

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ **BEST PRACTISE**

การพัฒนาทักษะการปฏิบัติทำรำวิชานาฏศิลป์
โดยใช้นวัตกรรมวงล้อนาฏยศัพท์ภาษาท่าพาสนุก ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเขื่อนภูมิพล



นางสาวรัชดากร อินจันทร์

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมวงล้อนาฏยศัพท์ภาษาท่าพาสนุก” เป็นนวัตกรรมที่คิดค้นและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร เนื่องจากบริบทธรรมชาติวิชาที่เป็นวิชาปฏิบัติที่นักเรียนชอบบ้างและมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชานาฏศิลป์บ้างเพราะฝึกลำบาก ดังนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงใช้วิธีการประยุกต์สื่อการสอนมาประกอบการสอน โดยการพัฒนาสื่อและเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์ ตลอดจนนักเรียนสามารถฝึกฝนได้เต็มพื้นที่นอกเหนือจากที่เรียนในเวลาเรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะได้ตลอดเวลา ซึ่งทำให้งานนี้น่าสนใจมากยิ่งขึ้นและได้นำเสนอเป็น Best Practice ซึ่งได้ผ่านการดำเนินงานตามลำดับ ขั้นตอนจนประสบความสำเร็จและสามารถเผยแพร่ต่อผู้เกี่ยวข้องได้

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครูนักเรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้ความร่วมมือ ในการขับเคลื่อน นวัตกรรมจนประสบความสำเร็จ ที่ทำให้ Best Practice ให้ประสบความสำเร็จ

นางสาวรัชดากร อินจันทร์

ผู้นำเสนอผลงาน

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. ชื่อผลงาน	1
2. ชื่อผู้เสนอผลงาน	1
3. ความสำคัญ/ความเป็นมา	1
4. วัตถุประสงค์	2
5. ขอบเขตของการดำเนินงาน/เป้าหมาย	2
6. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	2
7. รายละเอียดของผลงาน/นวัตกรรม	4
8. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์	7
9. ปัจจัยความสำเร็จ	9
10. บทเรียนที่ได้รับ	9
11. การเผยแพร่/รางวัลที่ได้รับ	10
12. บรรณานุกรม	10
13. ข้อมูลเจ้าของผลงาน	10
13. ภาคผนวก	11

แบบรายงานวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) การจัดการเรียนรู้ Active Learning
เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ชื่อผลงาน การพัฒนาสื่อนวัตกรรมวงล้อนาฏยศัพท์ภาษาท่าพาสุนก

ชื่อ – สกุล นางสาวรัชดากร อินจันทร์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ดาก เขต 1

โทรศัพท์มือถือ 088-4182126 E-mail : nimmashi27@hotmail.com

ID Line : nimsy_injan

จุดเน้นของสื่อ

- ☐ ด้านการบริหารจัดการ
- ☒ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

1.ความสำคัญ/ความเป็นมา

Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้น แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

กิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ ที่โดนกระแสนิยมและการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ส่งผลให้มีความสำคัญและเนื้อหาของรายวิชาถูกลดบทบาทลงไป ผู้เสนอผลงานจึงมีแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรม พัฒนาสื่อและการจัดการเรียนรู้ Active Learning เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์ จึงใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกหรือ Active Learning เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาและเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว เพราะรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการ จัดการเรียนรู้ที่มีแนวทางที่สามารถตอบโจทย์ของการจัดการศึกษาเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในการก้าว เข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดีดังนั้นจึงขอนำเสนอประเด็นที่น่าสนใจของแนวทางการจัดการ เรียนรู้แบบ Active Learning ในประเด็นต่างๆเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการนำไปปฏิบัติให้เกิดผลอย่าง มีประสิทธิภาพได้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจได้ชัดเจน
3. เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทย
4. เพื่ออนุรักษ์ ส่งเสริมและสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทย/วัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่สู่เยาวชนรุ่นหลังได้

3. ขอบเขตของการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเชื่อนภูมิพล

เชิงคุณภาพ

1. ครูออกแบบและพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจได้ชัดเจน
3. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทย
4. ส่งเสริมอนุรักษ์ ส่งเสริมและสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทย/วัฒนธรรมท้องถิ่น สามารถนำความรู้ที่ได้รับ ไปเผยแพร่สู่เยาวชนรุ่นหลังได้

3.2 ขอบเขตของระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

4.1 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเชื่อนภูมิพล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 16 คน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างผลงานนวัตกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างผลงานนวัตกรรมครั้งนี้ประกอบด้วย

1. วงล้อนาฏยศัพท์ภาษาท่าพาสุนุก
2. สื่อวีดีโอ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า
3. ใบงาน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า
4. เกมประกอบการศึกษา เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า
5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและผู้บริหารในการใช้นวัตกรรม

4.3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างผลงานนวัตกรรม

แนวคิดและกระบวนการออกแบบนวัตกรรมการศึกษา คือ



1. การวิเคราะห์

- ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชน รวมทั้งบริบทของครูและโรงเรียน

- ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเขื่อนภูมิพล กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในด้านสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้

- ผู้เรียนไม่ค่อยสนใจเรียนเพราะไม่มีสิ่งเร้าหรือสิ่งดึงดูดกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นรูปแบบจำเจ ไม่ทันสมัย

2. การออกแบบ

- นำการวิเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ได้จริง

3. การพัฒนา

- พัฒนานวัตกรรมในรูปแบบสื่อทำมือ บัตรภาพและเกมประกอบการเรียนการสอน เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนและเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์

4. การนำไปใช้

- นำผลงานนวัตกรรมเผยแพร่ผ่านสื่อ Google Sites , Facebook ,Youtube

5. การทดลองใช้จริง

- ทดลองใช้กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเขื่อนภูมิพล จำนวน 16 คน

4.4 รูปแบบการจัดการเรียนแบบ Active Learning

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับการแสดงนาฏศิลป์และครูชูปัฏธภาพทำให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามและให้นักเรียนทำใบงานก่อนเรียน

ขั้นสอน

- ครูเปิดวีดิโอการสอนเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาทำให้นักเรียนชม ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- ครูใช้เกมประกอบการศึกษาโดยให้นักเรียนออกมาปฏิบัติท่ารำจากวงล้อนาฏยศัพท์พาสุนัข
- ครูให้นักเรียนทำใบงานหลังเรียน

ขั้นสรุป

- ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้โดยการเล่นเกมบิงโกเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าและร่วมกันสรุปบทเรียน

4.5 การประเมินผล

- การนำผลการประเมินมาพัฒนาแผน อาจประกอบด้วยการนำผลการ ประเมินมาวิเคราะห์ว่ามีโครงสร้าง หรือขั้นตอนการปฏิบัติงานใดที่ควรปรับปรุงหรือพัฒนาสิ่งที่ติดอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไป
- นำข้อเสนอแนะไปใช้และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาสร้างการจัดการเรียนการสอน
- ปรับปรุงพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำข้อเสนอแนะและข้อควรปรับปรุง

5.รายละเอียดของผลงาน/นวัตกรรม

5.1 รูปแบบและลักษณะเด่นของนวัตกรรม

- เป็นสื่ออนวัตกรรม ในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความรู้ ความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์
- เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตัวชี้วัด ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียน ที่นำไปสู่การปฏิบัติโดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดทักษะชีวิตและอาชีพ
- เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนจากกิจกรรมง่ายๆ และเหมาะสมกับเนื้อหาและเหมาะสมตามวัยของนักเรียน

5.2 ตัวอย่างสื่อนวัตกรรมมีดังนี้

บัตรภาพทำรำนางยุคศัพท์และภาษาท่า

ให้นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเกี่ยวกับนาฏศิลป์



สื่อวีดิโอการสอน เรื่อง นาฏยศัพท์

ใช้สำหรับชั้นสอนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และเกิดทักษะปฏิบัติได้



สื่อใบงาน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

ใช้สำหรับขั้นสรุปบทเรียน เพื่อ ทดสอบความรู้หลังเรียน



สื่อเกมการศึกษา เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

ใช้สำหรับขั้นทบทวนบทเรียนระหว่างครูและนักเรียน



6. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์

6.1 ผลการดำเนินงาน

จากการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม/สื่อและการจัดการเรียนรู้ Active Learning เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์ ได้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและเผยแพร่เป็นความรู้ลงในช่องทางออนไลน์ ที่ผ่านมาส่งผลดีต่อคุณภาพสถานศึกษาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- นักเรียนมีความสนใจตั้งใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนรู้
- นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนและกล้าแสดงออก
- นักเรียนมีความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ไทยส่งผลให้ผลงานการแสดงของ นักเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โรงเรียนเชื่อนภูมิพลเป็นที่รู้จัก ได้รับการยอมรับจากชุมชนและบุคคลทั่วไป

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

- ครูผู้สอนสามารถพัฒนารูปแบบนวัตกรรมตามความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
- สามารถบอกหรือสรุปประเด็นความรู้จากนวัตกรรม ปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
- ปฏิบัติตนเป็นผู้นำในการอนุรักษ์สืบสานนาฏศิลป์ไทยสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดผลกับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ นำผลงาน ของนักเรียนบูรณาการกับกิจกรรมวันสำคัญต่างๆทั้งภายใน สถานศึกษาและ ภายนอกสถานศึกษา จนทำให้ผลงานการจัดกิจกรรมดังกล่าวทำให้ครูเป็นที่ยอมรับจากชุมชน และหน่วยงานอื่นได้เป็นอย่างดี

ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

- ทำให้โรงเรียนเป็นที่ยอมรับและศรัทธาต่อผู้ปกครองและชุมชน
- โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านวิชาชีพให้กับชุมชนมากขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

- ชุมชนมีความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน
- ชุมชนมีความภาคภูมิใจศรัทธาต่อโรงเรียนและช่วยกันพัฒนา โรงเรียนเพิ่มขึ้น
- มีความภาคภูมิใจในตัวบุตรหลาน ในผลสำเร็จทางการแสดงนาฏศิลป์ ที่มีโอกาสนำเสนอ

ผลงานการแสดงการสื่อสารต่าง ๆ นำชื่อเสียงมายังชุมชน

6.2 ผลสัมฤทธิ์

ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเชื่อนภูมิพลสูงขึ้น

แบบบันทึกผลการทดสอบเรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	เด็กชายธนบูรณ์ บุญโยธา	12	19
2	เด็กชายภาณุวัฒน์ จันเฝือก	11	20
3	เด็กชายณัฐวัฒน์ เคล้าเคลือ	13	19
4	เด็กชายชินบุตร พวงทวม	9	18
5	เด็กชายคณพศ มาลา	10	17
6	เด็กชายปราบดา ศรีประทุม	11	16
7	เด็กชายชัยวัฒน์ หลวงไชยา	10	16
8	เด็กชายศตคุณ ตุ่นแก้ว	12	18
9	เด็กชายธนดล แจ่งคำ	10	18
10	เด็กหญิงกัญญาวีร์ สันสุวรรณ	12	18
11	เด็กหญิงณัททัย อิมแสง	11	19
12	เด็กหญิงจิณณ์นารา มั่นคำ	10	17
13	เด็กหญิงอนัญญา สุโพธิ์	10	18
14	เด็กหญิงอริสรา สระทองพิมพ์	12	18
15	เด็กหญิงกัญญาภัทร พาลี	11	19
16	เด็กหญิงธัญญารัตน์ ภูคำใบ	10	17

7.ปัจจัยความสำเร็จ

7.1 ผู้บริหารให้การสนับสนุนและส่งเสริมให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตามศักยภาพของผู้เรียนส่งเสริมสนับสนุนให้ ครู ผู้จัดทำสื่อ / นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และมีการนิเทศติดตามการจัดการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ

7.2 ครูทุกคนให้การสนับสนุน อำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรมและเป็นที่ปรึกษาคอยให้กำลังใจและให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรม

7.3 นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความสนใจและมีความสุขระหว่างดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

7.4 ผู้ปกครอง ชุมชน ชื่นชมยินดีและพึงพอใจพร้อมให้การสนับสนุนกิจกรรมเป็นอย่างดี

8. บทเรียนที่ได้รับ

8.1 ในการนำเสนอไปใช้นั้น ครูต้องจัดการเรียนรู้แบบให้นักเรียนปฏิบัติจริงโดยวิธีการที่หลากหลาย เน้น วิธีสอนแบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดทำสื่อที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนและส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวา

8.2 การเผยแพร่สื่อลงในออนไลน์เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาจากในห้องเรียน

9. การเผยแพร่/รางวัลที่ได้รับ

9.1 การเผยแพร่

- ได้นำสื่อนวัตกรรมไปเผยแพร่ผลงานทางสื่อออนไลน์ Google sites, Youtube, Facebook



9.2 การได้รับการยอมรับ

รางวัลที่ได้รับ

- ได้รับรางวัลการแข่งขันศิลปหัตถกรรม รายการนาฏศิลป์ไทยอนุรักษ์ รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 70
- ได้รับรางวัลการแข่งขันศิลปหัตถกรรม รายการวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 71
- ได้รับรางวัลการแข่งขันศิลปหัตถกรรม รายการวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 71

10. ข้อเสนอแนะ

1. นำสื่อวงล้อนาฏยศัพท์และภาษาท่ารำพาสนุกไปปรับใช้หรือบูรณาการกับเนื้อหาอื่นๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ
2. ปรับรูปแบบสื่อนวัตกรรมให้มีรายละเอียด ที่ก่อให้เกิดความเชื่อมโยงกับความรู้เรื่องต่อไปเพิ่มขึ้น

ลงชื่อ _____ ผู้เสนอผลงาน
(นางสาวรัชดากร อินจันทร์)
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน

ลงชื่อ _____ ผู้รับรอง
(นางสาวทัญชี่ สอนทอง)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน





ภาพนวัตกรรมสื่อที่ใช้ในการสอน



ภาพการเผยแพร่สื่อนวัตกรรม





ภาพผลงานนักเรียน



ภาพกิจกรรมการแสดงนาฏศิลป์







โรงเรียนเขื่อนภูมิพล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ