



เอกสารเพื่อประกอบการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือก

นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี

สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ

❖❖❖ ด้วย **GAME model** ❖❖❖

โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

ภายใต้โครงการส่งเสริมวิถีพุทธสู่จิตคุณธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษา



นางสาวอมลวรรณ แสงบุตร

ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนโนนทองโนนหวาย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต ๔
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

รายงานฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลงานการประกวดนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ประจำปี ๒๕๖๘ ประเภทผลงาน ครู ตามโครงการ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์และค่านิยมของชาติ (โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.) โดยใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีนี้มีชื่อว่า “สร้างสรรค์คนดีมีสมรรถนะ ด้วย GAME model” โดยนางสาวธมลวรรณ แสงบุตร ครูโรงเรียนโนนทองโนนหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต ๔ ซึ่งผลงานที่นำเสนอครั้งนี้ ได้แก่ กระบวนการพัฒนารูปแบบ การดำเนินกิจกรรม ตลอดจนการดำเนินงาน ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับคณะกรรมการในการประกอบการพิจารณาที่จะทำการประเมินครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู นักเรียนโรงเรียนโนนทองโนนหวาย และผู้เกี่ยวข้อง ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา แนะนำ ในการปฏิบัติงาน ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนให้กำลังใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมา จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ธมลวรรณ แสงบุตร
ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
แบบเสนอการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือกนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี	๑
๑.ความสำคัญของนวัตกรรม	๑
๑.๑ ความสำคัญ เหตุผลที่เกิดแรงบันดาลใจ	๑
๑.๒ แนวคิดหลักการสำคัญ	๒
๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรม	๔
๒.๑ จุดประสงค์ของนวัตกรรม	๔
๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ และเป้าหมายเชิงคุณภาพ	๔
๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๕
๓.๑ การออกแบบผลงานนวัตกรรม	๕
๓.๒ ขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม	๗
๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน	๙
๓.๔ การใช้ทรัพยากรและงบประมาณ	๑๐
๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๑๐
๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์	๑๐
๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน	๑๓
๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๔
๕. ปัจจัยความสำเร็จ	๑๔
๖. บทเรียนที่ได้รับ	๑๕
๗. การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ และรางวัลที่ได้รับ	๑๖
๗.๑ การเผยแพร่	๑๖
๗.๒ การได้รับการยอมรับ	๑๗
๗.๓ รางวัลที่ได้รับ	๒๐
๘. เงื่อนไขความสำเร็จ	๒๔

**เอกสารประกอบการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือกนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี
“โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.” ประจำปีการศึกษา พ.ศ.๒๕๖๔**

ชื่อผลงาน “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model”

สอดคล้องกับคุณลักษณะ

- ☒ ความพอเพียง
- ☒ ความกตัญญู
- ☒ ความซื่อสัตย์สุจริต
- ☒ ความรับผิดชอบ
- ☒ อุดมการณ์คุณธรรม
- ☐ คุณธรรมอัตลักษณ์ (โปรดระบุ).....

ชื่อผู้พัฒนานวัตกรรม นางสาวธมลวรรณ แสงบุตร

โรงเรียนโนนทองโนนหาวาย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต ๔

โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙๓-๖๒๓๔๕๕๕ E-mail apensangbut@gmail.com

รายละเอียดเอกสารการนำเสนอนวัตกรรม

๑. ความสำคัญของนวัตกรรม

๑.๑ เหตุผลที่เกิดจากแรงบันดาลใจ ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จัดทำผลงานนวัตกรรม

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างลึกซึ้งต่อการดำเนินชีวิตของทุกคน รวมถึงเด็กวัยเรียน การใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และสื่อดิจิทัลอย่างต่อเนื่องโดยขาดการควบคุม ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสมองและพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านสมาธิและการควบคุมตนเอง ปัญหาภาวะสมาธิสั้นในเด็ก (Attention Deficit Hyperactivity Disorder: ADHD) จึงกลายเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของระบบการศึกษาและการพัฒนาเยาวชนไทยในปัจจุบัน ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิตระบุว่า ประเทศไทยมีเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นประมาณร้อยละ ๕-๗ ของเด็กทั้งหมด และแนวโน้มยังคงเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง โดยเด็กกลุ่มนี้มักประสบปัญหาในการจดจ่ออยู่กับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งเป็นเวลานาน มีพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น ขาดความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ส่งผลต่อผลการเรียน การเข้าสังคม และพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นยังสัมพันธ์กับปัจจัยหลายด้าน ทั้งด้านครอบครัวที่ขาดการดูแลอย่างใกล้ชิด การเลี้ยงดูแบบเร่งรัดหรือขาดการเอาใจใส่ สภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กขาดวินัย และระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการมากกว่าการพัฒนาทักษะชีวิต ส่งผลให้เด็กจำนวนมากถูกมองว่า “ดื้อ ขน หรือเกเร” โดยที่ไม่ได้รับการวินิจฉัยและช่วยเหลืออย่างถูกวิธี ด้วยเหตุนี้ ปัญหาภาวะสมาธิสั้นในเด็กจึงไม่ใช่เพียงประเด็นทางสุขภาพจิตเท่านั้น แต่ยังเป็นวิกฤตเชิงสังคมที่ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หรือหน่วยงานภาครัฐ เพื่อป้องกันและแก้ไขอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เด็กไทยสามารถเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม

จากสภาพปัญหาปัจจุบันที่เด็กไทยจำนวนไม่น้อยประสบภาวะสมาธิสั้น ขาดความสามารถในการจดจ่อและควบคุมตนเอง มีพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น และขาดวินัยในตนเอง อันเกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป การขาดปฏิสัมพันธ์เชิงบวกในครอบครัว และระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการมากกว่าทักษะชีวิต ส่งผลให้เด็กจำนวนมากไม่สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรอบด้าน โรงเรียนโนนทองโนนหวาย เป็นโรงเรียนขยายโอกาสขนาดกลาง จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จากการจัดการเรียนการสอนในปีที่ผ่านมา สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล พบว่านักเรียนส่วนมากประสบภาวะสมาธิสั้น ขาดความสามารถในการจดจ่อและควบคุมตนเอง มีพฤติกรรมหุนหันพลันแล่น และขาดวินัยในตนเอง อันเกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป การขาดปฏิสัมพันธ์เชิงบวกในครอบครัว จากปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนา นวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมที่ผสมผสาน การเล่นเกมอย่างมีเป้าหมาย (Game) ร่วมกับการส่งเสริมคุณลักษณะ ๕ ประการ ได้แก่ ความพอเพียง ความกตัญญู ความซื่อสัตย์สุจริต ความรับผิดชอบ และอุดมการณ์คุณธรรม และ กระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) นวัตกรรมนี้เน้นให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งตรงกับธรรมชาติของเด็กสมาธิสั้น ช่วยให้เด็กสามารถจดจ่อ กับสิ่งที่ทำ ลดความเครียด และเปิดโอกาสให้ฝึกทักษะสมาธิ ความอดทน การทำงานเป็นทีม และการควบคุมอารมณ์ ขณะเดียวกันยัง แทรกคุณธรรมพื้นฐาน ผ่านเกม เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกที่ดี โดยการดำเนินการทั้งหมดอยู่ภายใต้กรอบของ PDCA Model ซึ่งช่วยให้ครูสามารถวางแผน ทดลองใช้นวัตกรรม ตรวจสอบผล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

๑.๒ แนวคิดหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม

“สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ ดำเนินการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ด้วยการใช้แนวคิดและหลักการของ ๕ องค์ประกอบ ดังนี้

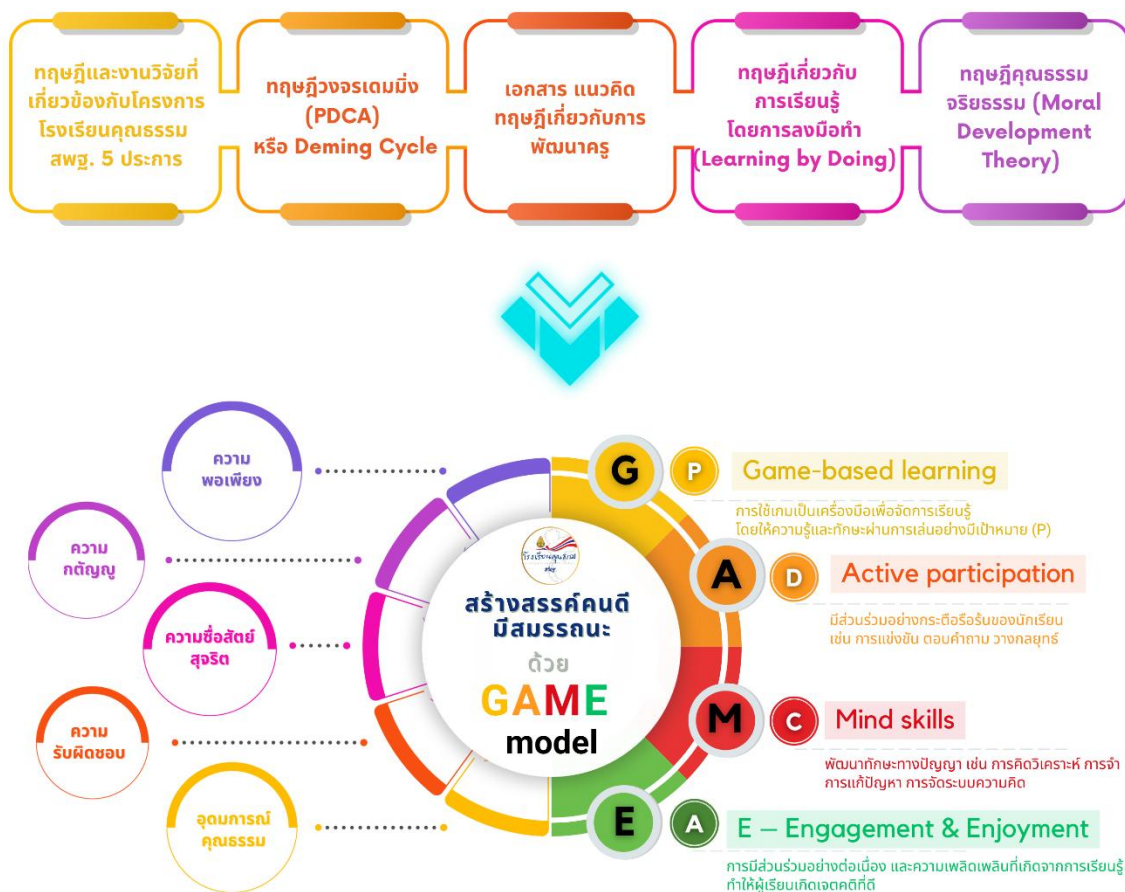
๑. เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีวงจรเดมมิง (PDCA) หรือ Deming Cycle
๒. เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการโรงเรียนคุณธรรม

สพฐ. ๕ ด้าน

๓. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing)
๔. แนวคิด ทฤษฎีคุณธรรมจริยธรรม (Moral Development Theory)
๕. แนวคิด ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ข้าพเจ้าได้นำแนวคิด หลักการ ทฤษฎีทั้ง ๕ ออกแบบนวัตกรรมให้สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายใน โรงเรียน และสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน ซึ่งมีกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนานักเรียน โดยใช้ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ดังนี้

กรอบแนวคิด สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model



๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรม

๒.๑ จุดประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนครบด้านและสูงขึ้น อย่างมีความสุข
๒. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) ผ่านกิจกรรมเกมภาษา เช่น คอร์ทเวิร์ด เอแม็ท และซูโดกุ แก้ปัญหา คณิตวิเคราะห์ อย่างสร้างสรรค์
๓. เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ ๕ ประการ ตามคุณลักษณะของโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.
๔. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนรู้ ไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานสู่ความเป็นเลิศ

๒.๒ เป้าหมาย

๑) เป้าหมายเชิงปริมาณ แบ่งนักเรียนออกเป็น ดังนี้

๑. นักเรียนกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย จำนวน ๒๐ คน มีสมรรถนะผู้เรียนครบด้านและสูงขึ้น อย่างมีความสุข
๒. นักเรียนกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย จำนวน ๒๐ คน มีคุณลักษณะ ๕ ประการ ตามคุณลักษณะของโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. อยู่ในระดับดีเยี่ยม คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป โดยใช้ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model”
๓. นักเรียนกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย นำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานความเป็นเลิศทางวิชาการ ได้รับรางวัลอย่างน้อย ๑ รายการ

๒) เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย ได้รับการพัฒนาสมรรถนะ ครบทั้ง ๕ ด้าน
๒. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย ได้รับการพัฒนาคุณลักษณะ ๕ ประการ ตามคุณลักษณะของโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.
๓. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนทองโนนหวาย นำความรู้ที่ได้รับจากการเรียน ไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานความเป็นเลิศทางวิชาการ

๓. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๓.๑ การออกแบบผลงานนวัตกรรม

“สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” เป็นเทคนิคส่งเสริมความรู้ คู่คุณธรรมในโรงเรียนเกี่ยวกับการจัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Learning by Doing เพื่อให้ครู ได้มีรูปแบบและวิธีการในการบูรณาการคุณธรรมในการ จัดกิจกรรมเป็นการสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริม ให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเห็นความสำคัญของการพัฒนา คุณธรรม จริยธรรมนักเรียน โดยมีขั้นตอนกระบวนการ ดังนี้

๑) ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน (SWOT Analysis) แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องตาม โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

๒) สร้างรูปแบบนวัตกรรม แนวทางการพัฒนา ให้ผู้เรียน มีคุณธรรมจริยธรรม ตามคุณธรรม อัตลักษณ์ของโรงเรียนโดยใช้ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model”

๓) การตรวจสอบเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของนวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ

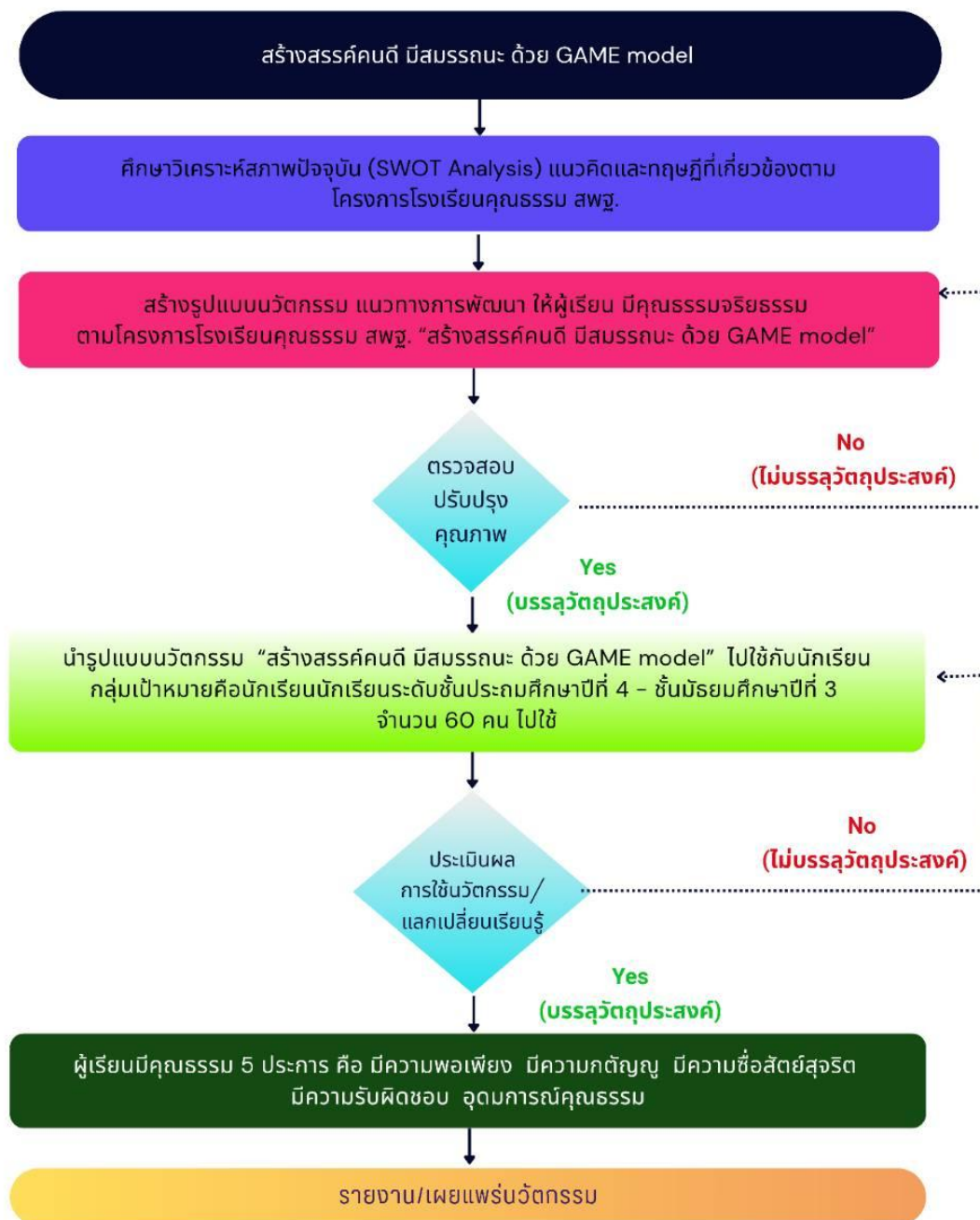
๔) นำรูปแบบนวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ไปใช้กับ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนกิจกรรมชุมนุมรุ่นต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๐ คน

๕) ประเมินผล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง

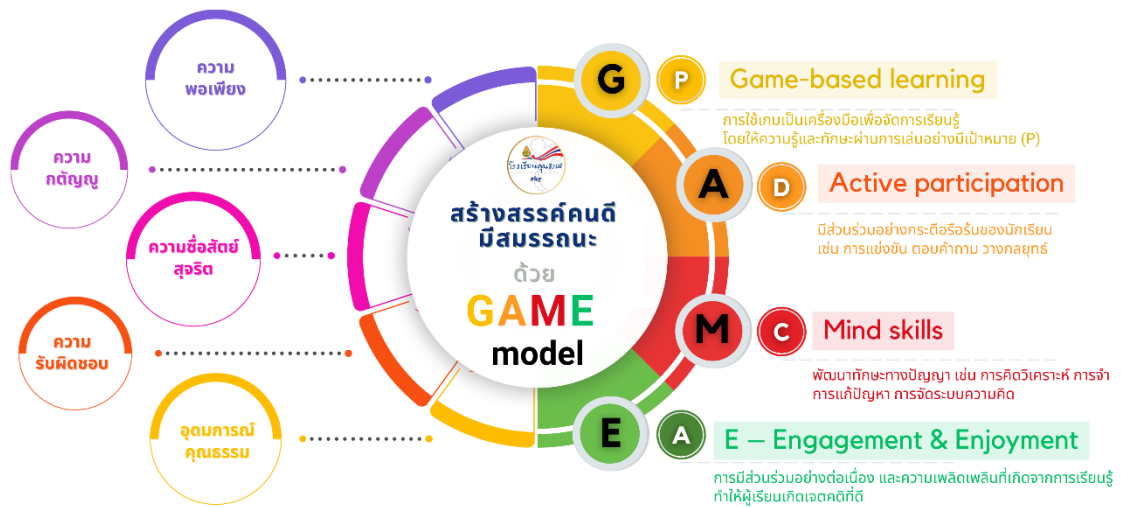
๖) รายงานเผยแพร่ รูปแบบนวัตกรรม

Flowchart แสดงขั้นตอนการดำเนินการออกแบบ และพัฒนานวัตกรรม

สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model



สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model



รูปภาพ แสดงโมเดลกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้วย GAME model

๓.๒ ขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ (Plan) การวางแผน

ขั้นตอนการวางแผนหรือแนวทางที่จะพัฒนาผู้เรียนในเนื้อหาที่สอน ครูผู้สอนจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และหาแนวทางการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในรูปแบบและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์และพัฒนา มีการดำเนินการ ดังนี้

G : Game-based Learning หมายถึง การใช้เกมเป็นเครื่องมือเพื่อจัดการเรียนรู้ โดยให้ความรู้และทักษะผ่านการเล่นอย่างมีเป้าหมาย

โดยมีแนวทางการปฏิบัติดังนี้

- ๑) ครูผู้สอนวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรม ความเป็นเลิศของผู้เรียน และคุณลักษณะ ๕ ประการตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.
- ๒) ครูผู้สอนวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียน วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรรายวิชา และศึกษารูปแบบหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนแก่ผู้เรียน
- ๓) ออกแบบการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วย GAME model ขับเคลื่อนกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน โดยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ออกแบบเครื่องมือวัดผลและประเมินผลที่หลากหลาย อย่างเป็นระบบและชัดเจน
- ๔) ตรวจสอบเครื่องมือวัดผลและประเมินผล



ภาพแสดงการประชุมของคณะครูและบุคลากรในการวิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียน

ขั้นตอนการดำเนินงาน (Do)

ขั้นตอนการลงมือทำ ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ วัดและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย

A : Active Participation หมายถึง การที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น ร่วมมือกับเพื่อน ๆ ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างต่อเนื่องและจริงใจ

โดยมีแนวทางการปฏิบัติดังนี้

๑. ครูผู้สอนดำเนินกิจกรรมในชั่วโมงชุมนุม โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
๒. แบ่งกลุ่มนักเรียน ให้เล่นเกมแบบร่วมมือกันหรือแข่งขัน เช่น เกมต่อคำศัพท์ภาษาไทย เกมクロスเวิร์ด เกมเอแม็ท และซูโดกุ
๓. ครูอำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการเล่น และช่วยกระตุ้นคำถามและความคิด
๔. ครูสร้างแรงจูงใจนักเรียนในการแข่งขัน โดยใช้ระบบสะสมคะแนน หรือรางวัล



ภาพแสดง การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตรวจสอบ (Check)

การติดตามตรวจสอบ ผ่านการนิเทศ และการประชุมสรุปการดำเนินงาน พร้อมทั้งนำผลที่ได้จาก การนิเทศติดตาม มาปรับปรุงการดำเนินงาน

M : Mind Skills หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทักษะทางสมอง เช่น การคิด วิเคราะห์ การเชื่อมโยงคำศัพท์ การตีความภาษา และการแก้ปัญหาทางภาษาอย่างมีเหตุผล เป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาความคิดระดับสูงผ่านกิจกรรมที่ท้าทาย เช่น คอร์ทเวิร์ด ซูโดกุ เอแม็ท และต่อคำศัพท์ภาษาไทย

โดยมีแนวทางการปฏิบัติดังนี้

๑) การประเมินผลการดำเนินงาน โดยครูผู้สอนใช้แบบประเมินที่สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒) การตรวจสอบผลการดำเนินงาน ภายใต้การนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของ ผู้บริหาร และคณะกรรมการนิเทศการจัดการเรียนรู้ โดย การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ สรุปผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำผลสะท้อนไปปรับปรุงพัฒนาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

๓) รับฟังความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรม

ขั้นตอนการปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต่อไปให้เหมาะสม (Action)

สรุปผลการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ภายใต้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้บริหาร และคณะกรรมการนิเทศ ติดตาม ในการปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และทักษะตาม วัตถุประสงค์ของการนวัตกรรม อย่างมีประสิทธิภาพ

E : Engagement & Enjoyment หมายถึง การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ อยากเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายหรือถูกบังคับ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น เพราะ “รู้สึกดี” กับการเรียน ไม่ใช่เพราะ “จำเป็นต้องเรียน”

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินการ

การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ คน ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรม และด้านกระบวนการ พบว่า ค่า IOC ผ่านเกณฑ์ตามมาตรฐานที่กำหนด นวัตกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

ตารางที่ ๑ ตารางการหาประสิทธิภาพของการดำเนินการ

รายการประเมิน	ผลการประเมินคุณภาพ ของผู้เชี่ยวชาญ ()คนที่					ผลรวม ของ คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
	๑	๒	๓	๔	๕			
ด้านเนื้อหา	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๕	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
ด้านการจัดกิจกรรม	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๕	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
ด้านกระบวนการ	+๑	+๑	+๑	+๑	+๑	๕	๕	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้นวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วยนวัตกรรม GAME model” และใช้วงจรการควบคุมคุณภาพ (PDCA Cycle) พัฒนาการดำเนินงานเพื่อควบคุมคุณภาพงาน ให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การดำเนินมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังนี้

๑. จากผลการดำเนินงานโรงเรียนสุจริต โดยน่านวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วยนวัตกรรม GAME model” ผลปรากฏว่า มีผลการดำเนินงานบรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้ ส่งผลให้นักเรียน มีคุณธรรมด้านความพอเพียง อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๙๑.๗ คุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๘๖.๖ และคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๘๕.๐ ตามลำดับ

๒. นักเรียนชุมนุมรักต่อคำศัพท์และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีผลการประเมินสมรรถนะผู้เรียน เพิ่มขึ้นจากปีการศึกษา ๒๕๖๖

๓.๔ การใช้ทรัพยากรและงบประมาณทรัพยากรมนุษย์ (Man)

- ๑) ผู้เรียน : ให้ความร่วมมือและมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีส่วนในการดำเนินกิจกรรม
- ๒) ครูผู้สอน : มีความเชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรม จัดกระบวนการเรียนรู้ประสบการณ์ที่หลากหลาย โดยเน้นการลงมือทำ Active Learning
- ๓) ผู้ปกครอง และชุมชน : ชื่นชมยินดีและพึงพอใจ สนับสนุน ส่งเสริม มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียน ติดตามความก้าวหน้า และประพฤติดนเป็นแบบอย่างที่ดี
- ๔) ผู้บริหาร : มีวิสัยทัศน์ และให้ความสำคัญ พัฒนาตนเอง และครูและบุคลากรอยู่เสมอ
- ๕) งบประมาณ (Money) ใช้งบประมาณตามแผนปฏิบัติการ ตามระเบียบโปร่งใส คำนวณ
- ๖) วัสดุ (Material) วัสดุบูรณาการใช้ตามกิจกรรม ทั้งวัสดุในท้องถิ่นและจัดหาเอง ตรงตามวัตถุประสงค์

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดขึ้นตามจุดประสงค์

๑. จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ในกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนโนนทองโนนหวาย มีสมรรถนะสูงขึ้น

๒. นักเรียนชุมนุมรักต่อคำศัพท์และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ -ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๐ คน พบว่า นักเรียนมีคุณธรรมด้านความพอเพียง อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๙๑.๗ คุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๘๖.๖ และคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๘๕.๐ โดยผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ดังแสดงในตาราง ดังนี้

ตารางที่ ๒ ตารางแสดงผลการประเมินคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และ
ความพอเพียง ของนักเรียนชุมนุมนักต่อคำศัพท์ และสมการ ป.๔-ม.๓

ที่	ชื่อ-สกุล	คุณธรรมเป้าหมาย											
		ความพอเพียง				ความซื่อสัตย์				ความรับผิดชอบ			
		ดี เยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ ผ่าน	ดี เยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ ผ่าน	ดี เยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ ผ่าน
๑.	ด.ช.เตโชดม ปินะเต	/					/			/			
๒.	ด.ช.กรวิทย์ เพียรสมภาร	/				/				/			
๓.	ด.ช.อชราญ นานอก	/				/					/		
๔.	ด.ช.ภูบดี คำนนท์	/				/				/			
๕.	ด.ช.พลพล ลามสีดา	/				/				/			
๖.	ด.ช.ลักษณบุญ มหาชัย	/				/				/			
๗.	ด.ช.ภัทรกร คำเกิด	/					/				/		
๘.	ด.ช.วิศกร สมจิต	/				/				/			
๙.	ด.ช.อภิวัฒน์ เสาสุมญ	/				/				/			
๑๐.	ด.ช.ปรัชญา โพนทอง		/			/					/		
๑๑.	ด.ช.ธีระณัฐ อุดม	/				/				/			
๑๒.	ด.ช.กฤษกร พรหมวงษา	/					/			/			
๑๓.	ด.ช.อัครเดช เทพวงศ์ษา	/				/				/			
๑๔.	ด.ช.วรเวช น้ำศรี	/				/					/		
๑๕.	ด.ญ.ณัฐนันท์ พรหมราช	/				/				/			
๑๖.	ด.ญ.ปัญยาพร รัตนโชติ	/				/				/			
๑๗.	ด.ญ.มานะ บุญหนา	/				/				/			
๑๘.	ด.ญ.จุฬาลักษณ์ แสนรวยเงิน	/				/				/			
๑๙.	ด.ญ.สิริโสภา พรหมเมืองมิตร	/				/				/			
๒๐.	ด.ญ.อรนภา โพธิ์คำ	/				/				/			
รวม		๑๙	๑			๑๗	๓			๑๖	๔		
ร้อยละ		๙๕	๕			๘๕	๑๕			๘๐	๒๐		

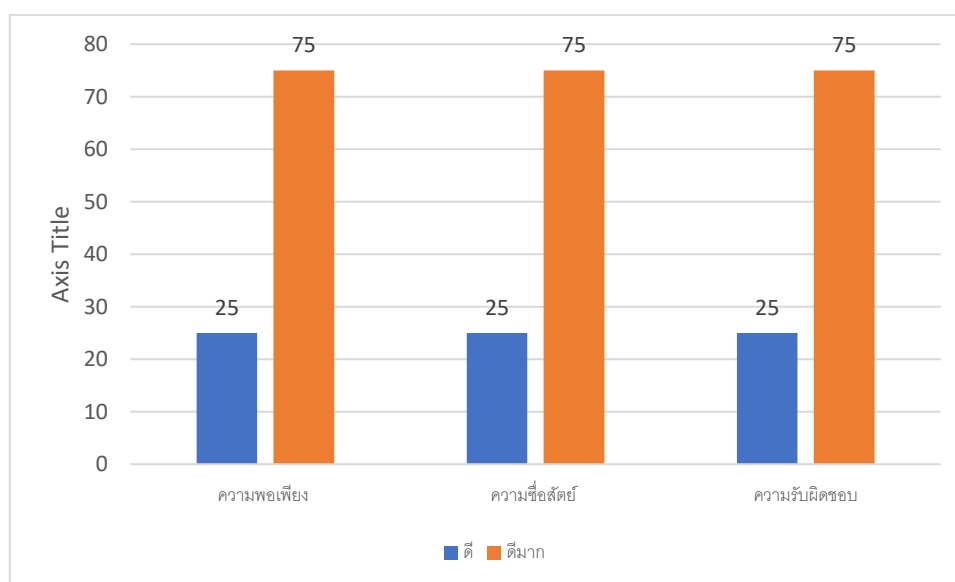
จากตารางที่ ๒ พบว่านักเรียนชุมนุมนักต่อคำศัพท์และสมการ ป.๔-ม.๓ มีคุณธรรมด้านความพอเพียง
ระดับดีเยี่ยมร้อยละ ๙๕

ตารางที่ ๓ ตารางแสดงผลการประเมินคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และความพอเพียง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ที่เรียนในชุมชนนักต่อคำศัพท์และสมการ

ระดับชั้น	คุณธรรมเป้าหมาย											
	ความพอเพียง				ความซื่อสัตย์				ความรับผิดชอบ			
	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	๔	๑	-	-	๔	๑	-	-	๔	๑	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๖	๒	-	-	๖	๒	-	-	๖	๒	-	-
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๕	๒	-	-	๕	๒	-	-	๕	๒	-	-
รวม											-	-
คิดเป็นร้อยละ	๗๕	๒๕	-	-	๗๕	๒๕	-	-	๗๕	๒๕	-	-

สรุปผลจากตารางที่ ๓ การนำนวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ของนักเรียนชุมชนนักต่อคำศัพท์ และสมการ ชั้น ป.๔ – ชั้น ม. ๓ จำนวน ๒๐ คน โรงเรียนโนนทองโนนหวาย พบว่า นักเรียนมีคุณธรรมด้านความพอเพียง อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕ คุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕ และคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕

แผนภูมิแสดงร้อยละของคุณธรรมแต่ละด้านของนักเรียนโดยใช้นวัตกรรม
“สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model”



๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

จากการดำเนินการคุณลักษณะโรงเรียนคุณธรรมตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียน ตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. โรงเรียนได้จัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับโรงเรียนคุณธรรม ภายใต้ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” แล้วปรากฏผลสัมฤทธิ์ดังนี้

สอดคล้องกับคุณลักษณะโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

คุณลักษณะ	กิจกรรม/วิธีการที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
ความพอเพียง	ครูจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้นักเรียนได้ ใช้สิ่งของที่มีภายในบริเวณห้องเรียนหรือโรงเรียนโดยน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ด้วยกระบวนการสอน Active Learning นักเรียนรู้จักใช้สิ่งของที่มีในห้องเรียนด้วยความประหยัดและพอเพียง	ส่งผลให้ นักเรียนมีคุณธรรมด้านความพอเพียง ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕ รู้จักประหยัดใช้สิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัดและคุ้มค่า ดูแลรักษาสินทรัพย์ของตนเองและทรัพย์สินของโรงเรียน สาธารณสมบัติเป็นอย่างดี ดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง มีเหตุผล รอบคอบ และมีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวเองที่ดี
ความซื่อสัตย์	ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เช่น การทดลองวิทยาศาสตร์ การเขียนบันทึกผลการทดลอง การเขียนแผนภาพ การนำเสนอผลการทดลองหน้าชั้นเรียน การทำใบงาน	ส่งผลให้ นักเรียนมีคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕ รู้จักรักและเคารพผู้อื่น ไม่พูดโกหก กล่าวแต่ความจริงนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียนโดยไม่บิดเบือนข้อมูลจากผลการทดลอง ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง และให้ความร่วมมือเพื่อนๆในกลุ่มและไม่ลอกการบ้านเพื่อน
ความรับผิดชอบ	ครูมอบหมายหน้าที่ในการรับผิดชอบงานของตนเองในกลุ่มส่วนรวมและงานส่วนตัวให้นักเรียนได้ปฏิบัติ มอบหมายการทำความสะอาดในห้องเรียน ครูตรวจสอบการเข้าเรียนของนักเรียนในทุกๆ ชั่วโมงสอน	ส่งผลให้ นักเรียนมีคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ ๗๕ นักเรียนรู้จักรักษาความสะอาดในห้องเรียน จัดเก็บอุปกรณ์ในกิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้งเข้าที่เป็นระเบียบเรียบร้อย นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้และปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายโดยสำเร็จ

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๑.) **นักเรียน** ได้รับการพัฒนาให้มีคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และความพอเพียงได้รับการพัฒนาให้มี จริยธรรม เป็นคนดี มีความสุข
- ๒.) **คณะครู บุคลากร** โรงเรียนโนนทองโนนหวายแนวทางการนำนวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ
- ๓.) **โรงเรียน** มีรูปแบบ “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ที่เกิดจากการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมกันทั้งภายในและภายนอกองค์กร ที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลอย่างยั่งยืน
- ๔.) **ผู้ปกครอง ชุมชน** มีความพึงพอใจ ให้ความร่วมมือและไว้วางใจในการจัดการเรียนการสอนของครู
- ๕.) **คณะกรรมการสถานศึกษา** ชุมชน องค์กร หน่วยงานต่างๆเป็นเครือข่ายให้ความร่วมมือสนับสนุน ส่งเสริมโรงเรียนเป็นอย่างดี

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของการใช้นวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” เกิดจากหลายปัจจัยที่เกื้อหนุน เอื้ออำนวยให้มีผลเป็นที่น่าพึงพอใจ และบรรลุเป้าหมาย ซึ่งสามารถจัดกลุ่มปัจจัยความสำเร็จได้ ๗ กลุ่ม ดังนี้

๑) **นักเรียน** นักเรียนถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่มีผลให้นวัตกรรมนี้บรรลุเป้าหมาย เพราะหากไม่มีนักเรียน หรือนักเรียนไม่ให้ความร่วมมือตามลำดับขั้นตอนของนวัตกรรมย่อมไม่บังเกิดผลให้ เป็นรูปธรรม ซึ่งผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้ เกิดการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบ ให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๒) **ครูผู้สร้างนวัตกรรม (ตัวเอง)** ด้วยหน้าที่ของครูไม่ได้มีเพียงให้ความรู้แก่ศิษย์เพียงอย่างเดียว หากต้องอบรมสั่งสอน ชัดเจนคุณลักษณะนิสัยให้เขาเป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรมควบคู่ไปด้วย ดังนั้น จึงถือว่าตัวครูผู้สร้างนวัตกรรมเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จลำดับรองลงมา เพราะเป็นผู้เกี่ยวข้องทุกลำดับขั้นตอนตั้งแต่ยังไม่มีการพัฒนานั้นคือ การมองเห็นปัญหา การคิด วางแผน แก้ปัญหา การศึกษาหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง

๓) **ผู้บริหารสถานศึกษา** ถือเป็นแหล่งกำลังใจสำคัญที่คอย สนับสนุน ส่งเสริม ให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนให้คำปรึกษา ในการสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้ คอยสอบถาม แก้ปัญหา ชี้แนะ หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่พบขณะดำเนินการมาโดยตลอด มีการสนับสนุน กำกับ ติดตาม การดำเนินงานอย่างต่อเนื่องเป็นอย่างดี จึงถือว่าท่านเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จในครั้งนี้ด้วย

๔) **เพื่อนครู** คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนโนนทองโนนหวาย ซึ่งอยู่ด้วยกันแบบ กัลยาณมิตรเสมอมา ได้ช่วยเป็นกำลังใจ เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือการดำเนินการมาโดยตลอด ได้ช่วยเป็นกำลังใจ เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือการ ดำเนินการนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นครูในระดับสายชั้นใด ตลอดจนบุคลากรทางการศึกษาท่านอื่นๆ ที่ได้รับฟังแนวทางการปฏิบัติการ เผยแพร่นวัตกรรมของข้าพเจ้า และได้พร้อมใจกันนำไปปฏิบัติ ปรับใช้สู่นักเรียนของตน

๕) **ผู้ปกครองนักเรียน** ผู้ปกครองนักเรียนเป็นอีกปัจจัยความสำเร็จที่ขาดไม่ได้ เนื่องจากเป็นผู้ที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือ คอยกำกับติดตามพฤติกรรมของนักเรียนที่บ้านในช่วงหลังเลิกเรียน และช่วงวันหยุด ผู้ปกครองมีส่วนสำคัญในการติดต่อ ประสานงานระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งผู้ปกครองให้ความร่วมมือดีมาก

๖) **ชุมชน** ชุมชนถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยแห่งความสำเร็จ โดยเฉพาะคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนโนนทองโนนหวายที่คอยใส่ใจ และให้ความสำคัญกับคุณธรรมจริยธรรม ความรับผิดชอบของนักเรียน โดยทุกครั้งที่มีการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานก็จะมีการ สอบถามในประเด็นนี้เสมอ และส่งเสริม สนับสนุนให้ทางโรงเรียน นำโดยท่านผู้บริหาร คณะครูให้ ช่วยกันผลักดันให้นักเรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข สำเร็จการศึกษาตามกำหนด

๗) **หน่วยงานต้นสังกัด** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต ๔ เป็นอีกหน่วยงาน ที่ได้ส่งเสริม สนับสนุนให้โรงเรียน และคณะครูได้ดำเนินกิจกรรมดีๆ มีคุณค่ายิ่ง ตามแบบเสนอขอรับการพิจารณาผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ข้าพเจ้าจึงส่งผลให้เกิดการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมสร้างสรรค์คนดีนี้ขึ้น ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวนักเรียนทุกคน และจะพัฒนาต่อยอดด้านคุณธรรมของนักเรียนให้ยั่งยืนสืบไป

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๖.๑ การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและ การนำนวัตกรรมไปใช้

การดำเนินการตามนวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” นอกจากจะมีการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดแล้ว ผู้ศึกษายังได้รับบทเรียนที่น่าสนใจในหลายประเด็น ซึ่งจะสรุปดังนี้

๑) เมื่อนักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียน มีความกล้าแสดงออก มั่นใจในตนเองสูงขึ้น ส่งงานตามที่ได้รับมอบหมาย และช่วยเหลืองานทางบ้านแล้ว นักเรียนมีเวลาที่จะพัฒนาความสามารถพิเศษตามความสนใจ ความถนัดของตนเอง ฟีกฝน และสามารถแสดงตนตามศักยภาพ ทั้งยังมีความสุขกับสิ่งที่ได้ทำ ไม่เครียด มีกำลังใจในการเรียนการใช้ชีวิต

๒) นักเรียนมีความสุขกับมาเรียน เนื่องจากได้ลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งพบว่าสถิติการมาเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มเป้าหมาย การขาดเรียน ลา หรือมาสาย ลดน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด

๓) นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าความสำคัญของตนเอง มีความมั่นใจในการเรียน และการกล้าแสดงออกมากขึ้น สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านความรับผิดชอบแก่รุ่นน้องได้

๔) นักเรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งผลให้กิจกรรมก็ดีขึ้น การเรียนก็ไม่เสียหาย เป็นบุคคลที่มีครบทั้ง “เก่ง ดี และมีสุข”

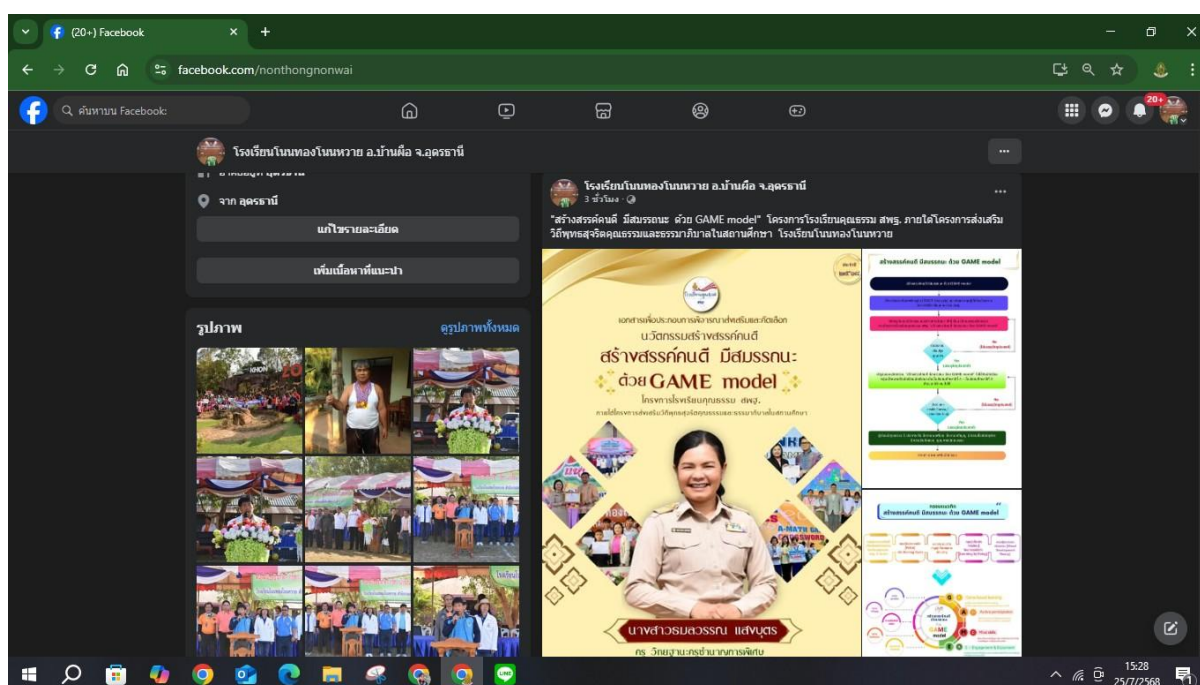
๕) ผู้ปกครองมีความเชื่อมั่น ไว้วางใจในศักยภาพของครู ที่จะดูแลให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนเป็นอย่างดี

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

โรงเรียนมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ วิธีการปฏิบัติงานพัฒนาโรงเรียนคุณธรรมต่อเครือข่ายผู้ปกครอง ชุมชน ระหว่างหน่วยงาน เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียน ดังนี้

- ๑) เผยแพร่เป็นเอกสารประชาสัมพันธ์ให้กับนักเรียน และคณะครูในโรงเรียน
- ๒) เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ Facebook Fanpage โรงเรียนโนนทองโนนหวาย



ภาพการเผยแพร่นวัตกรรมในสื่อออนไลน์

- ๓) เผยแพร่ผ่านทางกิจกรรมหน้าเสาธง และกิจกรรมวันภาษาไทย

๗.๒ การได้รับการยอมรับ



เกียรติบัตร ยกย่องเชิดชูเกียรติ รางวัลครูชน คนคุณธรรม ประเภท ครูผู้สอน ระดับดีเยี่ยม
ระดับเขตตรวจราชการ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๗



เกียรติบัตรผู้ประพฤติปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ เขตตรวจราชการที่ ๑๐ ประเภทครู



ได้รับยกย่องเชิดชูเกียรติ ครูผู้มีคุณธรรมและจริยธรรม ในการปฏิบัติงาน



ได้รับรางวัล ครูผู้ฝึกสอนดีเด่น ด้านการส่งเสริม
กิจกรรมการต่อคำศัพท์และสมการ รายการ VTEA
Crossword A-math Kumkom All Stars
Thailand ๒๐๒๒ ระดับประเทศ



ได้รับรางวัล ครูผู้ฝึกสอนดีเด่น ด้านการส่งเสริม
กิจกรรมการต่อคำศัพท์ภาษาไทย (คำคมเดิม)
มหกรรมเกมกีฬาเพื่อการศึกษาพญาแล VTEA
Crossword A-math Kumkom Challenge
๒๐๒๐ ระดับประเทศ



ได้รับรางวัล ครูผู้ฝึกสอนดีเด่น ด้านการส่งเสริม
กิจกรรมการต่อคำศัพท์ สมการและซูโดกุ รายการ
KHONKAEN VTEA BOARD GAMES ๒๐๒๕
ระดับประเทศ



เป็นวิทยากรโครงการอบรมเสริมทักษะการเรียนรู้
กิจกรรมคำคม ครอสเวิร์ด เอแม็ท และซูโดกุ
โรงเรียนบ้านจอมศรี อำเภอเพ็ญ

๗.๓ รางวัลที่ได้รับ



เป็นผู้ฝึกสอนของเด็กหญิงสุณิสา โพธิ์ทองเหลือ
ได้รับรางวัล TOP ๑๐ เหรียญทอง
กิจกรรมการต่อคำศัพท์ภาษาไทย
รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น



ได้รับรางวัล TOP ๑๐ เหรียญทอง ประเภท
การต่อคำศัพท์ภาษาไทย รุ่นมัธยมศึกษาตอนต้น
รายการ SUPREME KST BOARD GAMES ๒๐๒๔
ระดับประเทศ



เป็นผู้ฝึกสอนนักเรียน
เกมต่อคำศัพท์ภาษาไทย รุ่นประถมศึกษา
รายการ VTEA ALL STARS THAILAND ๒๐๒๓



ได้รับรางวัลอันดับ ๙ เหรียญทอง เกมต่อคำศัพท์
ภาษาไทย รุ่นประถมศึกษา
รายการ VTEA ALL STARS THAILAND ๒๐๒๓



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับที่ ๒ กิจกรรมแข่งต่อคำศัพท์
ภาษาไทย ป.๔-๖ ระดับเขตพื้นที่



ได้รับรางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๒
กิจกรรมแข่งต่อคำศัพท์ภาษาไทย ป.๔-๖
ระดับเขตพื้นที่



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมแข่งต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับเขตพื้นที่



ได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมแข่งต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับเขตพื้นที่



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ กิจกรรมการแข่งขันซูโดกุ
ม.๑-๓ ระดับเขตพื้นที่



ได้รับรางวัลเหรียญทอง
รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ กิจกรรมการแข่งขันซูโดกุ
ม.๑-๓ ระดับเขตพื้นที่



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับชาติ ครั้งที่ ๖๙



ได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับชาติ ครั้งที่ ๒๙



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรม คำคม
ม.๑-๓ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๒



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ป.๔-๖ ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๗



ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรม คำคม
๑-๓ ระดับภาค ครั้งที่ ๑



ได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ป.๔-๖ ระดับชาติ ปีการศึกษา ๒๕๖๑



ได้รับรางวัลเหรียญทอง
กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาไทย
ม.๑-๓ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๗



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
กิจกรรมการแข่งขันคำคม
ป.๑-๖ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๔

ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง
กิจกรรมการแข่งขันคำคม
ป.๑-๖ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๔



ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรมการแข่งขันคำคม
ป.๑-๖ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๓

ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน
กิจกรรมการแข่งขันคำคม
ป.๑-๖ ระดับภาค ครั้งที่ ๖๓



สนับสนุนนักเรียน เข้าร่วมการแข่งขัน
รายการแม่ทัพพลอยส์ ฯ
ชิงแชมป์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๑๗

ได้รับรางวัล อันดับที่ ๑ ปริศนาอักษรไขว้ไทย
รุ่น มัธยม รายการแม่ทัพพลอยส์ ฯ
ชิงแชมป์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๑๗

๘. เงื่อนไขความสำเร็จ

๘.๑ นักเรียนที่เรียนกิจกรรมชุมนุมรักต่อคำศัพท์ และสมการ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๐ คน คือเงื่อนไข ความสำเร็จของข้าพเจ้า จากการใช้นวัตกรรม “สร้างสรรค์คนดี มีสมรรถนะ ด้วย GAME model” ประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ จากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย นักเรียนและครูผู้สอนมีความตระหนัก ศึกษาหาความรู้ พัฒนาตนเองให้ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้มี คุณธรรมจริยธรรม และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น ดังนี้

- นักเรียนเกิดคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และความพอเพียงในชีวิตประจำวัน ทั้งการทำงาน งาน อติเรก และส่งผลต่อความรับผิดชอบด้านการเรียน มีผลการเรียนดีขึ้นอยู่ในระดับเป็นที่น่าพึงพอใจ

- นักเรียนมีการพัฒนาศักยภาพและเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

- นักเรียนมีความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และความพอเพียงพอประมาณในการดำรงชีวิต

๘.๒ ในการนำนวัตกรรมไปใช้ควรมีการใช้อย่างต่อเนื่อง เพื่อจะให้เกิดการพัฒนาที่เห็นชัดเจน

๘.๓ ส่งเสริมช่องทางการนำเสนอ/เผยแพร่ผลงานของนักเรียนให้ได้รับการชื่นชมในระดับกว้างมากขึ้น

