบผลการดำเนินงาน และสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดหรือขยายผลได้อย่างกว้างขวาง อันสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ข้อมูลสารสนเทศเป็นฐานในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน.



๒. การดำเนินงานการบริหารจัดการของสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ นิเทศติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านมั่ง ได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักมั่ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น” โดยบูรณาการเข้ากับการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ ภายใต้แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาและแผนปฏิบัติการประจำปี ทั้งในรายวิชาศิลปะและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยเฉพาะกิจกรรมชุมนุมอาชีพ “การปักผ้ามั่ง” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะอาชีพและความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กัน

ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้กำกับ ติดตาม และให้การสนับสนุนด้านนโยบายและทรัพยากร ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นผู้รับผิดชอบในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ด้วย BSDPE Model จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล รวมทั้งประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ราษฎรชาวบ้าน และชุมชน เพื่อให้การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและบรรลุเป้าหมายของนวัตกรรม

การดำเนินงานเป็นไปตามปฏิทินการพัฒนานวัตกรรมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน เริ่มตั้งแต่การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน การวางแผนและออกแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ การดำเนินกิจกรรมชุมนุมอาชีพ การนิเทศติดตามระหว่างการทำงาน การประเมินผล และการสรุปผลเพื่อพัฒนาต่อยอดในภาคเรียนถัดไป ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและสามารถติดตามความก้าวหน้าได้ในทุกขั้นตอน

ระหว่างการทำงาน ผู้บริหารสถานศึกษาได้ดำเนินการนิเทศ กำกับ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะอย่างสม่ำเสมอ ผ่านการสังเกตการจัดการเรียนรู้ การประชุมครู การสะท้อนผลการจัดกิจกรรม และการติดตามผลงานของผู้เรียน ขณะเดียวกัน ครูผู้สอนได้รวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลงานของนักเรียน และข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

เมื่อสิ้นสุดการดำเนินงาน โรงเรียนได้ประเมินผลการดำเนินงานทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ประสิทธิภาพของนวัตกรรม และความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง พร้อมจัดทำรายงานผลและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมชุมนุมอาชีพในการศึกษาต่อไป รวมทั้งใช้เป็นข้อมูลในการขยายผล BSDPE Model ไปสู่รายวิชาและกิจกรรมอื่นของโรงเรียน อันเป็นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๓. การมีเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านแกงหอม สาขาบ้านมั่ง ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรม BSDPE Model โดยอาศัยความร่วมมือของผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ราษฎรชาวบ้าน และชุมชน ในการร่วมวางแผน ดำเนินงาน ติดตาม และพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อให้ครูร่วมกันออกแบบกิจกรรม วิเคราะห์

ผลการจัดการเรียนรู้ และพัฒนานวัตกรรมอย่างสม่ำเสมอ พร้อมทั้งเชิญผู้รู้ด้านผ้าปักม้งและผู้เชี่ยวชาญในชุมชนร่วมให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรม นอกจากนี้ โรงเรียนยังมีการเผยแพร่และสะท้อนผลการดำเนินงานผ่านการประชุมผู้ปกครอง การประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา การจัดนิทรรศการ และเวทีวิชาการ ทำให้ทุกภาคส่วนรับทราบผลการพัฒนาและร่วมกันยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง.

๔.การยอมรับที่มีต่อสถานศึกษา

นวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งส่งเสริมการดำเนินงานด้านนโยบาย งบประมาณ และการนิเทศติดตามอย่างต่อเนื่อง ครูให้ความร่วมมือในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม BSDPE Model พร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ตั้งแต่การศึกษานิยามปัญหาผ้าปักม้ง การออกแบบลวดลาย การสร้างสรรค์ผลงาน และการนำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ผู้ปกครอง ราษฎรชาวบ้าน คณะกรรมการสถานศึกษา และชุมชนร่วมสนับสนุนองค์ความรู้ แหล่งเรียนรู้ และการดำเนินกิจกรรม ทำให้นวัตกรรมได้รับการยอมรับและเกิดความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ในระดับ ดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๙๕.๐๐ สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและตอบสนองความต้องการของสถานศึกษาและชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

๕. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ของนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” เริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การประเมินสมรรถนะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และข้อมูลจากการสำรวจความสนใจของผู้เรียน เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทของนักเรียน จากนั้นจึงกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ให้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณลักษณะ ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายผ้าปักม้ง

การจัดกิจกรรมเรียนรู้ได้ออกแบบตามกระบวนการ BSDPE Model ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การศึกษานิยามปัญหาท้องถิ่น การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยบูรณาการแนวคิด ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม ทั้งนี้ ได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะจากผู้บริหารและครูผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีความเป็นระบบ เหมาะสมกับผู้เรียน

๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการ BSDPE Model เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การศึกษาข้อมูลและสำรวจลวดลายผ้าปักม้งในชุมชน การออกแบบลวดลายจากจินตนาการ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกัน

ในการจัดกิจกรรม ครูใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ ตัวอย่างผ้าปักม้งจริง ภาพถ่ายลวดลาย ใบงาน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พร้อมทั้งได้รับการนิเทศ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะจากผู้บริหารสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำผลการนิเทศและผลการประเมินผู้เรียนมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม และสื่อการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมการสืบสานภูมิปัญญาผ้าปักม้ง

๗. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ได้ออกแบบและพัฒนาสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประกอบด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม BSDPE Model ใบงาน แบบบันทึกการสำรวจลวดลายผ้าปักม้ง ภาพถ่ายลวดลายผ้าปักม้ง ชิ้นงานต้นแบบ สื่อดิจิทัล และฐานข้อมูลลวดลายผ้าปักม้งที่นักเรียนร่วมกันจัดเก็บจากชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า และนำไปใช้ในการออกแบบผลงานได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ

นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ เลือกใช้ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยร่วมสำรวจและบันทึกข้อมูลลวดลายผ้าปักม้งจากผู้รู้ในชุมชน ถ่ายภาพ รวบรวมข้อมูล จัดทำฐานข้อมูลดิจิทัล และร่วมผลิตสื่อประกอบการเรียนรู้ที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น

สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้และกระบวนการ BSDPE Model ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง คิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากจินตนาการบนพื้นฐานของวัฒนธรรมม้ง

๘. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ได้ออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม โดยกำหนดเครื่องมือและวิธีการประเมินที่หลากหลาย ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แบบประเมินชิ้นงาน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินการนำเสนอผลงาน และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องกับตัวชี้วัดก่อนนำไปใช้

การประเมินผลดำเนินการทั้งระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน และใช้การประเมินจากหลายแหล่ง ได้แก่ ครู ผู้เรียน และเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้สะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ผลการประเมินถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ตาม BSDPE Model ให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

นอกจากนี้ โรงเรียนยังนำข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการวัดและประเมินผลมาสรุป วิเคราะห์ และรายงานให้ผู้บริหาร ผู้เรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรับทราบ ผ่านการประชุมผู้ปกครอง การรายงานผลการเรียน และการจัดแสดงผลงานของนักเรียน เพื่อนำข้อเสนอแนะไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

๓.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๙. ผู้เรียนมีผลการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาผ้าปักม้ง องค์ประกอบทางศิลปะ และสามารถอธิบายความหมายของลวดลาย รวมทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามเป้าหมายที่กำหนด

ผู้เรียนมีทักษะในการสำรวจข้อมูล วิเคราะห์ลวดลาย ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากจินตนาการของตนเอง โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชน เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาผ้าปักม้ง มีความรับผิดชอบ ความมุ่งมั่นในการทำงาน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมอยู่ในระดับ ดีมาก (ร้อยละ ๙๕.๐๐)

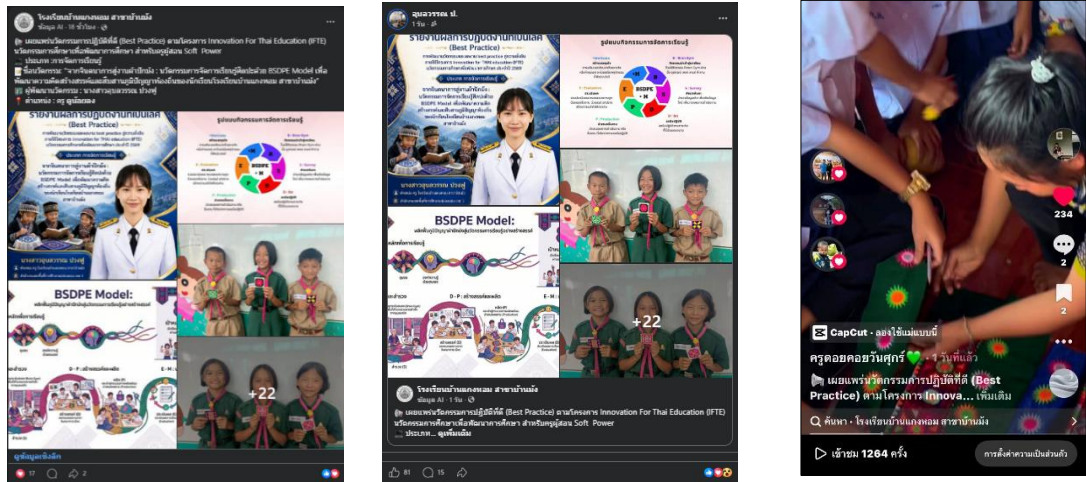
นอกจากนี้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยนำแนวคิดการออกแบบลวดลายไปใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานและกิจกรรมของโรงเรียน รวมทั้งถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับลวดลายผ้าปักม้งให้กับเพื่อน นักเรียนรุ่นน้อง ผู้ปกครอง และผู้ที่สนใจผ่านการจัดนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

๓.๔ การขยายผล

๑๐. การขยายผล/การใช้นวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรม “จากจินตนาการสู่งานผ้าปักม้ง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะด้วย BSDPE Model” ได้มีการเผยแพร่และขยายผลอย่างต่อเนื่อง เริ่มจากการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะและกิจกรรมชุมนุมอาชีวะ การปักผ้าปักม้ง ภายในโรงเรียนบ้านแก่งหอม สาขาบ้านม้ง พร้อมทั้งเผยแพร่ผลงานของนักเรียนผ่านนิทรรศการ บอร์ดประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์ และเพจ Facebook ของโรงเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองและชุมชนได้รับทราบผลการดำเนินงาน

นอกจากนี้ โรงเรียนยังนำเสนอผลการดำเนินงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการประชุมครู การดำเนินงาน PLC และการนิเทศภายในโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้ครูสามารถนำ BSDPE Model ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น รวมทั้งเผยแพร่ผลงานในกิจกรรมและเวทีวิชาการของเครือข่ายสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา



ประชาสัมพันธ์ ผ่านเว็บไซต์ และเพจ Facebook ของโรงเรียน ช่องทางส่วนตัว



นำเสนอผลการดำเนินงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการประชุมครู โรงเรียน



แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการดำเนินงาน PLC

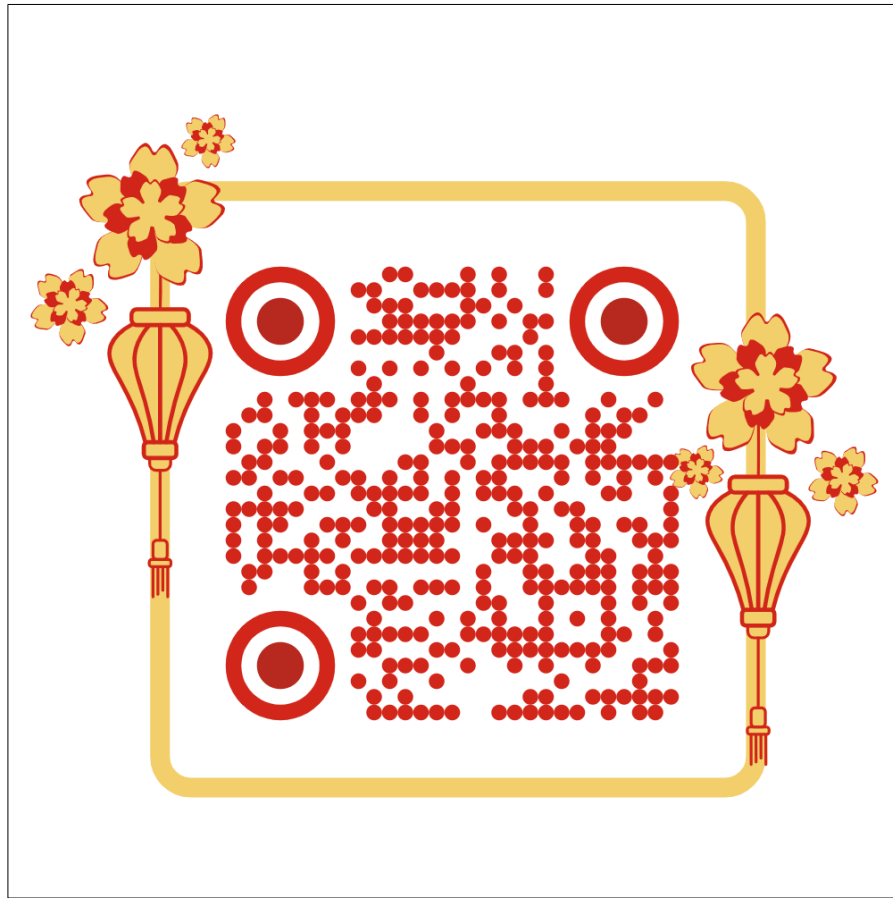


เผยแพร่ผลงานในกิจกรรมและเวทีวิชาการของเครือข่ายสถานศึกษา



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้



ภาคผนวก ค ผลงานออกแบบลายผ้าผ้าม้ง



กิจกรรม "จากจินตนาการสู่งานผ้าผ้าม้ง"
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

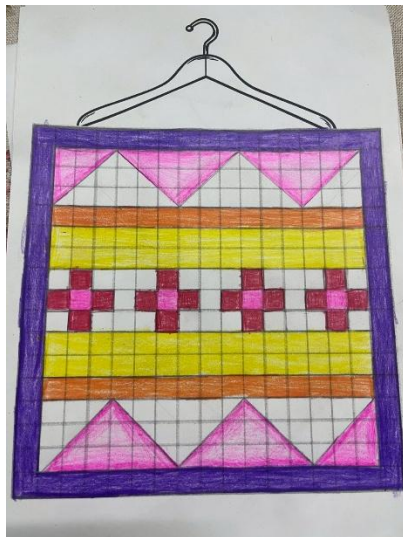
คำชี้แจง
ให้นักเรียนนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้
ความคิดสร้างสรรค์ และนำผลงานมาจัดแสดง เช่น เสนอ รูปถ่าย และเขียนบรรยายถึงลักษณะลาย

ชื่อผลงาน
นางสาวกนก

แนวคิดในการออกแบบ
การนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้สีผสมอาหาร
และสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด

สิ่งที่ได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้

ชื่อผู้จัดทำผลงาน
ชื่อครูผู้สอน
ชื่อโรงเรียน
ชื่อผู้จัดทำ
ชื่อผู้จัดทำ



กิจกรรม "จากจินตนาการสู่งานผ้าผ้าม้ง"
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

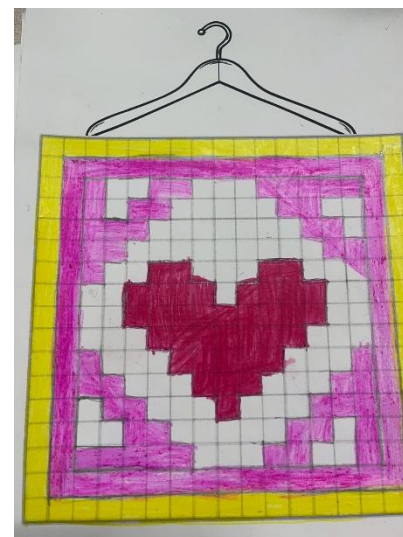
คำชี้แจง
ให้นักเรียนนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้
ความคิดสร้างสรรค์ และนำผลงานมาจัดแสดง เช่น เสนอ รูปถ่าย และเขียนบรรยายถึงลักษณะลาย

ชื่อผลงาน
นางสาวกนก

แนวคิดในการออกแบบ
การนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้สีผสมอาหาร
และสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด

สิ่งที่ได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้

ชื่อผู้จัดทำผลงาน
ชื่อครูผู้สอน
ชื่อโรงเรียน
ชื่อผู้จัดทำ
ชื่อผู้จัดทำ



กิจกรรม "จากจินตนาการสู่งานผ้าผ้าม้ง"
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

คำชี้แจง
ให้นักเรียนนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้
ความคิดสร้างสรรค์ และนำผลงานมาจัดแสดง เช่น เสนอ รูปถ่าย และเขียนบรรยายถึงลักษณะลาย

ชื่อผลงาน
นางสาวกนก

แนวคิดในการออกแบบ
การนำสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด มาออกแบบลายผ้าผ้าม้งของตนเอง โดยใช้สีผสมอาหาร
และสีผสมอาหารมาเติมลงในช่องว่างที่กำหนด

สิ่งที่ได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้
นักเรียนได้เรียนรู้

ชื่อผู้จัดทำผลงาน
ชื่อครูผู้สอน
ชื่อโรงเรียน
ชื่อผู้จัดทำ
ชื่อผู้จัดทำ

ภาคผนวก ง ชิ้นงาน



ภาคผนวก จ แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	๑. มีวินัย	๒. ใฝ่เรียนรู้	๓. มุ่งมั่น ในการทำงาน	รักความเป็น ไทย	รวม ๑๒ คะแนน
๑	ด.ช.ธนวัฒน์ นายหว่าง	3	3	3	3	12
๒	ด.ช.ญาณพัฒน์ กิจโชคประเสริฐ	2	3	3	3	11
๓	ด.ช.อักรพงษ์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	12
๔	ด.ช.คมกริช กิจโชคประเสริฐ	2	3	3	3	11
๕	ด.ญ.ปวันภัทร กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	12
๖	ด.ญ.ศิรกานต์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	12
๗	ด.ญ.พาทีนธิดา เลหาหรือ	3	3	3	3	12
๘	ด.ญ.วาสนา เลาดำ	3	3	3	3	12

จากการประเมินพบว่า ผู้เรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับดี คิดเป็นร้อยละ ๙๗.๙๒ คะแนน
แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน
รักความเป็นไทย

ลงชื่อ.....นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู.....ผู้ประเมิน

นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู

ภาคผนวก ฉ แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน ใส่ตัวเลขลงในช่องระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม
		ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	ความสามารถในการแก้ปัญหา	ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	
๑	ด.ช.ธนวัฒน์ นายหว่าง	3	3	3	3	3	15
๒	ด.ช.ญาณพัฒน์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๓	ด.ช.อัศรพงษ์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๔	ด.ช.คมกริช กิจโชคประเสริฐ	2	3	3	3	3	14
๕	ด.ญ.ปวันภัทร กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๖	ด.ญ.ศิริกานต์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๗	ด.ญ.พาทีนธิดา เลาหรือ	3	3	3	3	3	15
๘	ด.ญ.วาสนา เลาดำ	3	3	3	3	3	15
รวม							

จากการประเมินพบว่า ผู้เรียนผ่านการประเมิน อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 14.88 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญ ในด้านการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะแก้ปัญหา ทักษะใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู

ภาคผนวก ข แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน

แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานรายบุคคล แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	ชื่อ-สกุล	ความมีวินัย			ความมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อ เสียสละ			การแสดง ความคิดเห็น			การรับฟัง ความคิดเห็น			การร่วมมือ ทำงาน ส่วนรวม			รวม ๑๕ คะแนน
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
๑	ด.ช.ธนวัฒน์ นายหว่าง	✓			✓			✓			✓			✓			15
๒	ด.ช.ญาณพัฒน์ กิจโชคประเสริฐ		✓		✓			✓			✓			✓			14
๓	ด.ช.อัศรพงษ์ กิจโชคประเสริฐ	✓			✓			✓			✓			✓			15
๔	ด.ช.คมกริช กิจโชคประเสริฐ		✓		✓			✓			✓			✓			13
๕	ด.ญ.ปวันภัทร กิจโชคประเสริฐ	✓			✓			✓			✓			✓			15
๖	ด.ญ.ศิรกานต์ กิจโชคประเสริฐ	✓			✓			✓			✓			✓			15
๗	ด.ญ.พาทีนธิดา เลหาหรือ	✓			✓			✓			✓			✓			15
๘	ด.ญ.วาสนา เลาดำ	✓			✓			✓			✓			✓			15

จากการประเมิน พบว่า ผู้เรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมิน อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 97.50
 ผู้เรียนส่วนใหญ่ มีความรับผิดชอบ ในการปฏิบัติงาน สามารถแสดงความคิดเห็น ร่วมฟังความคิดเห็น
 ของผู้อื่น ร่วมมือกันในการทำงาน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

นางสาวอุบลวรรณ ปวงฟู

ภาคผนวก ข แบบประเมินชิ้นงาน

แบบประเมินชิ้นงานออกแบบ

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตชิ้นงาน/ภาระงานของนักเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวม
		การนำองค์ความรู้จากชุมชนมาใช้	ความคิดสร้างสรรค์	การใช้ทัศนธาตุ	ความประณีตของงานปัก	การนำเสนอผลงาน	
๑	ด.ช.ธนวัฒน์ นายหว่าง	3	3	3	3	3	15
๒	ด.ช.ญาณพัฒน์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๓	ด.ช.อัศรพงษ์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๔	ด.ช.คมกริช กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๕	ด.ญ.ปวันภัทร กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๖	ด.ญ.ศิรกานต์ กิจโชคประเสริฐ	3	3	3	3	3	15
๗	ด.ญ.พาทีนธิดา เลาหรือ	3	3	3	3	3	15
๘	ด.ญ.วาสนา เลาดำ	3	3	3	3	3	15

จากการประเมินชิ้นงาน บอกรู้เรียน พบว่าผู้เรียนผ่านเกณฑ์ในระดับดี ร้อยละ 100

แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานได้อย่างถูกต้อง มีความคิดสร้างสรรค์ ใช้หลักการได้อย่างเหมาะสม ปฏิบัติงานเป็นขั้นตอน มีผลงานเรียบร้อยสวยงาม และนำเสนองานได้ถูกต้อง ครบถ้วน สื่อสารชัดเจน

ลงชื่อ.....คุณวรรณ.....ผู้ประเมิน

นางสาวอুবวรรณ ปวงฟู

ภาคผนวก ณ ภาพกิจกรรมและเอกสารหลักฐาน

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตาม BSDPE Model

ชั่วโมงที่ ๑ : Brain Gym และ Survey

ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม Brain Break และ Hands Warm-Up เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นให้นักเรียนร่วมสนทนาเกี่ยวกับลวดลายผ้ามัดที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น ลวดลายบนชุดม้ง ผ้าปัก หรือเครื่องแต่งกายของคนในชุมชน ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิด



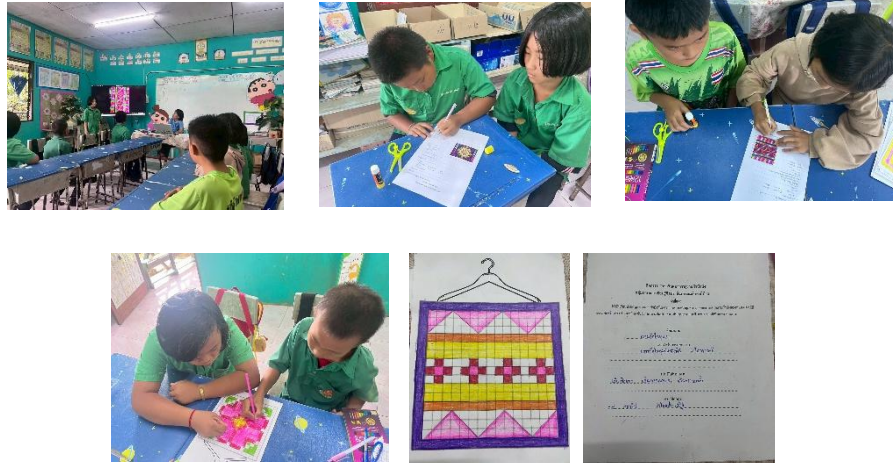
ต่อจากนั้นเข้าสู่ขั้น Survey นักเรียนแบ่งกลุ่มลงพื้นที่ศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น บ้านผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านผ้าปักม้ง นักเรียนสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบลวดลาย ประเภทของเส้น สีที่ใช้ ความหมายของลวดลาย และวิธีการปักผ้ามัด พร้อมบันทึกข้อมูล วาดภาพ หรือถ่ายภาพลวดลายที่สนใจ



ชั่วโมงที่ ๒ : Do

นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจชุมชนกลับมาวิเคราะห์ในชั้นเรียน ครูอธิบายการนำเส้นรูปร่าง สี และลวดลายมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ นักเรียนร่างแบบลวดลายผ้าของตัวเองลงในใบงานออกแบบ โดยเลือกใช้เส้นต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นซิกแซก เส้นประ และนำมาจัดองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์

ครูให้คำแนะนำรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนปรับปรุงแบบร่างให้เหมาะสม นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน อธิบายแนวคิดของตนเอง และพัฒนาแบบร่างให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ชั่วโมงที่ ๓ : Production และ Evaluation

นักเรียนนำแบบร่างลวดลายที่ออกแบบไว้ไปถ่ายทอดลงบนแผ่นเฟรม เลือกสีไหมพรมหรือด้ายปักให้สอดคล้องกับลวดลาย แล้วลงมือปักตามแบบที่ออกแบบไว้ ระหว่างการทำงาน ครูคอยให้คำแนะนำด้านเทคนิค การเลือกสี ความประณีต และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น



เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยอธิบายแรงบันดาลใจในการออกแบบ ลวดลายผ้าที่นำมาประยุกต์ใช้ ประเภทของเส้นที่ใช้ ความหมายของผลงาน และความรู้สึกที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ จากนั้นครูประเมินผลด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน



วีดิทัศน์ การทำกิจกรรม



