



รายงานการใช้นวัตกรรมทางการศึกษา

Wisdom Auction & Soft Power Re-design

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
คุณค่าภูมิปัญญาไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power
ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569



ภูมิปัญญาไทย



วิเคราะห์



สร้างสรรค์



Soft Power



สู่โลก

นางสาวนพรัตน์ แจ่มใส

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ เรื่อง “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ คุณค่าภูมิปัญญาไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริงตามแนวทาง Active Learning ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Steps ซึ่งประกอบด้วย Gathering, Processing, Applying 1, Applying 2 และ Self-Regulating

นวัตกรรมดังกล่าวพัฒนาขึ้นจากแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาไทยไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการจดจำข้อมูลหรือเรื่องราวในอดีต แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาไทย เห็นคุณค่าและประโยชน์ของภูมิปัญญา ตลอดจนสามารถนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมในปัจจุบัน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ “ภาพนี้มีที่มา” “Wisdom Sorting” “Wisdom Auction” และ “Soft Power Re-design” เพื่อกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

การจัดทำรายงานฉบับนี้นำเสนอแนวคิด ความเป็นมาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ ขอบเขต กรอบแนวคิด ขั้นตอนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ตลอดจนผลการดำเนินงาน ประโยชน์ ปัจจัยความสำเร็จ ข้อเสนอแนะ และแนวทางการเผยแพร่ เพื่อเป็นหลักฐานสะท้อนกระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนหรือผู้ที่สนใจในการนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าของ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย สามารถคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์แนวทางการสืบทอดภูมิปัญญาไทยให้มีความร่วมสมัย และสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมของไทยไปต่อยอดเป็นพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ได้อย่างเหมาะสมและภาคภูมิใจในความเป็นไทย

นพรัตน์ แจ่มใส

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
เนื้อหา	
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ผู้จัดทำ	1
3. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
4. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	1
5. ขอบเขต	1
6. กรอบแนวคิด	2
7. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม	3
8. ผลการดำเนินการ	3
9. ประโยชน์ที่จะได้รับ	4
10. ปัจจัยความสำเร็จ	4
11. ข้อเสนอแนะ	5
12. การเผยแพร่	5
13. ภาคผนวก	6

รายงานนวัตกรรมทางการศึกษา

1. ชื่อนวัตกรรม “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ คุณค่าภูมิปัญญาไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

2. ผู้จัดทำ นางสาวนพรัตน์ แจ่มใส

3. ความเป็นมาและความสำคัญ

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยเป็นมรดกอันทรงคุณค่าที่สะท้อนเอกลักษณ์ ความคิด ความสามารถ และวิถีชีวิตของคนไทยที่ได้รับการสั่งสมและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น การเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาไทยจึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการจดจำข้อมูลหรือชื่อภูมิปัญญาเท่านั้น แต่ควรส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจ “เหตุใดภูมิปัญญาจึงเกิดขึ้น มีคุณค่าอย่างไร และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในปัจจุบันได้อย่างไร” ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนวิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย อธิบายคุณค่าของภูมิปัญญาไทย และเสนอแนวทางการอนุรักษ์และประยุกต์ใช้ในโลกปัจจุบัน

จากการจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ผู้จัดทำจึงพัฒนานวัตกรรม “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” โดยนำกระบวนการ GPAS 5 Steps มาใช้เป็นโครงสร้างในการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย การแสวงหาข้อมูล (Gathering) การคิดวิเคราะห์และจัดลำดับข้อมูล (Processing) การปฏิบัติและสรุปความรู้ (Applying 1) การสื่อสารและนำเสนอ (Applying 2) และการประเมินและตอบแทนสังคม (Self-Regulating)

จุดเด่นของนวัตกรรมคือการเปลี่ยนการเรียนรู้จากการรับความรู้เป็นการ “เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ” โดยใช้เกม Wisdom Auction ให้นักเรียนวิเคราะห์และอธิบายคุณค่าของภูมิปัญญาไทย และใช้กิจกรรม Soft Power Re-design ให้นักเรียนคิดต่อยอดภูมิปัญญาไทยให้มีความร่วมสมัยและสามารถสื่อสารกับคนในโลกปัจจุบันได้

ดังนั้น นวัตกรรมนี้จึงมุ่งพัฒนาทั้งความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ตลอดจนความตระหนักในคุณค่าและการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน

4. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาไทย
2. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสารผ่านการต่อยอดภูมิปัญญาไทยสู่ Soft Power
3. เพื่อสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์ สืบทอด และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทย

5. ขอบเขต

5.1 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรายวิชา ส30231 ประวัติศาสตร์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวน 27 คน โรงเรียนทุ่งศรีอุดม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี อำนาจเจริญ

5.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

นวัตกรรม “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps

ตัวแปรตาม

1. ทักษะการวิเคราะห์และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทย
2. ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสาร
3. ความตระหนักในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย

5.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

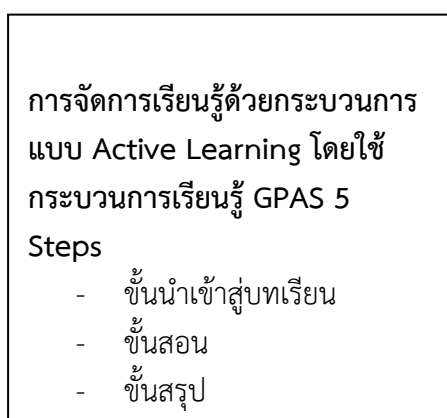
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 “การสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย” รายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย

1. สภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย
2. วิถีชีวิตของคนไทยในสมัยต่าง ๆ
3. การสืบทอดและการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมไทย
4. แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย
5. วิธีการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทย

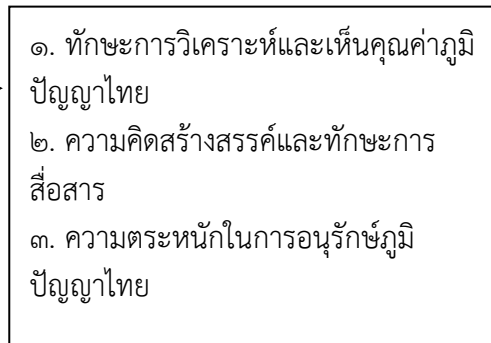
6. กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดการเรื่อง “ย้อนรอยตำนาน สัมผัสวิถีท้องถิ่นทุ่งศรีอุดม” แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ GPAS 5 Steps เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ตัวแปรต้น



ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

7. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาเรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย เพื่อกำหนดทักษะและคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา

ขั้นที่ 2 ออกแบบนวัตกรรม ออกแบบกิจกรรมโดยใช้ GPAS 5 Steps เป็นกระบวนการหลัก และกำหนดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 3 พัฒนาสื่อและเครื่องมือ

- 1) PowerPoint เรื่องการสร้างสรรควัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย
- 2) ใบงานรายการภูมิปัญญาไทย
- 3) บัตรภาพภูมิปัญญาไทย
- 4) เงินจำลองสำหรับกิจกรรมประมูล
- 5) กิจกรรม Wisdom Auction
- 6) ภารกิจ Soft Power Re-design
- 7) แบบประเมินการวิเคราะห์
- 8) แบบประเมินชิ้นงาน
- 9) แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคลและรายกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ทดลองใช้กิจกรรม

ดำเนินการจัดกิจกรรมตามลำดับ GPAS 5 Steps ได้แก่

Step 1 Gathering กระตุ้นความสนใจด้วยกิจกรรม “ภาพนี้มีที่มา”

Step 2 Processing วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดภูมิปัญญา

Step 3 Applying 1 เล่นเกม Wisdom Auction

Step 4 Applying 2 ทำภารกิจ Soft Power Re-design

Step 5 Self-Regulating สะท้อนการเรียนรู้และเสนอแนวทางอนุรักษ์

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

ประเมินนักเรียนจากการวิเคราะห์ปัจจัย การวิเคราะห์คุณค่า ชิ้นงาน Soft Power Re-design การทำงานรายบุคคล การทำงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงและพัฒนา

นำข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม ผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนมาพิจารณาเพื่อปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

8. ผลการดำเนินการ

สรุปผลการใช้นวัตกรรม

จากการนำ “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” มาใช้ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Steps นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง โดยเริ่มจากการเชื่อมโยงความรู้จากสถานการณ์และภาพตัวอย่าง วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดภูมิปัญญาไทย จากนั้นนำความรู้ไปใช้ใน

กิจกรรม Wisdom Auction เพื่อวิเคราะห์และอธิบายคุณค่าของภูมิปัญญาไทย และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานผ่านกิจกรรม Soft Power Re-design

สรุปและอภิปรายผลการใช้นวัตกรรม

นวัตกรรมดังกล่าวมีจุดเด่นในการเปลี่ยนบทบาทของนักเรียนจากผู้รับความรู้เป็น ผู้เรียนรู้ที่มีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ สื่อสาร และสร้างสรรค์ โดยเฉพาะกิจกรรม Wisdom Auction ที่สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ผ่านเกม ทำให้นักเรียนต้องนำความรู้มาใช้ประกอบการตัดสินใจและอธิบายคุณค่าของภูมิปัญญาที่เลือก ขณะที่กิจกรรม Soft Power Re-design ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์กับบริบทปัจจุบันและมองเห็นแนวทางการนำภูมิปัญญาไทยไปประยุกต์ใช้ในสังคมร่วมสมัย

นอกจากนี้ กระบวนการ GPAS 5 Steps ยังช่วยจัดลำดับการเรียนรู้ตั้งแต่การแสวงหาข้อมูล การคิด วิเคราะห์ การนำความรู้ไปใช้ การสื่อสาร และการสะท้อนการเรียนรู้ ทำให้กิจกรรมมีความต่อเนื่องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

9. ประโยชน์ที่จะได้รับ

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมากขึ้น
- 2) นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดภูมิปัญญาไทยได้
- 3) นักเรียนสามารถอธิบายคุณค่าและประโยชน์ของภูมิปัญญาไทยได้
- 4) นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบและต่อยอดภูมิปัญญาไทย
- 5) นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน
- 6) นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม การรับฟังความคิดเห็น และการร่วมกันแก้ปัญหา
- 7) นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย
- 8) ครูมีรูปแบบกิจกรรม Active Learning ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาประวัติศาสตร์เรื่องอื่นได้

10. ปัจจัยความสำเร็จ

1. การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทำให้ทุกกิจกรรมมีเป้าหมายชัดเจน
2. การใช้ GPAS 5 Steps ช่วยจัดระบบกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่การรับข้อมูลจนถึงการนำความรู้ไปใช้
3. กิจกรรมมีลักษณะเป็นเกมและภารกิจ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริง
4. การเชื่อมโยงภูมิปัญญาไทยกับ Soft Power ทำให้นักเรียนประวัติศาสตร์มีความร่วมสมัยและใกล้ตัวนักเรียน
5. การทำงานเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากเพื่อน
6. การประเมินที่หลากหลาย ทั้งใบงาน เกม ชิ้นงาน การนำเสนอ และการสังเกตพฤติกรรม ทำให้สามารถสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้หลายมิติ
7. ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและใช้คำถามกระตุ้นการคิด แทนการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว

11. ข้อเสนอแนะ

ควรนำรูปแบบนวัตกรรม “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน โดยปรับกิจกรรม สื่อ และระยะเวลาให้สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ค้นคว้าภูมิปัญญาไทยจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะภูมิปัญญาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น เพื่อเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนกับชีวิตจริง นอกจากนี้ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาผลงานและแนวคิด Soft Power อย่างต่อเนื่อง พร้อมนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาปรับปรุงกิจกรรม เพื่อให้วัตกรรมมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

12. การเผยแพร่

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” ได้เผยแพร่ผ่านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และแลกเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้กับครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน โดยนำเสนอรูปแบบกิจกรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ และสื่อประกอบการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ตามความเหมาะสม นอกจากนี้ยังสามารถเผยแพร่ผลงานและแนวทางการจัดกิจกรรมผ่านสื่อดิจิทัลและช่องทางการสื่อสารของสถานศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลการใช้นวัตกรรมต่อไป



ภาพการจัดการเรียนรู้
เรื่อง “Wisdom Auction & Soft Power Re-design”



ภาพการจัดการเรียนรู้
เรื่อง “Wisdom Auction & Soft Power Re-design”



แผนการจัดการเรียนรู้ฐานวัตรกรรมเรื่อง : “Wisdom Auction & Soft Power Re-design” นวัตกรรมกา
จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม การคิดวิเคราะห์ คุณค่าภูมิปัญญาไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่าน
กระบวนการ GPAS 5 Steps

