

ปีการศึกษา
2568



การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษาสู่ความยั่งยืน นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดยา ด้วย AI

"นวัตกรรม" "ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก "

ด้วยกระบวนการ ATSLM Model

นายรัฐพงศ์ ทวีฉลาด

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดสลัก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด

คำนำ

เอกสารรายงานนวัตกรรมการพัฒนาวินัย เรื่อง “Active Science AI : ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการดำรงชีวิต โดยเฉพาะการสร้างเสริมสุขภาพที่แข็งแรงและการป้องกันตนเองจากยาเสพติด ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับครูผู้สอนในการนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ ATSLM Model อันประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การวางแผนการสอน (Teaching Planning) การจัดกิจกรรมให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ (Student Activities) การพัฒนาการเรียนรู้ (Learning Development) และการวัดผลประเมินผลพร้อมพัฒนา (Measurement & Improvement) ทั้งนี้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีระบบ มีประสิทธิภาพ และบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารรายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู นักเรียน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในการนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอน ต่อยอดองค์ความรู้ และสร้างเสริมคุณภาพผู้เรียนให้มีศักยภาพในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่าและห่างไกลจากยาเสพติด หากมีข้อเสนอแนะหรือคำติชมใด ๆ ผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาเอกสารฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

นัฐพงศ์ ทวีฉลาด

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบเสนอขอรับการพิจารณาคัดเลือกนวัตกรรม	
๑. ความเป็นมาและความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	๑
๒. วัตถุประสงค์และ	๒
๓. เป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
๔. กระบวนการผลิตนวัตกรรม หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
๕. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๒
๖. ปัจจัยความสำเร็จ	๑๕
๗. บทเรียนที่ได้รับ	๑๕
๘. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ	๑๖
ภาคผนวก	I
ก. แผนการจัดการสอน	II
ข. เครื่องมือที่ใช้วัดผลประเมินผล	III
ค. ผลงานที่เกิดขึ้น	IV

แบบเสนอขอรับการพิจารณาคัดเลือกนวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

“การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษาสู่ความยั่งยืน” ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด

☐ ประเมิน ผู้บริหาร ☒ ประเภท ครูและบุคลากรทางการศึกษา

ชื่อผลงาน Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model

ชื่อ - นามสกุล เจ้าของผลงาน (นาย/นาง/นางสาว/อื่นๆ).....**นัฐพงศ์ ทวีฉลาด**.....

ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....**ครู**.....วิทยฐานะ.....**-**.....

โรงเรียน.....**วัดสลัก**.....ศูนย์เครือข่ายสถานศึกษา.....**เขาส้ม ๑**.....

ระยะเวลาที่ดำเนินการ (ระบุวัน/เดือน/ปี).....**๑๐ กันยายน ๒๕๖๘**.....

ผลงาน

☒ นวัตกรรม

☐ ด้านการบริหารจัดการ

☐ ด้านการนิเทศภายใน

☒ ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก

☐ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

☐ ด้านการบริหารจัดการ

☐ ด้านการนิเทศภายใน

☐ ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก

๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

จากแนวคิดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ ได้พระราชทานไว้กว่า ๔๐ ปีที่ผ่านมาเพื่อให้ประชาชนชาวไทยนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองและครอบครัวให้มีภูมิคุ้มกันที่มั่นคงในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข จึงนับได้ว่า "ศาสตร์พระราชา" เป็นเสมือนองค์ความรู้ที่อยู่คู่แผ่นดินไทยซึ่งล้วนมุ่งให้ประชาชนทุกคนปฏิบัติตนเป็น "คนดี" ทั้งคิดดี พูดดี ทำดี ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม รู้เท่าทันโทษของยาเสพติด สุจริต มีวินัย และมีความสามัคคีซึ่งกันและกันเพื่อร่วมกันพัฒนาประเทศชาติบ้านเมืองให้มีความเจริญก้าวหน้าเป็นปึกแผ่นมั่นคงตลอดไป

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาที่ปลอดภัยและพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเน้นนโยบาย “โรงเรียนคุณภาพชีวิตดี ปลอดภัย ปลอดภัยยาเสพติด” และส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการ สุขภาพ กีฬา และการป้องกันปัญหาเสพติด เพื่อสร้างนักเรียนที่มีคุณภาพ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม นโยบายนี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาระบบการเรียนรู้และกิจกรรมเชิงป้องกันที่เป็น เชิงรุก ไม่ใช่เพียงรอให้เกิดปัญหาแล้วแก้ไข แต่ต้องสร้างภูมิคุ้มกันในตัวนักเรียน ให้รู้จักหลีกเลี่ยงและปฏิเสธยาเสพติดตั้งแต่ระดับโรงเรียน

โรงเรียนวัดสลัก เป็นสถานศึกษาขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด โรงเรียนวัดสลักตั้งอยู่ในบริเวณวัดสลัก ปัจจุบันปัญหาการใช้สารเสพติดและการขาดวินัยในตนเองของเยาวชน เป็นปัญหาสำคัญที่ส่งต่อการเรียนรู้ สุขภาพกายและสุขภาพจิต การสร้างเสริมวินัยและการรู้เท่าทันยาเสพติดจึงเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษา การนำนวัตกรรม Active Science ร่วมกับ AI มาใช้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก สนุกกับกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ เข้าใจผลกระทบของยาเสพติด และพัฒนาพฤติกรรมด้านวินัยเชิงบวก นอกจากนี้การใช้ ATSLM Model เป็นกระบวนการ จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเพื่อแก้ไขปัญหาพฤติกรรมในด้านโทษของสารเสพติด โดยแก้ปัญหาจากกีฬา ภาพรวมของนักเรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปทางที่ดีขึ้นอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

๒. จุดประสงค์และเป้าหมาย

■ จุดประสงค์

- ๑) เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงโทษของยาเสพติดและเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพ
- ๒) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรม Active Science Ai
- ๓) เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต การตัดสินใจ การสื่อสาร และการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยง
- ๔) เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้หลายบริบททั้งในห้องเรียน โรงเรียน และชุมชน

๓. การกำหนดเป้าหมาย

๓.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ อย่างน้อย ๘๐% เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกขั้นตอน
- ๒) นักเรียนอย่างน้อย ๘๐% มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- ๓) นักเรียนอย่างน้อย ๘๐% สามารถสร้างผลงาน Active Science ด้านสุขภาพและการป้องกันยาเสพติด

๓.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ๔) นักเรียนมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมพฤติกรรม และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายได้
- ๕) นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติเชิงบวกต่อการป้องกันยาเสพติดและการดูแลสุขภาพ
- ๖) ครูสามารถใช้กระบวนการ ATSLM Model ร่วมกับ AI เพื่อจัดกิจกรรม Active Science ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. กระบวนการผลิตนวัตกรรม หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

■ ๔.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

การพัฒนาความรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์กับการออกกำลัง นำมาบูรณาการในเนื้อหาและแทรก โทษของยาเสพติด นั้น ครู นักเรียน โดยใช้ซึ่งจะพัฒนาทั้งด้านความรู้ ด้านร่างกาย และโทษจากยาเสพติดซึ่งเกิดจากปัญหาพฤติกรรมของนักเรียน ที่ให้นักเรียนเป็นคนระดมความคิดเรื่องที่ยากแก้ปัญหามากที่สุดโดยใช้ ATSLM Model และร่วมกับกระบวนการ PDCA ในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

ATSLM Model เป็นนวัตกรรมที่ใช้ในบูรณาการในการนำวิชาวิทยาศาสตร์และกีฬา มาขับเคลื่อนกระบวนการเรียนของผู้เรียนให้มีความรู้เท่าทันโทษของยาเสพติด ซึ่งมีความหมายดังนี้

อักษร	องค์ประกอบ	ความหมาย	แนวทางปฏิบัติ
A	Ask	ทำการตั้งคำถาม สอบถาม ปัญหา	กิจกรรมนักเรียนสังเกตปรากฏการณ์ หรือ สถานการณ์ในชีวิตจริง เช่น การเดินของ หัวใจขณะออกกำลังกาย - ตั้งคำถาม “ทำไม...?”, “อย่างไร...?”
T	Think	การลงมือวิเคราะห์ และ วางแผน	- วิเคราะห์ปัญหาและหาวิธีแก้ - วางแผนการทดลองหรือกิจกรรม
S	Search	การค้นคว้า สืบค้น	- รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ หรือ ทดลองเบื้องต้น - ใช้หลักการวิทยาศาสตร์เพื่ออธิบาย
L	Learn	การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายลง มือทำทดลองหรือกิจกรรม	- ทำการทดลอง, เกม หรือกิจกรรมเชิง ปฏิบัติ
M	Make sense	สรุปและสะท้อนผล ความสุขจากการเรียน	ให้รางวัลทางใจ, การสะท้อนความสุขจาก การกระทำดี, ส่งต่อความสุขให้ผู้อื่น

๔.๑.๑ การสื่อสารสร้างความเข้าใจ

โรงเรียนมีการประชุมร่วมกันระหว่างผู้บริหาร ครู นักเรียนและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความ ตระหนัก และ ความเข้าใจ ให้ทุกคนรับทราบนโยบาย เป้าหมายที่โรงเรียนจะดำเนินการพัฒนาโรงเรียน อย่าง ต่อเนื่อง ตามแผนปฏิบัติการของโรงเรียน และผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น เพื่อให้ทุกคนเกิดความตระหนัก และ ร่วมมือกันพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



การประชุมคณะครู และบุคลากรทางการศึกษา



การประชุมผู้ปกครองนักเรียน

๔.๑.๒ การสร้างแกนนำ

คุณครูคัดเลือกนักเรียนแกนนำเข้ารับการอบรม กระบวนการพัฒนาห้องเรียน ตาม แนวทางของ สพฐ. แล้วนำมาถ่ายทอดให้กับนักเรียนแกนนำ เป็นทีมงานของห้องเรียนที่ช่วยให้การดำเนินงานพัฒนาสำเร็จตามเป้าหมาย



ครูแกนนำอบรมนักเรียนแกนนำ

๔.๑.๓ ประชุมระดมสมอง

- การกำหนดพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก ดังนี้
 ๑. สำรวจและระดมความคิดของผู้เรียน

๒. รวบรวมปัญหาที่ต้องการแก้ไขและสาเหตุ จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ
๓. จัดลำดับความสำคัญของปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างเร่งด่วน
๔. เลือกปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ๓ ปัญหา
๕. ร่วมกันกำหนดการพัฒนาวิสัยนักเรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นและมีความสอดคล้องกับปัญหาและ สาเหตุที่ค้นพบ

- การกำหนดเป้าหมาย

๑. ผู้สอนสำรวจปัญหาและระดมความคิดของนักเรียน เพื่อค้นหาเป้าหมายของผู้เรียน
๒. รวบรวมปัญหาที่ต้องการแก้ไขและสาเหตุ
๓. จัดลำดับความสำคัญของปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ๓ ปัญหา
๔. ร่วมกันวิเคราะห์แนวทางที่ใช้ในการแก้ไขปัญหากลุ่มได้ค้นพบ
๕. ร่วมกันระดมความคิด จัดทำตารางอัตลักษณ์ของห้องเรียน เพื่อให้แต่ผู้เรียนรับรู้ ว่าต้อง ปฏิบัติตนอย่างไรบ้างในแต่ละด้าน



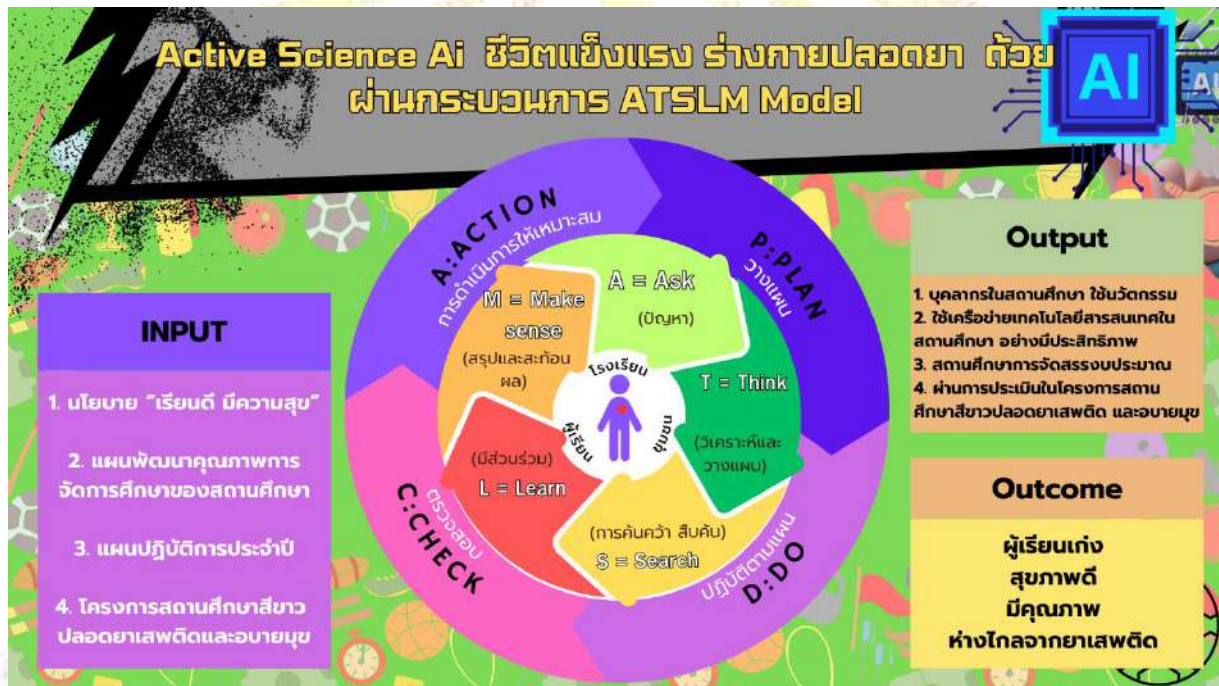
การระดมความคิดของคณะครู และผู้ปกครอง



การระดมความคิดของกลุ่มนักเรียน

๔.๑.๔ การจัดทำนวัตกรรม

นักเรียนและคุณครูมีการประชุมร่วมกันระดมความคิด พิจารณา ปัญหาเป้าหมายมา กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้เชิง บวก การนำนวัตกรรม Active Science ร่วมกับ AI มาใช้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้เชิงรุก สนุกกับกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ เข้าใจผลกระทบของยาเสพติด และพัฒนาพฤติกรรม ด้านวินัยเชิงบวกนอกจากนี้การใช้ ATSLM Model เป็นกระบวนการ จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ จริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง



ACTIVE SCIENCE AI ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model

๑. การนำข้อมูลเข้า (INPUT) ประกอบด้วย ดังนี้

๑.๑ นโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เป็นนโยบายหลักของกระทรวงศึกษาธิการสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่มุ่งสร้างความสมดุลระหว่างคุณภาพทางวิชาการและความสุขของนักเรียนสนับสนุนให้โรงเรียนพัฒนานวัตกรรมที่เน้นทั้งผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรม

๑.๒ แผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาเป็นกรอบทิศทางการพัฒนาโรงเรียนในระยะ ๓-๕ ปี ที่มีเป้าหมายด้านคุณลักษณะผู้เรียน พฤติกรรมการเรียนรู้ และคุณภาพชีวิตส่งเสริม นวัตกรรมที่ตอบโจทย์ทั้งความรู้ ทักษะ และคุณธรรม

๑.๓ แผนปฏิบัติการประจำปีเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรมที่ชัดเจน มีงบประมาณสนับสนุน และมีการกำกับติดตามผลรองรับการดำเนินงานตามองค์ประกอบของ ATSLM Model ได้จริงในระดับชั้นเรียนและโรงเรียน

๑.๔ โครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุขเป็นรากฐานในการออกแบบ กิจกรรมคุณธรรมใน ATSLM Model ให้สอดคล้องและส่งเสริมกัน

๒. กระบวนการ (Process) โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้

๒.๑ การวางแผน (Plan) เป็นการออกแบบนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาสถานศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนจากผลสรุปของการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคการพัฒนาโรงเรียนโดยการมีส่วนร่วมจากคณะครู คณะกรรมการสถานศึกษา กรรมการนักเรียน และผู้ปกครอง

๒.๒ การปฏิบัติตามแผน (Do) เป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจกับบุคลากรทุกฝ่าย เพื่อนำนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในโลกยุคใหม่โดยใช้นวัตกรรม ACTIVE SCIENCE AI ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model อย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง ดังนี้



๒.๓ การตรวจสอบ (Check)

เป็นการประเมินผลและตรวจสอบการพัฒนาสถานศึกษายุคใหม่จากการใช้นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model

๒.๔ การปรับปรุงแก้ไข

(Action) นำผลที่ได้จากการดำเนินงานจากการใช้นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้ดีขึ้นในครั้งต่อไป

ขั้นตอน/กระบวนการที่ดำเนินการ

๓. ผลผลิต (Output) คือ ผลที่เกิดจากกระบวนการโดยตรง ได้แก่

๓.๑ บุคลากรในสถานศึกษา ใช้นวัตกรรมและใช้เทคโนโลยีในการขับเคลื่อนการดำเนินงานได้อย่างมีคุณภาพ

๓.๒ เครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานศึกษาสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๓ สถานศึกษาการจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นสำคัญ

๓.๔ สถานศึกษาดำเนินการตามตัวชี้วัดผ่านการประเมินในโครงการสถานศึกษาสีขาวปลอดภัย เสพติด และอบายมุข ได้อย่างมีมาตรฐาน

๔. ผลลัพธ์ (Outcome) คือ ผลที่เกิดขึ้นต่อยอดจากผลผลิต หรือผลระยะยาวซึ่งเกิดเป็นผล

จุดหมายปลายทาง หรือผลต่อเนื่องจากผลกระทบ ได้แก่ ผู้เรียนเก่ง สุขภาพดี มีคุณภาพ ห่างไกลจากยาเสพติด

๔.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม

ผู้สอนจะใช้กระบวนการ PDCA ควบคู่กับ นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model l ซึ่งมีทั้งหมด ๕ กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ ทำการตั้งคำถาม สอบถามปัญหา (Ask) คือ นักเรียนสามารถตั้งคำถามเชิงวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น นักเรียนสังเกตเพื่อนวิ่งรอบสนามแล้วถามว่า “ทำไมหัวใจเต้นเร็วขึ้น?”/“ถ้าใช้สารเสพติดจะส่งผลต่อหัวใจอย่างไร?”



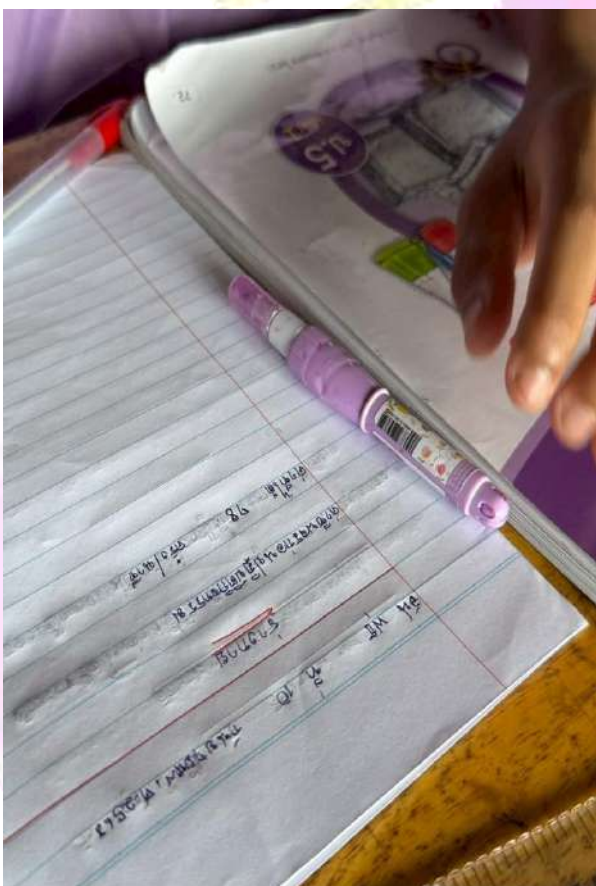
กิจกรรมที่ ๒ การลงมือวิเคราะห์และวางแผน (Think) คือ นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการทดลองและความสัมพันธ์ของตัวแปร มีการปฏิบัติจริง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและมีคุณค่า เช่น วิเคราะห์ตัวแปรที่มีผลต่อหัวใจ เช่น เวลาออกกำลังกาย ความเข้มข้นของกีฬา วางแผนทดลองวัดชีพจร



กิจกรรมที่ ๓ การค้นคว้า สืบค้น (Search) คือ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับคำถามและสมมติฐานเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและมีคุณค่า เช่น ค้นคว้าข้อมูลเรื่องการทำงานของหัวใจและผลกระทบของสารเสพติด ใช้กราฟและบทความวิทยาศาสตร์ประกอบ



กิจกรรมที่ ๔ การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายลงมือทำทดลองหรือกิจกรรม (Learn) คือ นักเรียนสามารถปฏิบัติและบันทึกผลได้อย่างถูกต้อง เช่น วัดชีพจรเพื่อนก่อน-หลังออกกำลังกาย ทดลองจำลองผลของสารเสพติดต่อพลังงาน/สมาธิ



กิจกรรมที่ ๕ สรุปและสะท้อนผลความสุขจากการเรียน (Make sense) คือ นักเรียนสามารถอธิบายผลลัพธ์, สะท้อนความเข้าใจ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ให้รางวัลทางใจ, การสะท้อนความสุขจากการกระทำดี, ส่งต่อความสุขให้ผู้อื่น เช่น นำผลการวัดชีพจรมาวิเคราะห์และสรุป จัดทำโปสเตอร์สรุป “หัวใจแข็งแรงด้วยกีฬา ปลอดภัยจากสารเสพติด” สะท้อนการเรียนรู้ว่า การออกกำลังกายและการหลีกเลี่ยงสารเสพติดส่งผลดีต่อร่างกายอย่างไร



๔.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

๔.๓.๑ ด้านผู้เรียน นักเรียนมีวินัยและพฤติกรรมเชิงบวกเพิ่มขึ้น เช่น ดูแลสุขภาพตนเอง มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโทษของยาเสพติดสูงขึ้น สามารถปฏิเสธสิ่งเสพติดได้ มีใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยเรียนรู้ ค้นคว้า และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง



สร้างเครือข่ายภายในห้องกับเพื่อน้องในโรงเรียน

๔.๓.๒ ด้านโรงเรียน บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณโรงเรียน มีนวัตกรรมต้นแบบในการเสริมสร้างวินัย สุขภาพ และการป้องกันยาเสพติด



สร้างเครือข่ายห้องเรียนกับชุมชน

๔.๓.๓ ด้านชุมชน เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน



สร้างเครือข่ายกับหน่วยงานราชการ

๕. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๕.๑ ผลการดำเนินการที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์

จุดประสงค์ที่	กิจกรรม/ วิธีการ ที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
๑) เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงโทษของยาเสพติดและเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพ	๑. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับโทษของยาเสพติด ผ่านเกมจำลองสถานการณ์ และการทดลองวิทยาศาสตร์ง่าย ๆ	๑. นักเรียนทั้ง ๖ คน (เด็กพิเศษ ๒ คน และเด็กปกติ ๔ คน) สามารถระบุโทษของยาเสพติดได้ถูกต้องร้อยละ ๑๐๐ ๒. นักเรียนแสดงความเข้าใจถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ
๒) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงวิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรม Active Science Ai	๑. นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม Active Science Ai เช่น การวัดชีพจรก่อน-หลังออกกำลังกาย การจำลองผลกระทบของสารเสพติดต่อร่างกาย	๑. นักเรียนสามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์ผล และสรุปผลได้ ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์ ๒. นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ แสดงทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้เหมาะสม
๓) เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต การตัดสินใจ การสื่อสาร และการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยง	๑. จัดกิจกรรมสถานการณ์จำลอง (Role-play) ให้ฝึกการปฏิเสธยาเสพติดและการตัดสินใจอย่างปลอดภัย	๑. นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและตัดสินใจเชิงบวกในสถานการณ์จำลองได้ ๒. นักเรียนทุกคน (๑๐๐%) แสดงพฤติกรรมและเจตคติที่ดีต่อการป้องกันยาเสพติด
๔) เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้หลายบริบททั้งในห้องเรียน โรงเรียน และชุมชน	๑. พัฒนาชุดกิจกรรม Active Science Ai ที่รวมวิทยาศาสตร์ กีฬา และการป้องกันยาเสพติด	๑. ครูสามารถนำไปใช้ซ้ำในห้องเรียนอื่น ๆ และปรับใช้กับกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชนได้ ๒. เอกสารคู่มือกิจกรรมและประเมินผลพร้อมใช้งาน ทำให้เกิด นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และขยายผลได้

๕.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

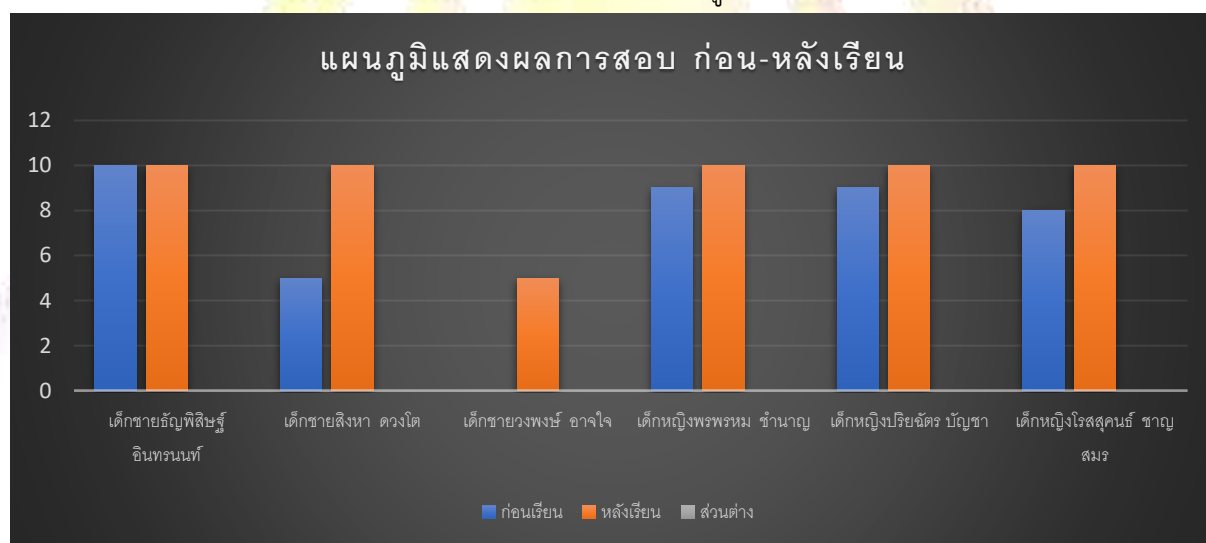
๕.๒.๑ เจริญปริมาณ

๑) นักเรียนกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกขั้นตอน ร้อยละ ๑๐๐



๗

๒) นักเรียนมีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ ๘๗.๕๐

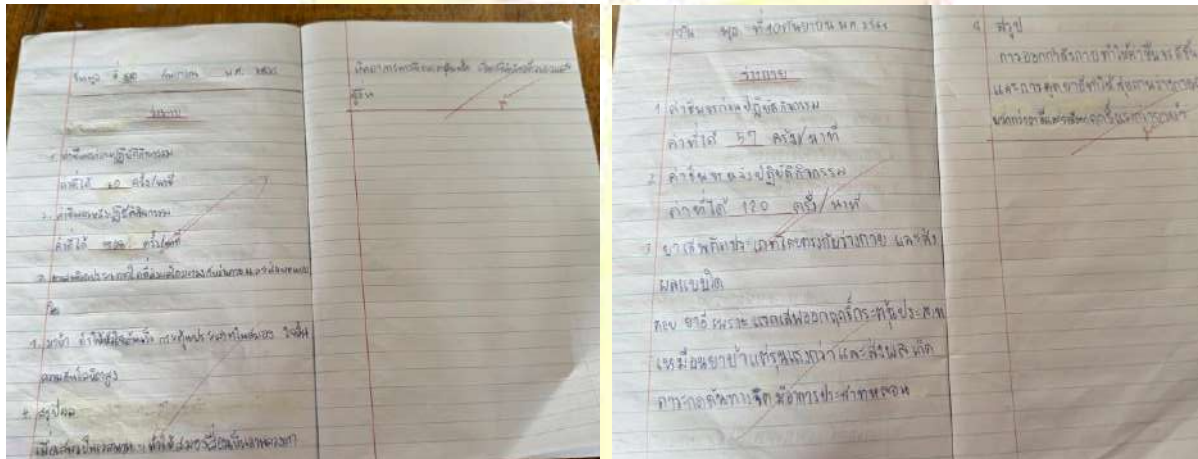


๓) นักเรียนสามารถสร้างผลงาน Active Science ด้านสุขภาพและการป้องกันยาเสพติด ร้อยละ ๑๐๐



๕.๒.๒ เชิงคุณภาพ

๔) นักเรียนมีวินัยในตนเอง สามารถควบคุมพฤติกรรม และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายได้



๕) นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติเชิงบวกต่อการป้องกันยาเสพติดและการดูแลสุขภาพ



๖) ครูสามารถใช้กระบวนการ ATSLM Model ร่วมกับ AI เพื่อจัดกิจกรรม Active Science ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



■ ๕.๒.๓ ประโยชน์ที่ได้

- ๑) ผู้เรียนพัฒนาวินัยในตนเอง ความรับผิดชอบ และความรู้ด้านสุขภาพและชีวิตปลอดภัยเสพติดและอบายมุข
- ๒) ได้แนวทางการจัดกิจกรรมแบบ Active Science ร่วมกับ AI และ ATSLM Model เพื่อพัฒนาผู้เรียน
- ๓) นักเรียนเป็นตัวอย่างของเยาวชนที่มีสุขภาพแข็งแรง ปลอดภัย และมีวินัย เชื่อมโยงสู่สังคมที่เข้มแข็ง

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

■ ๖.๑ การรับรู้และการมีส่วนร่วม

ผู้เรียนและคุณครูสร้างความตระหนัก ความเข้าใจให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีความ เข้าใจตรงกัน และเกิดความร่วมมือในการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน

■ ๖.๒ การบูรณาการยาเสพติด AI กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การนำนวัตกรรม Active Science ร่วมกับ AI มาใช้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก สนุกกับกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ เข้าใจผลกระทบของยาเสพติด และพัฒนาพฤติกรรมด้านวินัยเชิงบวกนอกจากนี้การใช้ ATSLM Model เป็นกระบวนการ จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

■ ๖.๓ นักเรียนทำได้ตามศักยภาพ

จากการที่ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นหาปัญหา สาเหตุ และวิธีแก้ไขปัญหา แล้วลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำงานเป็นทีมโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ร่วมคิด ร่วมทำ ฝึกทักษะ การ คิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี การประเมินผล การสรุปงาน การนำเสนองาน การ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

■ ๖.๔ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การจัดนิทรรศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ ร่วมกัน นำมาพัฒนาต่อยอดได้อย่างต่อเนื่อง การมีส่วนร่วม การสร้างเครือข่าย การได้รับการยกย่องชมเชย ทำให้เกิดความ ภาคภูมิใจ

■ ๖.๕) การพัฒนาครูและพัฒนานักเรียนแกนนำ

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมาย คือ ให้กลุ่มบุคคลทุกฝ่ายมี พฤติกรรมเชิงบวก เพิ่มขึ้นและมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลดลง การดำเนินการต้องการอย่างต่อเนื่อง จากรุ่นสู่รุ่น จึงจำเป็นต้อง มีการพัฒนาครูผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจ ปฏิบัติได้ และพัฒนานักเรียนแกนนำ เป็นทีมงานของ โรงเรียนที่ ช่วยให้การดำเนินงานพัฒนาสำเร็จตามเป้าประสงค์ของโรงเรียน

๗. ปัจจัยความสำเร็จ

■ ๗.๑ กำหนดกลยุทธ์ในการดำเนินงาน

โรงเรียนได้กำหนดกลยุทธ์ในการดำเนินงาน บรรจุไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี มีการแต่งตั้ง คณะกรรมการดำเนินงานมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างเป็นกระบวนการ

๗.๒ บทบาทผู้บริหาร

ผู้บริหารโรงเรียน ตระหนักและเห็นความสำคัญในการพัฒนาวิสัย เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาและปรับเปลี่ยน เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่งเสริมสนับสนุน สร้างขวัญและกำลังใจให้คำปรึกษากับคณะครูและนักเรียนในการ ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๗.๓ มีครูแกนนำและนักเรียนแกนนำ

ครูแกนนำและนักเรียนแกนนำที่เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ แล้วนำมาขยายผลให้กับเพื่อนในโรงเรียนเข้าใจ เป็นกลุ่มที่มีความสำคัญและเป็นทีม หลักในการปฏิบัติงานของโรงเรียนให้ขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย

๗.๔ การนิเทศจากหน่วยงาน

ผู้นิเทศจากสำนักงานเขตพื้นที่ได้มานิเทศติดตามแบบกัลยาณมิตร คอยให้คำปรึกษาข้อเสนอแนะชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์แก่โรงเรียนในการขับเคลื่อนการดำเนินงานโครงการพัฒนาวิสัยชัดเจนยิ่งขึ้น สร้างขวัญและกำลังใจให้กับโรงเรียน คณะครู ในการสร้างสรรค์พัฒนา กระบวนการกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาวิสัยแก่ นักเรียนให้สามารถบรรลุเป้าหมายของคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อันนำไปสู่การปฏิบัติจนเป็นวิถีอย่างยั่งยืน

๗.๕ ความร่วมมือของกลุ่มบุคคล

การพัฒนาวิสัยของนักเรียน ต้องเกี่ยวข้องกับกลุ่มบุคคลหลายฝ่ายทั้ง ในโรงเรียน ครอบครัว และชุมชน ที่ตระหนักและเห็นความสำคัญ จึงให้ความร่วมมือส่งเสริมสนับสนุนและเป็นแบบอย่างที่ดีให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการมีวินัยจึงนำไปสู่การปรับเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์มากขึ้น

๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๘.๑ การเผยแพร่ผลงาน

โรงเรียนการเผยแพร่รณรงค์ทั้งภายในโดยการจัดบูทไว้ให้คณะครู นักเรียน และผู้ที่เข้ามาศึกษาดูงานจากภายนอกได้ดูรูปแบบของนวัตกรรม ATSLM Model ส่วนภายนอกเผยแพร่รณรงค์ผ่านเพจ Facebook



การเผยแพร่รณรงค์ภายในโรงเรียน



การเผยแพร่นวัตกรรมภายนอกโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ โรงเรียนวัดสลัก

๘.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ผู้เรียน คุณครูและโรงเรียนได้รับการยอมรับจากการใช้นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model และมีรางวัลที่ได้รับ ต่อไปนี้

ด้านผู้เรียน



รองชนะเลิศการแข่งขันกีฬา ประเภท กรีฑา วิ่ง ๑๐๐ เมตร รายการ ประเพณีประเพณี ๒๕๖๘

ด้านผู้เรียน



ชนะเลิศการแข่งขันกีฬา ประเภท กรีฑา วิ่ง ๑๐๐ เมตร

ด้านผู้สอน



ได้รับรางวัล ป.ป.ส ผลงานดีเด่น ระดับเงิน

ด้านผู้สอน



ผู้ฝึกสอนผู้เรียนเข้าร่วมแข่งขัน ประถมตราดเกมส์ ๒๕๖๘

ด้านสถานศึกษา



ได้รับรางวัล ป.ป.ส ผลงานดีเด่น ระดับเงิน และ ระดับทอง

เงื่อนไขความสำเร็จ

การใช้นวัตกรรม Active Science Ai ชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI ผ่านกระบวนการ ATSLM Model หากโรงเรียนอื่น ๆ ต้องการจะนำไปประยุกต์ใช้หรือพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ข้อควรระวัง ในแต่โรงเรียนควรมีบุคลากรที่มีความสามารถแตกต่างกันไป ศักยภาพในการทำของแต่ละคนย่อมแตกต่าง บางโรงเรียนมีหลายคนที่มีความรู้สามารถนำเพื่อนครูได้ จึงทำให้การขับเคลื่อนด้วย ATSLM MODEL ในการพัฒนาชีวิตแข็งแรง ร่างกายปลอดภัย ด้วย AI นั้นเป็นไปได้ด้วยความมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล แต่หากโรงเรียนนั้นบุคลากรขาดศักยภาพในหลาย ๆ ด้าน จำเป็นที่ผู้บริหารต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์อย่างสูงในการขับเคลื่อนจึงจะประสบความสำเร็จ

(ลงชื่อ).....ผู้เสนอผลงาน

(นายรัฐพงศ์ ทวีฉลาด)

วันที่ ๑๐ กันยายน ๒๕๖๘

การรับรองของผู้บังคับบัญชา

.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....ผู้บังคับบัญชา

(นางสาวจันทร์จิรา จิตนาวสาร)

วันที่ ๑๐ กันยายน ๒๕๖๘

ภาคผนวก

ก. แผนการจัดการสอน

ข. เครื่องมือที่ใช้วัดผลประเมินผล

ค. ผลงานที่เกิดขึ้น



ก. แผนการจัดการสอน



ข. เครื่องมือที่ใช้วัดผลประเมินผล



ค. ผลงานที่เกิดขึ้น



