



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน
เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)
รุ่นที่ 2 ปี 2563



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน
เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ISBN

978-616-93601-5-5

จำนวนพิมพ์

100 เล่ม

จัดทำโดย

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

71/11 ถนนเวียงพิงค์ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100
โทรศัพท์ • 053 277 288

ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
สำนักพัฒนาคุณภาพครู นักศึกษาครู และสถานศึกษา

ออกแบบและจัดพิมพ์

บริษัท ซีโน พับลิชชิ่ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง จำกัด

โทรศัพท์ • 0 2511 5715

อีเมล • admin@zenopublishing.co.th

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

โรงเรียนพัฒนาตนเอง โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563.-- เชียงใหม่ : มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม, 2564.

102 หน้า.

1. โรงเรียน -- การบริหาร. I. ชื่อเรื่อง.

371.2

ISBN 978-616-93601-5-5

คำนิยม

ผมชื่นชมมาก ที่ทีมงานของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม มีการทำงานเป็นโค้ช (พี่เลี้ยง) ของเครือข่ายโรงเรียนพัฒนาตนเอง แบบมีการสรุปทเรียนประจำปีออกเผยแพร่ โดยได้สรุปผลงานในรอบแรก (ปีการศึกษา 2562 ต่อ 2563) ไว้ในหนังสือ บทสรุปโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP ฉบับ Starfish รวมทั้งได้ตีพิมพ์เผยแพร่หนังสือ School Transformation องค์ประกอบ 9 ด้าน แห่งการพัฒนาและการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ โดยผมได้เขียนคำนิยมให้หนังสือเล่มหลัง ท่านที่สนใจ อ่านได้ที่ <https://www.gotoknow.org/posts/681150>

ในรอบที่ 2 นี้ เราได้เห็นวิธีทำงานที่ชัดเจนขึ้น เชื่อมโยงเครื่องมือของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม กับเครื่องมือ 5 ชิ้นของโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง ได้อย่างเป็นเนื้อเดียวกัน

จุดแข็งของทีมพี่เลี้ยงมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ คือ มั่นคงในหลักการ ผสานกับยืดหยุ่นในการโค้ชให้โรงเรียนดำเนินการตามบริบทของแต่ละโรงเรียน เน้นให้ทีมงานของแต่ละโรงเรียนเป็นตัวของตัวเองในการเรียนรู้และปรับตัวจากการดำเนินการ เพื่อสร้างวัฒนธรรมโรงเรียนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีทีมพี่เลี้ยงร่วมเรียนรู้และให้คำแนะนำป้อนกลับ (Feedback)

จุดแข็งของหลักการที่ทีมพี่เลี้ยงของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ ใช้ คือมีรูปแบบ (Platform) ที่ชัดเจน ใช้งานง่าย และผ่านการทดลองใช้และปรับจนได้ผลในระดับหนึ่งแล้วที่โรงเรียนบ้านปลาตาว ให้โรงเรียนในเครือข่ายนำไปปรับใช้อันได้แก่ องค์ประกอบ 9 ด้าน กับเครื่องมือสำคัญ 2 ชิ้น สำหรับกิจกรรมเรียนรู้ของนักเรียน

องค์ประกอบ 9 ด้าน ได้แก่ (1) ผู้นำ (2) เป้าหมาย (3) ชุมชน (4) บรรยากาศการเรียนรู้ (5) เทคโนโลยี (6) หลักสูตรและการประเมิน (7) รูปแบบและการปฏิบัติการสอน (8) การพัฒนาวิชาชีพครู (9) การเรียนรู้ของผู้เรียน

เครื่องมือสำคัญ 2 ชิ้น สำหรับหนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนคือ (1) กระบวนการ STEAM Design Process (2) พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace)

โดยรวมแล้วสิ่งที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นในโรงเรียนในเครือข่ายคือ ทีมงานของโรงเรียนพร้อมใจกันเอาใจใส่การเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีการกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน และร่วมกันกำหนดยุทธวิธีหรือวิธีดำเนินการสู่เป้าหมายนั้น รวมทั้งมีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นระยะ ๆ เพื่อนำผลมาปรับปรุงยุทธวิธี โดยที่พ่อแม่และผู้นำชุมชนเข้าร่วมรับรู้ร่วมคิดและร่วมสนับสนุนด้วย

เป้าหมายหลัก ๆ คือการเปลี่ยนแปลงระดับรากฐานของโรงเรียน (School Transformation) จากยกความรับผิดชอบโรงเรียนไปไว้ที่ส่วนกลาง เปลี่ยนจุดรับผิดชอบมาไว้ที่โรงเรียนและชุมชน โดยพ่อแม่ร่วมรับผิดชอบด้วย ท่านผู้อ่านจะเห็นสัญญาณการเปลี่ยนแปลงจากสาระในหนังสือเล่มนี้ คือจะเห็นความริเริ่มสร้างสรรค์ และเรียนรู้ปรับตัวในระดับโรงเรียน เห็นจิตวิญญาณและพฤติกรรมการเป็นผู้ริเริ่มดำเนินการ (Agency) ในระดับโรงเรียน ที่เป็นเป้าหมายระดับลึกของโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง

ประเทศที่ใส่ใจพัฒนาคุณภาพของพลเมือง รวมทั้งองค์การระหว่างประเทศ เช่น OECD กำลังเอาใจใส่ทั่วโลก สำคัญยิ่งต่อคุณภาพของระบบการศึกษา ที่เรียกว่า ความเป็นผู้ริเริ่มดำเนินการของครู (Teacher Agency) มีหนังสือติดอันดับขายดีชื่อ Teacher Agency: An Ecological Approach (2015) ที่ให้ข้อเสนอแนะวิธี Transform ระบบการศึกษา จากเน้นควบคุมสั่งการจากส่วนกลาง ซึ่งมีส่วนทำให้ระบบนิเวศการศึกษาปิดกั้นความริเริ่มสร้างสรรค์ของครู และบุคลากรการศึกษาระดับปฏิบัติไปสู่ระบบนิเวศใหม่ ที่เอื้อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับสูงของศิษย์ และเพื่อวิวัฒน์ระบบการศึกษาของประเทศอย่างต่อเนื่อง

โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง มุ่งหวังให้ผู้เกี่ยวข้องร่วมกันสร้างระบบนิเวศดังกล่าวให้แก่วงการการศึกษาไทย และเรื่องราวในหนังสือเล่มนี้คือบันทึกภาคปฏิบัติสู่การสร้างวัฒนธรรมครูเป็นผู้ริเริ่มดำเนินการ (Teacher Agency) ร่วมกับผู้เกี่ยวข้องหลากหลายฝ่าย รวมทั้งผู้บริหารในส่วนกลางของระบบการศึกษา

ผมขอขอบคุณทีมงานของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม นำโดยท่านประธานมูลนิธิ คือ ดร.นรรพพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร ที่ร่วมกันจัดทำหนังสือเล่มนี้ออกเผยแพร่ เป็นตัวอย่างการขับเคลื่อนระบบนิเวศการศึกษาสู่การสร้างวัฒนธรรมครูเป็นผู้ริเริ่มดำเนินการ ที่จะนำไปสู่ Education Systems Transformation เพื่ออนาคตของประเทศไทย

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ วิจารณ์ พานิช

ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทาง โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง
สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

16 สิงหาคม 2564

คำนิยาม

หนังสือ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง รุ่นที่ 2 ปี 2563” โดย มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม เป็นสิ่งหนึ่งที่จะบอกกล่าวถึงความสำเร็จอีกขั้นหนึ่งในการทำงานเพื่อมุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษาของประเทศไทย โดยเฉพาะคุณภาพ ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ในระดับปฏิบัติผ่านพี่เลี้ยงอย่างมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ภาคเอกชนที่นำนวัตกรรมมาช่วยสนับสนุนการพัฒนาโรงเรียนจนเกิดการเปลี่ยนแปลงในช่วงระยะเวลา 2-3 ปีอย่างมีวิวัฒนาการ พิสูจน์ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงด้วยกระบวนการที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนอย่างมีคุณภาพได้ทั้งระบบ หรือ School Transformation ตั้งแต่ผู้บริหาร ครู และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดภายใต้แนวคิดให้ “โรงเรียนพัฒนาตนเองได้และเป็นวงจรของการพัฒนาต่อไปได้ไม่สิ้นสุด” แต่ทว่าการเปลี่ยนแปลงที่มุ่งหวังให้ได้เช่นนี้จำเป็นต้องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงระบบด้วย จึงไม่ใช่เรื่องง่ายและจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาเพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าทำได้จริง

ในปี 2563 เป็นปีที่ 2 ของโรงเรียนพัฒนาตนเอง ทำให้เห็นว่ามูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมสามารถชวนโรงเรียนร่วมเครือข่ายในปีที่ 1 จำนวน 58 แห่ง พิสูจน์ให้เห็นผลที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนเป็นเชิงประจักษ์ และนำมาต่อยอดการพัฒนากับโรงเรียนร่วมเครือข่ายรุ่นที่ 2 อีก 33 แห่ง โดยยังพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่ครูสามารถนำ STEAM Design Process ไปประยุกต์กับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน และเป็นแกนนำในการประเมินที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กับการวัดผลสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่มีคุณค่าจากหนังสือ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” รุ่นที่ 2 ปี 2563 เล่มนี้อีกประการหนึ่งคือ การสะท้อนประสบการณ์โดยตรงจากภาคปฏิบัติของผู้บริหารโรงเรียน ครูผู้สอน และนักเรียน ซึ่งผู้ที่มีส่วนในกระบวนการพัฒนา ทำให้เห็นการนำมามาตรการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบผนวกกับการบูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการ เน้นการพัฒนาครูและโรงเรียนจนเกิดเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งผลให้ครูสร้างอุปนิสัยของการเรียนรู้อย่างรอบด้านให้แก่ผู้เรียนจนเกิดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Core Learning Outcomes) จาก 5 มาตรการสำคัญ ซึ่งถือว่าเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้

ช่วงเวลาในปี 2564-2565 จะเป็นช่วงที่มีความสำคัญอย่างมากต่อโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองที่ กสศ. ให้การสนับสนุนทั้ง 11 สถาบันเครือข่ายและโรงเรียนนักร้องกว่า 700 แห่ง เพราะจะเป็นการพิสูจน์ให้เห็นว่านวัตกรรมที่เหมาะสมและภาคปฏิบัติในระดับพื้นที่ที่สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับนโยบายของประเทศจากโครงการนี้อาจส่งผลกระทบต่อการลงทุนด้านการศึกษาของประเทศที่เหมาะสมและควรจะเป็น เพื่อให้เกิดทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างแท้จริง

ในช่วงท้ายนี้ ผมขอขอบคุณมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมที่ถ่ายทอดบทเรียนจากภาคปฏิบัติและแสดงให้เห็นหลักฐานเชิงประจักษ์จากผลสำเร็จที่เกิดขึ้นในปีที่ 2 จาก 33 โรงเรียน ได้อีกครั้ง และผมขอย้ำความเชื่อที่เคยเขียนไว้ในหนังสือโรงเรียนพัฒนาคุณภาพตนเองเล่มที่แล้วว่า “การพัฒนาคุณภาพโรงเรียนจะสำเร็จได้ต้องอาศัยพลังของทุกคนในโรงเรียนฉันใด การพัฒนาประเทศก็ย่อมสำเร็จได้ด้วยพลังของคนไทยทุกคนเช่นกัน” เพราะทุกโครงการที่ กสศ. สนับสนุนในบทบาทของ Catalyst ย่อมมีวันสิ้นสุดลง แต่การพิสูจน์ผลสำเร็จของการทำงานที่แท้จริง คือ พลังการขับเคลื่อนเพื่อลดความเหลื่อมล้ำ สร้างโอกาสทางการศึกษา และพัฒนาคุณภาพคนไทยยังดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง

ดร.อุดม วงษ์สิงห์

ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาคุณภาพครู นักศึกษาครู และสถานศึกษา
สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

29 สิงหาคม 2564



โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) ดำเนินมา เป็นปีที่ 2 โดยรุ่นที่ 2 ในปี 2563 นี้ เป็นรุ่นที่มีความท้าทายด้วยสถานการณ์โควิด ทั้งนี้การขับเคลื่อน โครงการในโรงเรียนทั้ง 33 โรงเรียนเป็นไปด้วยความเข้มแข็ง และเกิดการพัฒนาทางบวกในระยะเวลาสั้น รูปแบบในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ใช้ School Transformation Model ซึ่งครอบคลุม 9 องค์ประกอบ ของโรงเรียน ได้แก่ (1) ผู้นำ (2) เป้าหมาย (3) ชุมชน (4) บรรยากาศการเรียนรู้ (5) เทคโนโลยี (6) หลักสูตร และการประเมิน (7) รูปแบบและการปฏิบัติการสอน (8) การพัฒนาวิชาชีพ (9) การเรียนรู้ของผู้เรียน โดย บูรณาการเข้ากับรอบการพัฒนาโรงเรียนของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) คือ Goal การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน Info ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน PLC กระบวนการชุมชน การเรียนรู้วิชาชีพ Network เครือข่ายการทำงาน และ Classroom การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับ ชั้นเรียน

หนังสือเล่มนี้ได้นำเสนอแนวทางในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ในเรื่องทักษะสำคัญของผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 ครูในศตวรรษที่ 21 ห้องเรียนคุณภาพสูง และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ รวมถึงเรื่องราว ประสบการณ์ตรงจากโรงเรียนโดยผู้อำนวยการ คุณครู และนักเรียน ทำให้เราเห็นว่า การพัฒนาโรงเรียน ที่เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาจุดแข็งของแต่ละโรงเรียนอย่างมีส่วนร่วม และการเรียนรู้จากโรงเรียนในโครงการ รุ่นที่ 1 ที่สามารถเป็นต้นแบบให้กับโรงเรียนในรุ่นที่ 2 ได้ โรงเรียนยังขับเคลื่อนด้วยพลังจากภายใน มีความ เป็นเจ้าของการเปลี่ยนแปลงโดยมีทีมโค้ชภายนอก และเครือข่ายต้นสังกัด ในการหนุนเสริมทำให้เกิดการพัฒนา โรงเรียนแม้อยู่ในภาวะที่จำกัดได้

ขอขอบพระคุณ กรรมการกำกับทิศทางฯ คณะทำงานโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับ คุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) ทุกหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนโครงการ และที่สำคัญ ผู้อำนวยการ คุณครู ที่เป็นพลังสำคัญในการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนครั้งนี้ค่ะ

ดร.นรรธพร จันท์เฉลี่ย เสริบุตร
ประธานมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

สารบัญ

การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ

9

- 💡 การกิจร่วมพัฒนา กสศ. & สตาร์พีช 9
- 💡 ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 13
- 💡 ครูในศตวรรษที่ 21 16
- 💡 ห้องเรียนคุณภาพสูง (High Functioning Classroom) 19
 - STEAM Design Process 19
 - Makerspace 21
- 💡 การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment) 22
 - การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) 22
 - ลักษณะสำคัญของการวัดและการประเมินผลตามสภาพจริง 22
 - วิธีการประเมินผลตามสภาพจริง 23

โรงเรียนพัฒนาตนเอง

24

- 💡 1 Goal การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน 25
- 💡 2 Info ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน 42
- 💡 3 PLC กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ 50
- 💡 4 Network เครือข่ายการทำงาน 64
- 💡 5 Classroom การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน 68

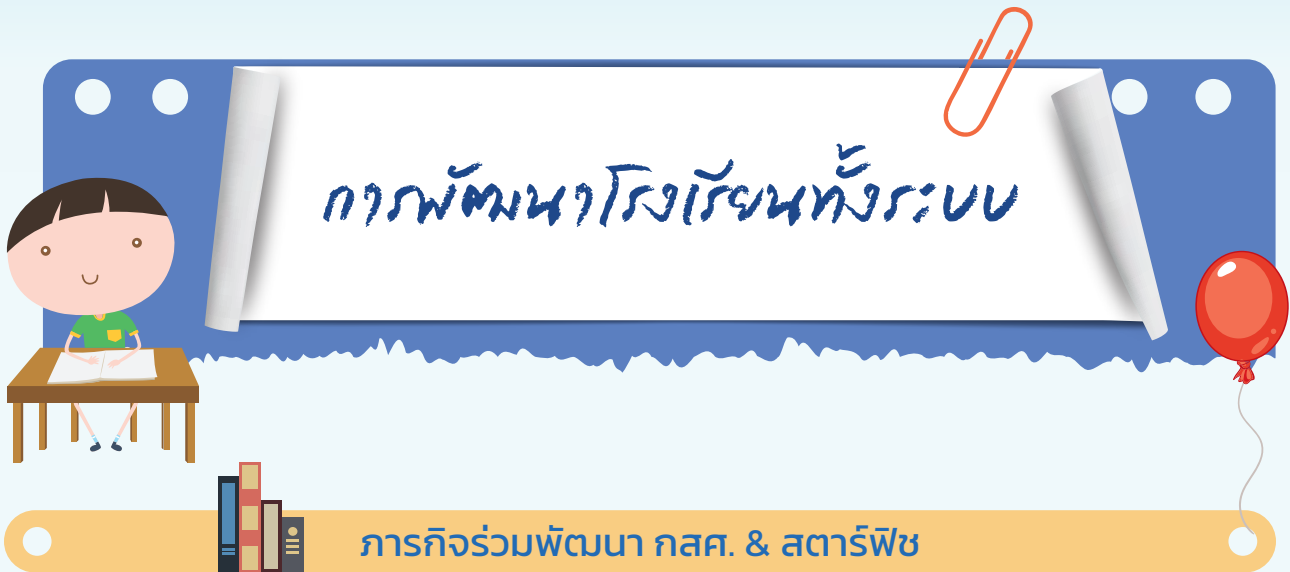
เสียงจากเด็ก ๆ

81

ตัวอย่างโรงเรียนพัฒนาตัวเอง

93





การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ

ภารกิจร่วมพัฒนา กสศ. & สตาร์พีช

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงจะต้องอาศัยกระบวนการสำคัญนั่นคือ การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole - School Approach) และปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด 2 ด้านคือ พลังร่วมของผู้บริหาร ครู นักเรียน และบุคลากรทุกคนในโรงเรียน และการเรียนการสอนที่มุ่งเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดและกระบวนการทำงานในโรงเรียน

การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีศักยภาพและเกิดทักษะสากลซึ่งจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ในฐานะพลเมืองโลกจึงเป็นเป้าหมายท้าทายที่สำคัญ ที่จำเป็นต้องมีการพัฒนาศักยภาพและบทบาทของครูในการสอนและพัฒนาผู้เรียน โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบสำคัญ 2 ด้าน เพื่อสนับสนุนให้โรงเรียนเกิดการพัฒนาคุณภาพตนเองได้อย่างต่อเนื่อง อันจะส่งผลสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสัมฤทธิ์ผลสูงตามเป้าหมาย ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการโรงเรียน และด้านการจัดการเรียนการสอน

[อ้างอิงจาก “โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ปี 2563” ของ สำนักพัฒนาคุณภาพครู นักศึกษาครู และสถานศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)]



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมในฐานะเครือข่ายร่วมพัฒนาได้ดำเนินการสอดคล้องกับแนวทางของ กสศ. กล่าวคือ เป็นโค้ชภายนอกทำหน้าที่ที่เปลี่ยนแปลงในการสนับสนุนและแนะนำโรงเรียนเครือข่ายที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ในการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น การดูแลผู้เรียนอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม การพัฒนาครูให้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน การมีส่วนร่วมสร้างศรัทธาต่อชุมชน ทั้งนี้ด้านการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน มูลนิธิฯ ได้แนะนำและสนับสนุนเครื่องมือเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมุ่งผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน (Core Learning Outcomes) ตามที่ กสศ. กำหนดไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. ทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต
2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ มีวินัย ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมในฐานะภาคีเครือข่ายมีบทบาทในการดำเนินการ ดังนี้

1. สร้างระบบช่วยเหลือ ให้ความรู้ อบรม ออกแบบหลักสูตร 7 Modules 9 Elements รวบรวมตัวอย่าง กรณีศึกษา ให้คำปรึกษา และแนะนำการพัฒนาโรงเรียนผ่านผู้มีประสบการณ์ โดยใช้ StarfishLabz แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาวิชาชีพครู เป็นเครื่องมือในการพัฒนาครูในโครงการ
2. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ เชื่อมการเรียนรู้จากองค์กรภายนอก สถาบันการศึกษา โรงเรียนที่มีความถนัด ผ่าน PLC Happy Hour Live, Facebook, PLC ระดับเขตพื้นที่ และช่องทางอื่น ๆ
3. สนับสนุนการทำงาน ประสานงานกับองค์กรภายนอกเพื่อการทำงานอย่างต่อเนื่อง เชื่อมการทำงานภายในโรงเรียน แนะนำสารสนเทศเพื่อใช้ในการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ การประเมินผู้เรียนให้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ





มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ส่งทีมโค้ชเข้าไปช่วยเสริมพลังโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดกลาง ตั้งอยู่ในพื้นที่ 4 จังหวัด ประกอบด้วย เชียงใหม่ ลำพูน นครปฐม และพระนครศรีอยุธยา จำนวน 33 โรงเรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเอง ทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง ตามองค์ประกอบ 5 ด้านของ กสศ. โดยพิจารณาจากบริบทและความต้องการของโรงเรียน ได้แก่

1. การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (School Goal) และจัดทำแผนพัฒนาโรงเรียนที่ท้าทายและชัดเจน (High Expectation) ในการพัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
2. การนำระบบสารสนเทศ (Info) มาใช้ในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอน
3. การใช้ชุมชนเรียนรู้เพื่อพัฒนาวิชาชีพ (PLC) เป็นเครื่องมือในการพัฒนาครู
4. การทำงานร่วมกันเป็นเครือข่าย (Network) ของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน
5. การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) แบบ Active Learning ทั้งการออกแบบแผนการสอน กระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

โมเดล 5Q





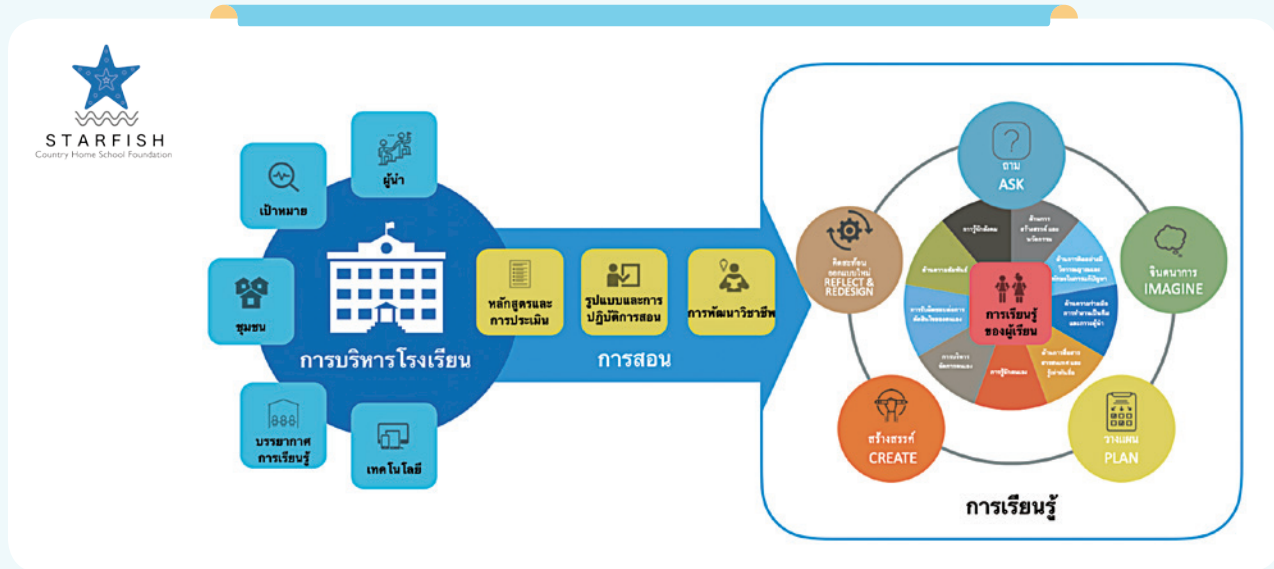
โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ทั้งนี้มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้กำหนดจุดเน้นของการพัฒนาครูและโรงเรียน 3 ด้าน ดังนี้

1. การนำแนวปฏิบัติที่ดีและนวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างเป็นระบบ บูรณาการเข้าสู่ระบบงาน (Built-in) ครอบคลุม 9 องค์ประกอบของโรงเรียน ได้แก่ (1) ผู้นำ (2) เป้าหมาย (3) ชุมชน (4) บรรยากาศการเรียนรู้ (5) เทคโนโลยี (6) หลักสูตรและการประเมิน (7) รูปแบบและการปฏิบัติการสอน (8) การพัฒนาวิชาชีพ (9) การเรียนรู้ของผู้เรียน



2. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning: PBL) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาโดยยึดหลักทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ และสามารถคิดหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจได้ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace)
3. จัดกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ตามแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เราจะพบเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นแทบทุกมิติ โดยมีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน งานวิจัยและความเห็นของนักการศึกษาและผู้ประกอบการในสาขาอาชีพต่าง ๆ ต่างพุ่งเป้าความต้องการคุณสมบัติของคนในศตวรรษที่ 21 ไปที่ทักษะขั้นพื้นฐาน ทักษะการเข้าสังคมและอารมณ์ เพื่อพวกเขาจะสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่ว่าสิ่งแวดล้อมและสังคมจะเปลี่ยนไปเช่นไรก็ตาม

โครงการ พัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ภายใต้การสนับสนุนจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ได้ระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ (Core Learning Outcomes) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ทักษะ (Skill)

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และวิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

1. สามารถคิดวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน ฟัง หรือดูเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจได้
2. สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล
3. สามารถแสดงความคิดเห็นโต้แย้ง หรือสนับสนุนได้อย่างมีเหตุผล
4. สามารถเสนอแนวคิด แง่คิดจากเรื่องที่อ่าน ฟัง หรือดู เชื่อมโยงกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง

1. สามารถคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง
2. สามารถคิดแปลกใหม่ ต่อยอด แตกต่างจากธรรมดา ไม่ซ้ำกับความคิดเห็นของคนอื่น
3. สามารถคิดนวัตกรรม



ทักษะ (Skill)

3. ทักษะการสื่อสาร

- ### ตัวชี้วัด
1. สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นรับรู้จุดประสงค์ของตนได้
 2. สามารถใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือภาษากายในการสื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย
 3. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีหรือกลวิธีที่เหมาะสมในการสื่อสาร

4. ทักษะอาชีพ

1. รู้จักอาชีพที่ตนเองชอบ
2. เรียนรู้และฝึกพื้นฐานทางอาชีพ
3. จัดทำบัญชีรายรับ - รายจ่ายได้
4. นำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดเป็นอาชีพได้

5. ทักษะชีวิต

1. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ สังคม และมีความสามารถในการปรับตัว เพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง
2. มีปฏิสัมพันธ์และทำงานกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. สามารถดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง





คุณลักษณะ: (Character Qualities)

1. การมีวินัย (หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม)
2. การมีความซื่อสัตย์ (หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่น ทั้งกาย วาจา และใจ)
3. การมีจิตสาธารณะ (หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคม ด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน)

ตัวชี้วัด

1. การปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
 2. ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
 3. รับผิดชอบในการทำงาน ปฏิบัติเป็นปกติวิสัยและเป็นแบบอย่างที่ดี
1. ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งกาย วาจา ใจ
 2. ปฏิบัติตนโดยคำนึงถึงความถูกต้อง ละอายและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด
 3. ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง ไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง
1. ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ โดยไม่หวังผลตอบแทน
 2. แบ่งปันสิ่งของ ทรัพย์สิน และช่วยแก้ปัญหา หรือสร้างความสุขให้กับผู้อื่น
 3. เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม ด้วยความกระตือรือร้น

[อ้างอิงจาก “โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ปี 2563” ของ สำนักพัฒนาคุณภาพครู นักศึกษาครู และสถานศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.): ภาคผนวก 2]



ครูในศตวรรษที่ 21

เมื่อความคาดหวังทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ทำให้การเข้าถึงตัวความรู้ไม่ได้รวมศูนย์อยู่ที่ครูอีกต่อไป การจัดการเรียนการสอนแบบเดิมย่อมไม่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคม เมื่อเป็นเช่นนี้ บทบาทของ “ครู” ในศตวรรษที่ 21 จึงมิใช่ผู้ที่สอนหรือป้อนความรู้เช่นเดิม แต่ครูต้องตื่นตัวในการเปลี่ยนแปลง Mindset เพื่อมุ่งสู่การพัฒนาความรู้และทักษะใหม่ของตนเองตามบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อสามารถเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกที่มีคุณภาพในอนาคต

บทบาทของครู ในศตวรรษที่ 21

1. ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitating) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดสภาพแวดล้อม สื่อ อุปกรณ์ และคำแนะนำที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะด้วยตนเอง

ตัวชี้วัด

1. การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้คิดและอยากเรียนรู้
2. การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนแบบร่วมมือ
3. การจัดกระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. การเป็นผู้รับฟังและให้ความสนใจในสิ่งที่ผู้เรียนคิด
5. การสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี
6. การควบคุมเวลาในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม
7. การควบคุมเมื่อผู้เรียนพูดคุยก่อนนอกประเด็น พยายามซักถามและนำกลับเข้าสู่ประเด็น
8. การให้โอกาสผู้เรียนได้นำเสนอ และรับฟังผลลัพธ์การประเมินผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ



บทบาทของครู ในศตวรรษที่ 21

2. ผู้สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ (Collaborating) หมายถึง เป็นผู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3. นักพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ตัวชี้วัด

1. การให้ผู้เรียนทำงานเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อทำงานให้สำเร็จไปด้วยกัน
2. การสนับสนุนการทำงานร่วมกับเพื่อนนักเรียนในทีม เพื่อกำหนดเป้าหมายและวางแผนการงานร่วมกัน
3. การส่งเสริมให้ผู้เรียนแบ่งงานและความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม
4. การสนับสนุนผู้เรียนให้สร้างผลงานร่วมกันโดยความร่วมมือของทุกคนในกลุ่ม
5. การสนับสนุนให้ผู้เรียนในกลุ่มยอมรับกันและกัน
6. การสนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้ ทำงาน และแก้ปัญหาาร่วมกันในการทำงานเป็นทีม ให้โอกาสทุกคนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับชิ้นงาน

1. การสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเลือกที่จะเรียนรู้ได้ตามศักยภาพและความสนใจของตนเอง
2. การสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สำรวจ ค้นหา เพื่อทำความเข้าใจสิ่งใหม่ ๆ และบูรณาการความรู้ที่มีอยู่ เพื่อแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง
3. การสังเกตผู้เรียนว่ามีความสนใจและความถนัดในด้านใด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกทำในสิ่งที่สนใจ
4. การจัดเตรียมเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถทางสติปัญญาของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ
5. การเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน
6. การสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ และส่งเสริมให้หาคำตอบด้วยตนเอง



บทบาทของครู ในศตวรรษที่ 21

4. ผู้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา (Authoring and Publishing)
หมายถึง เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ จัดเตรียม และนำเสนอแหล่งข้อมูล หรือเนื้อหาให้กับผู้เรียน
5. นักนวัตกรรม (Innovation Skill)
หมายถึง เป็นผู้สร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ เพื่อค้นหาและนำเอาวิธีการสอน หรือเครื่องมือใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน

ตัวชี้วัด

1. การเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ มีความอยากรู้อยากเห็น และชอบถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่น
 2. การมีทักษะในการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ
 3. การมีความรู้ในการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้เรียน
 4. การมีทักษะในการเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ และมีช่องทางที่หลากหลาย
1. การนำเสนอแนวคิดใหม่หรือนวัตกรรมที่ต่อยอดความรู้เดิมได้
 2. การรู้จักค้นหาแนวคิดหรือมุมมองใหม่ ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย เพื่อการจัดการเรียนรู้
 3. การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนาเครื่องมือหรือวิธีการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้
 4. การประยุกต์ใช้ความรู้และเชื่อมโยงกับสิ่งที่มีอยู่เดิมได้อย่างสร้างสรรค์





ห้องเรียนคุณภาพสูง (High Functioning Classroom)

เมื่อทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน รวมทั้งบทบาทของครูเปลี่ยนแปลงไป กระบวนการจัดการเรียนรู้ การสร้างสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ถูกนำมาใช้แทนห้องเรียนแบบเดิมที่ครูยืนสอนหน้าชั้นเรียน และผู้เรียนนั่งเรียงแถวหน้ากระดานเพื่อ “ฟัง” ครูสอน เป็นการเปลี่ยนห้องเรียนแบบเดิมเป็นห้องเรียนคุณภาพสูง (High Functioning Classroom) ซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับการ “ลงมือทำ” (Learning by Doing)

STEAM Design Process และ Makerspace คือ เครื่องมือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่มีการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้ออกแบบและเผยแพร่ตามโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเอื้ออำนวยให้การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทย เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

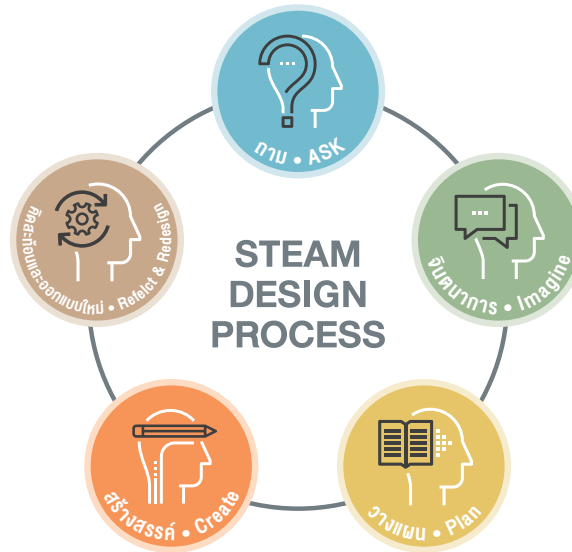


STEAM Design Process

STEAM Design Process เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Design Thinking เริ่มต้นจาก ปัญหา นำไปสู่ การแก้ไขปัญหา ผ่านการคิด ค้นคว้าหาคำตอบ หลังจากนั้นจึงวางแผนอย่างละเอียด มีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความคิด ลงมือปฏิบัติ ทดสอบและปรับปรุงแก้ไข STEAM Design Process เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานอย่างเป็นระบบ พร้อม ๆ กับการพัฒนาทักษะด้านสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Skill)



กระบวนการ STEAM Design Process ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้



1. ถาม (Ask) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหาจากการสังเกตสอบถาม ค้นหา และศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
2. จินตนาการ (Imagine) เป็นการให้ผู้เรียนได้ระดมความคิด เพื่อกำหนดวิธีการ รูปแบบ หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้นที่หลากหลาย
3. วางแผน (Plan) จัดทำแผน รวมถึงรายการที่จำเป็นต้องดำเนินการในการแก้ไขปัญหานั้น การออกแบบและกำหนดรายละเอียดในการดำเนินการ การจัดทำรายการวัสดุและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการดำเนินงาน
4. สร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมือดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ซึ่งการสร้างสรรค์งานนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น แบบจำลอง โมเดล สารคดี หนังสือ ชิ้นงาน หรือแนวคิด Campaign การรณรงค์ การโฆษณาเผยแพร่
5. คิดสะท้อนและออกแบบใหม่ (Reflect and Redesign) เป็นขั้นการวิเคราะห์คุณภาพของผลงาน ประเมินผลการทำงาน การรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้อื่น เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงผลงานต่อไป



STEAM Design Process เป็นกระบวนการที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงและการทำงาน โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ 4 สาขา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ หรือที่เรียกว่า สะเต็มศึกษา (STEM Education) และเพิ่มศิลปะ (Art) เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีก คือสมองซีกซ้าย เป็นส่วนของการตัดสินใจ ทำหน้าที่การคิด ด้านตรรกะ การวิเคราะห์ การจัดเรียงลำดับขั้นตอน แบบแผน การใช้ภาษา การคำนวณ และการใช้หลักความจริง และสมองซีกขวา เป็นส่วนของการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้สัญชาตญาณและอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการ สุนทรียะทางศิลปะและการออกแบบ

ทั้งนี้ครูสามารถนำ STEAM Design Process ไปประยุกต์กับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน นอกเหนือจากรายวิชาตามกลุ่มสาระต่าง ๆ ได้แก่

1. กิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ (Moderate Class, More Knowledge)
2. การเรียนรู้แบบ สะเต็มศึกษา (STEM Education)
3. การเรียนรู้แบบ โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning - PBL)
4. การเรียนรู้แบบ บูรณาการ (Integrated Learning)



Makerspace

พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ Makerspace เป็นพื้นที่จัดการเรียนรู้ที่สร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกับวิธีการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นนักคิด นักแก้ปัญหา มีเหตุผล นำไปสู่การสร้างนวัตกรรม และสร้างวัฒนธรรมของการเป็นผู้ผลิต ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และครูคือบุคคลสำคัญที่จะนำผู้เรียนไปถึงฝั่งของการพัฒนาทักษะสำคัญและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Makerspace เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดเฉพาะด้านของตนเอง ลักษณะของ Makerspace สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นห้องเฉพาะ เป็นมุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียน ห้องสมุด หรืออาจเป็นชุดวัสดุอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อใช้ประกอบการทำกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ตามพื้นที่ที่เหมาะสม ในกรณีที่จัด Makerspace เป็นห้องเฉพาะจะช่วยเอื้ออำนวยในการจัดเตรียมทรัพยากรที่จำเป็นตามแนวคิดของห้อง ได้แก่ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังที่ Starfish Makerspace ของโรงเรียนบ้านปลาตาดำเนินการ เช่น ห้องอาหาร ห้องศิลปะ ห้องช่าง ห้องผ้า เป็นต้น และจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning)



การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)



การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินผลระดับชั้นเรียนที่อาศัยข้อมูลเชิงประจักษ์ต่าง ๆ เป็นหลักฐานที่บ่งชี้การเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ผลงานหรือชิ้นงาน แฟ้มสะสมงานและการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ การประเมินผลตามสภาพจริงประกอบด้วยวิธีการและผู้ประเมินที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลอย่างรอบด้าน เพื่อนำไปใช้ในพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ



ลักษณะสำคัญของการวัดและการประเมินผลตามสภาพจริง

1. ใช้วิธีการประเมินกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ความสามารถในการปฏิบัติงาน ศักยภาพของผู้เรียนในฐานะเป็นผู้ผลิตและกระบวนการที่ได้ผลผลิต มากกว่าที่จะประเมินว่าผู้เรียนสามารถจดจำความรู้อะไรได้บ้าง
2. เป็นการประเมินความสามารถ เพื่อวินิจฉัยผู้เรียนในส่วนที่ควรส่งเสริมและส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพตามความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของแต่ละบุคคล
3. เป็นการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมประเมินผลงานของทั้งตนเองและของเพื่อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตัวเอง เชื่อมั่นตนเอง สามารถพัฒนาข้อมูลได้
4. ข้อมูลที่ประเมินได้จะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนการสอนและการวางแผนการสอนว่าสามารถตอบสนองความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้หรือไม่
5. ประเมินความสามารถของผู้เรียนในการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริงได้
6. ประเมินด้านต่าง ๆ ด้วยวิธีที่หลากหลายในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

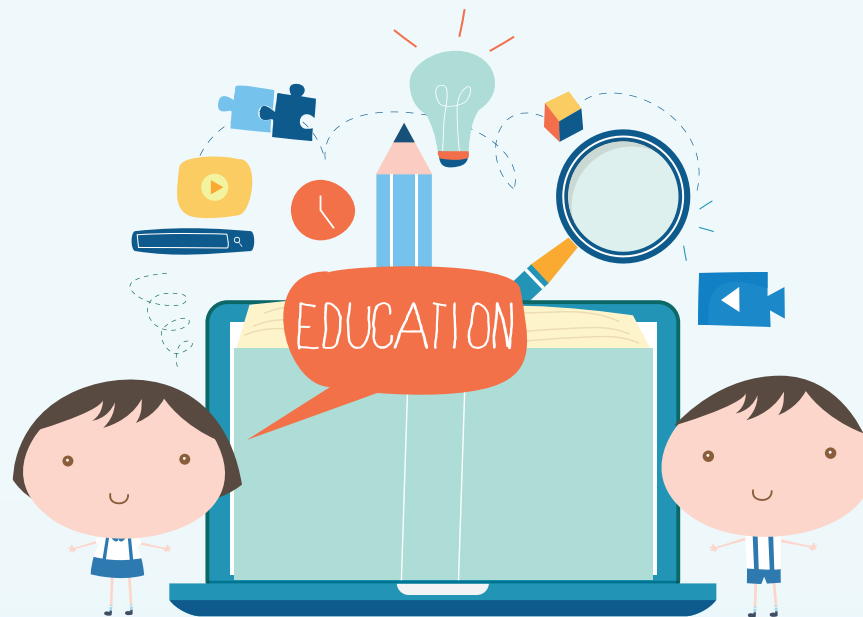
ดังนั้น การประเมินผลตามสภาพจริง จึงเป็นแนวทางการประเมินที่เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ STEAM Design Process

(อ้างอิงจาก กรมวิชาการ, 2545 : 159)



วิธีการประเมินผลตามสภาพจริง

1. การสังเกตพฤติกรรม (Observation) ผู้ประเมินจะสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ อาจใช้เป็นแบบบันทึกพฤติกรรม ตามประเด็นที่กำหนด
2. การใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ผู้เรียนสามารถคัดเลือกผลงานที่ประสบความสำเร็จจากการลงมือปฏิบัติของตนเอง รวมทั้งสามารถแสดงออกถึงพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของตนเองที่เกิดขึ้นในชั้นปี ดังนั้นการประเมินแฟ้มสะสมงานจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คัดเลือกและนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ มีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ซึ่งมักจะเป็นเกณฑ์การประเมินเพื่อตัดสินคุณค่าและควรให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ของตนเองด้วย





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

ในตอนนี้จะได้กล่าวถึง การดำเนินงานเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นการถอดบทเรียนภาคปฏิบัติของโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง หรือโรงเรียนพัฒนาตนเอง รุ่นที่ 2 โดยจัดลำดับเนื้อหาตามแนวทาง โมเดล 5Q ของ กสศ. ได้แก่

- Goal การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน
- Info ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน
- PLC กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ
- Network เครือข่ายการทำงาน
- Classroom การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน





Goal

การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน

การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Goal) หมายถึง การกำหนดความคาดหวังสูงสุดที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียน และเกิดขึ้นกับนักเรียนในโรงเรียน โดยเป้าหมายดังกล่าวเกิดจากการร่วมกันวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาโรงเรียนในมิติต่าง ๆ ที่หลากหลายที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน





โรงเรียนวัดสันคะยอม ผู้อำนวยการ ปิยานันต์ บุญริมา

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในปี 2563-2564 ทำให้โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ โรงเรียนพัฒนาตนเอง (TSQP) รุ่นที่ 2 ต้องพบกับความท้าทายมากเป็นพิเศษ เนื่องจากรับหลักการดำเนินโครงการในช่วงคาบเกี่ยวกับปีงบประมาณ โรงเรียนวัดสันคะยอมจึงต้องนำแนวทางการดำเนินโครงการมาผนวกกับโครงการอื่นที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้กิจกรรมต่าง ๆ เข้าไปสู่แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ 2564

โครงการที่รองรับกิจกรรมนี้ก็คือว่า โครงการพัฒนานักเรียนฝึกทักษะในศตวรรษที่ 21 ค่ะ มันก็จะมีกิจกรรมในโครงการ เช่น กิจกรรมสะเต็มศึกษา กิจกรรมโรงเรียนพัฒนาตนเอง กิจกรรมค่ายทักษะในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมตลาดนัดอาชีพ แล้วก็มีกิจกรรมในกลุ่มสาระต่าง ๆ เพื่อเสริมความเป็นเลิศด้านต่าง ๆ พอกำหนดเป็นโครงการและกิจกรรมเรียบร้อยแล้วเราก็เริ่มทำตามโครงการตอนนี้เราก็นำมาบูรณาการในกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ไม่ได้จัดเป็นวิชาต่างหากค่ะ



พื้นฐานเด็กโรงเรียนวัดสันคะยอมเป็นเด็กไทยใหญ่กับเด็กไทยแท้ประมาณครึ่งต่อครึ่ง ตอนนี้เรามีนักเรียนอยู่ 200 คน เด็กไทยใหญ่ก็ประมาณ 100 คนค่ะ ส่วนใหญ่เด็กที่จบชั้น ม.3 ของโรงเรียนก็มักไม่ได้ไปต่อในโรงเรียนที่มีชื่อเสียงของจังหวัดหรือโรงเรียนมัธยม ส่วนใหญ่จะไปต่อสายอาชีพ ไปเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครูที่ลำพูน หรือเทคนิคลำพูน เราก็เลยคิดว่าโรงเรียนเราน่าจะส่งเสริมเขาในการแนะแนวอาชีพ ก็เลยตั้งเป้าหมายว่าเราจะส่งเสริมให้เขามีทักษะทางอาชีพ ก็เลยกำหนด School Concept ไปเป็นทักษะอาชีพและการมีงานทำค่ะ



การดำเนินงานเป็นไปอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ตั้งแต่การวางหลักสูตร จัดเตรียมสถานที่ ไปจนถึงการเตรียมคณะครูให้พร้อมสำหรับการเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่

หลังจากนั้นก็ต้องทำให้คุณครูเข้าใจในกระบวนการ STEAM Design Process เพราะว่าพอพูดคุยคุณครูก็เข้าใจบ้างไม่เข้าใจบ้าง ตอนไปรับหลักการก็มีตัวแทนไปแต่ไม่กี่คน ก็เลยพาคุณครูทุกคนในโรงเรียนไปศึกษาดูงานที่โรงเรียนบ้านแม่คือ ซึ่งเป็นโรงเรียนในรุ่นที่ 1 ค่ะ เราไปดูแนวทางต่าง ๆ จากเขาเพื่อให้คุณครูได้เกิดความกระจำงขึ้น พอไปดูงานเสร็จก็กลับมาคุยกันว่าไปดูมาแล้วเราเกิดไอเดียหรือแนวคิดอย่างไร แล้วเรามาสรุปเป็นรูปแบบของโรงเรียน ก็เกิดแนวทางว่าเราจะดำเนินกิจกรรมแบบนี้ ก็ชั่วโมง มีห้องมีอะไรต่าง ๆ เรากำหนดว่าเราจะพัฒนาเด็กไปทางด้านไหนบ้าง จะอย่างไร มีใครรับผิดชอบก็แบ่งหน้าที่กัน ครูคนไหนรับผิดชอบห้องไหน ใครเป็นคนดูแล แล้วก็มีการจัดเตรียมห้องเมเกอร์สเปซที่จะเป็นพื้นที่ให้เด็กได้ฝึกทักษะในการทำงานในห้องนั้น ๆ



ที่โรงเรียนจะทำห้อง Makerspace ทั้งหมด 3 ห้อง ให้นักเรียนได้ปูพื้นฐานและฝึกทักษะการทำงาน มีห้องงานผ้า งานประดิษฐ์ แล้วก็ห้องคหกรรมค่ะ แต่กว่าจะได้ใช้ห้องทำกิจกรรมจริง ๆ ก็เหลือระยะเวลาแค่เดือนกว่า มันก็เลยยังทำได้ไม่เต็มที่ในเทอมที่ผ่านมา นะคะ แต่เด็กก็สนุกสนานมีความสุขกับการที่ได้ทำค่ะ คุณครูแต่ละวิชาเขาก็จะบูรณาการกันไป เกี่ยวกับการทำกระเป๋า ทำพวงกุญแจ ทำสายคล้องแอส ทำอาหาร นี่คือกิจกรรมที่เด็กได้ทำในช่วงที่ผ่านมา

ห้องเสร็จเรียบร้อยก็เตรียมตัวคุณครู คุณครูก็มีแผนการสอนที่ใช้กระบวนการ STEAM Design Process คุณครูก็ทดลองเอานักเรียนเข้าห้อง แล้วให้นักเรียนได้ทำตามกระบวนการ STEAM Design Process จนเกิดเป็นชิ้นงาน แต่ชิ้นงานมันก็ยังไม่ได้สมบูรณ์ เราก็ต้องถามนักเรียนว่านักเรียนจะปรับปรุงตรงไหนไหม ให้ย้อนคิดอีกทีหนึ่ง ตามกระบวนการของ STEAM Design Process ทำไปศึกษาไป เสร็จแล้วเราต้องมาคุยกันกับคุณครูว่าที่ทำไมล่ะ บางทีรีบให้เด็กทำมากเกินไปจนเด็กไม่รู้วิธีทำที่ถูกต้อง ทักษะมันยังไม่เกิดขึ้นจริง ๆ ตามกระบวนการ ครูไม่ควรบออะไรเยอะ ควรให้เด็กศึกษาด้วยตนเอง ให้เกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง แต่พอให้เด็กทำ บางครั้งเด็กก็ใช้อุปกรณ์ไม่ถูกต้อง ใช้วัสดุไม่เหมาะสม เราก็เลยคิดว่าน่าจะเพิ่มเป็นค่ายเสริมทักษะ เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้อุปกรณ์ให้มันถูกต้องมากขึ้น เสร็จเรียบร้อยแล้วก็ให้นักเรียนลองทำใหม่อีกรอบหนึ่งให้เกิดความชำนาญมากขึ้นค่ะ



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

สุดท้ายเรามีการจัดกิจกรรม กาดละอ่อนน้อยสันคะยอม เป็นกิจกรรมเปิดตลาดสู่อาชีพที่นักเรียนจะได้ทดลองใช้กระบวนการนี้ เราทดลองนำผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนคิดและทำเองในกระบวนการที่ได้เรียนมา เอามาลองขายจริง ๆ และฝึกให้เขาเป็นพ่อค้าแม่ค้าค่ะ

ในระหว่างนั้นก็มี PLC เรื่อย ๆ นะคะ คุณครูก็มาสรุปกันว่าที่เราทำไปมันมีสิ่งไหนที่ผิดพลาดไหม มีสิ่งไหนที่เกิดขึ้นแล้ว เป็นผลดีกับนักเรียนบ้าง มี PLC กันหลายครั้ง แต่มีสองเรื่องใหญ่ที่ทำทั้งโรงเรียน คือกระบวนการ STEAM Design Process ส่วนอีกหนึ่งเรื่องก็เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน อันนี้ก็จะ เป็นกระบวนการของสตาร์ฟิช ที่โรงเรียนเราได้ทำ

หลังจากนำกระบวนการ STEAM Design Process มาทำจริงได้เพียงภาคเรียนเดียว แม้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ แต่ก็นำไปสู่ผลลัพธ์เชิงบวกที่สามารถพัฒนาต่อไปได้

เขาชอบมากค่ะ ดูแล้วนักเรียนมีความสุขที่จะทำ ตัว ผอ. ก็เลยตั้งเป้าว่าปีการศึกษาต่อไปเราก็จะยังทำต่อ แล้วก็จะมีกิจกรรม ตลาดเด็กนักเรียนเทอมละ 1 ครั้ง ให้นักเรียนเอาผลิตภัณฑ์มาจำหน่าย ให้เขาฝึกปรี๊อไป พัฒนาไปเรื่อย ๆ ตอนนีเห็นที่เห็นกับบรรลุ เป้าหมาย ณ จุดหนึ่ง แต่พูดถึงความพึงพอใจจริง ๆ ที่เป็นเรื่องของทักษะที่เกิดขึ้นจริง ๆ มันก็อาจจะยังไม่สมบูรณ์ค่ะ

จริง ๆ ตอนนี้อยากให้เด็กผลิตของได้ แต่ในช่วง ระยะเวลาหนึ่งเทอมที่ได้ทำมา ฝีมือเขาก็ก็น่าได้สวยงาม ถึงขั้นที่จะไปขายได้จริง ๆ แต่ก็คงต้องค่อย ๆ ฝึกค่อย ๆ ใช้เวลา ค่ะ เป้าหมายจริง ๆ คือเราอยากให้เด็กสามารถ ทำเป็นผลิตภัณฑ์ขายได้ แล้วอนาคตก็อยากจะต่อยอด ให้ลองขายในเว็บไซต์ ทำ Facebook ให้เด็กลองขาย ทางออนไลน์ ต่อยอดให้เขามีอาชีพเสริมค่ะ 🍷





โรงเรียนวัดหนองชีว ผู้อำนวยการ ชاکริต อินแถลง

ตั้งแต่รับหลักการ โรงเรียนวัดหนองชีวก็มีการนำครูเข้าไปอบรมทำความเข้าใจที่เชิงใหม่ครั้งหนึ่ง หลังจากนั้นทางโรงเรียนก็กลับมาดำเนินการวางแผนร่วมกับคณะครู เห็นแนวทางในการดำเนินงานร่วมกับสตาร์ฟิช โดยมีการประชุมคณะครู คณะกรรมการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายนะครับว่าเราจะเอาโมเดล STEAM Design Process และแอปพลิเคชัน Q-Info มาดำเนินการกิจกรรมนี้ให้มันสอดคล้องกับบริบทและอัตลักษณ์ของโรงเรียนได้อย่างไร

อัตลักษณ์ของโรงเรียนก็คือเศรษฐกิจพอเพียงครับ ซึ่งเรามีทุนเดิมอยู่แล้วที่เอามาประยุกต์ใช้ได้ จากเดิมโรงเรียนเราจะใช้กระบวนการ PDCA มาตลอดในรอบนี้เราก็ใช้ STEAM Design Process เข้ามาเป็นตัวขับเคลื่อน ก็ทำให้ได้อะไรที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คุณครูสามารถค้นหานวัตกรรมของตัวเองออกมาเพื่อให้สอดคล้องกับตัว STEAM Design Process นักเรียนก็มีกระบวนการในการทำงานที่ชัดเจน มีการวัดผลประเมินผลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ก็ถือว่าเป็นการดำเนินงานที่ดีขึ้นครับ



การพยายามกำหนดเป้าหมายการพัฒนาโรงเรียน โดยยึดตามบริบทพื้นฐานและอัตลักษณ์ของโรงเรียนและชุมชน ช่วยให้นักเรียนที่จะเรียนจบออกจากโรงเรียนไปสามารถเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพตามศักยภาพของตัวเองได้ สอดคล้องกับความเป็นจริงและความต้องการในชีวิตของนักเรียน

เราเป็นโรงเรียนขยายโอกาสนะครับ เป้าหมายแรกก็คือ เมื่อเด็กออกไปเราไม่ได้มุ่งหวังว่าเด็กจะต้องเรียนต่อสายสามัญ เพราะว่าเด็กของเราเรียนรู้อยู่ในชุมชน เป้าหมายของเราคืออย่างน้อยเราสร้างอาชีพให้เด็ก ไม่ว่าเด็กจะเรียนต่อหรือไม่เรียนต่อก็ให้มีอาชีพหรือมีอะไรที่ติดตัวไป เพราะเด็กกลุ่มใหญ่ของเราส่วนมากจะไปสายอาชีพนะครับ เด็กที่จะไปต่อในสายสามัญของโรงเรียนเรามีน้อย แต่ถ้าไปสายอาชีพจะมีเยอะ เพราะว่าเขามีความผูกพันตั้งแต่ในโรงเรียนกับการเรียนรู้ในการสร้างอาชีพ เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิต ออกไปแล้ว



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ก็มีรายได้ ชุมชนเราผู้ปกครองก็ไม่ได้มีรายได้สูง ชุมชนเราจะเป็นชุมชนที่เก็บเด็กที่ผู้ปกครองไม่มีศักยภาพในการที่จะส่งไปเรียนในเมือง เป็นเด็กที่ค่อนข้างยากจน ฉะนั้นอะไรที่สร้างอาชีพสร้างรายได้ให้เขาได้ เรามองว่านั่นคือเป้าหมาย

โรงเรียนหนองขิวมีหลักสูตรท้องถิ่นที่อิงกับหลักสูตรแกนกลางของ สพฐ. อยู่แล้ว จึงได้นำคอนเซ็ปต์การสร้างอาชีพ และการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ STEAM Design Process เข้ามาบูรณาการกับทุกรายวิชา รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่โรงเรียนมีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หรือกิจกรรมชุมนุม



กิจกรรมอาชีพของโรงเรียนเราคือทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการสร้างอาชีพ โดยเฉพาะเกษตรอย่างเดียวของเราทำทุกอย่าง ทั้งร้านอาหารแพ ทำขนมเบเกอรี่ เราทำฐานการเรียนรู้ให้เยอะที่สุดเท่าที่เราจะทำได้ เรามีฐานการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานเกษตรทฤษฎีใหม่ รวมถึงการให้เด็กเรียนรู้การตลาด เรียนรู้เรื่องการค้าขายออนไลน์ อะไรที่เป็นอาชีพเราจะมอบให้เด็กหมด

แนวทางการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมไม่เพียงช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถช่วยให้แนวทางการพัฒนาโรงเรียนและบริบทรอบข้างแบบองค์รวมชัดเจนขึ้น

โรงเรียนวัดหนองขิวเป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตอุตสาหกรรม มันก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีก็คือเรามีการบริหารงานแบบมีส่วนร่วมกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ฉะนั้นในส่วนของกระบวนการที่ทำร่วมกับสตาร์ฟิช เราก็ไม่ได้ทำเฉพาะแค่ในโรงเรียนเรายังเป็นต้นแบบในเรื่องของเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเราก็เอากระบวนการ STEAM Design Process มาจับด้วย มันก็เลยทำให้การดำเนินงานต่าง ๆ ของโรงเรียนดูชัดเจนยิ่งขึ้น

เราดูแล้วโครงการของสตาร์ฟิชสามารถตอบโจทย์ของเราได้ มันสามารถเอามาใช้ได้จริง รวมถึงในการทำ PLC ที่เราสามารถเอากระบวนการเข้ามาช่วยให้มีแนวทางที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เราได้รับการสนับสนุนทั้งเรื่องงบประมาณ และในส่วนของชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่เราจะเข้าเรียนรู้ทุกครั้ง ผมก็ใช้โอกาสนี้ในการนำบุคลากรในโรงเรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียน สร้างโอกาสให้คุณครูนักเรียน แล้วก็ชุมชนมีการพัฒนามากยิ่งขึ้นครับ



โรงเรียนบ้านหนองเจือก ผู้อำนวยการ เกษม ใจกระแสน

ขั้นตอนการกำหนดเป้าหมายการปฏิรูปโรงเรียนคือขั้นตอนสำคัญที่จะช่วยให้การวางแผนการจัดการศึกษามีทิศทางที่ชัดเจน ทั้งยังเป็นจังหวะที่ดีที่สุดที่โรงเรียนจะได้พิจารณาจุดแข็งจุดอ่อนของตนเอง มองหาจุดท้าทายที่ต้องพัฒนาเพิ่ม รวมไปถึงอัตลักษณ์ของโรงเรียนและชุมชนที่จะสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

หลังจากเราได้รับการประสานงานว่าทางโรงเรียนได้เข้าร่วมโครงการแล้ว โค้ชก็ได้เข้ามาติดตาม ว่าเราต้องการจะพัฒนาโรงเรียนให้เป็นในลักษณะใด ก็มาสอบถามข้อมูลเบื้องต้นก่อนนะครับว่า ลักษณะจุดเด่นจุดด้อยของสถานศึกษาว่าเป็นอย่างไร หลังจากรับหลักการโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ผมก็กลับมาที่โรงเรียนและได้ประชุมชี้แจงกับคณะครู และคณะกรรมการสถานศึกษาว่า ถ้าโรงเรียนเราได้เข้าร่วมโครงการ จุดประสงค์หลักที่สำคัญก็คือต้องการที่จะพัฒนาให้เด็กมีความรู้ความสามารถนะครับ

ทางคณะกรรมการสถานศึกษาก็อยากจะเพิ่มอัตลักษณ์ชุมชนในเรื่องของผ้า เพราะชุมชนบ้านหนองเจือกเป็นชาวยอ โดดเด่นในอัตลักษณ์ของผ้าที่สืบทอดกันมานาน คณะกรรมการสถานศึกษาและชุมชนก็อยากให้โรงเรียนส่งเสริมอัตลักษณ์ตรงจุดนี้ เพราะผ้าเป็นอาชีพเสริมของชุมชนอยู่แล้วครับ ยามว่างจากการทำไร่ทำนาทำสวน ชุมชนก็จะทอผ้าแล้วก็แปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์แบบอื่นบ้างเพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้า ทำให้มีรายได้เสริมให้กับครอบครัว





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563



ก็เป็นที่มาของการที่โรงเรียนเราตั้งชื่อโครงการว่า โครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะผู้เรียนตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน บ้านหนองเจ๊ก โดยที่มุ่งไปที่คอนเซ็ปต์ก็คือ ฝ้ายเพื่อชีวิต เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาชีวิตต้นฝ้ายด้วยการผลิตฝ้ายตั้งแต่ระดับอนุบาล จนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครับ

คอนเซ็ปต์ ฝ้ายคือชีวิต ถูกนำมาจัดทำหลักสูตรเป็นหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ และนำไปสอดแทรกกับวิชาอื่น ๆ ในรูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการของ STEAM Design Process เพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะหรือมีทักษะในศตวรรษที่ 21

เรามุ่งหวังให้เด็กเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การออกแบบการเรียนรู้ ศิลปะไปในตัวด้วยการเรียนรู้ตอนนี้ต้องเป็นแบบบูรณาการการเรียนรู้ เด็กก็มีความสุขกับการเรียนครับ

การเรียนรู้ของเราคือการเรียนรู้ผ่านโครงงาน แบ่งตามระดับชั้น เช่น น้อง ๆ อนุบาลก็จะเรียนรู้หัวข้อ น้องหนูรู้จักฝ้าย ป.1 ถึง ป.3 ก็จะเป็นเรื่องของโครงการฝ้าย ป.4 ถึง ป.5 ก็จะเป็นการรู้จักฝ้าย ป.6 ก็จะเป็นการย่อมนลีจากธรรมชาติ ม.1 ก็จะเป็นการเรียนรู้ ส่วนของการทอผ้า ม.2 ม.3 ก็จะเป็นเรื่องของ การออกแบบผลิตภัณฑ์แปรรูปและการตลาด อันนี้ก็คือหลักสูตรที่เราต้องการให้เด็ก ได้เรียนรู้ตามลำดับขั้นความยาก เด็กอนุบาลก็จะเรียนแบบง่าย ๆ แบบพื้นฐาน สมมุติศิลปะเราต้องการให้เด็กพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ของเด็กด้วย เช่น ในการทำหมอนเราก็เอาฝ้ายมาให้เด็กมัดทำหมอน เด็กก็จะได้พัฒนาทักษะกล้ามเนื้อเล็ก อันนี้ก็เป็นบูรณาการ หลักสูตรการเรียนรู้



หลังจากได้ทดลองนำกระบวนการลงไปสู่ห้องเรียนจริงในหนึ่งภาคเรียนที่ผ่านมา ผลลัพธ์ที่ได้ก็เป็นไปตามเป้าหมายที่โรงเรียนได้วางไว้เป็นอย่างดี

อันดับแรกเป้าหมายหลักที่ทางโรงเรียนได้เข้าร่วมโครงการก็คือ ในด้านการบริหารจัดการครับ หมายความว่าเราต้องการมีระบบสารสนเทศหรือการกำกับติดตามที่ดีนะครับ ก็ได้ใช้ในเรื่องของ StarfishLABZ ก็คือ Starfish Class แล้วก็ Google Forms เอามาใช้ในการบริหารจัดการ ตรงนี้คือเป้าหมายหลัก เพื่อที่จะให้การบริหารจัดการเป็นไปในทางที่ถูกต้องและรวดเร็ว

อันดับที่ 2 คือเป้าหมายด้านการจัดการเรียนการสอน อันดับแรกทุกชั้นเรียนเราจะต้องมีแผนการจัดการเรียนรู้ในเรื่องของฝ่ายเป็นหลัก สองคือครูทุกคนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมตรงนี้ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เข้ามาจัดการเรียนรู้

เมื่อเราตั้งเป้าหมายเป็นแบบนี้แล้ว เป้าหมายต่อมาก็คือ เด็ก ผลลัพธ์ที่ทำให้เด็กพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างมีความสุข สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้เป็นอย่างดี เป้าหมายรองลงมาก็คือ เด็กของเราได้รับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีวินัย มีความซื่อสัตย์ และสามารถมีจิตสาธารณะ นี่คือเป้าหมายที่เราวางไว้ครับ 🍌





โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านริ (ป่าตาลหมื่นราษฎร์อุปการ)

ผู้อำนวยการ เฉลิมพล อินทชัยศรี

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านริเป็นโรงเรียนน้องใหม่ที่เพิ่งตั้งขึ้น โดยถ่ายโอนมาจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตั้งแต่ปี 2558 เป้าหมายในช่วงเริ่มต้นของโรงเรียนอยู่ที่การมุ่งสร้างโรงเรียนคุณภาพทางเลือกเพื่อความเสมอภาคและโอกาสทางการศึกษาในชุมชน โดยใช้ทฤษฎีปัญหาในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความถนัดตามศักยภาพที่แตกต่างกัน

เราเชื่อว่าสังคมที่เข้มแข็งจำเป็นจะต้องมีความแตกต่างและความหลากหลายนะครับ และเราเชื่อว่านักเรียนทุกคนจะมีความเก่งในแบบฉบับของตัวเอง เราจึงนำทฤษฎีปัญหาเข้ามาใช้ แต่พอเราวิเคราะห์จริงๆ เราก็จะเห็นปัญหาคือว่าการสรุปผลการปฏิบัติงานประจำปีทุกปี เรามีผลสัมฤทธิ์ที่ไม่เคยเป็นไปตามเป้าหมายที่โรงเรียนตั้งไว้ อย่างมาตรฐานสถานศึกษาในระบบประกันคุณภาพการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ว่าจะเป็น RT, NT หรือว่า O-NET คะแนนของเราก็ไม่ถึงร้อยละ 50 นะครับ เราก็พยายามคิดว่ามันเป็นเพราะอะไร

นอกจากนี้ ปัญหาเด็กของเราคือเรื่องของทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับคนอื่น หรือแม้กระทั่งเรื่องของการสื่อสาร เรายังมองเห็นเป็นอุปสรรค ในปี 2562 เราเป็นพันธมิตรกับโรงเรียนประถมของสิงคโปร์อยู่ 2 โรงเรียน คือ จงหัวกับซินหนาน เขาจะมาหาเราทั้ง 2 โรงเรียน มาทำกิจกรรมร่วมกับเรา 7 วันนะครับ เราจะมองเห็นความแตกต่างของเด็กเรากับเด็กเขา คือ เด็กเราให้เรียนให้ทำอะไรก็ได้ แต่การที่จะถามหรือจะคิดเขาจะไม่เป็น อันนี้ก็เป็นปัญหาครับ





กระบวนการเรียนรู้แบบใดที่จะเข้ามาเติมเต็ม ช่องว่างเหล่านี้ได้ นี่คือคำถามที่ผู้อำนวยการโรงเรียน เทศบาลตำบลบ้านธิพยายามหาคำตอบ จนกระทั่งได้มา พบกับโมเดลการเรียนรู้แบบใหม่จากมูลนิธิโรงเรียน สตาร์ฟิชคันธีโฮม

เราก็พยายามจะแสวงหารูปแบบต่าง ๆ สุดท้ายเราก็มารู้จัก กสศ. ตอนนั้นเขาเข้ามาที่โรงเรียน เราประทับใจ คำพูดที่ว่า ถ้าเข้าร่วมโครงการมันจะไม่ได้เป็นภาระ โรงเรียน แต่เป็นการเสริมสร้างความโดดเด่นตามบริบท ที่โรงเรียนเป็นอยู่ ตรงนี้คิดตัดสินใจอยู่สักพักหนึ่ง พอเรานำเอกสารมาศึกษาและดูแล้วก็ไม่ว่าจะเป็นภาระเรียน

การสอนแบบ Project Based Learning หรือ Problem Based Learning หรือจะเป็นกระบวนการของสตาร์ฟิชก็คือ STEAM Design Process เรามองเห็นว่ามันน่าจะแก้ไขปัญหาที่โรงเรียนเรามีได้ เราก็เลยเริ่มลงมือครับ

สิ่งแรกที่เรทำคือพาคณะครูทั้งหมดเกือบ 30 คนไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาว เราก็ไปเห็นรูปแบบต่าง ๆ ที่คิดว่าใช่ มันน่าจะ เป็นอีกขอรหัสสำคัญที่มาเสริมสร้างพลังเพื่อแก้ปัญหาที่เราเจออยู่ ไปศึกษาดูงานเสร็จก็มาจัดทีม ศึกษาเอกสาร เริ่มจาก 5 มาตรการ ของสตาร์ฟิช ตั้งแต่เรื่องของเป้าหมาย เป้าหมายของเราจริง ๆ แล้วตั้งแต่ต้นวิสัยทัศน์โรงเรียนเราก็ใช้เรื่องของพหุปัญญาในการสร้าง ความสำเร็จ ก็มาปรับเปลี่ยนให้เป้าหมายของเรามีความชัดเจนตามห้ามาตรการที่เป็นเงื่อนไขที่เข้าร่วม

ต่อมาก็ปรับวิสัยทัศน์ของโรงเรียน ซึ่งเดิมเราสอนแบบพหุปัญญา ก็มาเพิ่มความเข้มข้นให้ชัดเจนมากขึ้นก็คือ โรงเรียนผู้นำ ทางสังคมด้วยพหุปัญญา อัตลักษณ์โรงเรียนก็เน้นรูปแบบเดิมก็คือเป็นโรงเรียนวิถีพุทธ ส่วนเอกลักษณ์ของโรงเรียนเราก็จัดการเรียน การสอนแบบพหุปัญญาและหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงนะครับ ตรงนี้เราก็เริ่มทำตามเงื่อนไขทุกอย่าง ส่วนของครูที่พยายามจะ ผลักดันก็คือ ข้อมูลสารสนเทศที่เห็นว่ามันเป็นจุดดี คือที่ผ่านมาเราสอนทักษะเด็กจนได้ผลลัพธ์ แต่เราไม่มีเครื่องมือหรือกระบวนการ ที่จะวัดผลเพื่อดูพัฒนาการของเขา แต่พอเข้ามาศึกษา Infographic ของทางมูลนิธิฯ ก็เห็นแนวทางว่า ถ้านำตัวนี้มาใช้ เราจะสามารถมองเห็น พัฒนาการแล้วก็ส่งเสริมเด็กให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขได้นะครับ





การปฏิรูปโรงเรียนขนาดใหญ่ในครั้งนี้ไม่ได้หยุดเพียงเท่านี้ โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิยังมีการปรับปรุงห้องเรียนใหม่ให้เข้ากับการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยการจัด Makerspace พื้นที่นักสร้างสรรค์

เราเชื่อว่าครูคนที่ 3 ก็คือสิ่งแวดล้อม เราไปได้แรงบันดาลใจจากโรงเรียนบ้านปลาดาว ก็เอาประเด็นตรงนั้นมาจัดเป็นโลกที่สัมพันธ์กับสิ่งที่เรามีอยู่เดิมก็คือพหุปัญญา และทำเป็นศูนย์เรียนรู้ขึ้นมาทั้งหมด 9 ห้อง ก็คือ โลกของศิลปะ โลกของดนตรีและนาฏศิลป์ โลกของช่าง โลกของอาหารและขนม โลกของไอทีคอมพิวเตอร์ โลกของกีฬา โลกของศูนย์เรียนรู้ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง แล้วก็โลกของสวนพฤกษศาสตร์ เนื่องจากระยะเวลาค่อนข้างสั้นเราต้องการที่จะให้ครูของเรานำการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process มาใช้กับงานในปีแรก ฉะนั้นสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เด็กก็จะเข้าไปในห้องमेเจอร์ทั้ง 9 ห้อง โดยยังยึดแนวทางของพหุปัญญาที่เด็กไม่ว่าจะระดับชั้นไหน เขาก็นัดทางด้านไหนก็ให้เขาไปรวมกลุ่มกัน เพราะเราเชื่อว่าเป้าหมายส่วนหนึ่งของทาง กสศ. ก็คือต้องการสร้างโอกาส แล้วก็ให้ความสำคัญในเรื่องของการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เขาเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขได้ เราก็ใช้วิธีการคือให้แบ่งเป็นกลุ่มตามความสนใจทั้ง 9 ห้อง เด็กก็จะมีการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมันก็จะสอดคล้องกับเรื่องของทักษะในศตวรรษที่ 21 ในเรื่องของการทำงานร่วมกัน เมื่อทดลองทำมาหนึ่งภาคเรียนแล้วเราก็มองเห็นพัฒนาการต่าง ๆ ที่เด็กได้เรียนรู้ร่วมกัน ก็เห็นผลค่อนข้างชัดเจนครับ เรามองเห็นความหวังที่มันจะสอดคล้องกับ 4 เสาหลักทางการศึกษาของยูเนสโกที่ว่า เรียนเพื่อรู้ เรียนเพื่อเกิดทักษะ เรียนเพื่ออยู่ร่วมกัน แล้วก็เรียนเพื่อที่จะเป็นตามที่ตัวเองถนัดหรือตามศักยภาพตัวเอง



โรงเรียนเทศบาลวัดป่าแพ่ง ผู้อำนวยการ เสาวลักษณ์ ชมมณฑา

โรงเรียนเทศบาลวัดป่าแพ่ง เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนคละกันทั้งนักเรียนในเมือง นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ และกลุ่มที่เป็นลูกของแรงงานต่างด้าว ทำให้โรงเรียนต้องหาทางรับมือกับปัญหาต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาเรื่องของการอ่านการเขียน ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้ภาษาถิ่นที่แตกต่างกัน

เราพบว่าตลอดปีที่ผ่านมา นักเรียนระดับ ป.1 ถึง ป.6 เขาจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ไม่เป็นที่พึงประสงค์ ซึ่งเราก็ค้นหาสาเหตุพบว่าเกิดจากการที่เขาอ่านไม่ได้แล้วก็เขาเขียนยังไม่เป็นค่ะ แม้ว่าคุณครูจะใช้เทคนิคการสอนอย่างไรก็ตาม แต่สภาพครอบครัวของเขาหรือว่าลักษณะการทำงานของพ่อแม่ก็ไม่ได้สนับสนุนส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ ก่อนหน้าที่จะดำเนินการโครงการนี้จากการทดสอบ RT ก็คือการอ่านระดับจังหวัดนะคะ น้อง ป.1 ของเราจะเน้นการอ่านน้อยมาก เมื่อเทียบกับโรงเรียนในสังกัด 11 โรงคะเน้นเป็นลำดับสุดท้าย





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ตรงนี้จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ต้องประชุมผู้เกี่ยวข้องทุกส่วน รวมถึงศึกษานิเทศก์ให้เข้ามาร่วมดำเนินการด้วย เราพยายามที่จะค้นหาสาเหตุว่าทำไมน้องถึงอ่านไม่ได้ แล้วต่อมาเราได้รับงบประมาณในโครงการนี้จากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ซึ่งเข้ามาอยู่ในช่วงที่เรากำลังอยากจะทำเรื่องของการอ่านของนักเรียนชั้น ป.1 ถึง ป.6 ซึ่งจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นค่ะ

ผู้อำนวยการเสาวลักษณ์และพลังร่วมของครูทั้งโรงเรียนช่วยกันกำหนดความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนเทศบาลวัดป่าแพ่ง จนเกิด School Concept เป็นธงปลายทาง และบูรณาการการดำเนินงานตามโครงการด้วยกระบวนการ PDCA เพื่อนำโรงเรียนก้าวผ่านเข้าสู่การเป็นโรงเรียนพัฒนาตนเอง

เราเริ่มดำเนินการโดยที่มีทางมูลนิธิฯ เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงให้กับทางโรงเรียน มีการอบรมครูตั้งแต่ระดับ ป.1 ถึง ป.6 โดยอบรมครั้งที่ 1 เพื่อค้นหา Goal ว่าเป้าหมายของโรงเรียนต้องการดำเนินการอย่างไร เราก็เลยร่วมกันคิดทั้งโรงเรียนกับคุณครูทั้งหมด ได้มาเป็นคอนเซ็ปต์ “ป่าแพ่ง อ่านเป็น เน้นเขียน เรียนรู้สู่นาคต”

จากนั้นเราก็ได้ดำเนินการตามโครงการ โดยใช้หลัก PDCA นะคะ ในขั้นการเตรียมการก็คือ PLAN เรามีครูแกนนำ 4 คน มีการดำเนินการประชุมร่วมกัน แล้วก็ขออนุมัติงบประมาณในการดำเนินการ มีการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ “เมเจอร์สเปซ” แล้วก็มีการศึกษาดูงานโรงเรียนต้นแบบ ซึ่งก็คือโรงเรียนรุ่นที่ 1 ของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ ที่แม่แตงค่ะ แล้วก็สำรวจผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งก็คือผู้เรียนที่มีปัญหาในการพัฒนาจริง ๆ เพื่อที่เราจะใช้เทคนิคพิเศษเข้าไปช่วยเหลือเพิ่มเติม

หลังจากนั้นก็จะเป็นขั้น DO ขั้นดำเนินการ การจัดกิจกรรมโครงการตาม School Concept ใช้เวลาทำกิจกรรมสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง ใช้เวลารวมทั้งสิ้นตลอดระยะเวลาดำเนินโครงการ 80 ชั่วโมงค่ะ แล้วก็ให้การช่วยเหลือเด็กที่มีความต้องการพิเศษหรือว่าเป็นที่นักเรียนที่เรียนรู้ช้า ให้เขาสามารถเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกับคนอื่น โดยการสร้างเครื่องมือ ซึ่งก็จะเป็นสิ่งที่คุณครูจะทำในขั้นตอนต่อไป CHECK คือเรื่องของการตรวจสอบ การประเมินผล แล้วก็มีการจัดทำเอกสารดำเนินการส่งให้กับมูลนิธิฯ

ขั้นสุดท้ายก็คือเรื่องของ ACT ก็คือการปรับปรุงแก้ไข หลังจากที่เราได้ดำเนินโครงการทั้งหมดแล้วเราก็มีการประชุมเพื่อจะนำข้อเสนอแนะมาเป็นแนวทางในการดำเนินการและพัฒนาโครงการนี้ต่อไปให้เพิ่มขึ้นอีกระดับหนึ่ง แล้วก็จัดเวทีการแสดงผลงานเพื่อเผยแพร่ผลงานของผู้เรียนสู่ชุมชน ก็คือมีการจัดนิทรรศการทางวิชาการตาม School Concept และการเดินทางไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อันนี้ก็จะเป็นเรื่องของการดำเนินการโครงการของเราค่ะ



การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาโรงเรียนที่ชัดเจน ส่งผลให้คณะครูและผู้บริหารเดินไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างราบรื่น พร้อมทั้งดึงความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ เข้ามาได้อย่างตรงจุด ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคและความช่วยเหลือจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ หรือการสนับสนุนจากเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน

จากการดำเนินการตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา หลังจากที่ได้ชจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ เข้ามาเป็นวิทยากรในการอบรมให้คุณครู โดยเข้ามาครั้งแรกมาคือการค้นหา Goal ครั้งที่สองก็คือการอบรมกระบวนการ STEAM Design Process แล้วก็มีการส่งเสริมสนับสนุนให้คุณครูได้เรียนรู้วิธีการในการสร้างเครื่องมือนะคะ ผลก็คือคุณครูของเรามีการสร้างทักษะและมีความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการการใช้เครื่องมือ แล้วก็การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ ซึ่งถือว่าสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่เป็นการส่งเสริมการอ่านในสถานศึกษา ซึ่งเราเอามาผนวกกับ School Concept ได้ผลเป็นอย่างดีมากค่ะ

ในเรื่องของการสร้างเครือข่าย ก็จะมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทางศึกษานิเทศก์ก็ดี ทางเทศบาลนครเชียงใหม่ก็ดี ได้ให้การสนับสนุนโครงการนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากมันเป็นนโยบายของท่านนายกอยู่แล้วว่า โรงเรียนจะต้องพัฒนาเรื่องของการอ่านของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้น ป.1 จะต้องอ่านออกเขียนได้ 100% นะคะ พอเรานำเอาโครงการของกองทุนฯ เข้ามาผนวก ทำให้เรามีงบประมาณในการทำงานเพิ่มขึ้น คุณครูมีวิธีการและมีความรู้ในการที่จะพัฒนาตนเองในการทำสื่อเพิ่มขึ้น คุณครูก็มีการจัดกิจกรรมเมเจอร์สเปซให้กับนักเรียนคะ แล้วก็มีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning และ STEAM Design Process โดยบูรณาการเข้าไปในทุกกิจกรรมของ 8 สารการเรียนรู้ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมงคะ

คุณครูก็มีรายวิชาเพิ่มเติม 80 ชั่วโมงที่นอกเหนือจากรายวิชาตามปกติอยู่แล้ว ทำให้ครูมีเวลาเพิ่มที่จะให้ความใส่ใจเด็กปกติและเด็กที่มีปัญหาในเรื่องของการอ่านเพิ่มขึ้น เหมือนกับว่าเขาสามารถอุทิศทุกเวลานาทีในการระดมความคิดเพื่อสร้างสื่อนี้เพิ่มมากขึ้น แล้วเราก็ได้สื่อจากทางมูลนิธิฯ ซึ่งนำมาให้สัปดาห์ละ 1 อันนี่ถือเป็นแรงจูงใจที่ทำให้นักเรียนพยายามที่จะอ่านได้ เพราะการสอนของคุณครูที่ผ่านมาอาจจะใช้ซอล์กระดานแล้วก็ฟิวเจอร์บอร์ดหรือว่ากระดาษขาวเทา ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ เขาชิน แล้วก็ไม่สามารถกระตุ้นให้เขาสนใจได้ แต่ในกระบวนการที่คุณครูได้รับการอบรมจากโค้ช แล้วก็เครื่องมือต่าง ๆ ที่คุณครูเรียนรู้ที่จะสร้างขึ้นมามีเพิ่มนี้แหละคะเป็นสิ่งที่ทำให้เขาสนใจ แล้วก็เป็แรงจูงใจที่ทำให้เขาอยากเรียนอยากอ่านให้ได้ อยากทำให้ได้ผลสำเร็จตามเป้าหมายในแต่ละกิจกรรม

แล้วเราก็มีรางวัลจากทางหน่วยงาน ทั้งร้าน คณะกรรมการสถานศึกษา และทางวัดนะคะ เขาก็จะส่งมอบตุ๊กตาของเล่นต่าง ๆ ที่เด็กวัยนี้ชอบมาเป็นรางวัล ทำให้เขามีแรงจูงใจในการที่จะต้องอ่านให้ได้ แล้วก็ทำกิจกรรมให้ได้ในแต่ละครั้งคะ



ท่ามกลางความร่วมมือจากหลายภาคส่วน บุคคลที่เป็นกลไกสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง ย่อมเป็นทีมครูที่จะต้องร่วมแรงร่วมใจ และเริ่มจากความเชื่อก่อนว่า การศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีได้

แรกสุดพอเราสรุปปัญหาพร้อมกันแล้วว่า เด็กมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านค่อนข้างด้อย แล้วนโยบายของท่านนายท้าว ก็คือต้องเน้นการอ่านของ ป.1 ให้ได้ แต่เราต้องยอมรับว่า ป.2 ถึง ป.6 ก็ต้องอ่านได้เช่นเดียวกัน คุณครูก็จะรู้สึกไม่มีกำลังใจในการดำเนินงาน ครูบอกว่ามันทำไม่ได้หรอกค่ะ ผอ. ยิ่งก็ทำไม่ได้ สิ่งที่คุณประสบมา มันท้อยากมาก ที่ผ่านมาไม่ว่าจะสอนยังไงก็ตามแต่เด็กก็ยังไม่ได้อ่านดี

แต่หลังจากที่เราศึกษาปัญหาพร้อมกันแล้ว มีเป้าหมายพร้อมกันแล้ว เราเรียนรู้วิธีการในการสร้างเครื่องมือ เราเรียนรู้เทคนิคในการจัดกระบวนการ แล้วเราก็ให้ขวัญกำลังใจกันนะค่ะ สร้างความฮึกเหิมให้กับครู แล้วบอกเขาว่าต้องทำให้ได้ เราเชื่อมั่นว่าครูทำได้ ในเทอมแรกเราก็ทำได้จริง ๆ ก็คือคะแนนการอ่านของนักเรียน ป.1 สูงขึ้นมากกว่าโรงเรียนอื่น ๆ นะค่ะ ไม่ได้ระดับสูงที่สุด แต่ขึ้นมาในระดับกลาง ๆ และผู้บริหารเทศบาลนครเชียงใหม่ก็ให้ค้ายกย่อง ให้ขวัญกำลังใจ และหลังจากนั้นครูได้เรียนรู้วิธีการเทคนิคเพิ่มมากขึ้น ครูชั้น ป.2 ถึง ป.6 ก็ร่วมกันดำเนินการ ทำให้คะแนน RT, NT, O-NET สูงขึ้น เป็นไปตามที่เราคาดการณ์ไว้ จากที่ตอนแรกที่คุณครูบอกยังไม่เขาก็ทำไม่ได้

นอกจากครูจะต้องร่วมแรงร่วมใจแล้ว บุคคลที่มีบทบาทสำคัญและอยู่ใกล้ตัวนักเรียนมากที่สุด นั่นก็คือ ผู้ปกครอง ซึ่งโรงเรียนได้ดึงเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาเด็กให้พร้อมกับการเรียนทั้งกายและใจ ซึ่งจะช่วยให้เป้าหมายของการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้เป็นความจริงได้เร็วขึ้น

เรามีการประชุมผู้ปกครอง เพราะนี่ก็เป็นอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งจะต้องช่วยกันนะค่ะ ผู้ปกครองของเราจะอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับล่าง ส่วนใหญ่ทำมาค้าขาย บางคนทำงานกลางคืน บางคนทำงานเหนื่อยทั้งวันทั้งคืน บางครั้งผู้ปกครองมานั่งร้องไห้กับเราว่า เขาพยายามทุกสิ่งทุกอย่างแล้วเพื่อลูก แต่ว่าเหมือนกับว่าเขายังดูแลลูกได้ไม่เต็มที่ ลูกก็ยังมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อยู่ เช่นมีความก้าวร้าวหรือการลิกขโมยนิดหน่อย ซึ่งพอเชิญผู้ปกครองมา เขาก็จะบอกว่าเขาพยายามเต็มที่ เราก็ให้ข้อคิดว่าไม่ว่าเราจะหาเงินมามากแค่ไหนก็ตาม แต่สิ่งที่เป็นดวงใจของเราคือสิ่งที่รักที่สุดคือ






ลูกของเราเขาไม่ต้องการมากขนาดนั้น สิ่งที่เขาต้องการมากที่สุด ก็คือการดูแลเอาใจใส่ของพ่อแม่และค่ะ เพราะนั่นก็คือว่าลด การหาเงินลงบ้างวันละ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง แล้วก็เอาเวลานั้นมาให้ลูกดีกว่า ผู้ปกครองเขาฟังแล้วเขาก็ซาบซึ้ง เขาคงคิดว่าทุกคน อยู่ในระดับรากหญ้าก็อยากจะหาเงินให้มากที่สุดเพื่อลูก แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ถือว่าลูกก็คือดวงใจซึ่งทุกคนจะต้องให้การดูแลเอาใจใส่ จึงจะทำให้เขาพัฒนาได้ แล้วเดี๋ยวมาประสบความสำเร็จให้พ่อแม่ชื่นชมได้ในภายหลังนะคะ

อีกเทคนิคหนึ่งที่เราใช้ คือการให้ความรู้ในเรื่องหลักจิตวิทยาในการเลี้ยงลูก เราไม่อยากจะเห็นภาพของผู้ปกครองมาส่งลูกหลาน ด้วยรอยน้ำตาหรือว่าสภาพใบหน้าบึ้งตึงกันทั้งครอบครัว เราอยากให้เห็นรอยยิ้มของคุณพ่อคุณแม่และลูกหน้าโรงเรียน เด็กนะคะ ถ้าเขาสมบูรณ์มาจากบ้านด้วยความสุขและความสมบูรณ์ทั้งกายและใจ พ่อเขาเริ่มเรียนในวิชาแรก สมองเขาจะเริ่มรับโดยอัตโนมัติเลย แต่ถ้าเขาถูกตีมาหรือมาด้วยใบหน้าบึ้งตึงทั้งแม่ทั้งลูกตอนมาถึงโรงเรียน เขาก็ไม่พร้อมจะเรียนรู้ค่ะ แล้วยังทำให้เขาเรียนรู้ช้า เราก็ให้ความรู้ผู้ปกครองนะคะ ผู้ปกครองก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างมาก หลังจากนั้นก็พบว่าเขากอดกันหน้าโรงเรียน เขาหอมแก้มลูก ลูกสวัสดิ์ที่คุณพ่อคุณแม่ก่อนจะเข้าโรงเรียนนะคะ เป็นภาพสวยงามมาก

ด้วย School Concept “ป่าแห่ง อ่านเป็น เน้นเขียน เรียนรู้สู่อนาคต” และการสนับสนุนของทุกฝ่าย โรงเรียนเทศบาล วัดป่าแห่งจึงช่วยให้เด็ก ๆ กลุ่มชาติพันธุ์ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเท่าเทียมด้วยการ อ่านเป็น เขียนได้ สมความตั้งใจของครู และนักเรียน

สำหรับเป้าประสงค์สุดท้ายของเรา ซึ่งก็คืออยากให้เด็กทั้งหมดตั้งแต่ ป.1 ถึง ป.6 จำนวน 241 คน จะต้องอ่านออกเขียนได้ ร้อยละ 80 ขึ้นไปนะคะ ซึ่งจริง ๆ ท่านนายกตั้งเป้าว่าจะต้องเป็น 100% แต่เนื่องจากว่าสภาพนักเรียนของเราเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งเขายังพูดไม่ค่อยชัด เป็นกลุ่มลูกของแรงงานต่างด้าว ซึ่งเขายังไม่มีความพร้อมในเรื่องของการได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเท่าเทียม บางครั้งผู้ปกครองย้ายไปย้ายมาบ่อย ๆ เขาก็ขาดโอกาสด้านนี้อย่างเท่าเทียมกับคนอื่น

แต่สุดท้ายในตอนนี่เราก็สามารถทำให้เด็ก 241 คนของเราอ่านออกเขียนได้ 86% ค่ะ ก็เหลืออีกนิดเดียวที่จะต้องพัฒนาต่อยอด ถือว่าเป็นสิ่งที่โรงเรียนจะต้องขอบคุณทางกองทุนฯ แล้วก็ขอบคุณทางโค้ชจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ ที่เข้ามาช่วยอย่างเต็มที่ แล้วก็ทำให้ความฝันของคุณครูที่ว่านักเรียนจะต้องอ่านเป็นแล้วก็เขียนได้ แล้วก็ฝันให้นักเรียนของเราที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งเขาขาดโอกาส เขาสามารถที่จะเป็นคนไทยอย่างสมบูรณ์เหมือนกับเพื่อน ๆ คนอื่นในโรงเรียนค่ะ 



2



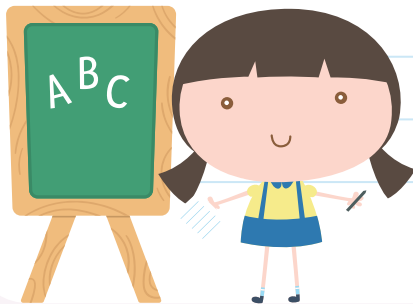
Info

ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน

ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Info) หมายถึง ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการโรงเรียน และการจัดการเรียนรู้ ติดตามดูแลนักเรียน และอำนวยความสะดวกแก่ครูในการจัดทำ

ข้อมูลของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าว

ไปประกอบการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียนและ
พัฒนาครู โรงเรียน และผู้เรียน ที่จำเป็นต่อไป





โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง คุณิกร ทองทิพย์

ในปีหนึ่ง ๆ โรงเรียนต้องจัดการกับข้อมูลและเอกสารมหาศาล ทั้งข้อมูลนักเรียน งานทะเบียนวัดผล เอกสารการเรียน การสอบ และอื่น ๆ อีกมากมาย เป็นภาระกองโตที่สำคัญที่สุด และพบข้อผิดพลาดได้บ่อยที่สุดเช่นกัน โปรแกรมจัดการระบบสารสนเทศในโรงเรียน จึงเป็นสิ่งที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมแนะนำให้โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินงานของโรงเรียน

โรงเรียนเราหลังจากที่ได้ไปอบรมการใช้งานโปรแกรม Q-Info ก็ได้เอามาประชุมหารือกับทีมงานในโรงเรียนนะครับ เราก็ตัดสินใจกันว่าเราจะใช้วิธีการบูรณาการเอาจากสิ่งที่โรงเรียนเรามีอยู่แล้วมาผนวกกับที่เราได้อบรมมา ที่เราตัดสินใจใช้เลยก็คือ Q-Attendance ที่ทางสตาร์ฟิชได้เผยแพร่ครับ ให้คุณครูประจำชั้นเอาไปใช้ในการเช็คชื่อนักเรียน แต่เดิมเราใช้การเช็คชื่อผ่านกระดาษมันก็จะเจอปัญหาเรื่องเอกสารหายบ้างหรือบางที่ครูประจำชั้นเอาไปเก็บไว้ หรือให้หัวหน้าห้องดำเนินการเช็ค แล้วปรากฏว่าพอถึงเวลารวบรวมมันไม่ครบ เราก็เอาตัว Q-Attendance มาใช้เต็มรูปแบบทุกระดับชั้น ก็ปรากฏว่าใช้ได้ครับ





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

สำหรับโรงเรียนที่ไม่ได้มีต้นทุนและทรัพยากรในการจัดการงานสารสนเทศสูงมากนัก โปรแกรมสารสนเทศสำเร็จรูปก็เป็นตัวเลือกที่ดีในการเริ่มต้น แต่สำหรับโรงเรียนที่มีความพร้อม การเลือกพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเองควบคู่ไปกับการเลือกใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปในบางส่วน ก็จะช่วยให้องค์กรรับการทำงานได้ตรงตามบริบทโรงเรียนมากกว่า

สารสนเทศที่โรงเรียนเรามีอยู่แล้ว ยกตัวอย่างเช่น การจัดทำตารางสอนโดยใช้โปรแกรมจัดทำตารางสอนของโรงเรียนนะครับ พอผมเข้าไปศึกษาตารางสอนของ Q-Info มันก็จะมีขีดจำกัดบางอย่าง เช่น เรามีนักศึกษาฝึกสอนด้วย ซึ่งโปรแกรมที่โรงเรียนเขียนขึ้นมา นอกจากออกตารางสอนให้ครูแล้ว เราสามารถเชื่อมโยงรายชื่อของนักศึกษาเข้าไปหารายชื่อของคุณครู ทำให้ตารางสอนของนักศึกษาสามารถวิ่งขึ้นมาโดยอัตโนมัติทันที เราก็เลยเอาตรงนี้มาใช้ต่อเนื่องนะครับ

แล้วก็ตัว ปพ.5 ที่เราใช้ของ LocalSchool เราก็เห็นว่าตอนนี้คุณครูของโรงเรียนเราขับเคลื่อนกันจนเกิดเป็นกิจวัตรประจำวันได้แล้ว เราก็เลยบูรณาการตัวนี้เข้ามาใช้ต่อเนื่องกับของเราไป ส่วน ปพ.6 เราก็มีโปรแกรมเมอร์ที่เป็นคณะครูของโรงเรียนช่วยกันพัฒนาโปรแกรม ปพ.6 ขึ้นมา เราก็เลยยังใช้โปรแกรมของเราต่อเนื่องไปครับ

แม้ครูนิกรจะไม่ใช้ครูคอมพิวเตอร์ แต่ก็ได้เข้ามารับหน้าที่เป็นโปรแกรมเมอร์ร่วมกับครูท่านอื่น ๆ เพื่อออกแบบโปรแกรมที่สามารถปรับแต่งตรงตามความต้องการของโรงเรียนโดยเฉพาะ

พอดีตอนเรียนปริญญาตรีมันจะมีวิชาเลือกก็ไปลงเลือกการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน ผมก็ช่วยกันทำกับน้องอีกคนครับ ข้อดีของการที่เราเขียนโปรแกรมเองคือ เวลาเกิดปัญหาเราก็คุยกับคณะครูที่ร่วมกันพัฒนาอยู่แล้วก็แก้ไขกันได้ จากประสบการณ์ที่ผ่านมาหลาย ๆ โปรแกรมที่เข้ามา พอเจอปัญหาปรากฏว่าเราประสานงานผ่านทางโปรแกรมเมอร์ของโปรแกรมนั้น ก็จะช้าบ้างหรือติดต่องไม่ได้บ้าง แก้ไขแล้วแต่ไม่ตรงกับปัญหาที่เราพบบ้าง เป็นต้นครับ เราก็เลยคิดว่าเราลองพัฒนากันดูไหม ก็ล้มลุกคลุกคลานครับ แต่พอมี Q-Info เข้ามา ซึ่งมันเป็นระบบออนไลน์ มันก็ช่วยเราในการเช็คชื่ออะไรต่าง ๆ ได้ดีครับ





สำหรับ Q-Info แรก ๆ ก็จะเจอปัญหาเรื่องระบบปฏิบัติการมากกว่าครับ เพราะครูที่ใช้ iOS จะมีปัญหาว่าโหลดแอปพลิเคชันได้ยาก แล้วก็พบปัญหาอีกอย่างหนึ่งก็คือ บางเครื่องต้องกดบันทึกสองครั้งครับ ผมก็เดาว่าอาจจะเกิดจากตัวระบบปฏิบัติการของมือถือที่เราไม่แน่ใจว่าเป็นแอนดรอยด์เวอร์ชันเก่าหรือเปล่า แล้วก็จะมีอยู่เคสหนึ่งครับที่ผมก็ไม่รู้จะแก้อย่างไรเหมือนกันก็คือ เรากดบันทึกสองครั้งมันขึ้นว่าบันทึกได้ แต่พอเราเข้าไปดูในตัวประมวลผล Q-Info ข้อมูลมันไม่ขึ้นอยู่ห้องเดียว ก็เลยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคุณครูนะครับ ว่าให้คุณครูลองเปลี่ยนไปใช้โทรศัพท์อีกเครื่องใหม่ ปรากฏว่าก็ใช้ได้ขึ้นมา ก็วิเคราะห์ว่าน่าจะเกิดจากฮาร์ดแวร์ที่อาจจะเก่าเกินไป

ความฝันที่จะกลายเป็นโรงเรียนไร้กระดาษคงอยู่ไม่ไกล เพราะทุกวันนี้โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมืองได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างจริงจัง ทั้งในด้านงานทะเบียนวัดผล การเก็บข้อมูลนักเรียน รวมไปถึงการสอบปลายภาคออนไลน์

ในด้านการวัดและประเมินผล ตารางสอน ปพ.5 ปพ.6 ทั้งหมดเรารันโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์หมดแล้วนะครับ แต่ในส่วนที่ว่า จะไร้กระดาษเลยก็ยังมีติดอุปสรรคอยู่ตรงที่การรายงานผลเด็กครับ โรงเรียนเรายังไม่มีการใช้เวิร์กบุ๊กของโรงเรียน ทำให้ไม่สามารถประกาศผลการเรียนเด็กผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้ แต่ก็ยังคุย ๆ กับทีมงานอยู่นะครับว่าเราจะหาเวิร์กบุ๊กอย่างไรบ้าง แต่ตอนนี้กำลังศึกษาพวก Google Forms ว่าจะสามารถประยุกต์ใช้ในการรายงานผลการเรียนได้ไหม ก็คิดกันอยู่ครับ ตอนนั้นก็เหลือ ปพ.6 อย่างเดียวที่เราต้องใช้กระดาษ แต่ในส่วนการวัดผลอย่างอื่นแม้กระทั่งการสอบปลายภาคตอนนี้เราใช้การสอบผ่านระบบทำข้อสอบออนไลน์ครับ ไม่ได้ใช้กระดาษแล้ว

ระบบการสอบออนไลน์นี้เป็นระบบที่ทางเทศบาลนครเชียงใหม่เป็นผู้จัดจ้างบริษัทเอกชนทำขึ้นมา ซึ่งทั้ง 11 โรงเรียนก็จะใช้ร่วมกันครับ คุณครูก็จะเอาบททดสอบเข้าไปไว้ในเวิร์กบุ๊กของทางเทศบาลนะครับ เทศบาลก็จะปล่อยตัวข้อสอบมาให้คุณครูเป็นผู้จัดชุดข้อสอบผ่านระบบคลังข้อสอบ แต่ว่ามันวิ่งผ่านออนไลน์ เวลาจะสอบก็ต้องสอบผ่านสมาร์ทโฟนหรือว่าคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตครับ เพื่อป้องกันการทุจริตในการสอบโรงเรียนเราก็จะสอบในคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน แล้วมีครูคุมสอบเหมือนกับสอบปกติแต่สอบผ่านคอมพิวเตอร์ ยกเว้นอย่างในช่วงโควิดเด็กคนไหนที่เราทราบประวัติว่ามีความเสี่ยง หรือว่าเด็กที่ต้องอยู่โรงพยาบาลหรือป่วย เราก็ให้เด็กสอบที่บ้านผ่านสมาร์ทโฟนครับ การเข้าใช้งานระบบก็คือ เลข 13 หลักของนักเรียนหรือรหัสผ่านที่โรงเรียนกำหนดให้ครับ



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

การตรวจข้อสอบก็ไม่ต้องตรวจครับ มันประมวลผลให้เลย พอเด็กส่งคำตอบปุ๊บคะแนนเด็กก็จะขึ้นทันที ข้อดีของตรงนี้ก็คือ ในระหว่างที่ทำการสอบ คุณครูประจำวิชาสามารถเข้าไปดูตัวเลข คะแนนเด็กได้แบบเรียลไทม์ และก็บอกระยะเวลาในการทำ ข้อสอบของเด็กด้วย ถ้าครูสงสัยว่าข้อสอบมันมีปัญหาหรือเปล่า ทำไม่เด็กถึงได้คะแนนน้อย หรือถ้าคุณครูเห็นว่าเวลามันผิดปกติ ก็ประสานงานที่ห้องสอบได้เลยว่า ขอให้เด็กคนนี้ทำข้อสอบใหม่ ได้ไหม สันนิษฐานว่าเด็คน่าจะไม่ได้อ่านข้อสอบเลย มันก็ทำให้ เราสามารถควบคุมการสอบของเด็กได้

การปรับโฉมโรงเรียนให้กลายเป็นโรงเรียนดิจิทัลช่วยให้ ประหยัดต้นทุนการใช้กระดาษไปได้มาก และยังเป็นการใช้ทรัพยากร สาธารณเทศที่โรงเรียนมีอยู่ให้คุ้มค่าและยั่งยืนกว่าเดิม

เดิมห้องคอมฯ ก็มีเอาไว้เรียนคอมพิวเตอร์อย่างเดียว เราก็ ปรับตัวนี้มาใช้ในการวัดผลและประเมินผลด้วย เราใช้ศักยภาพ ในฮาร์ดแวร์ที่เรามีให้เต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะจริง ๆ ช่วงสอบปลายภาคห้องคอมฯ ก็แทบจะไม่ได้ใช้อยู่แล้ว เราก็เอา ช่วงที่ห้องคอมฯ วางมาใช้ในการสอบปลายภาคผ่านระบบออนไลน์ แล้วก็ช่วยประหยัดในเรื่องของกระดาษ เด็กสามสี่ร้อยคนถ้าเกิดว่า แจกกระดาษไปวิชาละ 10 แผ่นต่อคนก็หลัก 800 แผ่น ก็เยอะพอสมควรครับ ถ้าไม่คิดว่าเรามีห้องคอมพิวเตอร์แค่ห้องเดียวนะครับ การสอบเก็บคะแนนของแต่ละรายวิชา เราก็พยายามจะให้คุณครูสอบผ่านระบบนี้เหมือนกัน





โรงเรียนวัดดอนพุดซา ผู้อำนวยการ สุนิสา คงสุวรรณ

โรงเรียนวัดดอนพุดซา ถือเป็นโรงเรียนที่มีบริบทแวดล้อมเป็นลักษณะชุมชนเกษตรกรรมกึ่งเมือง ความกระตือรือร้นในการร่วมส่งเสริมทางด้านวิชาการของชุมชนมีค่อนข้างน้อย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาค่อนข้างต่ำไปด้วย อย่างไรก็ตาม หลังจากโรงเรียนได้เข้าร่วมโครงการกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม สิ่งแรกที่โรงเรียนเริ่มทำ คือการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในการบริหารจัดการข้อมูลนักเรียน ทำให้ผู้อำนวยการและครูสามารถมองเห็นจุดที่ควรพัฒนาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สิ่งที่ทำได้ง่ายที่สุดก็คือโปรแกรม Q-info นะคะ เพราะว่ามันเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ให้คุณครูทำตามระบบได้ เพียงแค่เราเอาข้อมูลของงานที่เรามีเข้าไปใส่ มันก็จะวิเคราะห์ห่อออกมาให้ได้ มันเป็นเรื่องที่โรงเรียนเริ่มทำแล้วสามารถที่จะเห็นผลได้ทันที ซึ่งจะต่างกับเรื่องของกระบวนการเรียนการสอนที่เราจะทำให้กับเด็ก เพราะถ้าเป็นเรื่องของการเรียนการสอน ครูต้องเข้าใจก่อนที่จะลงไปสอน แล้วเด็กก็จะต้องมีความร่วมมือและมันก็ใช้เวลา ที่เราใช้ของ Q-info มาได้เพราะอยู่ในสถานการณ์โรคโควิดด้วย มันช่วยให้คุณครูสามารถทำงานที่บ้านได้แล้วก็ทำงานที่โรงเรียนได้ค่ะ

หลังจากนำโปรแกรมมาใช้กับการจัดการข้อมูลในโรงเรียน ก็ทำให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลดีกับการทำงานของครูในหลาย ๆ ด้าน

เราส่งแกนนำสองคนไปอบรมนะคะ เสร็จแล้วก็มาอบรมให้กับครูในโรงเรียน แล้วพากันทำทุกวัน ใครทำได้แล้วก็สอนกันไป เหมือนเพื่อนสอนเพื่อนค่ะ ก่อนหน้านี้ที่ยังไม่มีโปรแกรมเราจะใช้เป็นการเขียนมือ พอมาถึงตอนนี้มันก็เลยทำให้ปรากฏผลที่ออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น





ในช่วงแรกเราไม่ได้ใช้เวลาน้อยลงนะคะ มันใช้เวลามาก เพราะหนึ่งก็คือคุณครูต้องมานั่งศึกษาก่อน แล้วก็ต้องมาเอาตัวชี้วัดลงในโปรแกรมก่อน เพราะเดิมที่เป็นฟอร์มกระดาษเขาจะมีตัวชี้วัดอยู่แล้ว ครูก็แค่กรอกอย่างเดียว แต่สิ่งที่มันเป็นประโยชน์ก็คือเมื่อเราศึกษาระบบจนเข้าใจแล้ว เราก็คงรู้เลยว่าระบบมันจะต้องเอาอะไรมาลงตรงไหนบ้าง เสร็จแล้วพอสิ้นปีมันจะประมวลผลออกมาให้เราได้ชัดเจน ถ้าเรายังกรอกข้อมูลด้วยมือเราจะเสียเวลามากกว่าตรงช่วงสิ้นปี แต่ของ Q-info เราจะเสียเวลาตอนช่วงเริ่มต้น แต่เวลาสิ้นปีเราไม่เสียเวลาเลย เราก็ออแค่ทางระบบประมวลผลให้ แล้วเราก็อธิบายข้อมูลนั้นนำมาใช้ได้เลย แล้วมันก็เป็นข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือเวลาไปทำ SAR เราก็อิงข้อมูลจากตรงนี้ได้เลย มันก็มีความชัดเจนขึ้น แต่ถ้าใช้กระดาษเวลาทำข้อมูล SAR ทุกคนก็ต้องไปนั่งเอาตัวเลขมารวม ๆ กันใหม่ ตรงนั้นมันจะทำให้เสียเวลาเยอะคะ

เทคโนโลยีสารสนเทศยังมีประโยชน์ต่อผู้อำนวยการในเชิงบริหารและการวางกลยุทธ์ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

ผู้อำนวยการก็จะใช้ประโยชน์ในการติดตามเด็กคะ และติดตามคุณครูด้วยว่าคุณครูเช็คชื่อหรือยังในแต่ละวัน จากนั้นก็ต้องมาดูในเรื่องของความเสี่ยงว่ามีเด็กห้องไหนบ้างที่ขาดเรียนเยอะ แล้วคุณครูได้ทำหนังสือถึง ผอ. และผู้ปกครองแล้วหรือยัง เพื่อที่เราจะลงไปติดตามช่วยเหลือตรงนี้คะ




แล้วในเรื่องของสุขภาพอนามัย ก็จะดูว่าห้องไหนมีเด็กอ้วนเด็กผอมที่เราจะต้องมาดูแลบ้าง เช่น สำหรับเด็กอ้วนเราก็จะขอโครงการของหมอมาร่วมทำกิจกรรมลดพุงเด็ก เด็กผอมเราก็ขอโครงการเพื่อให้เขาได้มารับโภชนาการเช้า

อีกอย่างหนึ่งคือในเรื่องวิชาการ ตอนนี้นั้นเป็นช่วงของการปรับเปลี่ยนไปเข้าหลักสูตรใหม่ค่ะ เพราะฉะนั้นคุณครูก็ต้องมีความชัดเจนในเรื่องของการนำผลงานของเด็กเอามาลงในงานตรงนี้ ซึ่งเราก็กำลังตรวจสอบอยู่ว่า คะแนนที่เด็กเขาได้ คะแนนเก็บมาจากตรงไหน ทำให้ ผอ. กับคุณครูได้ติดตามตรงนี้ได้ชัดมากขึ้นค่ะ

อีกสิ่งที่ดีของ Q-info ก็คือพอสิ้นปีเราสามารถเอาข้อมูลที่เขาประมวลให้เอาไปทำใน SAR ของโรงเรียนได้ ในเรื่องของมาตรฐานของผู้เรียนที่ชัดเจนนะค่ะ เพราะมันจะออกมาเป็นคะแนน แล้วเราก็ก็นำมาตีค่า ทำให้ไม่ต้องไปนั่งรวบรวมคะแนนใหม่จากผลการเรียนของแต่ละวิชาค่ะ

นอกจากโปรแกรมจัดการสารสนเทศ Q-info แล้ว โรงเรียนวัดดอนพุดชายังมี การนำ Starfish Class มาใช้ควบคู่กันไป เพื่อเสริมให้ครูและผู้ปกครองมองเห็นทักษะของเด็กแต่ละคนได้ชัดเจนขึ้นอีกด้วย

ที่เลี้ยงจากสตาร์ฟิชเขาก็จะมีสตาร์ฟิชคลาสที่ใช้ในการเอาผลงานของเด็กขึ้นระบบ อย่างคุณครูเขาจะต้องตรวจงานเด็ก แต่ช่วงนี้ก็เรียนไม่ได้มาเรียนที่โรงเรียน เขาก็จะได้รับใบงานไป แล้วคุณครูก็ประเมิน ซึ่งมันก็จะอยู่ในตัวชี้วัดหนึ่ง เราก็ก็นำคะแนนมาใส่ใน Q-info

แล้วเราก็จะมีพอร์ตโฟลิโอในสตาร์ฟิชคลาส ซึ่งเราจะเอาผลงานเด็กที่เขาได้คะแนนอัปโหลดขึ้นไป แล้วก็ไปดูว่าผลงานที่เขาทำตรงนั้นมันได้คะแนนในทักษะอะไร ก็จะเก็บเป็นพอร์ตโฟลิโอให้กับเด็กแต่ละคน ก็จะเป็นระบบที่ควบคู่กัน โดยที่ Q-info มองเห็นแต่ในรูปแบบคะแนน แต่สตาร์ฟิชคลาสเราจะมองเห็นผลงานเด็กไปด้วย แล้วเราจะรู้ว่าผลงานนั้นเราสามารถที่จะใส่คะแนนทักษะ นอกเหนือจากคะแนนที่เราวัดให้เขาได้อีก เช่น เขามีทักษะกระบวนการคิดหรือทักษะการสื่อสาร หรือทักษะการสร้างนวัตกรรม ขึ้นอยู่กับว่าคุณครูแต่ละคน เขาจะให้คะแนนทักษะอะไรเพิ่มเข้าไปในชิ้นงานนั้น นี่ก็จะเป็นแผนที่เราจะทำควบคู่กันค่ะ เราจะให้ใช้ทุกชั้นทุกคนเริ่มตั้งแต่อนุบาล เพราะฉะนั้นเด็กทุกคนก็จะมีพอร์ตโฟลิโอเป็นของตัวเอง อย่างเป้าหมายของเราเด็ก 180 คน เด็กแต่ละคนมี 5 วิชา เด็กก็จะมีพอร์ตโฟลิโอ 5 วิชา เด็กคนไหนเรียน 9 วิชาก็ต้องมีพอร์ตโฟลิโอ 9 วิชา เวลาสิ้นปีคุณครูเขาก็จะสรุปผลงานของเด็กออกมาจากสตาร์ฟิชคลาสให้ผู้ปกครองสามารถดูได้ค่ะ 



3



PLC

กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) หมายถึง กิจกรรม

การรวมตัวของครูเพื่อการพัฒนาและการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ของตนเองและกลุ่มอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

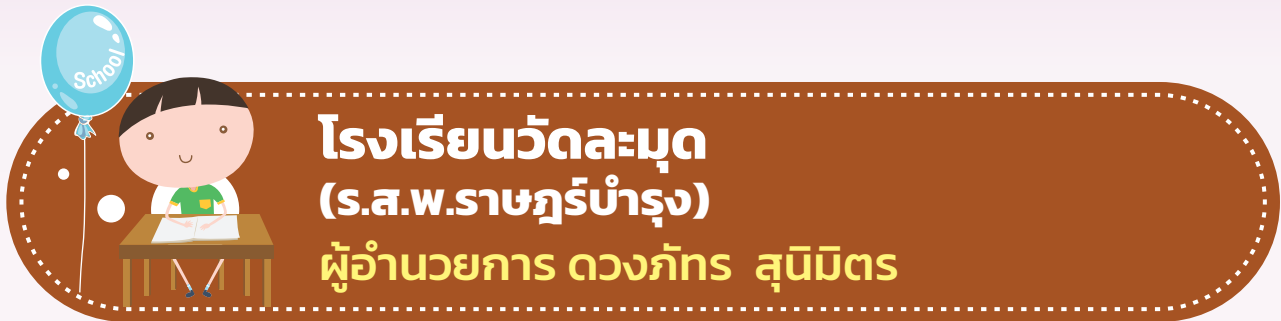
ในสาขาวิชาและนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา

และยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

โดยการสนับสนุนของทีมพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญ

ที่เกี่ยวข้อง





การทำ PLC ของครูทั้งโรงเรียนให้ผลลัพธ์ที่ชัดเจน ปัจจัยสำคัญอย่างแรก ๆ คือ โรงเรียนเองควรจะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนด้วย สำหรับโรงเรียนวัดละมุด หลังจากเข้าร่วมโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ก็ได้มีการกำหนดแนวทางการพัฒนาโรงเรียนร่วมกันไว้ด้วย

เรากำหนด School Concept ไว้ว่าเป็น นักคิดสมองใส Brightly Thinker ซึ่งเราจะเน้นในเรื่องของการสื่อสารแล้วก็การคิดวิเคราะห์ของเด็ก ๆ ค่ะ เราคิดว่าถ้าเขาคิดวิเคราะห์สิ่งไหนก็ได้ เขาน่าจะสามารถที่จะนำสิ่งที่เขามีอยู่ไปใช้ต่อยอดได้ แล้วก็การมีทักษะสื่อสารด้วยก็จะทำให้เขาสามารถนำเสนองานหรือสื่อสารด้วยตัวเองได้ เรามองว่าเด็กของเรามีศักยภาพที่จะนำไปประยุกต์ใช้ได้ เพราะโดยพื้นฐานเขาอ่านได้เขียนได้ แล้วเขาก็พอที่จะมีทักษะการคิดพื้นฐานได้อยู่ ก็เลยคิดว่าน่าจะไปต่อยอดตรงนั้นได้ค่ะ

การจะสร้างความเข้าใจและความตระหนักกับคุณครู เราก็ไม่ต้องทำอะไรมากเกินไป เพราะตอนเราคิด School Concept เราคิดมาด้วยกัน ตอนเราทำ PLC เราก็คงคิดว่า สิ่งที่ได้ก็เป็นตอนนี้เป็นยังไงบ้าง แล้วเราอยากให้เด็กเป็นยังไง เราก็คงมาดูทักษะเด็กในศตวรรษที่ 21 ว่า เราอยากให้เด็กเป็นแบบไหนบ้างบนพื้นฐานที่เขาจะไปได้ ครูก็ช่วยกันคิด ก็ได้ออกมาว่าเป็น “นักคิด” ดีไหม แล้วคำว่านักคิดต้องมีทักษะอะไรบ้าง แรกสุดเขาก็เสนอกันว่าต้องมีทักษะอ่านออกเขียนได้เป็นพื้นฐานแรก มีการสื่อสารได้ ครบทั้งฟังพูดอ่านเขียนค่ะ แล้วก็เอาความรู้ตัวเองไปต่อยอดได้





ก่อนจะปลูกปิ่นให้เด็ก ๆ กลายเป็นนักคิดสมองใสได้นั้น ครูเองก็ต้องเตรียมพร้อมมาไม่น้อยเช่นกัน

ย้อนกลับไป 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมา เราได้สอนให้เด็กเรียนแบบ STEM อยู่แล้วในกิจกรรมบูรณาการ แล้วก็ฝึกให้เขาได้ทำพวก Mind Mapping แล้วก็นำเสนองานของเขาในกลุ่มของเขาเอง แต่พอเราตั้งอันนี้เป็น School Concept เราก็ต้องคิดว่าเราจะเพิ่มอะไรบ้าง เราอยากให้เด็กเป็นแบบนี้ เราก็สะท้อนกลับมาหาตัวเราว่าแล้วเราจะต้องทำยังไงให้เด็กคิดได้

สิ่งที่พวกเราต้องเพิ่มก็คือการเขียน Mind Mapping ค่ะ เพราะพวกเราแต่ละคนอาจจะยังเข้าใจไม่ตรงกัน เราก็มาดูกันว่าวิธีการเขียน Mind Mapping มันจะเขียนแบบไหน ใช้รูปแบบไหน แล้วก็ต้องมาออกแบบการสอนว่าทำยังไงเด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ในกิจกรรมบูรณาการแล้วสามารถเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ได้

แล้วก็พอดีโค้ชจากสตาร์พินนา STEAM Design Process มาให้เรา เราก็เลยมาใช้เครื่องมือนี้ด้วยค่ะ คุณครูก็จะมาฝึกเรื่องของการตั้งคำถาม แล้วก็ฝึกออกแบบการเรียนรู้ว่าจะออกแบบยังไงร่วมกัน เพราะว่าเราสอนเป็นบูรณาการก็ต้องออกแบบร่วมกันก่อนค่ะ

หนึ่งในเครื่องมือที่เหมาะสมเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเตรียมความพร้อมในการสอนให้กับคุณครู นั่นก็คือ กระบวนการ PLC

โรงเรียนเราทำ PLC มานาน 4 ปีแล้วค่ะ ก่อนจะทำถ้าย้อนไปตั้งแต่แรกเราก็ต้องรู้จักก่อนว่าจะทำในรูปแบบไหน PLC มันเป็นอย่างไง เราก็จะสอนกัน แล้วเราก็ต้องไปเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับเรา อย่างของคุรุสภาก็จะมีอีกแบบหนึ่ง แล้วก็จะมีที่จับคู่เป็นบัดดี้แล้วก็จะมีของ PTLC ซึ่งเป็นงานวิจัยของอาจารย์ท่านหนึ่ง มันจะมี 6 ขั้นตอน เราก็หยิบตรงนี้มาเป็นรูปแบบของโรงเรียนเรา เสร็จแล้วก็ตกลงเวลากันว่าเป็นวันพฤหัสบดี เพราะวันพฤหัสเป็นวันที่ว่างมาจากต้นสัปดาห์มาประมาณหนึ่งแล้ว เราจะได้สะท้อนอะไรได้มากก็เลยเลือกวันพฤหัสดีของทุกสัปดาห์ เวลา 16.00 น.

แล้วก็มีข้อตกลงย่อย ๆ อย่างเช่นว่าการทำ PLC แต่ละครั้งครูของเราต้องเข้าร่วมทุกคน ถ้าวันไหนมีคนไปราชการหรือไม่อยู่เราก็จะเลื่อนเพื่อให้ทุกคนได้เข้าร่วมง แล้วก็ต้องมอบหมายบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่มในวันนั้นล่วงหน้าทุกครั้ง เช่นคนที่เป็นผู้นำในกลุ่มเราจะเรียกว่าลีดเดอร์ จะเป็นคนนำหรือว่าแชร์ความรู้ประสบการณ์ในสัปดาห์ถัดไป เราก็จะมอบหมายกันไว้ก่อนล่วงหน้า ครูเขาจะได้ไปเตรียมตัวเอง เตรียมเอกสาร เตรียม PowerPoint ที่จะมาแชร์ให้เพื่อน ๆ ค่ะ

ตัว ผอ.เองจะเข้าทุกครั้งไม่ขาดเลย เหมือนเราเป็นคุณครูคนหนึ่งด้วย เพราะว่าเราก็สอนเด็กด้วยค่ะ ทุกครั้งที่เข้า PLC หรืออะไรก็ตามเราจะร่วมทุกครั้ง แล้วก็ทำหน้าที่ของตัวเองตามบทบาทที่เราได้รับมอบหมายด้วย อันนี้เป็นข้อตกลงของเราค่ะ



ที่โรงเรียนวัดละมุดไม่ได้มีการแบ่งกลุ่ม PLC ออกเป็นกลุ่มย่อย แต่เป็นการทำร่วมกันทั้งโรงเรียน ซึ่งเหมาะสมมากกว่ากับโรงเรียนที่มีจำนวนครูค่อนข้างน้อย

เราจะทำพร้อมกันทั้งโรงเรียนเลยคะเพราะโรงเรียนมีคุณครูแค่ 11 คน แล้วไม่ได้มุ่งไปทำในกลุ่มสาระใด กลุ่มสาระหนึ่ง ส่วนมากปัญหาที่เราหยิบขึ้นมาทำจะเป็นปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมมากกว่าจะเป็นทักษะเฉพาะกลุ่มสาระ แต่ถ้าเป็นทักษะ เราจะหยิบทักษะที่เป็นทักษะรวม

เช่นการคิดวิเคราะห์ ทักษะการอ่านออกเขียนได้ หรือว่าทักษะเด็กในศตวรรษที่ 21 ที่มันไม่ได้เป็นทักษะเฉพาะในกลุ่มสาระใด กลุ่มสาระหนึ่ง เพราะเราคิดว่าถ้ามาทำ PLC ในช่วงกิจกรรมบูรณาการด้วยกัน อย่างน้อยสุดได้ช่วยกันออกแบบการเรียนรู้ด้วยกัน และช่วยกันสอน ก็จะสามารถที่จะสะท้อนผลด้วยกันได้ เราก็เลยยังไม่ได้จับกลุ่มแบบกลุ่มสาระคะ

อย่างครุคณิตศาสตร์ก็มีแค่คนเดียว ครูวิทยาศาสตร์ก็มีคนเดียว ภาษาไทยมี 2 คน ถ้าจับกลุ่มเป็นกลุ่มสาระแทบจะไม่ได้เลยคะเลยต้องมาจับเป็นกลุ่มใหญ่ แล้วทุกคนก็ก็ต้องมีปัญหาและสาเหตุมาแชร์ในกลุ่ม แล้วช่วยกันคัดเลือกปัญหาที่เกิดจากสาเหตุที่เราแก้ไขได้ ซึ่งก็จะไม่ให้หลุดจากกรอบของหลักสูตรไป อย่างทักษะนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ก็จะเป็นปัญหาของเราได้ เป็นปัญหารวม ๆ ค่ะ

สำหรับคุณครูบางคน การมีชั่วโมง PLC เพิ่มขึ้นมาจากฟังดูเป็นภาระที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นการปรับทัศนคติให้ตรงกันก่อนการทำ PLC จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างมาก

Mindset สำคัญมากคะ เพราะถ้าทุกคนทราบ ว่า PLC ทำเพื่ออะไร ทำเพื่อแก้ปัญหาทุก ๆ ของเรา ทำด้วยกัน ไม่มีใครทำไปคนเดียว แล้วเวลาที่สำเร็จแล้วคนที่ได้ประโยชน์ที่สุดก็คือลูกของเรา สำหรับเราที่เป็นคุณครูคงไม่มีความสุขอะไรมากไปกว่าการได้เห็นเด็ก ๆ ได้รับการแก้ปัญหา จะบอกรื่อง ๆ เสมอว่า สุขยิ่งกว่าเห็นเด็กดีขึ้นคือเราได้ทำไปพร้อม ๆ กัน จะไม่มีใครถูกทอดทิ้งไว้คนเดียว หรือว่าปล่อยให้เหน้อยอยู่คนเดียว เราก็จะไปด้วยกัน การบันทึกต่าง ๆ โรงเรียนก็จะออกแบบให้ อย่างตัว ผอ.เอง ก็จะออกแบบ Log Book ให้เขาทุกแผนทุกใบ เวลาที่เขาเอาไปใช้เขาก็ต้องรู้ว่าบันทึกแล้วมันใช้ไหม เราก็จะเป็นคนคอยสนับสนุน แล้วเราก็อยู่กับเขาตลอดเวลาด้วย เขาคำเราก็คำ เราไปด้วยกันคะ เหมือนกับว่าเราทุกคนรู้สึกว่ามีปัญหามันเป็นของพวกเขา แล้วเราได้ช่วยกันแก้



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน


เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ครูก็ไม่เคยนะที่จะบอกว่าไม่อยากทำ แต่เขาก็จะมีแจ้งก่อนว่าอาทิตย์นี้เขาไม่อยู่ มีอันหนึ่งก็คือเราจะเปิดโอกาสให้ทุกคนได้บอกได้พูด นี่คือข้อตกลงของเรา ทุกคนต้องบอกในสิ่งที่ตัวเองรู้สึกหรือเป็นปัญหา อย่างเช่นวันนี้ไปหาหมอกระทันหัน เราก็ต้องเลื่อนเวลาให้ มันต้องเห็นใจกันนะคะ แล้วสุดท้ายน้องบางคนที่เขาทำ ว.21 เขาก็ได้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ไป เขาก็จะเห็นว่าประโยชน์มันไม่ได้อยู่ที่ตัว ผอ. มันไปอยู่ที่นักเรียน ไปอยู่ที่ตัวเขา เขาก็ทำนะคะ

การทำ PLC นอกจากจะเป็นกระบวนการที่ใช้สำหรับการค้นหาปัญหา และหาวิธีแก้ไขร่วมกันอย่างเป็นระบบแล้ว ยังเป็นพื้นที่ที่ได้ครูได้พัฒนาตัวเองร่วมกัน รวมถึงใช้สำหรับเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มการสอนหรือดำเนินกิจกรรมใหม่ ๆ ด้วยการร่วมมือกับเพื่อนครูก่อนที่จะไปลงกระบวนการกับนักเรียนตัวจริง

มันทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เพิ่มเติมขึ้น ครูจะได้พัฒนาตนเอง เรียนรู้ในสิ่งที่เราอาจจะลืมไปหรือขาดไป อย่างเราเคยให้น้องที่เรียนเอกภาษาไทยต้องมาสอนพี่ ๆ คัดลายมือเป็นเทอมนะคะ เขาก็จะได้พัฒนาตนเองและได้ความรู้ว่าการคัดลายมือที่ถูกต้องตามหลักของกระทรวงฯ ต้องทำแบบนี้ เพราะว่าเราต้องเป็นแบบอย่างให้เด็ก ๆ ดู ถ้าเราจะให้เด็กเขียนสวยเราก็ต้องเขียนสวยก่อน แต่เรามีเพื่อนสอน เราไม่ได้เขียนคนเดียว เขาก็ยินดีนะคะ

โรงเรียนเราให้เด็ก ๆ ใช้ปลาโลมาช่วยเขียนนะคะ แต่ว่าก่อนที่จะเอาปลาโลมามาใช้สอน คุณครูที่เขาเคยอบรมเรื่องการคัดไทยเขาต้องไปรีวิว่าทำไมต้องใช้ปลาโลมา เพราะว่ามิงงานวิจัยรองรับหรือเปล่า คือวิธีแก้ปัญหามันต้องมาจากทฤษฎีหรือวิธีที่ถูกพิสูจน์แล้วถูกไหมคะ แต่คุณครูก็ต้องถูกจับมาเขียนด้วยปลาโลมาเหมือนกัน ครูก็จะได้ว่าเวลาเราให้ลูก ๆ จับปลาโลมามันรู้สึกยังไง มีอมันจะกีดขวางกัน หรือมันจะรำคาญไหม ครูจะถูกฝึกไปหมดเลย

หรือแม้แต่สอน STEAM ก็เหมือนกัน เราเคยสอนเด็กทำปลาตะเพียนในการบูรณาการ STEAM นี่แหละ คุณครูทุกคนต้องทำปลาตะเพียนได้ เราสอนกันเป็นอาทิตย์คะ ก็จะสามารถไปสอนเด็กได้จริง ๆ พวกเราต้องซ้อมก่อนนะคะว่าใครจะพูดอะไร ใครทำหน้าที่อะไร ต้องพูดอะไร ดังนั้นทุกคนจะรู้เหมือนกันหมดเพราะเราฝึกซ้อมกันไปแล้ว PLC มันเหมือนการซ้อมให้เราได้ออกแบบและแก้ปัญหา แต่แก้ปัญหาจากวิธีที่เราได้เลือกกันมา ซึ่งมันก็ไม่ได้มีทุกคนที่จะรู้วิธีแก้เหล่านี้ ฉะนั้นการที่ครูได้แชร์มา เขาไม่ได้แค่แชร์ความรู้ แต่เราได้ฝึกปฏิบัติด้วย 



โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ (ป่าตาลหมื่นราษฎร์อุปการ) ครูสุพัตรา ปินตา

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ จังหวัดลำพูน ถือเป็นอีกโรงเรียนหนึ่งที่ได้นำแนวทางการจัดการเรียนการสอนของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมมาปรับใช้อย่างเต็มรูปแบบ

เมื่อโรงเรียนได้เข้าร่วมกับโครงการของสตาร์ฟิชคันทรีโฮมแล้ว เราก็ได้ประชุมคณะครูทั้งหมดเพื่อที่จะจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นแบบ Active Learning เต็มรูปแบบ โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เข้ามาจับนะคะ และใช้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา แล้วก็เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะสอดคล้องกับทักษะของศตวรรษที่ 21 ค่ะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และที่สำคัญก็คือเรามีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนด้วยโอกาสและนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ หมายความว่าเราจะส่งเสริมทั้งนักเรียนที่ด้อยและนักเรียนที่เด่น เพื่อให้เด็กได้พัฒนาตามศักยภาพของตนเองนะคะ



วิธีการที่โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิเลือกใช้เพื่อส่งเสริมการพัฒนานักเรียนตามศักยภาพที่แตกต่างกัน นั่นก็คือการจัดพื้นที่นักรังสรรค์ Makerspace

สำหรับการจัดพื้นที่นักรังสรรค์เมเกอร์สเปซ โรงเรียนเราจัดทั้งหมด 9 ห้อง มีหลากหลายรูปแบบให้นักเรียนได้เลือกตามความสามารถและความสนใจของตัวเองตามหลักพหุปัญญาค่ะ ห้องทั้งหมดก็จะมี โลกของศิลปะ โลกของงานประดิษฐ์ โลกของงานอาชีพ โลกของงานช่าง โลกของงานกีฬา โลกของห้องไอที โลกของเชฟอาหารและขนม โลกของคนตรีนาฏศิลป์ โลกของ



BT Boat Shop แล้วก็โลกของสวนพฤกษศาสตร์ และจุดหลักที่เราให้ความสำคัญเลยก็คือแหล่งเรียนรู้ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงค่ะ

ดังนั้นเมื่อครูให้นักเรียนเลือกตามความสนใจและความสามารถของตัวเองแล้ว ครูแต่ละห้องก็จะร่วมกันกำหนดรูปแบบห้องของตนเองนะคะ จากนั้นก็จะจัดทำแผนการเรียนรู้ตามกระบวนการ STEAM Design Process เพื่อออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับห้องของตัวเอง โดยมีการวางแผนกำหนดเนื้อหาเครื่องมือ แล้วก็แนวทางในการประเมินผู้เรียน จากนั้นเราจะใช้กระบวนการที่เสริมขึ้นมาคือ กระบวนการโครงการเป็นฐาน (Project Based Learning) เพื่อให้นักเรียนได้สร้างชิ้นงานขึ้นมาในรูปแบบของโครงการนะคะ สุดท้ายเราก็จะสรุปผลบันทึกผลแล้วก็มีการจัดกิจกรรมทั้งหมดในงานทักษะวิชาการของโรงเรียนเราค่ะ



ส่วนการประเมินผลเราก็จะใช้วิธีบันทึกผลและแบบบันทึก PLC ของโรงเรียนเรา ซึ่งการทำ PLC ของเราก็จะมีส่วนร่วมจากทั้งผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหาร ครู และนักเรียน ที่มาช่วยกันวางแผน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ในโรงเรียน จำเป็นต้องมีกระบวนการ PLC เพื่อคอยช่วยสะท้อนให้ครูผู้ดำเนินงานได้มองเห็นจุดแข็ง จุดอ่อน และปัญหาของสิ่งที่ทำอยู่ เพื่อจะได้ปรับปรุงพัฒนาได้อย่างถูกต้อง ทั้งยังเป็นการสร้างเชื่อมั่นให้กับครูด้วยว่า พวกเขาмаถูกทางแล้ว

เหมือนอย่างโรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ ที่ปรับแผนการจัดกิจกรรมเมเจอร์สเปซออกมาถึง 9 ห้อง เพื่อรองรับความต้องการของนักเรียนที่ต่างกัน การทำ PLC จึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ครูทั้งโรงเรียนซึ่งรับผิดชอบกิจกรรมต่างกัน ยังคงรับรู้และเข้าใจการทำงานของทุกฝ่ายไปพร้อม ๆ กัน และเดินหน้าไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างราบรื่น

การทำ PLC ของที่นี่จึงได้จัดให้มีทั้งแบบวงใหญ่ วงย่อยกลุ่มสาระ และวงย่อยเมเจอร์สเปซ เพื่อให้ตอบโจทย์การแก้ปัญหาเฉพาะด้านมากที่สุด สำหรับครูสุพัตราที่เป็นทั้งครูห้องเมเจอร์สเปซและครูสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ก็ต้องเข้าร่วม PLC กับทั้งสามกลุ่มนี้




PLC ของโรงเรียนเราจะกำหนด 2 สัปดาห์ต่อ 1 ครั้ง โดยเราจะ PLC รวมคณะครูทั้งโรงเรียนที่มีอยู่ 23 คน แล้วให้แต่ละห้องมานำเสนอว่า ในห้องของตัวเองมีจุดเด่นหรือจุดควรพัฒนายังไง แล้วก็มาร่วมแชร์ประสบการณ์กันค่ะ ก็จะเป็นการทำ PLC ร่วมกันของคุณครูทั้งโรงเรียน ทั้งระดับประถมแล้วก็อนุบาลด้วย

สำหรับการ PLC ในกลุ่มสาระหลัก คุณครูในแต่ละสาระก็จะไป PLC กันในกลุ่มสาระของตนเอง เพื่อที่จะนำกระบวนการ STEAM Design Process ผสมกับ Active Learning ไปจัดในสาระการเรียนรู้ของตัวเองค่ะ คือโรงเรียนเราจะทำ PLC 2 ลักษณะทั้งในห้องเมเจอร์ แล้วก็ในกลุ่มสาระที่ตัวเองรับผิดชอบ อย่างครูสุพัตราเองก็รับผิดชอบห้องเมเจอร์สเปซ โลกของเซฟอาหารและขนมก็จะทำ PLC กับคุณครู 3 คนนะคะ ส่วนในด้านกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ครูก็จะมาทำ PLC เกี่ยวกับการจัดทำโครงการ แล้วก็การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์อีก 3 ท่าน เราก็จะได้ PLC มา 2 รูปแบบค่ะ

สำหรับแบบฟอร์มในการทำ PLC ถ้าเป็นวงใหญ่ของโรงเรียนเราจะอิงหลักของมูลนิธิฯ ที่เป็นแพทเทิร์นใหญ่ ส่วนที่เป็นวงย่อยเราจะจัดทำในรูปแบบของเราเอง เฉพาะในกลุ่มสาระตัวเองกับห้องเมเจอร์สเปซค่ะ

การทำให้คุณครูทั้งโรงเรียนร่วมมือร่วมใจกันทำ PLC หลายรอบเช่นนี้ ต้องอาศัยความเข้าใจที่ตรงกัน และการเห็นเป้าหมายร่วมกันว่าการทำ PLC จะพาทุกคนไปสู่ปลายทางที่ต้องการได้อย่างไร

ปีการศึกษาที่แล้วคุณครูสุพัตราเองเป็นหัวหน้างานวิชาการ ยืนยันเลยนะคะว่าคุณครูของเราไม่รู้สึกรว่าการทำ PLC เป็นภาระเลย เพราะอันดับแรกคือ ท่านผู้อำนวยการท่านสร้างทัศนคติที่ดีในทางที่จะทำให้เราร่วมมือกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมนะคะ เพราะฉะนั้นครูทุกคนก็จะเห็นความสำคัญในการทำ PLC แล้วก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ในตอนแรกก็คือทุกคนก็จะมีความหนักใจอยู่ว่า เราจะเดินไปในแนวทางไหนดี พอทุกคนได้ร่วม PLC ประมาณสัปดาห์ที่ 3 ทุกคนก็มีความเชื่อมั่นว่าเราทำ PLC แบบนี้มันจะส่งผลดี ทั้งการทำงานในตัวของเรา ทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอนต่อนักเรียน ทั้งด้านชุมชนที่จะได้เห็นการเจริญเติบโตและพัฒนาการของนักเรียน ผู้ปกครองเขาก็จะสะท้อนกลับมาว่าพอลูกได้เรียนห้องเมเจอร์สเปซแล้ว มีพัฒนาการดีขึ้น มีความกล้าแสดงออก เด็กไปเล่าให้ผู้ปกครองฟังว่าได้ทำอะไรบ้าง ก็ดีกว่าเดิมมาก เป็นการเห็นผลเชิงประจักษ์เลยนะคะ 



โรงเรียนวัดบ้านม้า ครูชนันท์ธิดา ประพิณ

โรงเรียนวัดบ้านม้า ถือเป็นหนึ่งโรงเรียนที่นำกระบวนการ PLC มาใช้ในโรงเรียนได้อย่างโดดเด่นที่สุดในโครงการปีที่สองของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคา โดยสามารถจัดกระบวนการเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพ โดยมีครูเข้าร่วมทั้งโรงเรียนแบบ 100% และยังสามารถต่อยอดองค์ความรู้ในการทำ PLC ให้กับเครือข่ายโรงเรียนรอบข้างได้ด้วย ทั้งหมดนี้เริ่มต้นขึ้นที่คุณครูชนันท์ธิดา ประพิณ หรือครูต้อม ผู้ที่กลายมาเป็นทีมผู้นำการเปลี่ยนแปลงมาสู่โรงเรียนวัดบ้านม้า

ครูต้อมย้ายมาที่ชุมชนวัดบ้านม้าเมื่อประมาณปลายปีเดือนธันวาคม 2562 เดิมทีที่คุณครูเขาก็เคยทำ PLC แต่จะเป็นการทำ PLC ที่ทำกับเขต มันไม่ได้เกิดจากการรวมกลุ่มหรือว่าการสอบถามสภาพปัญหาจริง ๆ ว่านักเรียนของเรามีปัญหาอะไร แล้วเราต้องการที่จะพัฒนาในด้านไหน

ครูต้อมมีเครือข่ายครูเชี่ยวชาญล้านนาอยู่แล้ว ซึ่งเราร่วมด้วยช่วยกันในทีมวิทยากรในการที่จะทำ PLC เพื่อไปพัฒนาวิชาชีพให้กับครูใน สพป.เขต 6 แล้วก็ สพป.เชียงใหม่ เขต 4 แม่ฮ่องสอน โดยการไปให้ความรู้และเป็นที่ปรึกษาทางวิชาการด้วย ดังนั้นเราก็เลยเชิญทีมวิทยากรตรงนี้มาให้ความรู้ให้ความเข้าใจกับครูโรงเรียนวัดบ้านม้าในปีการศึกษานั้นว่า PLC มันคืออะไร ทำไมเราต้องทำ PLC และกระบวนการทำ PLC มันคืออะไร

โรงเรียนวัดบ้านม้าได้วางแนวทางการทำ PLC ใหม่ทั้งหมด โดยเริ่มตั้งแต่ทำความเข้าใจว่า PLC คืออะไร ทำได้ในรูปแบบไหนบ้าง แล้วจึงเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดสำหรับโรงเรียน





แบบที่เราเลือกก็คือการ PLC 7 ขั้นตอนของ สพลฐ. ค่ะ จากนั้นเราก็มาทหาปัญหาด้วยการแบ่งเป็นกลุ่มระดับปฐมวัย กลุ่มระดับประถมศึกษา และกลุ่มระดับมัธยมศึกษา เพราะว่าเรามีความรู้สึกว่าถ้าเราแก้ปัญหารวมกัน ปัญหามันจะไม่เฉพาะเจาะจง บางทีอนุบาลเขามีปัญหาอีกอย่างหนึ่ง แต่กลายเป็นว่าเราจะต้องบีบประเด็นปัญหาให้มันเป็นปัญหาเดียวกัน

จากนั้นก็มาวิเคราะห์ปัญหาร่วมกันว่า เด็กของเราในปีการศึกษาที่ผ่านมามีปัญหาอะไรมากที่สุด เด็กเราขาดทักษะในเรื่องไหนขาดความรู้ในเรื่องไหน แล้วก็มีปัญหาด้านพฤติกรรมอะไร คุณครูในแต่ละกลุ่มแต่ละระดับช่วงชั้นก็มาพูดคุยกัน แล้วเราก็เอามาเรียงลำดับว่าปัญหาอะไรที่เราควรแก้เป็นอันดับ 1

ในการทำ PLC ครั้งแรก คุณครูโรงเรียนวัดบ้านม้าพบว่า ปัญหาของระดับอนุบาลอยู่ที่ทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม ปัญหาของระดับประถมศึกษาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ และระดับมัธยมศึกษาคือทักษะการทำงาน แน่นนอนว่าปัญหาที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงชั้น ก็ต้องใช้วิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน

เราก็มาวิเคราะห์กันว่า วิธีการสอนของเราแบบเดิมมันเป็นแบบไหน แล้วปัจจัยการสอนอะไรที่เราควรเพิ่มเติมเพื่อที่จะสนับสนุนทักษะกระบวนการที่เด็กไม่มี เราก็จะมีการระดมความคิดเห็นแล้วก็ทำออกมาเป็นรูปแบบการสอน ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ฐานเดิมของคุณครู และจากการศึกษากระบวนการสอนของคนที่เขาได้พัฒนาเรื่องนี้จนสำเร็จมาแล้ว เราก็เอามาผสมผสานร่วมกัน แล้วก็นำออกมาให้นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญร่วมกันวิพากษ์ว่ารูปแบบการสอนนี้มีความเป็นไปได้มากแค่ไหนในการเอาไปใช้แก้ปัญหา ซึ่งในกระบวนการ PLC ของเรา เราไม่ได้มุ่งหวังว่ารูปแบบการสอนของเราทุกขั้นตอนจะประสบความสำเร็จเสมอไป ถ้าไม่ประสบความสำเร็จเราก็จะเอามาวิเคราะห์ว่าแล้วทำไมมันไม่ประสบความสำเร็จ เพราะว่าจุดสำเร็จของการทำ PLC ของมันอยู่ที่ว่าครูจะเรียนรู้ในการใช้วิธีการอะไรมาพัฒนาเด็ก ครูขาดอะไร แล้วเราจะพัฒนาตัวเราอย่างไร เพื่อให้การแก้ปัญหาผู้เรียนสำเร็จอย่างที่เรที่ตั้งใจเอาไว้

รูปแบบโดดเด่นอย่างหนึ่งที่โรงเรียนวัดบ้านม้านำมาใช้ เพื่อให้กระบวนการ PLC มีประสิทธิภาพมากขึ้นนั่นก็คือ การมีคู่มือที่ดี

กระบวนการ PLC ของเราจะทำเป็นกลุ่มทุก ๆ วันพฤหัสบดี พอเราได้หัวข้อปัญหาเสร็จเรียบร้อยแล้ว เราก็เอามาปรับรูปแบบการสอนของเรา แล้วเอาไปเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนก็จะเอาแผนนี้ไปให้คู่มือดีตรวจสอบว่า ถ้าเราสอนโดยใช้เครื่องมือตามนี้ คู่มือดีคิดว่ามันขาดอะไร หรือมีอะไรต้องปรับปรุงไหม หลังจากปรับปรุงเสร็จเรียบร้อยแล้วเราก็จะให้คู่มือดีมาสังเกตการณ์ขณะที่เราเอาแผนนี้ไปสอนจริง พอสอนเสร็จแล้วคู่มือดีก็จะมาสะท้อนกันว่า คู่มือดีเห็นอะไร แล้วเราจะต้องมีการปรับอะไรในครั้งหน้า ก็จะทำแบบนี้ประมาณ 3 วงรอบ เมื่อทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว เราก็จะมา AAR กันร่วมกับครูคู่มืออื่น ๆ เราจะมา



พูดคุยกันว่าอะไรที่มันสำเร็จ มีปัญหาอะไรตรงไหนใหม่ แล้วอะไรที่ครูจะต้องพัฒนาต่อไป แล้วอะไรที่เป็นจุดดีที่คิดว่าถ้าเราทำแบบนี้ มันจะโอเค

การขบคิดหาทางแก้ปัญหาพร้อมกันไม่ได้หมายความว่ารูปแบบการสอนของครูทุกคนจะต้องเหมือนกันเสมอไป เมื่อถึงคราวไปทดลองสอนจริง ครูแต่ละคนก็อาจเพิ่มเทคนิคส่วนตัวเข้าไปได้ด้วย

สมมุติครูอยากจะทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ นอกจากรูปแบบการสอนแล้วคุณครูควรจะมีเทคนิคอะไรที่จะช่วยให้เด็กคิดวิเคราะห์ ครูก็เริ่มจากการถามคำถาม แต่ที่นี้พอเราใช้คำถามกับเด็กในช่วงแรกเราพบว่าเด็กไม่ค่อยกล้าตอบ คนเดิม ๆ ก็ตอบอยู่นั้นแหละ แต่คนใหม่ ๆ ไม่ค่อยได้ตอบเลย เราก็คุยกับคุ้บตัดที่ว่าต้องหาวิธีการที่จะทำให้คนที่เขาไม่ได้ตอบ ตอบขึ้นมา ก็เลยเป็นที่มาว่าเราจะใช้เทคนิคตอบคำถามแลกแต้ม แล้วก็พยายามส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกให้เขาด้วยการบอกว่า คนที่ตอบเนี่ยเยี่ยมมากเลย คนที่ไม่ได้ตอบลองตอบหน่อยใหม่ลูก ตอบผิดตอบถูกไม่เป็นไร ถ้าตอบคุณครูก็ให้ 5 แต้ม เพื่อให้เขาเกิดความกล้า ถ้าเขากล้าในรอบนี้ ครั้งต่อไปเขาก็จะกล้า คุณครูก็ต้องใช้แรงกระตุ้นตรงนี้ ก็ได้เป็นเทคนิคหนึ่ง แล้วตัดก็ได้นำเทคนิคนี้เอาไปปรับใช้ในแผนของเขาต่อไปด้วยเหมือนกัน

แต่บางทีเด็กของเราก็ยังไม่กล้าตอบ คุ้บตัดก็เขาบอกว่าบางทีอาจจะต้องมีวิธีการชี้นำคำตอบในช่วงแรก เพื่อกระตุ้นให้เขารู้ว่ามันน่าจะเป็นแบบนี้เนะ มันแบบนี้หรือเปล่า นักเรียนคิดว่ายังไงอะไรอย่างนี้คะ เพื่อชักนำให้เขาร่วมวงสนทนาและก็ร่วมการซักถาม

หรือว่าครูผู้สอนบางคนเขาก็จะใช้สื่อในรูปแบบที่น่าสนใจเอามาใช้ เปิดคลิปให้เด็กดูแล้วก็ใช้คำถามกระตุ้นว่าทำไมมันถึงเป็นแบบนี้ นักเรียนคิดว่าเป็นเพราะอะไร แล้วก็ปรับกิจกรรมการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริงมากยิ่งขึ้นคะ เสร็จแล้วคุณครูก็จะมาสรุป AAR (After Action Review) กันว่าแล้วมันดียังไง มันมีปัญหอะไรยังไง

การทำ PLC ทำให้คุณครูได้รู้และเข้าใจถึงแก่นของปัญหาในการจัดการเรียนการสอนอย่างแท้จริง สำหรับโรงเรียนวัดบ้านม้าที่ระบุปัญหาเบื้องต้นของนักเรียนไว้ว่าเป็นทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังจากผ่านการทำ PLC อย่างเป็นทางการแล้วก็ทำให้ได้พบว่า ภายใต้อุปปัญหาทักษะการคิดวิเคราะห์ มีทักษะอื่นที่เกี่ยวข้องอยู่ด้วย

พอมานปีการศึกษา 2563 หลังจากที่เราพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กแล้ว เราพบว่าปัญหาที่มันซ่อนเข้าไปอีก ที่ทุกคนลงมติดด้วยกันก็คือเรื่องทักษะการสื่อสาร ดังนั้นในปีการศึกษา 2563 เราก็ใช้กระบวนการพัฒนาทักษะการสื่อสารเข้ามาช่วย แล้วเราก็ทำ PLC 2 รูปแบบ โดยเพิ่มอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเป็นการพัฒนาโดยการเอา STEAM Design Process ของสตาร์ฟิช มาเข้าสู่ขั้นตอน



การสอนของเราด้วย ซึ่งเราพบว่ากระบวนการ STEAM Design Process เขาจะมีวิธีการ มีขั้นตอนที่กระตุ้นการถามความคิดเด็ก ครูก็จะพยายามตั้งกล้องอัดคลิปเวลาที่เด็กเขาถ่ายทอด หรือนำเสนอ ซึ่งในรายวิชาภาษาอังกฤษเขาก็ใช้วิธีการนี้ ให้เด็กฝึกสะท้อนคิดโดยใช้โทรศัพท์มือถือในการพูดความรู้สึกของตัวเอง พอทำกิจกรรมไปแล้วนักเรียนได้อะไรและมีความคิดว่ายังไง ซึ่งตรงนี้ก็สามารรถที่จะช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารให้เด็กได้ แล้วก็เห็นกระบวนการคิดของเด็กที่ชัดเจนขึ้น เมื่อเราเอารูปแบบการสอนที่เรา ร่วมกันคิด มาผนวกกับ STEAM Design Process นะคะ



ทักษะการสื่อสารสามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมของทุก ๆ วิชาได้ โดยไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นวิชาทางด้านภาษา

อย่างชั้น ป.5 ของครูต้อมเองก็จะบูรณาการในเรื่องของอาหาร สมมุติว่าสอนในเรื่องของงานอาชีพ ถ้าเราอยากจะทำอาหาร นักเรียนชอบทานอาหารอะไรมากที่สุด เราสำรวจแล้วเด็กบอกว่าชอบทานบะหมี่สำเร็จรูปที่สุด เราก็ชวนคิดว่าบะหมี่สำเร็จรูปมันมีประโยชน์ไหม เขาก็บอกว่าไม่มีประโยชน์ แล้วทำไมลูกถึงกิน กินเพราะว่ามันอร่อยค่ะ เราก็เลยคิดขึ้นมาว่า เด็ก ๆ เขาอยากทำบะหมี่สำเร็จรูป แล้วเราก็มีวัตถุดิบสำหรับประกอบอาหารอยู่ เพราะทางวัดที่เขาได้มาจากการทำบุญตัดบาตรเขาก็บริจาคมาให้เราส่วนหนึ่ง ฉะนั้นนักเรียนมาทำกันดูไหม

โจทย์ก็คือเราจะปรุงบะหมี่สำเร็จรูปของตัวเองยังไงให้มันมีสารอาหารให้ครบ 5 หมู่ แล้วสารอาหาร 5 ภูมุนั้นจะต้องมีหมู่อะไรบ้าง เขาก็จะสร้างสรรค์เมนูอาหารของเขา มา เช่นกลุ่มที่ 1 อาจจะเป็นยำ 5 หมู่ กลุ่มที่ 2 อาจจะเป็นต้มบะหมี่สำเร็จรูปแล้วตามด้วยแนวคิดของเขา กลุ่มที่ 3 ก็จะเป็นบะหมี่สำเร็จรูปรสแซ่บอะไรอย่างนี้ค่ะ ความคิดของเขาก็จะหลากหลาย เราก็จะถามว่าทำไมเขาคิดแบบนี้ อย่างเช่นกลุ่มที่ทำยำผลไม้ 5 อย่าง เขาก็บอกว่าผลไม้มันมีวิตามินซึ่งมันจะช่วยเพิ่มสารอาหารได้ นอกเหนือจากเส้นบะหมี่ที่เป็นคาร์โบไฮเดรต ถ้าเราใส่ผลไม้ไปเราก็จะได้รับวิตามิน แต่ใส่วิตามินแล้วมันก็ยังไม่พอ มันก็ต้องใส่โปรตีน ใส่พวกหมู



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

หรืออาหารทะเลเข้าไป เราก็จะทำเป็นโปรเจกต์เล็ก ๆ แบบนี้ อีสระตามความคิดของเขา ซึ่งระหว่างกระบวนการทำเราก็จะสนับสนุนให้เขาไปค้นหาข้อมูลว่ามันมีวิธีการทำเมนูขนมสำเร็จรูปยังไงบ้าง ซึ่งแต่ละวิชาเขาก็จะมีกระบวนการที่เขาใช้กับเด็กแตกต่างกัน

หรือยกตัวอย่างวิชาภาษาอังกฤษครูพบว่าเด็กเขาไม่กล้าพูดหน้าห้องเพราะเขากลัวผิดกลัวถูก แต่ถ้าเขาพูดผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การอัดคลิป เขาทำได้ ครูก็เลยจะแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ให้เด็กอัดคลิปพูดประโยคสนทนา ให้เด็กอัดจนกว่าจะดีค่ะ โดยที่ไม่มีใครมาติจนทำให้เขาเสียความมั่นใจ ครูก็จะให้นักเรียนเลือกคลิปที่ดีที่สุดมาส่งครู ถ้าตรงไหนไม่ได้ครูเขาก็จะช่วยเสริมอีกทีหนึ่ง

การทำ PLC ของโรงเรียนวัดบ้านม้า นอกจากนักเรียนจะได้รับประโยชน์โดยตรงในเรื่องการปรับปรุงทักษะที่ยังบกพร่องอยู่ในทางฝั่งครูเองก็ได้พัฒนาตัวเองขึ้นมาอย่างเต็มที่เช่นกัน

ส่วนที่ว่าคุณครูได้อะไร หนึ่ง คุณครูได้พัฒนากระบวนการเรียนการสอน มีการแชร์เทคนิคซึ่งกันและกันแล้วก็เอาไปปรับในการเรียนการสอน เขาไม่ได้คิดแค่นคนเดียวแต่มีเพื่อนคู่คิด ซึ่งเขาคิดว่ามันได้ปรึกษากัน ดีกว่าการที่เขาทำเอง

และสิ่งที่สำคัญอันหนึ่งที่ครูต้องมองว่าเป็นจุดเด่นของโรงเรียนวัดบ้านม้าก็คือ เรามีทั้งทีมนำและทีมตาม ซึ่งทีมนำของเราจะเป็นทีมวิชาการ หน้าที่โรงเรียนเรามีคุณครูย้ายเข้ามาใหม่แล้วก็มีคุณครูบรรจุใหม่ แล้วก็มีคุณครูอัตราจ้างใหม่ซึ่งเขาไม่ทราบกระบวนการทำมาก่อน ตัวครูตัวเองและทีมวิชาการก็จะเป็นต้นแบบในการทำตัวอย่างให้เห็น ซึ่งจากการประเมินเบื้องต้นพบว่าเด็กของเรามีการพัฒนาที่ดีกว่าเดิม แล้วตัวคุณครูเองก็สามารถที่จะเขียนและสะท้อนความคิดของเขาว่าจากการทำกิจกรรมของเขามันเป็นยังไง แล้วเราควรจะทำยังไง ได้มาแชร์แล้วก็แลกเปลี่ยนกันทุกช่วงชั้น แล้วก็มี ผอ.คอยตรวจสอบ ซึ่ง ผอ.ก็จะอยู่ร่วมวงของเรื่องชั้นเรียนให้กับคุณครูแต่ละท่านด้วย ถ้าเกิดว่า ผอ.ว่าง ผอ.ก็จะเข้ามาดูว่าคุณครูมีกระบวนการทำอะไรบ้างด้วยค่ะ

แน่นอนว่าผลลัพธ์ที่สวยงามนั้นมาจากความพยายามของคณะครูทั้งหมด ซึ่งกว่าที่ครูทั้งโรงเรียนจะร่วมมือร่วมใจกันในกระบวนการ PLC ได้นั้น ต้องใช้ความอดทนในการสร้างความเข้าใจระหว่างครูอย่างมากทีเดียว

ถามว่ามีปัญหาใหม่ ก็คือมันก็จะมีความเสี่ยงที่บอกว่าทำไมต้องทำ ทำไมฉันต้องเหนื่อย ซึ่งครูต้องจะจับกลยุทธ์ได้ว่า ถ้า ผอ.ให้ครูต้องทำ เวลา ผอ.โชว์ผลงาน ผอ.ต้องโชว์ผลงานของครูทุกคนนะ เวลาไปนำเสนอผลงานที่เขตครูต้องโชว์กระบวนการ PLC ของทุกคน โดยทำเป็นไวนิลของทุกคนโชว์พร้อมกับรูปเล่มที่เขาทำมาอยู่แล้ว เหมือนกับว่าเราต้องให้ใจเขาก่อนค่ะ เราเอาผลงานที่คุณครูเขาทำเอามาออกให้มันเห็นเป็นภาพ ไม่อย่างนั้นทุกคนเขาก็จะไม่รู้สึกว่าเขาไปเพื่ออะไร




ครูต้องทำวิดีโอกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพโรงเรียนวัดบ้านม้า ซึ่งมันเป็นตัวบอกว่าครูต้องไม่ได้ทำคนเดียวนะ คุณครูที่เขาทำอยู่แล้วเขาส่งข้อมูลมาให้เรา แล้วเราก็ทำเป็นคลิปวิดีโอให้เขา พอคุณครูเขาเห็นแล้วว่าเราใจแลกใจ เราทำจริง เราโชว์เขาจริง แล้วเขาก็มีตัวตนจริง ๆ เขาก็จะให้ใจเรามาครึ่งหนึ่ง

พอคุณครูเขาเริ่มเห็นผลงาน เขาก็เริ่มที่จะไม่น้อยหน้ากันแล้ว เขาก็จะเริ่มส่งมาถามว่าจะเอาที่เล่ม อยากรูปแบบอะไร เพราะทุกคนจะมีโอกาสแสดงผลงานของตัวเอง ก็เลยเริ่มพยายามที่จะประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ให้คนอื่นได้เห็นแล้วก็ให้คุณครูเขาได้เห็นด้วยค่ะ แล้วก็ผิอญว่าคนที่เขาทำด้วยกันกับเราจะเป็นกลุ่มใหญ่ จะมีคนที่ไม่ทำประมาณ 10-20% พอกลุ่มใหญ่มันขับเคลื่อนแล้ว ถ้ากลุ่มเล็กยังเป็นอย่างนั้นเขาก็จะอยู่ไม่รอด เขาก็ต้องดันตัวเองขึ้นมาแล้วก็ทำด้วย มันก็เลยเป็นที่มาว่าการทำ PLC ของเรา เราทำในรูปแบบ 100% ค่ะ

หลังจากดำเนินการทำ PLC ในระดับสถานศึกษาเป็นที่น่าพึงพอใจแล้ว โรงเรียนวัดบ้านม้าก็ได้ต่อยอดความสำเร็จนี้สู่โรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อสร้างเครือข่ายชุมชนครูที่เข้มแข็งไปพร้อม ๆ กัน

ในปีการศึกษา 2563 ที่ผ่านมา เนื่องจากเรามองว่าเราเป็นผู้นำในเรื่องของการทำ PLC เราก็เลยมาคุยกันว่าอยากชวนคุณครูที่อยู่ในจังหวัดลำพูนในพื้นที่ใกล้เคียงมาขับเคลื่อนด้วยกัน ในการที่จะพัฒนาเครือข่าย PLC ระดับสถานศึกษา เพื่อช่วยเหลือเพื่อนครูที่เขาอยากจะทำ PLC ซึ่งครูของเราก็บอกว่าโอเคทำ เราก็เลยจัดตั้งเครือข่ายสถานศึกษาโรงเรียนวัดบ้านม้า ซึ่งเรามีสมาชิกร่วมในเครือข่ายนี้ ไม่รวมที่ปรึกษาทางวิชาการก็ประมาณ 50 คน ก็มีศูนย์ สพป.เชียงใหม่ สพป.ลำพูน แล้วก็จะมีโรงเรียนวัดบ้านม้าเป็นแกนหลัก โรงเรียนวัดขี้เหล็ก โรงเรียนวัดสันคยยอม แล้วก็โรงเรียนทุ่งหัวช้างของ สพป.ลำพูน เขต 2 ก็มีเข้ามาร่วมประมาณ 7-8 โรง แล้วก็ยังมีทางที่ปรึกษาที่เป็นที่ปรึกษาอีกประมาณ 4-5 โรงเรียน เข้ามาช่วยกันในการที่จะพัฒนาการทำ PLC

การทำ PLC ในระดับเครือข่ายสถานศึกษาจะเป็นการพูดเชิงภาพรวมปัญหา แล้วก็มาหาวิธีการแก้ปัญหาาร่วมกัน เสร็จเรียบร้อยแล้วก็เอาไปใช้ ซึ่งเราก็อิงกระบวนการ 7 ขั้นตอนของ สพฐ. เหมือนกัน เราก็ได้ AAR ไปเรียบร้อยแล้วเมื่อเดือนพฤษภาคมในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากมันเป็นช่วงสถานการณ์โควิดเราก็มานพุดคุย นำเสนอปัญหา วิธีการแก้ปัญหาที่ตรงนี้ค่ะ ผลที่ได้ออกมาก็คือมีความพึงพอใจว่าคุณครูสามารถที่จะเอาไปปรับใช้ได้ค่ะ 



4



Network

เครือข่ายการทำงาน

เครือข่ายการทำงาน (Network) หมายถึง การทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายของกลุ่มบุคคลของโรงเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ทั้งเครือข่ายภายในโรงเรียน อาทิ ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา ชุมชน และเครือข่ายภายนอกโรงเรียน อาทิ ผู้บริหารและครูในโรงเรียน ที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ผู้บริหารเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษานิเทศก์ ศึกษาริการจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งในระดับพื้นที่และระดับประเทศ





โรงเรียนวัดสันป่าสัก ผู้อำนวยการ สุวัฒน์ ญาณะโค

โรงเรียนวัดสันป่าสัก จังหวัดลำพูน เป็นโรงเรียนที่รองรับนักเรียนกว่า 200 คน ทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่ จากเดิมที่บริบทพื้นฐานเป็นชุมชนเกษตรกรรม การเข้ามาของโรงงานอุตสาหกรรมที่อยู่บริเวณโดยรอบ ทำให้โรงเรียนต้องเผชิญความท้าทายในหลากหลายมิติ

โรงเรียนเรามีเขตบริการครอบคลุม 7 หมู่บ้านรอบโรงเรียนนะครับ เราตั้งอยู่ใกล้ ๆ กับเครือบริษัทสหพัฒน์ที่เป็นสวนอุตสาหกรรม แล้วเลยไปอีกนิดหนึ่งก็เป็นนิคมอุตสาหกรรมลำพูน ทำให้ปัจจุบันผู้ประกอบการก็จะมีอาชีพรับจ้างแล้วก็ทำงานอยู่ในนิคมอุตสาหกรรมเป็นส่วนใหญ่ ประมาณ 2 ใน 3 จะเป็นเด็กอยู่ในชุมชนเขตบริการของโรงเรียน อีกส่วนหนึ่งก็จะเป็นเด็กที่ตามพ่อแม่มาเป็นแรงงานครับ

หากดูบริบทรอบ ๆ โรงเรียนวัดสันป่าสักที่รายล้อมไปด้วยโรงงานและนิคมอุตสาหกรรม ก็จะพบว่าความปลอดภัยบนท้องถนนของเด็ก ๆ อยู่ในระดับที่น่าเป็นห่วง ซึ่งทางโรงเรียนเองก็มองว่านี่คือเรื่องสำคัญที่จะต้องเน้นย้ำให้นักเรียนได้ตระหนักและมีทักษะในการดูแลความปลอดภัยของตัวเอง

คือถนนหนทางรอบหมู่บ้านมันแคบแคเดียว ซึ่งก็อันตรายอยู่ครับ แต่อุบัติเหตุจะเกิดมากจริง ๆ คือตรงเลยหมู่บ้านออกไปหน่อย เพราะเราอยู่ในเขตสวนอุตสาหกรรม ซึ่งมีรถมาก ในระแวกนี้เราคิดว่าเราเป็นพื้นที่หนึ่งในเขตจังหวัดลำพูนที่เกิดอุบัติเหตุทางจราจรสูง ดังนั้นตำบลหรือหมู่บ้านของเราก็ต้องคุยเรื่องนี้กับเด็ก ๆ ครับ

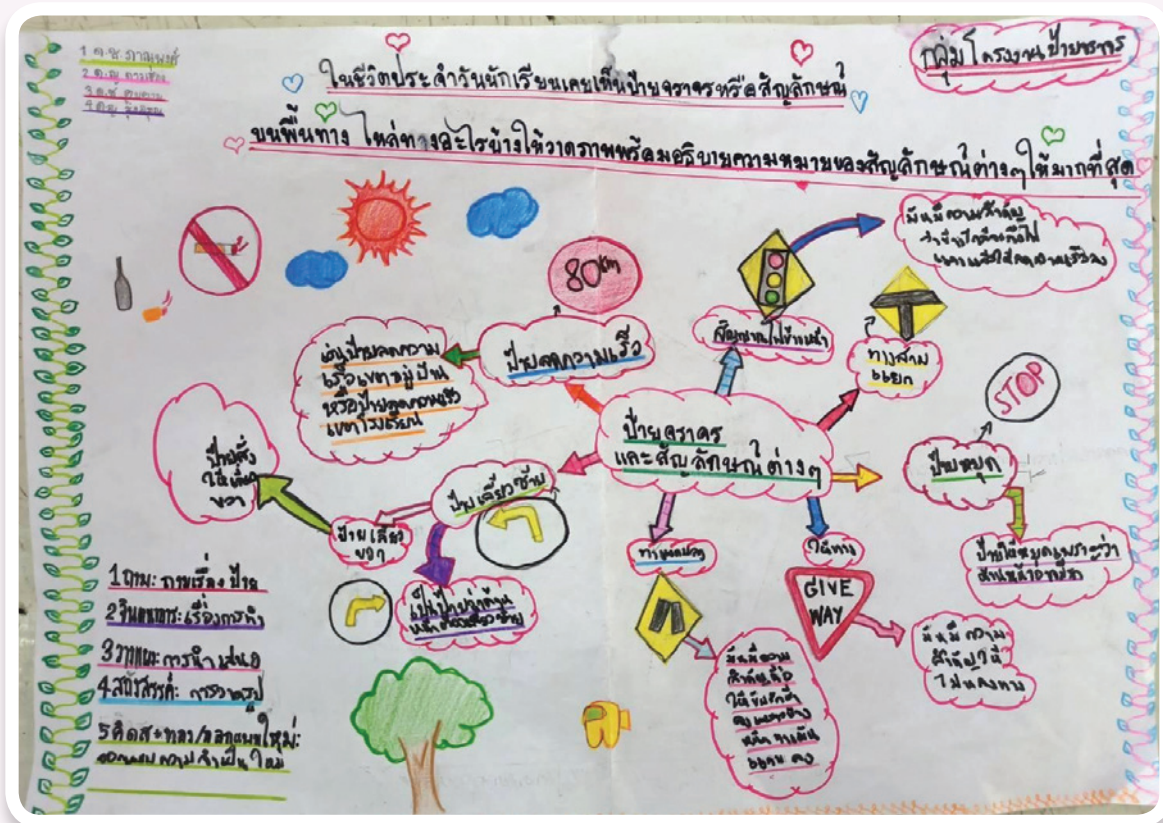




โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563



ความปลอดภัยของนักเรียน คือประเด็นสำคัญอีกหนึ่งเรื่องที่ สพฐ. เน้นย้ำเป็นอย่างมาก ประกอบกับในเครือข่ายความร่วมมือของโรงเรียนและชุมชนได้เคยมีการทำโครงการด้านความปลอดภัยบนท้องถนนในลักษณะใกล้เคียงกันมาก่อนหน้านี้แล้ว การนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นกิจกรรมในโรงเรียนจึงไม่ใช่เรื่องยาก

ชุมชนเราก็ทำโครงการเรื่องความปลอดภัยนี้มาก่อนแล้วครับ โดยทางโรงเรียนร่วมกับหมู่บ้านและเทศบาลทำโครงการความปลอดภัยบนท้องถนนของหมู่บ้าน พอเราเข้าโครงการกับสตาร์ฟิชก็เลยเอาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ของเด็ก ๆ โดยใช้ขั้นตอนของ STEAM Design Process เข้ามาจัดการเรียนรู้ และใช้เรื่องของความปลอดภัยเป็นแกนหลักให้เด็ก ๆ แต่ละชั้นได้จัดกิจกรรมตามแนวทางของสตาร์ฟิชครับ



เราจัดทุกชั้นตั้งแต่ชั้นเล็ก ๆ ไปจนถึงเด็กโต โดยเราจะแบ่งเป็นเด็กเล็กอย่างอนุบาลแล้วก็ ป.1, ป.2 พื้นที่การเรียนรู้ของเขา ก็คือในห้องเรียนนะครับ ส่วน ป.4 พื้นที่การเรียนรู้ก็จะเป็นภายในโรงเรียน ส่วน ป.5, ป.6 การทำกิจกรรมความปลอดภัยของเขา ก็จะเข้าไปถึงชุมชน แล้วก็ใช้พื้นที่ในหมู่บ้านเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ครับ

ผลออกมาสุดท้าย เด็ก ๆ ก็ได้เรียนรู้พื้นที่ของเรา ถนนของเรา ว่าจุดไหนที่เป็นจุดอันตราย จุดไหนที่เป็นจุดที่ต้องระวัง ต้องดูแลความปลอดภัยของตนเอง แล้วสุดท้ายนักเรียนก็จะนำความรู้ที่มีมาประมวลเป็นแผนผังความปลอดภัยในชุมชนครับ

ในการจัดการเรียนการสอน เราก็ใช้แนวทางของ STEAM Design Process เป็นหลักนะครับ เราจะปลูกฝังเรื่องความปลอดภัย ในท้องถนนของหมู่บ้าน โดยให้เด็กสร้างผังความปลอดภัยพื้นที่ภายในโรงเรียนกับด้านหน้าโรงเรียนนะครับ ดังนั้นมันก็จะไปเชื่อมกับ ทางหมู่บ้าน ผู้ใหญ่บ้าน กรรมการสถานศึกษา แล้วก็ชุมชนเป็นผู้ให้ข้อมูล ให้เด็ก ๆ เก็บข้อมูลต่าง ๆ ในเรื่องพวกนี้มาวิเคราะห์ สุดท้ายมันก็จะไปเป็นโครงการที่เด็กสร้างออกมาเป็นผังความปลอดภัยในชุมชน ซึ่งก็จะครอบคลุมบริเวณภายในโรงเรียนแล้วก็ถนนที่ติด กับโรงเรียน ซึ่งคาบเกี่ยวกับหมู่บ้านครับ

ถามว่าได้เอาไปใช้จริงไหม เด็ก ๆ เมื่อเข้ากระบวนการตรงนี้ก็เรียนรู้ว่า ตรงไหนที่ควรจะเป็นความปลอดภัย ตรงไหนที่อันตราย เมื่อเรียนรู้มันก็เข้าไปใช้ชีวิตจริงของเขาเนอะครับ การที่เราเอาพื้นที่ของชุมชนมาเป็นแหล่งจัดการเรียนรู้ เด็ก ๆ ก็เรียนรู้จากของจริง คิดว่าเขาจะสามารถเอาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้เลย เพราะมันเป็นท้องถิ่นเป็นหมู่บ้านของตัวเองครับ

โรงเรียนได้มีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ในเครือข่ายชุมชนอย่างเหนียวแน่น เพื่อให้เด็ก ๆ ที่เป็นลูกหลานของ ชุมชนได้รับการพัฒนาทักษะด้านความปลอดภัยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งนั่นย่อมหมายถึงเป็นการส่งเสริมสวัสดิภาพในอนาคตของเด็ก ๆ เหล่านี้ด้วย

เรามีความร่วมมือกับเทศบาลในลักษณะของการส่งต่อกิจกรรมซึ่งกันและกันครับ และเราก็มีการแลกเปลี่ยนกับครูศูนย์เด็ก ของเทศบาล ศูนย์เด็กเล็กของที่นี่เขาได้ทำวิจัยเรื่องนี้มาก่อนซึ่งถือเป็นผลงานระดับชาติ และเป็นจุดหนึ่งในการมาดูงานเรื่อง ความปลอดภัยสำหรับเด็กเล็กเลยนะครับ นี่เลยเป็นโจทย์ของเราด้วยว่า เราจะทำอย่างไรให้เด็กของศูนย์เด็กที่ถูกพัฒนาขึ้นมาแล้ว ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพราะมันคือชีวิตของเด็ก โรงเรียนเราเองก็รับเด็กต่อมาจากศูนย์เด็ก ปีนี้ผมรับเด็กอนุบาลประมาณ เกือบ 40 คน ซึ่ง 30 กว่าคน มาจากศูนย์เด็กนี้แหละครับ เราก็คิดว่าเราจะเอาเรื่องนี้มาทำต่อเนื่อง เพราะว่าเด็กโตขึ้น ถ้าเราทำอย่างต่อเนื่อง แล้วเขาใช้ชีวิตในท้องถิ่นของเขาซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีอุบัติเหตุเหล่านี้มาก ก็คิดว่ามันน่าจะเป็นประโยชน์ต่อเขาเนอะครับ อีกอย่างคือ เด็กมีพื้นฐานเรื่องนี้อยู่ เด็กของเราที่มาจากศูนย์เด็กก็ได้รับการปลูกฝังในเรื่องของความปลอดภัยอยู่แล้ว เราก็ควรจะต่อเอามาทำต่อ เพราะว่าถ้าเราทำไปแล้วหยุด ผมคิดว่ามันไม่น่าเกิดประสบการณ์เรียนรู้หรือการใช้จริงครับ



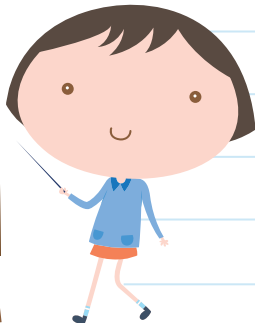
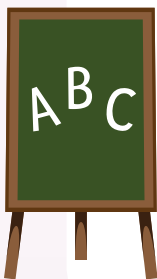
5



Classroom

การพัฒนาการเรียนการสอน ในระดับชั้นเรียน

การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) หมายถึง
กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ผ่านการพัฒนาให้ครูสามารถ
จัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active
Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21
ที่สอดคล้องกับ Core Learning Outcomes
ของโครงการ พร้อมทั้งเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์
ของการเป็นพลเมืองที่ดี และสามารถดำรงตนในสังคม
และในบริบทชุมชนของตนเองได้อย่างมีความสุข





โรงเรียนวัดไผ่หูช้างเป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่มีการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาปีที่สาม ดูแลนักเรียนจากชุมชนไทยทรงดำที่อยู่โดยรอบ ด้วยวิถีชุมชนที่เน้นการทำมาหาเลี้ยงชีพเพื่อสร้างรายได้จุนเจือครอบครัว มุมมองของชุมชนและโรงเรียนต่อการศึกษาของเด็ก ๆ ในพื้นที่จึงมีความแตกต่างกันอยู่พอสมควร

นักเรียนส่วนใหญ่เท่าที่ผมสัมผัสอยู่ที่นี้ดีกว่า ๆ ชุมชนส่วนใหญ่เขาจะไม่ค่อยสนับสนุนให้ลูกได้รับการศึกษาที่สูง ๆ จะให้การศึกษาแค่ภาคบังคับแล้วจบออกไปก็ทำงานโรงงาน ทำงานก่อสร้าง ประกอบอาชีพเกษตรกรรมอย่างที่เขากำลังทำอยู่กันนะครับ เพราะฉะนั้นเวลาโรงเรียนจะพัฒนาอะไรที่เป็นด้านวิชาการมันก็จะต่อยอดได้ค่อนข้างยากครับ เนื่องจากผู้ปกครองอาจจะไม่ส่งเด็กไปเรียนต่อครับ พอเด็กเรียนจบส่วนใหญ่ประมาณ 70-80% จะออกไปประกอบอาชีพเป็นหลัก จะเรียนต่อก็ประมาณแค่ 20% เท่านั้นครับ

ตอนที่ทำโครงการกับสตาร์ฟิชเราก็อยากจะยกระดับส่วนที่เป็นการเรียนให้มันสูงขึ้น คล้าย ๆ กับเป็นแรงจูงใจเป็นแรงผลักดันให้ผู้ปกครองเขาเห็นความสำคัญของการศึกษาอยากให้พวกเขาส่งลูกเรียนสูง ๆ จะได้จบสูง ๆ มีงานทำดี ๆ ครับ แต่พอบริบทของเขาเป็นอย่างนี้แล้ว โรงเรียนก็พยายามที่จะแนะแนะนำเขาให้ไปเรียนนะครับ แม้ว่าเขาจะไม่ค่อยกระตือรือร้นเรื่องการศึกษาเท่าไร





เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และเกิดแรงบันดาลใจที่จะศึกษาต่อไปตามความถนัดของตนเอง โรงเรียนจึงได้นำแนวทางการจัดการเรียนการสอนของสตาร์ฟิชไปปรับใช้ เพื่อเปลี่ยนใจให้นักเรียนหันมารักการเรียนเพิ่มมากขึ้น

พอเข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิชผมก็พยายามให้คุณครูเขาทำทั้งโครงการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ทั้งเมเจอร์สเปซ และเครื่องมืออื่น ๆ ที่ทางสตาร์ฟิชแนะนำมา ห้องเมเจอร์สเปซช่วยสร้างแรงจูงใจให้เขาอยากเรียนนะครับ พอเด็กเขาอยากเรียนเขาก็จะไปบรู๊วกับผู้ปกครองเองว่าส่งเขาไปเรียนเถอะ ถ้าเขาเรียนสูงขึ้นก็จะมีงานทำดี ๆ เราก็คิดแบบนี้ครับ

เราก็พยายามจะปลุกฝังให้พวกเขารักในการเรียนนะครับ ซึ่งก็มีนักเรียนบางส่วนที่พอจัดการเรียนการสอนแบบนี้แล้ว เขารู้สึกว่าเขาอยากเรียนต่อในสายอาชีพเพิ่มขึ้น ผมก็ดีใจ ไม่ว่าเขาจะเรียนสาขาไหนก็แล้วแต่ แต่ก็อยากให้เรียนหนังสือ เพราะว่าการเรียนหนังสือมันเป็นพื้นฐานความรู้ที่เขาจะพัฒนาต่อไป





สำหรับโรงเรียนที่มีบริบทชุมชนไม่ได้มุ่งหวังความเป็นเลิศทางวิชาการ การปรับแนวทางการสอนมาเน้นที่การปฏิบัติ ก็เป็นอีกหนึ่งวิธีการที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

ที่เราทำแล้วก็จะทำเป็นเรื่องของการปฏิบัติ ในทุกรายวิชาคุณครูจะเป็นชิ้นงานที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ยกตัวอย่างเช่น วิชาคณิตศาสตร์เราก็จะมีการประกอบตัวต่อ มีหลายอย่าง ที่โดดเด่นที่สุดน่าจะเป็นวิชาการงานอาชีพ เพราะว่าเขาได้ลงมือปฏิบัติจริง มีครูที่ให้นักเรียนทำกล้วยฉาบ ทำขนมก็ลงมือทำกันจริง ๆ เด็กก็เรียนแบบมีความสุขนะครับ

ผมพยายามสังเกต ก็รู้สึกว่าเป็นงานพวกนี้ เขาจะตั้งใจ สนใจ แต่ถ้าเรียนทางด้านวิชาการที่เป็นวิชาหลัก ๆ ความสนใจก็จะน้อยกว่า แต่พอครูทำในด้านของการปฏิบัติ เอาสื่อเข้าไป เอาวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่เข้าไป รู้สึกเขากระตือรือร้นที่จะเรียน ก็น่าจะเป็นแรงจูงใจในอีกด้านหนึ่ง คุณครูทุกคนก็คิดแบบนี้เหมือนกันครับ

โรงเรียนต่าง ๆ ที่เข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช อาจทำได้สำเร็จหรือต้องพบอุปสรรคบ้างคละเคล้ากันไป สำหรับโรงเรียนวัดไผ่หูช้าง การดำเนินโครงการปีแรกต้องพบกับอุปสรรคในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านงบประมาณ หรือด้านความพร้อมของบุคลากร

ส่วนใหญ่แล้วอุปสรรคจะมีอยู่ 2 ส่วนคือ คุณครูต้องเร่งทำงานเพื่อให้ทันที่จะสอนเด็กในแต่ละชั่วโมง แล้วโรงเรียนเราเป็นโรงเรียนขนาดกลางนะครับ บุคลากรของเราช่วงหนึ่งก็จะเกษียณไปด้วย มีครูย้ายไปด้วย เราก็มีครูน้อยจริง ๆ ในช่วงนั้น มันก็เลยเหมือนกับว่าทำไม่เต็มที่

อีกส่วนหนึ่งก็เป็นเรื่องงบประมาณที่จัดสรรลงไปให้ พอทางมูลนิธิฯ จัดสรรงบประมาณให้พวกเรา มา ผมก็คุยกับคุณครูแล้วก็จัดสรรงบประมาณลงไปเลย คุณครูหลายท่านก็บอกว่าบางทีมันเหมือนจะพอนะครับแต่บางทีมันก็ไม่พอ โรงเรียนก็ต้องจัดสรรงบประมาณทางส่วนกลางของโรงเรียนที่เป็นงานอื่น ๆ ลงไปให้ คือโรงเรียนก็ต้องดูแลคุณครูอยู่แล้วเราก็จัดสรรลงไป ให้เขาไปสร้างชิ้นงาน สร้างโครงการของตัวเอง ทำวิชาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม เพื่อให้นักเรียนลงมือปฏิบัติให้ได้ครับ



โรงเรียนเพื่อชีวิตเชียงใหม่ ครูพรรณนภา ปัญญาเหล็ก

โรงเรียนเพื่อชีวิต จังหวัดเชียงใหม่ มีนักเรียนมาจากหลากหลายชนเผ่า ลักษณะเฉพาะของเด็กส่วนมากไม่ถนัดทางวิชาการ แต่จะเน้นทักษะการดำเนินชีวิต นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของภาษาที่ทำให้นักเรียนยังสื่อสารภาษาไทยไม่คล่องแคล่วเท่าที่ควร โรงเรียนเพื่อชีวิตจึงกำหนดเป้าหมายของโรงเรียนไว้ที่การส่งเสริมให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้มาเป็นอันดับแรก

เด็กชนเผ่าเขาจะติดภาษาชนเผ่าของเขามาค่ะ แล้วโรงเรียนเราก็ต้องทำตามนโยบายของกระทรวงฯ ในเรื่องการสอบ O-NET, NT การอ่านคล่องเขียนคล่อง เราก็อยากให้ผลสัมฤทธิ์ของเราดีเพราะมันเกี่ยวข้องกับการทำงานของโรงเรียน เราก็เลยเอา STEAM Design Process นี้มาปรับใช้ ซึ่งมันดีขึ้น ถ้าเทียบ 100% มันดีขึ้นสัก 60-70% เพราะมันมีทักษะการฟังที่บางคนยังฟังภาษาไทยกลางไม่รู้เรื่อง แต่การอ่านของเขาดีขึ้น ออกเสียงชัดเจนขึ้น

เราใช้ STEAM Design Process กับกิจกรรมชุมนุมค่ะ ก็จะแบ่งเป็นช่วงชั้นอนุบาล, ป.1-3, ป.4-6 แล้วก็ ม.1-3 ที่ผ่านมาก็เน้นอ่านออกเขียนได้ก็คือ กิจกรรมของเด็กอนุบาลที่เราจะมุ่งเน้นให้รู้จักพยัญชนะไทย ก.ไก่ ถึง ฮ.นกฮูก บางคนอ่านได้แต่เขียนไม่ได้ บางคนเขียนได้แต่เขียนผิดวิธี ส่วนในกิจกรรมชุมนุมของ ป.1 ถึง ป.3 ที่เป็นชุมนุมรักการอ่านก็จะเริ่มจากลูกสะกดคำ เราจะแบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มที่เขาเรียนได้ เขาก็จะไปอีกชั้นหนึ่ง ส่วนเด็กที่เขาอ่านไม่ออกยังเขียนไม่ได้อีกก็จะมีกลุ่มครูช่วยซ่อมเสริมให้หลังกิจกรรมชุมนุม ส่วนเด็กที่ปานกลางส่วนมากเขาจะชอบเล่นเกม ก็จะเป็นกิจกรรมผ่านเกมนะคะสำหรับเด็ก ป.1-ป.3





ส่วน ป.4-5-6 ก็ขั้นสูงขึ้นมานิดหนึ่ง ก็จะเริ่มเป็นประโยคยาว ๆ โดยเราจัดกิจกรรม Karaoke for Life ร้องเพลงคาราโอเกะค่ะ เด็ก ป.4-5-6 เขาจะชอบสนุกสนาน เขาจะเลือกเพลงที่เขาชอบมาหนึ่งเพลง โดยเราจะให้เด็กฝึกอ่านออกเสียงก่อน บางทีทำนองเขาได้แต่เขาอ่านผิด

ชุมนุมมัธยม 1-3 ก็จะขั้นสูงไปอีก คือจะเริ่มเรียนรู้การเรียงลำดับเหตุการณ์ผ่านการเขียนบทละคร เขาชอบแนวไหนแนวคอมเมดี้ แนวตลก เขาก็จะแสดงละครตามนั้น แต่ชุมนุมนี้ก็จะชัดเจนมากในเรื่องของ STEAM Design Process เพราะว่า เป็นเด็กโต เวลาเขาจะเขียนบทละครหรือจะจัดทำฉากละครหนึ่งเรื่องที่จะแสดง เขาจะทำเป็นแผนผังความคิด โดยใช้ Ask Plan Imagine Create เขาจะทำเองหมดเลย จะค่อนข้างง่ายครูจะเป็นแค่ที่ปรึกษาอยู่ห่าง ๆ เฉพาะชุมนุมนี้แหละ ก็จะเป็น 4 ชุมนุมที่จะเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเหล่านี้ค่ะ



การนำ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process มาใช้กับกิจกรรม สามารถทำร่วมกับกิจกรรมอะไรก็ได้ตามความสนใจของนักเรียน โดยมีครูเป็นเหมือนโค้ชที่คอยกระตุ้นนักเรียนด้วยการถามคำถาม เหมือนที่ครูพรรณณาทำกับกิจกรรม Karaoke for Life

Ask ก็คือ อยากร้องเพลงอะไร บางกลุ่มอยากร้องเพลงลูกทุ่ง บางคนอยากร้องเพลงสากล บางคนก็อยากจะร้องเพลงแนวสตริง ส่วนมากเด็กที่นี่เขาจะมีไอเดอลองเขาอยู่แล้วค่ะ ส่วนเขาจะร้องเพลงยังไง เขาจะเขียนเนื้อเพลงฝึกร้องก่อนไหม หรือจะได้ทำนองแล้วเอาเนื้อเพลงใส่ทีหลังไหม หรือว่าเขาจะแปลงเนื้อเพลงใหม่ ก็แล้วแต่เขาค่ะ เพราะเด็กวัยนี้เขาจะกล้าแสดงออก ส่วนขั้น Create ก็จะเป็นการแต่งตัว เขาจะแต่งตัวตามเนื้อเพลงอย่างไร เช่น เพลงแนวสนุก เพลงแนวเศร้า การแต่งตัวของเขาจะชอบแต่งตัวให้เข้ากับฉากเป็น MV อะไรประมาณนี้ค่ะ แต่ชุมนุมนี้ส่วนมากเด็กผู้หญิงจะกล้าแสดงออกน้อยกว่าเด็กผู้ชายค่ะ เด็กผู้ชายจะแสดงออกมากกว่า แต่ก็ทำเพลงออกมาได้ดีนะคะ

เมื่อปรับปรุงแบบการเรียนการสอนมาเป็นกิจกรรมตามกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process ทักษะการอ่านเขียนของนักเรียนชนเผ่าก็พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด



เห็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างมากโดยการเทียบผลสัมฤทธิ์แล้วก็ทักษะทางภาษาไทยค่ะ รู้สึกว่าดีขึ้น ที่เห็นเด่นชัดที่สุดก็คือผลสัมฤทธิ์ระดับชาติ เช่น RT, NT เพราะว่ามันมี 2 ด้าน ด้านการเขียนแล้วก็ด้านการอ่านรู้เรื่อง พอผลมันออกมาก็รู้สึกว่าผลสัมฤทธิ์ของเขาดีขึ้น เขาเขียนถูกต้อง เขาอ่านรู้เรื่องขึ้น เมื่อเทียบกับปีที่แล้วก่อนที่จะนำแนวทางนี้มาใช้ค่ะ

แต่เนื่องจากเราทำมาแล้วมันก็ยังไม่ถึงตามเป้าหมาย 100% 4 ทักษะนี้มันดีขึ้นมาประมาณ 2 ทักษะ ก็คือการอ่านออกเสียงที่ชัดเจนขึ้นกับการเขียน เราก็เลยบอกโค้ชไปแล้วว่าเทอมหน้าเราจะเน้นทักษะอาชีพแบบเต็มรูปแบบ เนื่องจากว่ามันสอดคล้องกับบริบทของเรามากกว่า โดยใช้ STEAM Design Process นี้แหละค่ะ เพราะมันค่อนข้างจะใช้ได้ผลกับเด็ก พอเด็กกล้าถาม กล้าคิด กล้าจินตนาการ กล้าออกแบบ ครูก็เป็นที่ปรึกษาอยู่ห่าง ๆ แล้วก็ให้เขาคิดเองหมดเลยค่ะ



โรงเรียนวัดหนองชีวเป็นโรงเรียนที่อยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดลำพูน โดดเด่นในเรื่องของการทำการเกษตรและเศรษฐกิจพอเพียง โดยมีพื้นที่สำหรับการทำเกษตรภายในโรงเรียน รวมไปถึงมีพื้นที่เกษตรที่อยู่ในความร่วมมือจากหน่วยงานเอกชนภายนอกด้วย วิทยากรส่วนใหญ่ก็จะเป็นผู้ปกครองและปราชญ์ชุมชนที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการสอนการปลูกพืชผัก เศรษฐกิจพอเพียง หรือวัฒนธรรมในชุมชน จากจุดเด่นของโรงเรียนในดำนนี้ โรงเรียนวัดหนองชีวจึงเริ่มต้นนำกระบวนการ STEAM Design Process เข้ามาบูรณาการกับกิจกรรมการเกษตรเป็นอันดับแรก

ครูเป็นครูประจำชั้น ป.3 ค่ะ ก็สอนเกือบทุกวิชาเลย แต่เราก็เอา STEAM Design Process ไปบูรณาการกับวิชาการงานพื้นฐานอาชีพก่อน ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เมื่อปฏิบัติแล้วเกิดปัญหานักเรียนก็สามารถที่จะฝึกหาวิธีแก้ไขปัญหาก็ได้ โดยให้นักเรียนเอาไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้พืชผักสวนครัวค่ะ ตอนแรกก็เริ่มจากการให้นักเรียนปลูกพืชในกล่องนม จากนั้นก็ทำเป็นกระบวนการกลุ่มคือให้ลงแปลงจริงเลย ให้เรียนรู้ตั้งแต่ นักเรียนจะปลูกพืชชนิดไหน ต้องเตรียมดินอย่างไร ก็เข้ามาประมาณหนึ่งภาคเรียนค่ะ

เราให้นักเรียนเอา STEAM Design Process มาทำ โดยให้นักเรียนไปศึกษาว่าที่บ้านของนักเรียนมีพืชผักสมุนไพรอะไรบ้างและแต่ละชนิดมีประโยชน์อย่างไร ถ้านักเรียนอยากจะปลูกหรือขยายพันธุ์พืชแต่ละชนิดนักเรียนจะต้องทำยังไง เราก็จะมีการสอนในห้องก่อนและมีสื่อการเรียนไว้ให้ในห้อง แล้วก็ให้ใบงาน STEAM Design Process กับนักเรียน





โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

กลับไปศึกษาต่อกับผู้ปกครอง แล้วก็เขียนตามขั้นตอนของ STEAM เลยว่า ขั้นตอนแรกนักเรียนอยากจะขยายพันธุ์พืชเป็นพืชชนิดไหน แล้วจะต้องทำยังไง ให้นักเรียนวางแผน วาดภาพ แล้วก็เขียนขั้นตอนการทำ เสร็จแล้วก็ให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าห้อง ครูก็จะเป็นคนเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนค่ะ

ใบงาน 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process จะช่วยให้นักเรียนจัดลำดับความคิดในการทำงานได้ดี และทำงานตามกระบวนการไปได้ตั้งแต่ต้นจนจบ อย่างไรก็ตามการจะทำให้นักเรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาได้เองนั้นอาจไม่ใช่เรื่องง่าย เมื่อนักเรียนพบปัญหาระหว่างทางและยังไม่สามารถแก้ไขได้ ครูต้องเข้ามามีบทบาทในการแนะนำและกระตุ้นให้นักเรียนคิดหาวิธีใหม่ ๆ เพื่อให้เขาพบคำตอบของปัญหาด้วยตัวเอง

อุปสรรคก็จะเกี่ยวกับเวลานักเรียนเจอปัญหาแล้วแก้ปัญหาได้ไม่ตรงจุด เช่น นักเรียนปลูกผักแล้วนักเรียนรดน้ำเยอะเกินไป พอเราถามว่านักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไร เขาก็บอกว่า ก็รดน้ำวันละครึ่ง หรือเจาะรูกล่องนมเพิ่ม หรือไม่นักเรียนบางคนก็บอกว่า ปลูกใหม่ ซึ่งมันก็ยังเป็นการแก้ปัญหาได้ไม่ดีเท่าที่ควรค่ะ

ครูก็ต้องติดตามการทำงานของเขาในแต่ละกระบวนการแล้วก็คอยแนะนำค่ะ บางทีก็ชี้บ้าง ถ้านักเรียนยังไม่รู้ขั้นตอนนี้นักเรียนก็ลองไปศึกษาหรือลองกลับไปถามผู้ปกครองใหม่ที่เราจะทำยังไงดี ให้นักเรียนลองปรึกษาเพื่อนปรึกษาคุณครูท่านอื่นดู ให้นักเรียนไปศึกษาหาข้อมูลมาก่อนแล้วเราก็คอยแนะนำติดตามว่าเขาทำแบบนี้แล้ว เกิดผลแบบนี้ เราก็มาสะท้อนคิดด้วยกัน ถ้านักเรียนรดน้ำเยอะวันนี่รดไปหรือยัง ถ้าวันนี่รดน้ำตอนเช้าแล้วตอนเย็นจะรดน้ำอีกไหม รดน้ำแล้วน้ำมันขังมันเยอะเกิน นักเรียนจะทำยังไง วันละ 2 ครั้ง วันละครึ่ง หรือว่ายังไง เราก็จะคอยติดตามแล้วก็คอย ๆ สะท้อนผลแต่ละครั้งที่เขาทำงานไปด้วยว่าเกิดอะไรขึ้น ให้เขาได้คิดแล้วก็เห็นผลที่เขาได้ทำจริงไปด้วย

ผลการเปลี่ยนแปลงอย่างแรกเลยก็คือนักเรียนมีความสุขค่ะ สนุกกับการได้ลงมือปฏิบัติจริงที่ไม่ต้องเรียนแคววิชาการในห้อง อย่างที่สองที่เห็นได้ชัดก็คือนักเรียนมีการวางแผนการทำงาน แล้วก็ทำตามแผนที่ตัวเองวางไว้ ถึงแม้บางครั้งอาจจะข้ามขั้นตอนไปบ้าง มีการคิดเป็นระบบ เป็นกระบวนการ แล้วสุดท้ายก็คือนักเรียนสามารถที่จะแก้ไขปัญหาที่ตัวเองเจอ แล้วสะท้อนผลออกมาให้กับเพื่อนได้ค่ะ

หลังจากได้ทดลองใช้กระบวนการ STEAM Design Process ไปแล้วหนึ่งเทอมกับวิชาการงานอาชีพ ครูนันทิยาได้พบข้อสังเกตจากการดำเนินงาน และสะท้อนถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของการนำกระบวนการมาใช้กับเด็กในช่วงอายุต่าง ๆ



ถ้าสำหรับชั้นเด็กเล็ก ๆ ที่เป็นบริบทของโรงเรียนก็คิดว่า STEAM ก็จะไปนิดหนึ่ง อย่างเช่นการวางแผนการทำงานนักเรียน จะยังวางแผนไม่ค่อยได้ หรือเวลานักเรียนทำก็จะทำข้ามขั้นตอนไป ถ้ามานำมาใช้จริง ๆ ดีไหม ก็ดีค่ะ เพราะเวลานักเรียนได้ลงมือ ทำจริง ก็คิดว่าจะลองเอาไปใช้กับวิชาอื่นบ้างที่ไม่ใช่การงานอาชีพเพื่อที่จะลองให้นักเรียนได้คิดปัญหาแล้วก็แก้ไขปัญหาที่ตัวเองเจอ

สำหรับชั้นเรียนเล็ก ๆ อย่าง ป.1-3 ที่ยังทำไม่ค่อยเต็มที่ เพราะว่าด้วยวัยและความคิดเขาด้วย หรืออาจจะเป็นที่ครูก็ได้ ที่ยังไม่เข้าใจ STEAM จริง ๆ ตอนอธิบายให้นักเรียนอาจจะยังไม่เข้าใจ ก็เลยทำให้นักเรียนทำกระบวนการ STEAM Design Process ยังไม่เป็นที่พึงพอใจเท่าไร แต่พอเป็น ป.4-5-6 หรือว่าชั้นมัธยมนักเรียนสามารถทำได้ดีค่ะ เพราะว่าเขามีกระบวนการคิดที่เพิ่มขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ครูเขาก็เอาไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ด้วยที่ไม่ใช่แค่การงานอาชีพหรือว่าเศรษฐกิจพอเพียง บางชั้นเอาไปใช้ กับวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ก็เห็นผลว่านักเรียนสามารถที่จะคิด หรือเมื่อเกิดปัญหาที่สามารถที่จะนำกระบวนการคิด แบบมีขั้นตอนนี้ไปแก้ไขปัญหาได้ค่ะ



โรงเรียนบ้านหนองเจือก ครูไพวรรณ ศรีบัวนำ

หลายครั้งที่กระบวนการ STEAM Design Process ถูกมองว่าเป็นกระบวนการที่เหมาะสมสำหรับวิชาวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ มากกว่า แต่นี่คืออีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า หากกระบวนการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตามเป็นกระบวนการที่ดีจริง ๆ กระบวนการนั้นจะต้องสามารถนำไปปรับใช้ได้กับทุกวิชา

ครูไพวรรณ ครูประจำกลุ่มสาระภาษาไทย แห่งโรงเรียนบ้านหนองเจือก ถือเป็นครูตัวอย่างอีกท่านหนึ่งที่นำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีสีสัน และยังมี การประยุกต์ขั้นตอนการสอนของตัวเองขึ้นมาใหม่ ออกมาเป็นชื่อ คล้องจอง จดจำง่าย ว่า “รวมเรื่องรับรู้ จับหมู่ชี้แจง แสดงความนัย ประยุกต์ใช้งาน สนุกสนานประเมิณผล”

อย่างครูไพวรรณเอามาบูรณาการในสาระภาษาไทยนะคะ ตัวอย่างเช่น “สระน่าจดจำ” สระเอา ก็เป็นเรื่องซาลาเปา เรื่องราวก็มี ซาลาเปาโน่นนั่นนี่ ครูไพวรรณก็ใช้ STEAM Design Process ไปใส่ใน ขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน ขั้นตอนที่หนึ่งก็เป็นขั้น ASK ขั้นตอน การถาม ก็ถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักซาลาเปาไหม นักเรียนทุกคนบอก รู้จัก นักเรียนแต่ละคนก็ตอบไปตามศักยภาพของแต่ละคนนะคะ บางคน เคยเห็นลูกกละ 5 บาท บางคนเคยเห็นลูกกละ 10 ครูไพวรรณก็ยกตัวอย่าง ว่าใครเคยเห็นซาลาเปาเศรษฐกิจบ้าง อันนี้เป็นขั้นตอนการถาม นักเรียน แต่ละคนก็ถามอย่างหลากหลายในช่วงกระบวนการเรียนการสอน





การใช้คำถามในขั้นตอนที่ 1 ของ STEAM Design Process ครูก็มีส่วนนะค่ะ ครูจะต้องเข้าถึง ครูจะต้องใช้คำถามขั้นสูง ครูจะต้องใช้คำถามที่นำความคิดผู้เรียนไปสู่เป้าหมายที่เราต้องการในแต่ละเรื่อง เช่นครูสอนในเรื่องสระเอา ครูจะต้องนำความคิดผู้เรียนเข้าไปสู่เป้าหมายที่ครูต้องการสอนในชั่วโมงนี้ในวันนี้ให้ได้การใช้คำถามที่จะกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในแต่ละเรื่อง ครูจะต้องรู้เท่าทันเด็ก เข้าถึงในแต่ละช่วงชั้น ช่วงชั้นไหนต้องใช้สมองเป็นฐาน ช่วงชั้นไหนต้องใช้เชิงเปรียบเทียบ ครูจะต้องฝึกวิทยายุทธเยอะค่ะ



ต่อไปขั้นตอนที่ 2 เป็นขั้นตอนของการจินตนาการ ซึ่งเราก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถามเพื่อระดมความคิด แต่ละคนก็ถามใหญ่เลยว่ ซาลาเปานอกจากว่ามันจะมีสีขาว มันเป็นสีมันม่วงได้ไหม หรือบางคนไปตลาดนัดก็เห็นซาลาเปาทูเรียนมันจะออกเป็นสีเหลืองเห็นบ้างไหม ช่วงขั้นตอนการจินตนาการก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนค้นหาปัญหา และหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย บางคนก็ถามว่าทูเรียนมันแพงเราจะเอามาทำเป็นซาลาเปาได้อย่างไร อย่างนี้เป็นต้นนะค่ะ

ต่อไปขั้นตอนที่ 3 เป็นเรื่องของการวางแผน ครูก็แบ่งกลุ่มนักเรียน ซึ่งในห้องเรียนครูก็จะมีกลุ่มเก่ง อ่อน ปานกลาง ครูก็จัดกลุ่มเด็กคละเคล้ากันไปเพื่อให้คนเก่งสอนคนไม่เก่ง ก็เป็นขั้นตอนของการวางแผนนะค่ะ ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนเขียนว่า เราจะใช้อุปกรณ์อะไรบ้าง วัสดุอะไรบ้าง แล้วกลุ่มเราจะออกแบบเป็นอย่างไร ในห้องเรียนสนุกมากเลยวันนั้น นักเรียนบางคนบอกจะออกแบบเป็นเรือใบ บางคนก็ออกแบบเป็นรูปบ้าน บางคนก็ออกแบบซาลาเปาเป็นรูปต้นไม้ บางคนเป็นรูปผีเสื้อ เด็กก็จินตนาการไปเรื่อยในขั้นตอนของการวางแผน ครูก็ชี้แนะให้เด็กว่าเมื่อวางแผนแล้วต้องกำหนดขั้นตอนแล้วก็กระบวนการ

แล้วก็ขั้นตอนที่ 4 เป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ เด็กแต่ละกลุ่มนี้รูปแบบของซาลาเปาแตกต่างกันออกไปเลยนะค่ะ แต่ละกลุ่มก็จะสร้างสรรค์กันออกมาตามศักยภาพ พอขั้นตอนที่ 5 เป็นขั้นตอนของการคิดสะท้อนกลับแล้วก็ออกแบบใหม่ เพื่อเอามาหาจุดเด่นจุดด้อยว่าอย่างไร หนือดีอย่างไร อย่งไหนที่เป็นไปได้ อย่งไหนที่เป็นไปไม่ได้ แล้วก็มารีดีไซน์ใหม่ ครูก็คอยชี้แนะ เพื่อจะตะล่อมให้ไปสู่เป้าหมาย อันนี้อยู่ในขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนนะค่ะ



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

แล้วต่อจากนั้นเราก็หาเรื่องของสระเอา ซึ่งครูก็ใช้บัตรอักษรไปติดที่บนกระดาน ว่านอกจากคำว่าซาลาเปาแล้วมีคำว่าอะไรอีก เด็กก็ตอบเตาเผาเยาะเย้ยเลย ซึ่งเด็กก็มีทุนเดิมที่เรียนมาบ้างแล้ว ครูก็ให้นักเรียนหาความหมาย แล้วก็เอาคำตอบนั้นมาแต่งประโยค สำหรับการบ้านในวันนั้นครูก็ให้นักเรียนเอาคำเหล่านั้นไปแต่งต่อกันเป็นเรื่องราว 7 บรรทัด สำหรับเด็ก ป.1 ในภาคเรียนที่ 2 ซึ่งเด็กก็ทำได้ดี อันนี้เป็นการทำ STEAM Design Process มาบูรณาการในสาระภาษาไทยค่ะ

หลังจากที่ครูไพบรณและคุณครูในทุกสาระวิชาของโรงเรียนบ้านหนองเงือกได้ลอง “กลับวิธีเรียน เปลี่ยนวิธีสอน” ด้วยการนำ STEAM Design Process เข้าไปประยุกต์ใช้กับวิชาภาษาไทย ผลลัพธ์ที่ได้คือการเปลี่ยนแปลงที่เห็นผลจริงทั้งในด้านวิชาการ และยังรวมไปถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้วย

ตอนที่เรานำโครงการรุ่น 2 เราก็คิดว่า STEAM Design Process คงจะเป็นเรื่องของมัธยมนะคะ มันเป็นเรื่องเทคโนโลยี เป็นเรื่องวิทยาศาสตร์ มันดูเหมือนไม่ได้เกี่ยวกับภาษาไทย ไม่ได้เกี่ยวกับการที่เด็กจะต้องอ่านออกเขียนได้เลย แต่พอครูสอนศิลปะ สอนดนตรีลองเอาไปใส่ในขั้นตอนของการจัดกระบวนการเรียนการสอน ปรากฏว่าได้ผลดีนะคะ ผลสัมฤทธิ์ของโรงเรียนบ้านหนองเงือก อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

ในปีการศึกษานี้ เขตพื้นที่ของเรามีอยู่ 93 โรงเรียน นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด สาระภาษาไทย สาระภาษาอังกฤษ สาระคณิตศาสตร์ ได้เป็นอันดับ 1 ของเขตพื้นที่ อย่างครูสอนประจำชั้น ป.1 ผลการสอบ RT หรือ Reading Test ที่เป็นข้อสอบระดับประเทศ ก็ได้ 94% ค่ะ

นอกจากนี้โรงเรียนก็มีการคำนึงถึงทักษะที่นักเรียนจำเป็นจะต้องมีในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเด็กจะต้องมีทักษะด้านการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งส่วนนี้เราก็ได้ใส่ไปเต็มทีเดียว เนื่องจากว่าทางโรงเรียนของเราได้รับการอนุเคราะห์จากบริษัททรูคอร์ปอเรชั่น ในการมอบโน้ตบุ๊กให้นักเรียนและให้ครูทุกคน พร้อมอินเทอร์เน็ต แล้วก็สามารถเอากลับไปใช้ที่บ้านได้ด้วย ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อให้นักเรียนของเรา

นอกจากนี้เรายังคำนึงถึงในเรื่องของการที่เด็กต้องรู้จักบริหารจัดการตัวเองตั้งแต่อนุบาลเลยนะคะ เรื่องนี้โรงเรียนเราจะเน้นเป็นอย่างมาก ในขณะที่เดียวกันเราก็เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้มีความสุขโดยเฉพาะเด็กพิเศษ เด็กพิเศษที่เรียนร่วมในโรงเรียนของเรามีอยู่ทั้งหมด 17 คน ซึ่งเราจะให้เขารู้จักบริหารจัดการตัวเอง เช่น เปลี่ยนแพมเพิสเอง ตอนป๋ายอาบน้ำ เปิดคอมพิวเตอร์เองได้ และรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตัวเองได้ เขาต้องสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งในเรื่องนี้ก็จะค่อยเป็นค่อยไป เพราะสำหรับเราเพิ่งเป็นปีแรกที่เข้าโครงการค่ะ



เสียงจากเด็ก ๆ

โรงเรียนเทศบาลวัดป่าแพ่ง

โรงเรียนบ้านดอยคำ

โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง

โรงเรียนวัดบ่อตะกั่ว
(พ่วงประชานุกุล)

โรงเรียนสมิตรวิทยา

โรงเรียนวัดหนองบัว

โรงเรียนบ้านปลาตาว

โรงเรียนวัดศิลามูล

โรงเรียนวัดสันตะยอม

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ
(ป่าตาลหมื่นราษฎร์อุปการ)

โรงเรียนวัดบ้านน้ำ





ชั้น ป.6

ด.ญ.สุกัสส มีจุ่ม โรงเรียนเทศบาลวัดป่าแพ่ง



หนูเห็นว่ามี การเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง นักเรียนได้ออกแบบผลงานที่ชอบ และทุกกลุ่มได้แสดงความคิดเห็น ชิ้นงานของตนเองและของเพื่อน ๆ ด้วยค่ะ คุณครูจะคอยให้คำแนะนำการทำกิจกรรมต่าง ๆ และคอยกระตุ้นให้พวกเราคิดและทำสิ่งที่แปลกใหม่ หนูกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และมีความสามัคคีในกลุ่มเพื่อนมากขึ้นค่ะ หนูรู้สึกชอบวิธีการสอนแบบใหม่ เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมในการคิด การวางแผน ได้ลงมือทำจริง ได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เรียนสนุก และไม่น่าเบื่อ ครูมีวัสดุอุปกรณ์ให้มากมายค่ะ

กิจกรรมที่หนูประทับใจ คือ การแสดงละครค่ะ หนูและเพื่อน ๆ มีปัญหาการอ่านวรรณคดี คุณครูได้ให้อ่านเรื่องลูกหมู 3 ตัว ได้ฝึกการอ่านวรรณคดี และได้แสดงละครให้ห้อง ๆ ดูเกี่ยวกับการอ่านวรรณคดีด้วย คุณครูให้พวกเราเลือกนิทานที่สนใจมากที่สุดละ 1 เรื่อง แล้วนำมาสร้างเป็นละครสั้น ๆ พวกเราสนุกสนานกับการทำเนื้อหา และจัดทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง นื่อง ๆ ที่ดูการแสดงก็มีความสุขค่ะ

ก็มีปัญหาเหมือนกันค่ะ เราต้องช่วยกันหาวิธีการแก้ปัญหา วางแผนและลงมือแก้ปัญหา นั้นแล้วกลับมาดูผลว่าทำไปแล้วได้ผลดีมัย เป็นอย่างไรบ้าง และปรับปรุงให้ดีขึ้นตามแนวของกระบวนการ STEAM Design Process ที่คุณครูให้พวกเราทำค่ะ



ชั้น ม.3

น.ส.สตรียรัตน์ ธรรมรัตน์
โรงเรียนเทศบาลวัดศรัทธารามเมือง



ที่โรงเรียนของดิฉันมีกิจกรรมฐานการเรียนรู้ตอนบ่ายวันศุกร์ มีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ได้ทดลองฝึกปฏิบัติมากขึ้นค่ะ แล้วมีฐานการเรียนรู้หลายฐานแบ่งตามระดับชั้น ส่วนของดิฉันมี 3 ฐาน คือ ฐานโกโก้ ฐานของกินบ้านเฮา แล้วก็ฐานเส้นสายลายสี

ครูจะพาพวกเราออกไปเรียนรู้นอกห้องเรียน บางฐานก็เรียนในห้องกิจกรรม มีกระดาษ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เตรียมไว้ให้ ดิฉันชอบนะคะเพราะได้ใช้มือถือในการค้นหาข้อมูล ได้คิดคำถามหรือปัญหาจากความสนใจของเพื่อน ๆ ในกลุ่ม ไม่บังคับให้เรียนในเรื่องที่ไม่ชอบ แล้วครูก็คอยช่วยจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ ได้ลองทำตามขั้นตอน STEAM Design Process ในใบงาน SPM MARKKER ได้ลองฝึกทดลองถูก เวลาทำผิดก็ไม่โดนครูตำหนิ แต่ครูจะคอยช่วยเหลือมากกว่าค่ะ

ดิฉันได้ทำงานร่วมกับเพื่อน คนที่เรียนเก่งก็ช่วยคิด ช่วยออกแบบ คนที่เรียนไม่เก่งก็ช่วยตกแต่ง หรือทำงานที่หนัก ๆ อันตราย ส่วนดิฉันชอบนำเสนอ ก็เป็นตัวแทนนำเสนอผลงานของกลุ่ม และได้กำหนดปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา วางแผนการแก้ปัญหา ทดลองทำ แล้วนำเสนอผลงาน

ดิฉันชอบทำโกโก้เพราะเป็นอาชีพที่ดิฉันสนใจและชอบกินอยู่แล้ว ก็ได้ทดลองทำแล้วเอาไปแจกให้เพื่อน ๆ ให้ลองชิมแล้วให้เขาแนะนำเพื่อหาสูตรที่ทุกคนชอบ และได้ทำอาหารพื้นเมืองให้แม่กินที่บ้านแม่บอกว่าพอกินได้แล้วแม่ก็ชม ดิฉันได้อาหารหลักการแก้ปัญหา STEAM เอาไปใช้ในการเตรียมการแสดงของดิฉันในการประกวดต่าง ๆ ด้วยค่ะ




ชั้น ม.2

ด.ญ.สุกัญญา พงษ์ไพรวลัย

โรงเรียนสนมิตกรวิทยา



 ที่โรงเรียนหนู ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และได้ใช้เวลาร่วมกันมากขึ้นค่ะ ได้ความรู้ความสามารถและได้ความสามัคคีจากเพื่อนในกลุ่มที่ทำงานด้วยกัน กิจกรรมที่ประทับใจคือ การทำน้ำสตรอเบอร์รี่กับเพื่อน ๆ หนูชอบค่ะ เพราะว่าวิธีการเรียนแบบใหม่นี้ช่วยพัฒนาทักษะและศักยภาพของเรา และก็ไม่น่าเบื่อค่ะ




ชั้น ป.6

ด.ญ.ศศิรินทร์ เชื้อนแก้ว

โรงเรียนบ้านปลาตาว



 โครงการ Maker ช่วยให้หนูทำงานเป็นกระบวนการและมีการวางแผนทำให้มีความท้าทายในการคิดค้นชิ้นงานค่ะ คุณครูจะให้คำปรึกษาและส่งเสริมให้มีความกล้าแสดงออก โรงเรียนจะมีกิจกรรมให้นักเรียนได้เลือกทำตามความสนใจและความถนัดของนักเรียนแต่ละคน กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานในชั่วโมง Maker เช่น ห้องศิลปะวาดรูปค่ะ


หนูชอบค่ะเพราะทำให้ตื่นเต้นและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่าง ๆ ได้ หนูคิดว่าเวลาทำงานเราควรมีการวางแผนและทำงานตามขั้นตอนของกระบวนการค่ะ



ชั้น ม.1

ด.ญ.บัวเงิน ลุงสู

โรงเรียนวัดสันตะجوم

 หนูคิดว่านักเรียนมีระเบียบวินัยมากขึ้น โรงเรียนก็ดูมีชีวิตชีวาขึ้นด้วยค่ะ จากที่เคยเรียนแต่ในห้องนาน ๆ พอได้ทำกิจกรรม Makerspace ทำให้นักเรียนสามารถแสดงความสามารถของตนเองออกมาได้ มีเด็กผู้ชายที่ไม่เคยเย็บผ้า พอได้ทำ กลับทำได้ดีมากว่าเด็กผู้หญิงอีกค่ะ การเรียนแบบนี้สนุกไม่น่าเบื่อเหมือนการเรียนในห้องเรียน แล้วคุณครูไม่ค่อยเครียด แล้วก็สนิทกับนักเรียนมากขึ้น



หนูชอบทำอาหารและเย็บผ้า เพราะไม่ต้องเครียดเหมือนอยู่ในห้อง แล้วสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองได้ กิจกรรมที่หนูชอบคือ กิจกรรมทำอาหาร หนูสนใจเวลาทำกิจกรรมจะมีความสุขมากที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง

หนูได้ทำข้าวผัดผลไม้ ไม่เคยเห็นมาก่อนแต่ครูได้แนะนำว่าผลไม้สามารถทำอาหารได้ ทำให้มีความรู้มากขึ้น และสามารถนำวัตถุดิบต่าง ๆ นำมาเชื่อมได้หลายชนิด จากที่ไม่เคยทำของหวาน ก็ได้ลองทำด้วยตนเอง รู้จักอุปกรณ์มากขึ้น เช่น หม้อทองเหลืองใช้สำหรับการทำขนม เวลาที่ทำกิจกรรมหนูรู้สึกผ่อนคลาย และสามารถหาความรู้ได้จากสิ่งรอบตัว เอามาทำให้มีประโยชน์มากขึ้นค่ะ

หนูได้เอาอาหารที่ฝึกทำมาทำที่บ้านด้วย เช่น การทำผัดกะเพรา จากที่เคยคิดว่ายาก แต่พอได้ทำด้วยตนเองมันง่ายมาก พ่อแม่ก็สนับสนุน น้องสาวหนูที่เรียนโรงเรียนเดียวกันก็ชอบทำอาหาร และเย็บผ้าด้วยเหมือนกัน หนูช่วยกันทำอาหารกันเองที่บ้านด้วย

การใช้ STEAM Design Process เราสามารถจินตนาการ วางแผน แก้ไขปัญหาได้ เขียนข้อผิดพลาด เรียนรู้จากข้อผิดพลาด และลองทำใหม่ แก้ไขทำใหม่ได้ รู้สึกชอบมาก ๆ

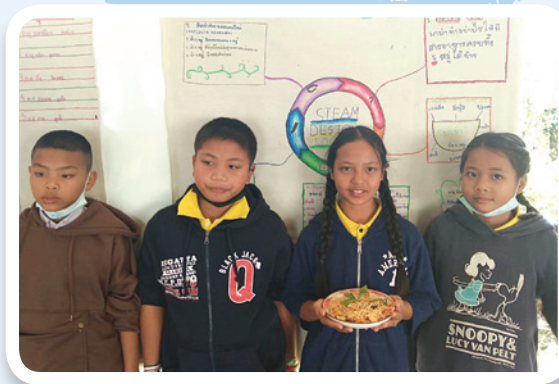
ขอบคุณโครงการที่เข้ามาในโรงเรียน อยากให้มีกิจกรรมลักษณะนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ทำให้นักเรียนไม่เครียด และยังมีความรู้สามารถนำไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคตได้ด้วยค่ะ




ชั้น ม.2

ด.ญ.แพร (ไม่มีนามสกุล)

โรงเรียนวัดบ้านม้า



 ครูสอน STEAM Design Process และหนูได้ฝึกทำขนมปังปิ้ง จากห้อง Makerspace และเอาไปขายที่สหกรณ์ของโรงเรียนในตอนเช้าค่ะ หนูคิดว่า ครูเข้าใจนักเรียนมากขึ้น และช่วยสนับสนุนในด้านวัสดุ อุปกรณ์ วัตถุดิบในการทำอาหารให้กับนักเรียน

หนูชอบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบนี้ เพราะทำให้ได้ความรู้ที่หลากหลาย บางอย่างไม่เคยได้ทำก็มีโอกาสตรงนี้ได้เรียนรู้ ชอบกิจกรรมการทำอาหารมากที่สุด คือ การทำอาหารเพื่อสุขภาพ สลัดโรล ผักสลัดที่นำมาทำกิจกรรม คือ ผักที่ได้ปลูกเองที่แปลงเกษตรของโรงเรียน ภูมิใจกับผลงานนี้ เพราะได้ทำทุกขั้นตอนด้วยตัวเอง เวลาอยู่ที่บ้านหนูทำอาหารทานเองและยังทำให้น้องทานด้วย และนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม เรื่องการทำเค้ก ได้ไปทดลองทำที่บ้าน ให้น้องและพ่อแม่ทานด้วยค่ะ




ชั้น ป.6

ด.ญ.ไปรยา แก้วหล้า

โรงเรียนบ้านดองดำ



 โรงเรียนจะมีห้อง Makerspace ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะ พวกเรายังได้ลงมือทำอะไรใหม่ ๆ ที่เราสนใจ ได้ฝึกการทำงานเป็นทีม และยังสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และประกอบอาชีพได้ในอนาคตค่ะ


หนูชอบค่ะเพราะเราได้ลงมือทำขนมจริง ๆ และยังสามารถนำความรู้เรื่องทำขนมนี้ ไปใช้ในการหารายได้ในช่วงโควิด หนูชอบขั้นตอนการทำขนมเทียนทุกขั้นตอนเลยค่ะ เพราะหนูรู้สึกว่ามันทำง่าย และก็สามารถทำขายได้ด้วยค่ะ



ชั้น ป.4

ด.ญ.นภัสพร ศาลางาม โรงเรียนวัดบ่อกระทู้ (ฟ่วงประชานุกูล)



 หนูคิดว่าการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปแตกต่างจากเดิม มีทั้งครูสอนและให้ทำเอง หนูชอบการเรียนแบบให้เราได้ทำเอง เพราะเราจะได้รู้จักการทำอาหารหรือของหวาน ได้ทำอาหารจากกล้วยหลาย ๆ อย่าง และสามารถนำความรู้แบบนี้ไปทำเป็นอาชีพเสริมหรืออาชีพหลักได้

หนูภาคภูมิใจที่ได้ทำอาหารแล้วนำกลับไปให้ที่บ้านชิมค่ะ ได้ทำงานกับเพื่อนแล้วก็ให้เพื่อนชิม ให้คุณครูชม และได้ช่วยพี่ทอดกล้วยขายค่ะ




ชั้น ป.4

ด.ญ.ชาลิสา พึ่งกุล

โรงเรียนวัดหนองบัว



 คุณครูจะคุยกับนักเรียนมากขึ้นค่ะ วิธีที่ครูสอนเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้หนูเรียนสนุกขึ้น คุณครูก็เป็นกันเองด้วย หนูชอบ เพราะได้ทำกิจกรรมที่เราสนใจ สร้างผลงานขึ้นมาด้วยตัวเอง หนูสนุกและได้ทำงานร่วมกับกับเพื่อน ๆ มากขึ้น ได้ความรู้ รู้จักการแก้ปัญหา ได้แบ่งปัน ได้รู้ว่าตัวเองชอบอะไร แล้วถนัดอะไร

หนูภูมิใจกับกิจกรรมทุกอย่างเพราะเราตั้งใจทำและได้ทำทุกอย่างด้วยตัวเอง เอาไปประกอบอาชีพ ทำของประดิษฐ์สวย ๆ มาตั้งโชว์ สามารถนำไปเป็นของสะสม หรือเอาไปทำเป็นของฝากเพื่อนเป็นของขวัญให้เพื่อนก็ได้ค่ะ



ชั้น ป.4

ด.ญ.พีชามณัช ใหญ่ไ้บาง โรงเรียนวัดศาลามูล



ที่โรงเรียนหนู มีห้องทำกิจกรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้น และมีตลาดนัดของโรงเรียนทุก ๆ วันพุธค่ะ คุณครูหนูสอนในห้องเรียนสนุก และในห้องกิจกรรม Makerspace ด้วยค่ะ หนูชอบ เพราะได้ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบร่วมกับเพื่อน ๆ ได้แก้ไขปัญหา ได้ช่วยกันทำงาน

หนูได้ความรู้ในการทำขนมเค้กกล้วยหอม วิธีทำให้เค้กกล้วยหอมอร่อยน่ากิน ที่แรกหนูไม่รู้เลยว่าจะต้องทำอย่างไร รู้แต่ว่าเวลากินแล้วอร่อย หนูกับเพื่อน ๆ และคุณครูก็ช่วยกันหาสูตรจาก Google ทดลองจนพวกหนูได้เค้กกล้วยหอมที่อร่อยและยังเอาไปขายในโรงเรียนด้วย

หนูทำเค้กกล้วยหอมที่บ้านให้คุณแม่ช่วยทำด้วย เสร็จแล้วก็ให้คนในบ้านลองกินทุกคนบอกว่าขนมของหนูอร่อย และบอกให้หนูลองทำขายแต่ตอนนี้หนูยังไม่ได้ทำขาย อยากให้คุณครูจัดกิจกรรมแบบนี้ไปตลอด และมีกิจกรรมให้เลือกทำเยอะมากขึ้น




ชั้น ป.6

ด.ญ.จิรัชฎีกาล ปาบุ่ง

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ (ป่าตาลนันทนราษฎร์อุปการ)



 โรงเรียนจัดฐานกิจกรรมมากขึ้นค่ะ หนูและเพื่อน ๆ สนุกกับการเรียนแบบ Makerspace เพราะครูเปิดให้พวกเรามีส่วนร่วมในออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มาก และครูทำหน้าที่ให้คำแนะนำ หนูชอบการเรียนรู้แบบนี้ เพราะเราจะได้ออกแบบการเล่นดนตรี และการเล่นกีฬา หนูนำทักษะที่ได้จากการเล่นดนตรีไปใช้ในการสอบเข้าในระดับมัธยมศึกษา ในโรงเรียนที่มีชื่อเสียงของจังหวัดได้ หนูนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การจัดตารางไปเล่นดนตรี กีฬา การอ่านหนังสือ และ การใช้เวลากับครอบครัวค่ะ



ตัวอย่าง โรงเรียนพัฒนาตนเอง

✿ โรงเรียนบ้านปลาตาว

✿ โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ
(ป่าตายนมัสการราษฎร์อุปการ)

✿ โรงเรียนบ้านดงคำ





โรงเรียนบ้านปลาดาว



Goal

โรงเรียนบ้านปลาดาวมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียน มีการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ โดยเน้นในเรื่องนวัตกรรมและเทคโนโลยี และกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจนโดยมีเป้าหมายดังนี้

- ❖ สถานศึกษาให้โอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพแก่เด็กในชุมชน
- ❖ ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ สมรรถนะ ทักษะและเจตคติตามขีดความสามารถแห่งตน
- ❖ สถานศึกษามีระบบบริหารตามอัตลักษณ์ของพื้นที่ โดยเน้นเรื่องสิ่งแวดล้อม การบูรณาการและการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน
- ❖ สถานศึกษามีนวัตกรรมการศึกษาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดการศึกษา รวมทั้งขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาอื่น
- ❖ ครูและบุคลากรทางการศึกษามีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 และมีมาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา



ผลที่คาดหวัง

ดำเนินงานตามเป้าหมาย คือ ให้โอกาสทางการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน พัฒนานวัตกรรม นำเทคโนโลยีสู่วิถีชุมชน มีส่วนร่วมกับทุกภาคส่วน ให้โอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพแก่เด็กในชุมชน มีนวัตกรรมการศึกษาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นต้นแบบในการขยายผลไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น ผู้เรียนมีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 และเจตคติตามขีดความสามารถแห่งตน ครูมีพัฒนาการด้านความรู้ สมรรถนะ ทักษะ และมาตรฐานตามวิชาชีพ

🌸 แผนการพัฒนาในปี 2564

โรงเรียนได้นำเอาองค์ประกอบ 9 ด้าน มากำหนดเป็น KPI เพื่อพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบและสามารถประเมินได้ และได้เพิ่มเติมในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียนเพื่อให้มีคุณภาพมากขึ้น

Info

โรงเรียนบ้านปลาตาวได้นำเทคโนโลยีและเครื่องมือมาใช้ในการติดตามผล เช่น ระบบ Q-info, Line, Email, E-office, Google Drive, Survey Sparrow เพื่อการบริหารจัดการระบบสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวทางการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือ การบริหารจัดการ การจัดการศึกษา และการประเมินผล ทั้งในเครือข่ายและหน่วยงานภายนอก ครุนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในระบบ Q-info เช่น การใช้เช็คชื่อ สติตราয়วันของนักเรียน การบันทึกผลคะแนนเอกสาร ปพ.5 และการประเมินทักษะของผู้เรียน



ตามสภาพจริง โดย Application Starfish Class ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยผลิตสื่อ มีการพัฒนาตนเองโดยการเรียนรู้จาก StarfishLabz แพลตฟอร์มออนไลน์ ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเรียนรู้ เช่น iPad และคอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูล จัดทำ บันทึก และการนำเสนอข้อมูล ผลงานหรือชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม

PLC

โรงเรียนบ้านปลาตาวสร้างเครือข่ายช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน และการสาธิต เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูเพื่อช่วยพัฒนานักเรียน การดำเนินการของกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ครูผู้สอนภายในโรงเรียน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ในเครือข่าย และหน่วยงานภายนอก มีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครู โดยยึดหลักทำ PLC ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามกระบวนการ ทำให้เกิดความรู้และทักษะและแนวทางการพัฒนาเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในองค์กร

Network

โรงเรียนบ้านปลาตาวมีการสร้างเครือข่าย ติดต่อประสานงาน ผู้ปกครอง ผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่น และหน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่ เพื่อช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน



โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน

เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563

ภายในโรงเรียน เช่น โครงการชุมชนแห่งการเรียนรู้ ปรากฏชุมชน เครือข่ายผู้ประกอบการ เครือข่ายหน่วยงานภายนอก ประสานงาน และมีส่วนร่วมกับผู้ปกครอง ผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่น และหน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่ ที่มีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภายในโรงเรียนและ เข้าร่วมกิจกรรม มีการพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ สมรรถนะ แห่งตน และนำเสนอผลงานสู่ชุมชน เป็นแหล่งศึกษาดูงาน ให้กับสถานศึกษาอื่น และหน่วยงานภายนอก ด้านการเรียนรู้ ของผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 9 ด้าน

Classroom

- ❖ โรงเรียนบ้านปลาตาวจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการคิดในรูปแบบ STEAM Design Process และกิจกรรมพื้นที่สำหรับ นักสร้างสรรค์ (Makerspace) เน้นให้ผู้เรียนเกิด ทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยกำหนดในตารางสอน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์
- ❖ มีการจัดกิจกรรมระดับชั้นอนุบาล ในวันจันทร์ วันอังคาร และวันศุกร์ ระดับชั้นประถมศึกษา วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์
- ❖ มีการจัดพื้นที่เรียนรู้ 7 ห้องกิจกรรม คือ ห้องอาหาร ห้องศิลปะ ห้องช่าง ห้องเสื่อผ้าและการแสดง ห้อง สตูดิโอ ห้องดนตรี และเศรษฐกิจพอเพียง



- ❖ จัดกิจกรรมตามแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน บริเวณ โรงเรียน และแหล่งเรียนรู้ชุมชน บูรณาการกับวิชา โครงการงาน (PBL) และบูรณาการหน่วยการเรียนรู้
- ❖ มีการนำเสนอผลงานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะใน ศตวรรษที่ 21 ใน 9 ด้าน และทักษะอาชีพ

พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ใน 9 ด้านและทักษะอาชีพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามช่วงวัย
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะผ่านกิจกรรม การเรียนรู้แบบบูรณาการเต็มตามศักยภาพของตนเอง
3. ผู้เรียนสามารถนำกระบวนการ STEAM Design Process ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้



โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ (ป่าตาลหมื่นราษฎร์อุปการ)



Goal

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ (ป่าตาลหมื่นราษฎร์อุปการ) มีเป้าหมายและแผนในการพัฒนาที่ทำหายและชัดเจน ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยการนำทฤษฎีพหุปัญญามาเป็นจุดเน้นในการพัฒนา (Multiple Intelligence to Success and Career) ภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง จึงได้แนวทางที่เป็นระบบชัดเจนมากขึ้นในการพัฒนาต่อยอดกิจกรรมส่งเสริมพหุปัญญาของโรงเรียน ให้มีคุณค่าด้วยกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างสมรรถนะสำคัญและทักษะชีวิตของผู้เรียนตามแผนการศึกษาแห่งชาติ และการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะที่สำคัญตาม Common Learning Outcomes ที่ กสศ. กำหนด

โรงเรียนได้นำแนวคิดเรื่อง Makerspace ซึ่งเป็นนวัตกรรมในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และทางกายภาพของห้องเรียน และกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ STEAM Design Process มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อของโรงเรียนว่า สิ่งแวดล้อมคือครูคนที่ 3 (Environment is the Third Teacher) ซึ่งเป็นการส่งเสริมเด็กที่ไม่เก่งด้านวิชาการ



ให้มีโอกาสพัฒนาการเรียนรู้ ส่งเสริมการค้นพบความถนัดของตนเอง มีทักษะ มีความสุข และเรียนรู้ได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ 4 เสาหลักของการศึกษาของยูเนสโกคือ Learning to Know, Learning to Do, Learning to Live Together และ Learning to Be

Info

โรงเรียนมีระบบสารสนเทศโดยผู้บริหารและครูใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียน และใช้เป็นเครื่องมือในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนร่วมกับผู้ปกครอง



- ❖ บทบาทผู้บริหาร คือ การพัฒนาระบบสารสนเทศของโรงเรียนตามแนวทางของ กสศ. แสวงหาวัสดุครุภัณฑ์ด้านเทคโนโลยี นวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในโรงเรียนพัฒนาครูให้มีความรู้ด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีกับการออกแบบการเรียน และส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการประเมินผลการเรียนรู้และเก็บหลักฐานการเรียนรู้ เช่น Google Forms, Quizzizz, Google Drive รวมถึงการนำระบบ Q-info มาใช้กับทุกระดับชั้นในโรงเรียน
- ❖ ครูใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลตามสภาพจริง งานทะเบียนวัดผล การจัดการเอกสาร ปพ. ต่าง ๆ รวมถึงการกำหนดตารางเรียน
- ❖ เครือข่าย/ชุมชน โดยคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ร่วมสนับสนุนเทคโนโลยีเพื่อการบริหารการศึกษา การสอนของครู และห้องเรียนระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและสื่ออุปกรณ์ครุภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

PLC

ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพ สนับสนุนให้ครูมีแหล่งการเรียนรู้ และกระบวนการที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

- ❖ บทบาทผู้บริหารคือ สื่อสารทิศทางการพัฒนาและเป้าหมายขององค์กร คุณค่าพันธกิจของการพัฒนาชัดเจน ใช้กระบวนการ PLC ในการส่งเสริมให้บุคลากรเรียนรู้และพัฒนาทักษะการบริหารจัดการปัญหาต่าง ๆ สร้างบรรยากาศในการทำงาน และสร้างวัฒนธรรมองค์กรในการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีขึ้นกว่าเดิม
- ❖ บทบาทครูคือ ปฏิบัติงานที่มุ่งผลลัพธ์ตามวิสัยทัศน์และเป้าหมายของโรงเรียนอย่างเป็นเอกภาพ และสร้างสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานร่วมกัน ครูประจำชั้นและครูประจำวิชา นำผลการแก้ปัญหาาร่วมกันในกระบวนการ PLC มาสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนา/แก้ไขในรูปแบบการวิจัยในชั้นเรียน และสร้างเครือข่ายพัฒนาทักษะสำคัญของครู เพื่อสร้างคุณภาพและประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

Network

การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชนช่วยให้โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ สร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง

- ❖ บทบาทผู้บริหารคือ สนับสนุนการสร้างเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ จากปราชญ์ชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ประกอบการอาชีพ ส่วนราชการ และเอกชน ที่สอดคล้องกับเนื้อหา สาระหรือประเด็นความสนใจในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียน



- ❖ บทบาทครูคือ การสร้างกลุ่มเครือข่ายผู้ปกครอง/ชุมชน ภายในชั้นเรียน กำหนดบทบาทภารกิจความร่วมมือของผู้ปกครองสายชั้น ในการให้ข้อเสนอแนะและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ
- ❖ บทบาทเครือข่าย/ชุมชนคือ ส่งเสริมแนวร่วมจัดการศึกษาภาคประชาสังคม ที่มีความหมายต่อการจัดการศึกษาระดับห้องเรียน ระดับโรงเรียน และระดับสังคม และสามารถร่วมแก้ไขปัญหา ในระดับพื้นที่ที่สอดคล้องกับความต้องการของโรงเรียน

Classroom

โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิ มีความโดดเด่นด้านการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียน โดยสามารถบริหารจัดการเด็กกลุ่มใหญ่ประมาณร้อยละ 50 ซึ่งเป็นกลุ่มเรียนรู้อานกลางและต่ำ ปัญหาที่พบคือ ด้านการเรียนรู้ทางภาษา (ฟัง พูด อ่าน และเขียน) การคิดเป็นระบบ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ รวมทั้ง

ข้อมูลสารสนเทศระบบดูแลกลุ่มเด็กบกพร่องทางสติปัญญาหรือบกพร่องในการเรียนรู้ (LD) บกพร่องทางอารมณ์ สมาธิสั้นที่อยู่ระหว่างการรักษา รวมประมาณร้อยละ 10

แนวทางส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิจะไม่เน้นวิชาการมากเกินไปแต่เน้นการแสวงหาและใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามศักยภาพ สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และสไตล์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีความสมบูรณ์ มีความสุขจากการเรียนรู้โดยนำทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานในการจัดกิจกรรม/หลักสูตรเพิ่มเติม/ชุมนุม ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งในการให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าและศักยภาพของตนผ่านโครงการบริหารโรงเรียนเป็นฐานในการพัฒนาท้องถิ่น (Sbmltd) ตั้งแต่ปี 2559 ถึง 2562 และสามารถแก้ปัญหาความบกพร่องได้ในระดับหนึ่ง เมื่อเข้าร่วมโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โรงเรียนเทศบาลตำบลบ้านธิได้จัดกิจกรรม Makerspace แบ่งเป็น 8 ฐานกิจกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมผู้เรียนให้มีโอกาสพัฒนาการเรียนรู้ค้นพบความถนัดของตนเอง มีความสุข และเรียนรู้ได้มากขึ้น

พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามช่วงวัย
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเติมตามศักยภาพของตนเอง
3. ผู้เรียนมีทักษะอาชีพ
4. ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากขึ้น



โรงเรียนบ้านดอยคำ



Goal

โรงเรียนบ้านดอยคำ มีเป้าหมายและแผนในการพัฒนาผู้เรียนที่ชัดเจน โดยกำหนดวิสัยทัศน์คือสร้างผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานอาชีพ สอดคล้องกับ School Concept ของโรงเรียนคือ เทคโนโลยีรุ่นเยาว์ส่งเสริมงานอาชีพ มีการพัฒนาครูด้านความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning นำไปสู่การออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรม ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ STEAM Design Process เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับบริบทของการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น

Info

บทบาทผู้บริหารคือ เข้าร่วมอบรมและนำเทคโนโลยีระบบสารสนเทศมาขยายผลแก่ครูในโรงเรียนเพื่อให้ครูสามารถใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ



บทบาทครูคือ เข้าร่วมอบรมออนไลน์และนำความรู้มาประยุกต์ในการจัดกิจกรรม นำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและวัดประเมินผลอย่างเป็นระบบ รวมทั้งใช้ระบบ Q-info ในการจัดทำข้อมูลนักเรียน

PLC

โรงเรียนบ้านดอยคำมีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครู สนับสนุนให้ครูได้อบรม

ออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม StarfishLabz และเข้าร่วมรับชม PLC Happy Hour Live เพื่อเปิดโลกทัศน์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูต่างโรงเรียน ผู้บริหารและคณะครูในโรงเรียน มีการจัด PLC เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการจัดการปัญหา เพื่อนำมาพัฒนานักเรียน

Network

โรงเรียนจัดประชุมผู้ปกครองเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะดำเนินการ และครูสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนจัดกิจกรรมเปิดบ้านโรงเรียนบ้านดอยคำ ให้ชุมชนและบุคคลภายนอกเข้าร่วมกิจกรรมหรือศึกษาดูงาน

Classroom

โรงเรียนมีการประชุมครูและวางแผนงานร่วมกันเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และการออกแบบแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจ โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้สนับสนุนและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนมีระบบ Info ในการบันทึกข้อมูลและวัดผลประเมินผล เพื่อนำผลการประเมินกลับมาพัฒนาผู้เรียน



พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนมีความสุขในการเลือกเรียนตามความสนใจ และได้พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยผ่านกระบวนการ STEAM Design Process ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และได้ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น



บันทึก



หนังสือเล่มนี้ได้นำเสนอแนวทาง
ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ตามกรอบการพัฒนา
โรงเรียนของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
เพื่อมุ่งพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
รวมถึงเรื่องราวประสบการณ์ตรงจากโรงเรียนที่เข้าร่วม
โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพ
การศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) รุ่นที่ 2 ปี 2563



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม



9 786169 360155