

บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง

TSQP

รุ่นที่ 1

ฉบับ Starfish



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม



บทสรุป

โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง



รุ่นที่ 1

ฉบับ Starfish

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม





บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง

TSQP รุ่นที่ 1 ฉบับ Starfish

ISBN 978-616-93601-4-8

จำนวนพิมพ์ 300 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

บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP รุ่นที่ 1 ฉบับ Starfish.-- เชียงใหม่ : มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม, 2564.
102 หน้า.

1. โรงเรียน -- การบริหาร. I. ชื่อเรื่อง.

371.2

ISBN 978-616-93601-4-8



หนังสือ บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP รุ่นที่ 1 ฉบับ Starfish มีลักษณะเป็นเอกสารสรุปข้อเรียนรู้และผลงานจากการทำหน้าที่เป็นที่เลี้ยงให้คำแนะนำโรงเรียนใน “โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง” (Teachers & School Quality Program : TSQP) หรือโครงการ **โรงเรียนพัฒนาตนเอง** จบปีที่สอง สะท้อนการทำงานอย่างมีวงจรการเรียนรู้ที่ดีเยี่ยมของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ที่หากมีข้อเสนอแนะให้มีการปรับปรุงเป้าหมายของโครงการ**โรงเรียนพัฒนาตนเอง** (TSQP) แก่ กสศ. ก็จะเข้าเกณฑ์ว่าเอกสารนี้เป็นเครื่องมือหมุนวงจรการเรียนรู้แบบ Double-Loop Learning ของ กสศ. ด้วย

โรงเรียนในเครือข่ายของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมจึงถือได้ว่า ได้รับโอกาสสูงยิ่งในการได้เข้าโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง และมีมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเป็นที่เลี้ยง

ในยุคนี้ ไม่ว่าจะการทำงานใดๆ และไม่ว่าในหน่วยงานใด ต้องไม่ใช่แค่ทำงานเพื่อบรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายเท่านั้น แต่ต้องใช้การทำงานนั่นเองเพื่อการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนร่วมงาน โดยหน่วยงานต้องจัดระบบเรียนรู้จากการทำงานบูรณาการเข้าไปในการทำงานประจำ ทั้งนี้เพื่อให้หน่วยงาน และผู้ปฏิบัติงานสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ (ซึ่งเป็นคุณสมบัติตามปกติของมนุษย์) **พัฒนาวิธีทำงาน** เพื่อบรรลุผลงานคุณภาพสูง (Single-Loop Learning) และ **พัฒนาเป้าหมายงาน** ที่ยกระดับขึ้นไปและสามารถบรรลุได้ (Double-Loop Learning)

เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ของโครงการ **โรงเรียนพัฒนาตนเอง** คือโรงเรียนมีวัฒนธรรมการทำงานที่มีการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่ใช่แค่ทำงานบรรลุผลตามที่ มีหน่วยเหนือกำหนดเท่านั้น ยังสามารถเรียนรู้และพัฒนา (กำหนด) เป้าหมายได้ด้วยตนเอง ตามหลักการ Double-Loop Learning ที่ระบุในเครื่องมือ 5 ชั้น (5Q) ที่ กสศ. กำหนดให้ใช้ในโครงการนี้ คือ Q-Goal แต่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมดำเนินการก้าวหน้ากว่า คือไม่ใช่แค่เครื่องมือ 5Q ของ กสศ. อย่างแข็งที่ตรงไปตรงมา กลับปรับให้เข้ากับวิธีการของตนเอง คือ “สตาร์ฟิชโมเดล 9 องค์ประกอบ” ดังที่ได้นำมา แฉกแจงให้เห็นความสอดคล้องกันของ โมเดล 5Q กับ สตาร์ฟิชโมเดล อย่างงดงามในหนังสือเล่มนี้

ย้ำว่า โรงเรียนสามารถพัฒนา Double-Loop Learning ของตนเองได้ และครูหรือผู้อำนวยการโรงเรียนแต่ละท่านก็สามารถพัฒนา Double-Loop Learning ของตนเองได้ เครื่องมือ Double-Loop Learning คือ เครื่องมือแห่งความเจริญ

ผมเข้าใจว่า ในการจัดทำหนังสือเล่มนี้ ทางโรงเรียนในเครือข่ายทุกโรงเรียนได้มีส่วนร่วมทบทวนหรือสะท้อนคิด (Reflection) ด้วย แล้วมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเลือกนำมาลงในหนังสือเล่มนี้เพียงเท่าที่จำเป็น เพื่อไม่ให้หนังสือหนาเกินไป จึงใคร่ขอเสนอแนะต่อทางโรงเรียนว่า จะเป็นโรงเรียนพัฒนาตนเองได้อย่างแท้จริง ต้องสถาปนาวัฒนธรรมหรือนิสัย PDCA (Plan, Do, Check, Act) ที่เป็นวงจรพัฒนาคุณภาพ ต่อเนื่อง (CQI - Continuous Quality Improvement) ซึ่งหมายความว่าต้องทำงานอย่างมีเป้าหมายและมีแผน และเมื่อทำแล้วต้องเก็บข้อมูลนำมาใคร่ครวญสะท้อนคิดร่วมกัน โดยตั้งคำถามเชื่อมโยงกับเป้าหมายและวิธีการ วิธีตั้งคำถามและการใคร่ครวญสะท้อนคิดที่เชื่อมสู่ PDCA วงรอบต่อไป จะนำไปสู่ Single-Loop Learning หรือ Double-Loop Learning ขึ้นอยู่กับวิธีตั้งคำถาม และจุดสำคัญของการใคร่ครวญสะท้อนคิด

ขอย้ำว่า ข้อมูลจาก Q-Info จะช่วยให้ขั้นตอน C ใน PDCA มีข้อมูลที่เป็นรูปธรรมในแต่ละวงรอบ PDCA ช่วยให้ใคร่ครวญสะท้อนคิดร่วมกันได้แม่นยำขึ้น และลึกซึ้งขึ้น ช่วยให้บรรลุ Double-Loop Learning ได้ง่ายขึ้น

โปรดสังเกตว่า P ใน PDCA ก็คือ Q-Goal เล็ก ๆ ในแต่ละกิจกรรมนั่นเอง หากในวงรอบ PDCA หลัง ๆ มีการยกระดับ P หรือ Q-Goal ขึ้นไปจากเดิม และทำได้สำเร็จ นั่นคือบรรลุ Double-Loop Learning เล็ก ๆ แล้ว

ผมขอแสดงความชื่นชมต่อ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม และโรงเรียนในเครือข่าย ในผลสำเร็จขั้นต้นนี้ ถือได้ว่าในภาพรวมอยู่ในระดับที่น่าชื่นชม และขอเป็นกำลังใจให้แก่โรงเรียนทุกโรงเรียนที่มุ่งมั่นพัฒนาตนเอง เพื่อยกระดับ Core Learning Outcomes ของนักเรียนให้บรรลุทั้งด้านกว้างและด้านลึก เพื่อร่วมกันปูพื้นฐานให้บ้านเมืองของเรามีพลเมืองที่มีคุณภาพสูง โดยที่กระบวนการพัฒนาโรงเรียน และพัฒนาคุณภาพคนไทยในอนาคตนั้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีจุดสิ้นสุด

วิจารณ์ พานิช

ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทาง
โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง
สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

21 มิถุนายน 2564



“TSQP โมเดลปฏิรูปคุณภาพการศึกษาด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน แม้ห่างไกลก็ไม่เหลื่อมล้ำ”

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาท่ามกลางวิกฤติที่คนทั้งโลกกำลังเผชิญกับโรคระบาดไวรัสโคโรนา หรือ โควิด-19 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 นับว่าเป็นความท้าทายอย่างยิ่ง จากวิถีชีวิตคนเปลี่ยนแปลงไปเป็นวิถีใหม่ (New normal) จนทำให้การดำเนินงานหรือกิจกรรมหลายอย่างต้องชะลอหยุดลง หรือต้องหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนไปข้างหน้าให้ได้ โดยเฉพาะระบบการศึกษาของประเทศไทยที่ยิ่งทวีความท้าทายมากยิ่งขึ้นจากเดิมเป็นอย่างมาก การปิดเทอมที่ยาวนานทำให้เกิดสภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย (Learning Loss) ในเด็กและเยาวชนทุกระดับชั้น โจทย์การพัฒนาจึงต้องผนวกกับโจทย์ของการแก้ไขรวมด้วยไปโดยปริยาย

แต่ท่ามกลางวิกฤตินี้ยังมีเครือข่ายหรืออาจจะเรียกว่ากลุ่มแกนนำจำนวน 11 กลุ่มที่ยังคงเดินหน้ามุ่งหวังให้ระบบการศึกษาของประเทศดีขึ้น โดยชวนโรงเรียนที่มีความคิด ความเชื่อ และความตั้งใจมากกว่า 700 แห่งร่วมขบวนพัฒนาหาต้นแบบ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” อย่างต่อเนื่อง โดยกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) สนับสนุนให้เกิดกลไกการทำงานในระดับโรงเรียนและเครือข่ายจนเหนียวแน่นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ทั้งระบบอย่างยั่งยืน

โรงเรียนพัฒนาตนเอง หรือ TSQP: Teachers & School Quality Program เป็นคำสำคัญของโมเดลปฏิรูปการศึกษาบนความเชื่อที่ว่า “การปฏิรูปการศึกษาจะสำเร็จได้ด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน” หนังสือ **บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP รุ่นที่ 1 ฉบับ Starfish** เล่มนี้ จึงเกิดขึ้นจากเรื่องจริงที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ซึ่งเป็นหนึ่งใน 11 กลุ่มแกนนำที่มุ่งหวังให้ระบบการศึกษาของประเทศดีขึ้น ได้ลงมือปฏิบัติแล้วพิสูจน์ได้ว่า TSQP จะเป็นอีกหนึ่งในวิธีการเดินหน้าเพื่อยกระดับคุณภาพ หากท่านใดมีโอกาสดำเนินการได้อ่านหนังสือเล่มนี้แล้วจะพบว่ายังมีทางเลือกสำหรับผู้บริหาร ครู และบุคลากรทุกคนในโรงเรียนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนของตนเองให้ดีขึ้นได้ เพราะมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเขียนและเรียบเรียงหนังสือเล่มนี้จากปฏิบัติการจริง ในพื้นที่จริง เป็นปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) อย่างเป็นขั้นตอน ตามเนื้อหาที่แบ่งออกเป็น 3 ช่วงอย่างมีความหมายและน่าสนใจ คือ

“ก่อนจะมีวันนี้” เป็นบทนำในช่วงแรก ผมมองว่าเป็นความเชื่อที่เป็นอัตลักษณ์ของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเองประกอบกับภาคปฏิบัติ

“เดินหน้ายกระดับคุณภาพทั้งระบบ” เป็นสาระสำคัญหรือแกนปฏิบัติในช่วงที่สอง เป็นมาตรการหลักที่ทำให้โรงเรียนพัฒนาตนเองเดินเรื่องได้ และจะเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มีการออกแบบให้เหมาะเพื่อการทำงานร่วมกันของครูทุกคนในโรงเรียน

“วันนี้...วันที่ผลปรากฏ” เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่น่าเชื่อถือที่จะเป็นคำตอบสุดท้ายของการทำงานพัฒนาคุณภาพโรงเรียน

สิ่งที่น่าสนใจของหนังสือที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเรียบเรียงไว้ทำให้เห็นว่า ภาคปฏิบัติที่เกิดขึ้นในระดับโรงเรียนเป็นบทพิสูจน์ว่ามาตรการทั้ง 5 องค์กรประกอบที่ กสศ. แนะนำเป็นเพียงแนวทางกลาง ๆ ที่เครือข่ายและโรงเรียนต้องนำไปปรับใช้ให้เข้ากับผู้ปฏิบัติ นั่นคือครูทุกคนในโรงเรียน “TSQP โมเดลปฏิรูปคุณภาพการศึกษาด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน แม้ห่างไกลก็ไม่เหลื่อมล้ำ” จึงอาจเป็นหนึ่งในหลาย ๆ คำตอบของการยกระดับคุณภาพการศึกษาที่นักการศึกษาทุกคนในประเทศพึงช่วยกันคิด ช่วยกันทำ และช่วยกันพัฒนาต่อไป

ขอขอบคุณมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ที่ถ่ายทอดบทเรียนจากภาคปฏิบัติและแสดงให้เห็นหลักฐานเชิงประจักษ์จากผลสำเร็จที่น่าจะยืนยันได้จากผู้ได้รับผลประโยชน์ที่สำคัญคือนักเรียน มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมจึงเป็นหนึ่งในทีมร่วมคิดร่วมทำไปกับ กสศ. เพื่อระบบการศึกษาของประเทศไทย เพราะผมยังคงเชื่อว่า “การพัฒนาคุณภาพโรงเรียนจะสำเร็จด้วยต้องอาศัยพลังของทุกคนในโรงเรียนฉันใด การพัฒนาประเทศก็ย่อมสำเร็จได้ด้วยพลังของคนไทยทุกคนเช่นกัน”

อุดม วงษ์สิงห์

ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาคุณภาพครู นักศึกษาครู และสถานศึกษา
สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

21 มิถุนายน 2564

คำนำ



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ในฐานะภาคีเครือข่ายของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ได้ร่วมดำเนินการเป็นที่เลี้ยงให้คำแนะนำโรงเรียนใน “โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง” (Teachers & School Quality Program : TSQP) เป็นปีที่สอง วัตถุประสงค์ของโครงการคือการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ ทั้งระบบบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นการพัฒนาทั้งหมดห้าด้าน กล่าวคือ การกำหนดเป้าหมาย ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารโรงเรียน ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ เครือข่ายการทำงาน และการจัดการเรียนการสอน

โดยในรุ่นที่หนึ่ง มีโรงเรียนเข้าร่วมทั้งหมด 59 โรงเรียน การเปลี่ยนแปลงในปีแรก ทำให้เห็นพัฒนาการในด้านสมรรถนะ ผู้บริหาร ผู้สอน และที่สำคัญคือ สมรรถนะของผู้เรียน การปรับการเรียนรู้ออกมาเป็นแบบเชิงรุกหรือ Active Learning เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็น และสร้างวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย โดยในปีที่สอง จุดเน้นของการพัฒนาโครงการคือการขยายผล (Scalability) และความยั่งยืน (Sustainability) โดยการขยายผลนี้ มุ่งเน้นไปในระดับโรงเรียน และระดับเครือข่ายภายนอกโรงเรียน ความยั่งยืน มุ่งเน้นการพัฒนากลไกให้การเปลี่ยนแปลงพัฒนากลายเป็นวัฒนธรรมของโรงเรียน และสามารถดำเนินการปฏิรูปโรงเรียนได้อย่างยั่งยืน โดยได้รับความร่วมมือจากเครือข่ายในโรงเรียน รวมถึงกลไกสนับสนุนอย่างเช่น คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ศึกษาานิเทศก์เขตพื้นที่การศึกษา เครือข่ายผู้ปกครอง และชุมชน

หนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมวิธีการทำงาน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และที่สำคัญเสียงสะท้อนจากเด็ก ๆ ที่ได้รับจากการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนของเขาในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการกำกับทิศทาง โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง คณะทำงานของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการสนับสนุนการทำงานเพื่อปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบในครั้งนี้ ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการเขตพื้นที่ ศึกษาานิเทศก์ ผู้อำนวยการโรงเรียน คุณครู เจ้าหน้าที่ที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนโครงการทุกท่าน และขอขอบคุณทีมสตาร์ฟิชทุกคน ที่ทุ่มเท ที่ร่วมกันสร้างการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ค่ะ

ดร.นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร
ประธานมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

Dr. Nanthaporn Prael Seributra
CEO Starfish Education

สารบัญ

CONTENTS

ก่อนจะมีวันนี้

- TSQP โมเดลปฏิรูปคุณภาพการศึกษาด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน 9
- การกิจของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม 10
- โมเดล 5Q ของ กสศ. และ 9 องค์ประกอบของสตาร์ฟิช โมเดล 11

เดินหน้าจกระดับคุณภาพทั้งระบบ

- 1 การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Goal) 20
- 2 ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Info) 33
- 3 ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) 50
- 4 เครือข่ายการทำงาน (Network) 64
- 5 การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) 78

วันนี้...วันที่ผลปรากฏ

- เสียงสะท้อนและมุมมองของเด็ก 91

ตัวอย่างการพัฒนาสู่ความเป็นต้นแบบ

- โรงเรียนแม่คือวิทยา เชียงใหม่ เขต 1 97
- โรงเรียนบ้านแม่คะ เชียงใหม่ เขต 3 100
- โรงเรียนบ้านยกกระบัตร์ สมุทรสาคร 102





ก่อนจะมีวันนี้



TSQP โมเดลปฏิรูปคุณภาพการศึกษาด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เชื่อว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีสัมฤทธิ์ผลสูงจะต้องอาศัยการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole-school approach) โดยเฉพาะปัจจัยด้าน พลังร่วมของผู้บริหาร ครู นักเรียน และบุคลากรทุกคนในโรงเรียน รวมถึงการเรียนการสอนที่มุ่งเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดและกระบวนการทำงานในโรงเรียน จึงได้ดำเนินโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teachers & School Quality Program : TSQP) ด้วยแนวคิดที่ว่า “TSQP โมเดลปฏิรูปคุณภาพการศึกษา ด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน แม้ห่างไกลก็ไม่เหลื่อมล้ำ” เพื่อให้โรงเรียนสามารถสร้างกลไกที่เข้มแข็งในการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องด้วยตนเองได้ โดยมีจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีศักยภาพและเกิดทักษะสากลที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ในฐานะพลเมืองโลก ซึ่งถือเป็นเป้าหมายท้าทายที่สำคัญ ที่จำเป็นต้องมีการพัฒนา ศักยภาพและบทบาทของครูในการสอนและพัฒนาผู้เรียน โดยครูเปลี่ยนบทบาทผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)



ภารกิจของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมในฐานะภาคีเครือข่ายได้ดำเนินการตามแนวทางของ กสศ. กล่าวคือ เป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการในด้านการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน ให้ผู้เรียน เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมุ่งผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน (Core Learning Outcomes) ตามที่ กสศ. กำหนดไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. ทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และ ทักษะชีวิต
2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ การมีวินัย ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ

โดยมีภารกิจ คือ การสนับสนุน ส่งเสริม จัดกระบวนการ ให้คำแนะนำโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายดังนี้

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

ทั้งนี้จุดเน้นของการพัฒนาครูและโรงเรียนของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้แก่

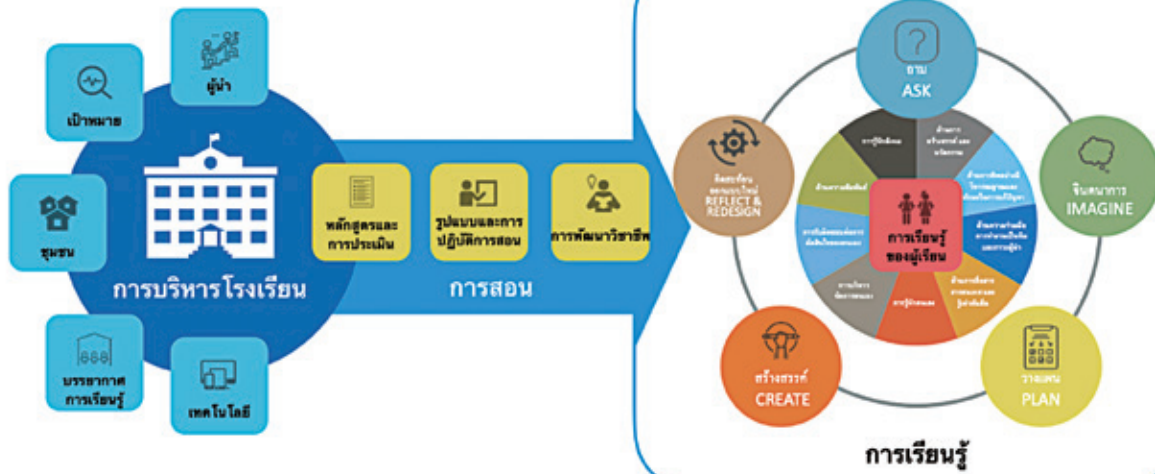
1. การนำแนวปฏิบัติที่ดีและนวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างเป็นระบบ บูรณาการเข้าสู่ระบบงาน (Built - in) ครอบคลุม 9 องค์ประกอบของโรงเรียน ได้แก่

(1) ผู้นำ	(4) บรรยากาศการเรียนรู้	(7) รูปแบบและการปฏิบัติการสอน
(2) เป้าหมาย	(5) เทคโนโลยี	(8) การพัฒนาวิชาชีพ
(3) ชุมชน	(6) หลักสูตรและการประเมิน	(9) การเรียนรู้ของผู้เรียน
2. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning : PBL) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา โดยยึดหลักทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ และสามารถคิดหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจได้ ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และกิจกรรมภายในพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace)
3. จัดกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ตามแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



โมเดล 5Q ของ กสศ. และ 9 องค์ประกอบของสตาร์ฟิช โมเดล

สตาร์ฟิช โมเดล เป็นทฤษฎีที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนโฉมหน้าโรงเรียน (School Transformation) ด้วยการขับเคลื่อนกระบวนการ 3 ด้าน 9 องค์ประกอบ ให้เชื่อมโยงประสานกัน ได้แก่ ด้านการบริหาร 5 องค์ประกอบ ด้านการสอน 3 องค์ประกอบ และด้านการเรียนรู้ 1 องค์ประกอบ สะท้อนให้เห็นความสำคัญของการบริหารที่ต้องการภาวะผู้นำของผู้บริหารโรงเรียนครูแกนนำและพลังร่วมของครูทุกคนในโรงเรียน ในการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนตามแนวทางของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



กสศ. สนับสนุนการทำงานของทีมที่เลี้ยงจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมในการให้คำปรึกษา แนะนำเทคนิคกระบวนการพัฒนาระบบบริหารจัดการ และการจัดการเรียนการสอน ตามบริบทของพื้นที่อย่างใกล้ชิด ใน 5 ประเด็นสำคัญ (โมเดล 5Q) ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Goal) ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Info) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) เครือข่ายการทำงาน (Network) และการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการปฏิรูปการศึกษาทั้งในระดับนานาชาติ และของประเทศไทย ตามหลักการศึกษาวิจัยและพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Approach) โดยเสริมจุดเน้นไปที่การพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนซึ่งใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School Based) ทั้งนี้ โมเดล 5Q ของ กสศ. และสตาร์ฟิช โมเดล มีจุดหมายที่สอดคล้องกันดังนี้

โมเดล 5Q



สตาร์ฟิช โมเดล





โมเดล 5Q ของ กสศ.

สตาร์พีช โมเดล

9 องค์ประกอบ

ตัวชี้วัด

องค์ประกอบที่ 1 GOAL

นิยาม

การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Goal) หมายถึง การกำหนดความคาดหวังสูงสุดที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียน และเกิดขึ้นกับนักเรียนในโรงเรียน โดยเป้าหมายดังกล่าวเกิดจากการร่วมกันวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาโรงเรียนในมิติต่างๆ ที่หลากหลายที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน

1.1 ผู้นำ เป็นทีมงานซึ่งเป็นผู้มีบทบาทและหน้าที่ในการจัดทำกลยุทธ์และเป้าหมาย (Goal) ด้านวิสัยทัศน์ ชุมชน เป้าหมาย บรรยากาศการเรียนรู้ เทคโนโลยี รูปแบบการสอน หลักสูตร การพัฒนาวิชาชีพ และการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมให้เกิดการขับเคลื่อนและก่อร่างนวัตกรรมในการเรียนการสอน และสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา

1. โรงเรียนมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบที่มีความชัดเจน รวมทั้งแนวทางในการสื่อสารข้อมูลดังกล่าวในองค์กร
2. โรงเรียนมีการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบและกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน
3. โรงเรียนมีการกำหนดและแต่งตั้งทีมงานงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบในแต่ละด้านพร้อมระบุเป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จที่มีความชัดเจน

1.5 เป้าหมาย เป็นการกำหนดเป้าหมายและวิธีการตรวจสอบความคืบหน้าตามเป้าหมาย รวมทั้งแนวทางในการถ่ายทอดเรื่องราว ความสำเร็จ และระบุส่วนที่ควรปรับปรุงเพื่อการพัฒนาโรงเรียนที่ยั่งยืน

1. โรงเรียนมีเครื่องมือในการติดตามและประเมินผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบตามตัวชี้วัดความสำเร็จในแต่ละด้านที่กำหนดไว้
2. โรงเรียนมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง

โมเดล 5Q ของ กสศ.

สตาร์ฟิช โมเดล

9 องค์ประกอบ

ตัวชี้วัด

องค์ประกอบที่ 2 Info

นิยาม

ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Info) หมายถึง ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการโรงเรียน และการจัดการเรียนรู้ ติดตามดูแลนักเรียน และอำนวยความสะดวกแก่ครูในการจัดทำข้อมูลของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าวไปประกอบการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียนและพัฒนาครู โรงเรียน และผู้เรียน ที่จำเป็นต่อไป

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน

1.4 เทคโนโลยี เป็นการกำหนดนโยบายและรูปแบบการใช้งาน รวมทั้งการพัฒนาความรู้และทักษะ ในการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อการบริหารจัดการ และเพิ่มผลิตภาพของการทำงาน รวมทั้งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้ได้อย่างเหมาะสมตามพัฒนาการของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา

1. โรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกำกับและติดตามผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
2. ครูมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์เพื่อการผลิตสื่อการเรียนรู้ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน
3. นักเรียนมีความรู้เท่าทันและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน

องค์ประกอบที่ 3 Professional Learning Community : PLC

นิยาม

กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) หมายถึง กิจกรรมการรวมตัวของครูเพื่อการพัฒนาและการเรียนรู้ทางวิชาชีพของตนเองและกลุ่มอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ในสาขาวิชาและนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการสนับสนุนของทีมพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

2. การขับเคลื่อนด้านการสอน

2.1 หลักสูตรและการประเมิน เป็นการพัฒนาครู เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและสามารถพัฒนาแผนการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมต่อผู้เรียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้วิธีการในการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถสะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและทักษะที่ได้รับ

1. ครูสามารถวิเคราะห์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและ Common Learning Outcomes ที่ กสศ. กำหนดได้อย่างเหมาะสม
2. ครูมีวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนตามสภาพจริง



โมเดล 5Q ของ กสศ.

สตาร์พีช โมเดล

9 องค์ประกอบ

การพัฒนาได้อย่างแท้จริง และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ

2.2 รูปแบบและการปฏิบัติการสอน เป็นการสนับสนุนและส่งเสริมครูให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานหรือการแก้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

2.3 การพัฒนาวิชาชีพ เป็นการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยอาศัยการเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) และเครือข่าย (Network) เพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด

1. ครูสามารถวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน โดย การนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อย่างเหมาะสม

1. โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้ และทักษะของครูอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

2. ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

3. ครูมีแหล่งการเรียนรู้แบบออนไลน์ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการสมรรถนะสำคัญของครูในโรงเรียน (ความรู้/ทักษะ/คุณลักษณะ)

โมเดล 5Q ของ กสศ.

สตาร์ฟิช โมเดล

9 องค์ประกอบ

ตัวชี้วัด

องค์ประกอบที่ 4 Network

นิยาม

เครือข่ายการทำงาน (Network) หมายถึง การทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายของกลุ่มบุคคลของโรงเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ทั้งเครือข่ายภายในโรงเรียน อาทิ ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา ชุมชน และเครือข่ายภายนอกโรงเรียน อาทิ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ผู้บริหารเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาพิเศษ ศึกษาธิการจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งในระดับพื้นที่และระดับประเทศ

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน

1.2 ชุมชน เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ธุรกิจในพื้นที่ ภาครัฐ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ซึ่งทีมผู้นำจะต้องสร้างความเห็นพ้องในวิสัยทัศน์ของโรงเรียน และเกิดการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Network) เพื่อการพัฒนาสถานศึกษา

1. โรงเรียนกำหนดแนวทางในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียน
2. โรงเรียนมีการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน



โมเดล 5Q ของ กสศ.

สตาร์พีช โมเดล

9 องค์ประกอบ

ตัวชี้วัด

องค์ประกอบที่ 5 Classroom

นิยาม

การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) หมายถึง กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ผ่านการพัฒนาให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับ Core Learning Outcomes ของโครงการ พร้อมทั้งเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดี และสามารถดำรงตนในสังคมและในบริบทชุมชนของตนเองได้อย่างมีความสุข

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน

1.3 บรรยากาศการเรียนรู้ เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียน (Classroom) ซึ่งจะต้องมีความยืดหยุ่นและเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถตอบสนองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างของผู้เรียนได้

1. โรงเรียนมีการสำรวจข้อมูลโครงสร้างพื้นฐานและจัดทำแผนการพัฒนา

โครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

2. โรงเรียนมีการสำรวจความพึงพอใจของครูและนักเรียนในการใช้โครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

3. การขับเคลื่อนด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน

การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้โดยอาศัยการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อการสร้างองค์ความรู้และการใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และบูรณาการองค์ความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง

1. ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย และ

ได้บูรณาการความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL)

2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญตาม Common Learning Outcomes ที่ กสศ. กำหนด



บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง

TSQP รุ่นที่ 1

ฉบับ starfish

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม



เดินหน้ายกระดับคุณภาพทั้งระบบ



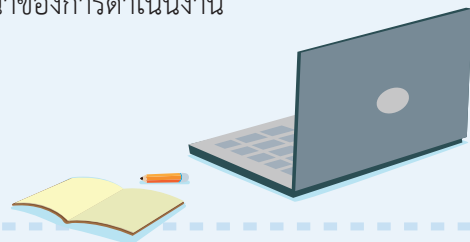
การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Goal)



แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 กำหนดวิสัยทัศน์ (Vision) ไว้ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” และกำหนดเป้าหมายในระดับชาติไว้ 2 ด้านได้แก่

1. เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. เป้าหมายของการจัดการศึกษา (Aspirations) 5 ประการ ดังนี้
 - 1) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานอย่างทั่วถึง (Access)
 - 2) ผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับบริการการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานอย่างเท่าเทียม (Equity)
 - 3) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถเต็มตามศักยภาพ (Quality)
 - 4) ระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและบรรลุเป้าหมาย (Efficiency)
 - 5) ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นพลวัต และบริบทที่เปลี่ยนแปลง (Relevancy)

กสศ. สนับสนุนให้โรงเรียนกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจนเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียน และมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ในฐานะผู้ดำเนินการร่วม โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teachers & School Quality Program : TSQP) จึงได้จัดทีมโค้ชเพื่อให้คำแนะนำการดำเนินการในการกำหนดเป้าหมาย การวางแผนกลยุทธ์วางแผนการดำเนินงาน และการตรวจสอบความคืบหน้าของการดำเนินงาน





โรงเรียนอนุบาลวังดิน ผู้อำนวยการ จรินทร์ ศรีสุวรรณ



การตั้งเป้าหมายของโรงเรียนอนุบาลวังดิน คือการปรับแนวทางเดิมที่โรงเรียนมีอยู่แล้วให้ชัดเจนขึ้น โดยการประยุกต์โครงการหนึ่งผลิตภัณฑ์หนึ่งห้องเรียน นำมาผนวกกับกระบวนการ STEAM Design Process และ Makerspace เกิดเป็นกิจกรรมในชั่วโมง ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อให้ให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ สู่นวัตกรรม ได้สำเร็จ

เรามีความมุ่งหวังในการพัฒนาทักษะอาชีพให้กับนักเรียน นะครับ หนึ่งใน เราต้องการที่จะพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการทำงาน สอง ในการทำงานของเด็กนั้นน่าจะนำไปสู่อาชีพอะไร ได้บ้าง เพราะว่าทักษะตรงนี้ทุกคนจำเป็นต้องมีครับ ทุกคน เวลาจบออกไปจะต้องประกอบอาชีพอยู่แล้ว ประกอบกับเราก็มีนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ซึ่งเรารู้สึกว่าถ้าไปหยิบประเด็นการเรียนรู้ที่เคร่งเครียดมาทำอีก มันก็ดูจะไม่สนุกเท่าไรหะ งั้นเราก็ควรทำอะไรก็ได้ที่จะทำให้เด็กเรียนแล้วมีความสุข ก็เลยออกไปในเชิงอาชีพ ซึ่งมันจริง ๆ จัง ๆ ใหม่มันก็ไม่เชิงอย่างนั้น เพียงแต่ว่าเด็กก็จะได้ทำอาหาร ทำของเล่น ทำของที่ระลึก แล้วก็เอามาจัดงานจำหน่ายซึ่งกันและกัน จำหน่ายให้ผู้ปกครองอะไรอย่างนี้ครับ





โรงเรียนอนุบาลวังดินปรับเป้าหมายของโรงเรียนมาเป็นแนวคิด การเรียนรู้สู่นวัตกรรม โดยวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดนำไปสู่การจัดหน่วยการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ โดยบูรณาการจัดการเรียนรู้กระบวนการคิดที่โรงเรียนดำเนินการอยู่เดิม เพิ่มความเข้มข้นด้วยแนวทางของสตาร์ฟิช และดำเนินการอย่างจริงจังเอาใจใส่ในทุกๆระดับ โดยมีการบรรจุโครงการลงไปในการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา

ในเชิงบริหาร ตั้งแต่เราเริ่มทำแผนพัฒนาการศึกษา เราจะมีกระบวนการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม สภาพบริบทต่าง ๆ เขียนเป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย แล้วนำสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มาแตกเป็นกิจกรรมกลุ่มใหญ่ ๆ ซึ่งมันก็จะมามีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะงานอาชีพอยู่ด้วย เมื่อมีนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เข้ามา เราก็จับ 2 อันนี้เข้ามารวมกัน แล้วก็เอามารั้งดูว่ากิจกรรมใดที่มันเหมาะที่จะเอามาให้นักเรียนได้ฝึก มีกิจกรรมที่มันเกี่ยวกับอาชีพบ้าง การประดิษฐ์งานฝีมือต่าง ๆ เหล่านี้บ้าง แล้วก็กลับไปวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดของการเรียนรู้ ซึ่งตัวชี้วัดของการเรียนรู้มันจะแบ่งเป็น 2 ส่วนก็คือสิ่งที่ควรรู้ และสิ่งที่ต้องรู้ ตัวชี้วัดที่ควรรู้ส่วนใหญ่มันจะเป็นภาคปฏิบัติ เราก็จะจับตรงนั้นเอามาวิเคราะห์ แล้วก็ทำเป็นหน่วย เสร็จแล้วก็นำกระบวนการตรงนี้ไปสู่การให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

ก่อนที่จะเข้าร่วมกับสตาร์ฟิช เราก็จะมีกระบวนการของเราอยู่ที่ให้เด็กได้มีกระบวนการคิดต่าง ๆ ซึ่งเราเรียกว่า QPAR นะครับ ก็คือมีการตั้งคำถาม มีการวางแผน มีการปฏิบัติ แล้วก็มีการสะท้อนคิดซึ่งเกือบจะคล้าย ๆ กับของสตาร์ฟิชอยู่แล้ว เมื่อนำกระบวนการตรงนั้นเข้ามา ทำหน่วยการเรียนรู้ แล้วเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ อะไรต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้ว มันก็จะออกมาในรูปแบบของกิจกรรมที่จะเอาไปสู่การปฏิบัติในแต่ละห้องเรียน



แม้เป้าหมายจะตั้งไว้ชัดเจนแล้ว แต่การเดินทางที่จะทำให้ออกไปจนถึงเป้าหมายนั้นอาจไม่ราบรื่นเสมอไป เมื่อมาถึงขั้นตอนการนำแผนที่วางไว้มาปฏิบัติ ผู้ปฏิบัติการตามแผนซึ่งก็คือ ครู จะกลายเป็นบุคคลสำคัญที่ต้องเข้าใจกระบวนการทั้งหมดอย่างถ่องแท้ การร่วมใจปรึกษาหารือกันเพื่อหาแนวทางให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขจึงเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ครูได้ร่วมเรียนรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ ไปด้วยกัน

ตอนแรก ๆ สิ่งที่มีนัยเป็นปัญหาคือตั้งแต่ที่เป็น QPAR ก็คือ ครูเองก็ไม่เข้าใจกระบวนการ ก็ต้องมาทำความเข้าใจว่าเราจะทำอย่างไรให้เด็กได้คิดเอง ทำเอง แก้ปัญหาเอง ให้เป็นชิ้นงานของตัวเอง พอเข้าไปสู่กระบวนการของการลงมือทำงาน ครูก็จะลืมหืมตาไปชั่วครู่ มันก็เลยกลายเป็นว่า ผลลัพธ์ที่ออกมามันถูกล็อกโดยครูมาอยู่แล้ว ในตอนแรก ๆ จะเป็นอย่างนั้นครับ

ในกระบวนการทำ PLC ของครู เขาก็ทำกันทุกวันอังคารอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นตรงไหนที่มีปัญหาเขาก็จะมานั่งคุยกัน พอถึงวันพฤหัสบดีผมก็จะหยิบประเด็นขึ้นมาคุยกันว่าเราจะทำอย่างไรเพื่อที่จะปรับกระบวนการเรียนการสอนให้นักเรียนมีอิสระในการคิด เพราะใน 1 วันที่เขาเรียนมาอย่างเคร่งเครียด แล้วเหลือแค่ชั่วโมงสุดท้ายที่เขาจะนั่งเรียนอย่างมีความสุข เราจะทำอย่างไรให้ชั่วโมงนั้นมันไม่เคร่งเครียดจนเกินไป เราก็คุยกันเรื่องนี้อยู่ในทุกวันอังคารทุกวันพฤหัสบดีครับ

เมื่อมีเป้าหมายที่แน่ชัด และผู้ลงมือปฏิบัติเข้าใจไปในแนวทางเดียวกัน ผลสำเร็จที่คาดหวังไว้ก็ปรากฏขึ้นชัดเจนผ่านผลงานของนักเรียน

อย่างที่คุ้นเคยเราเอา STEAM Design Process ไปบูรณาการใช้ในส่วนของ ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ที่เด็กเขาเอามาทำให้อู๋ ก็มีบางกลุ่มเขาจะทำอาหาร หรือน้ำผลไม้ น้ำดื่มแปลก ๆ ซึ่งผมก็จะได้ชิมอาหารแปลกอยู่ทุกวัน ซึ่งมันเกิดจากกระบวนการคิดของพวกเขาทั้งหมด งานเยอะอยู่ครับ เพราะมันชั้นละ 2 ห้องนะ 12 ห้องเรียน ผลงานก็จะออกมาเรื่อย ๆ

การปรับเปลี่ยนวิธีการอะไรต่าง ๆ ในโรงเรียนก็ตาม สิ่งที่จะทำให้ออกไปสู่อะไรก็ตามที่เป็นการเปลี่ยนแปลงได้ ครูจะต้องเปลี่ยนแปลงก่อน ถ้าครูไม่เปลี่ยนแปลงและไม่ให้ความร่วมมือ งานนั้นยากที่จะสำเร็จ เพราะฉะนั้นตัวครูจึงเป็นกลไกสำคัญในการที่จะเปลี่ยนแปลงอะไรต่าง ๆ ก็ตามที่อยู่ในโรงเรียน ถือเป็นส่วนสำคัญที่จะบ่งบอกถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการทำงานในแต่ละครั้งครับ





โรงเรียนบ้านแม่คะ

ผู้อำนวยการ สิริลักษณ์ ณะเกียรติกุล



ในการเข้าร่วมโครงการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม แม้ว่าแต่ละโรงเรียนจะมีโค้ชคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด แต่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียนให้สำเร็จได้ก็อาจเป็นเรื่องท้าทายที่ผู้บริหารหลายคนยังกังวล อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางอุปสรรคและความท้าทายต่าง ๆ ผู้อำนวยการสิริลักษณ์ ได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่า หากมีกระบวนการดำเนินงานที่ชัดเจน การปฏิรูปโรงเรียนก็เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ ไม่เพียงแค่นั้น แต่ทำได้ถึงสองโรงเรียน

โรงเรียนที่ ผอ. รับผิดชอบจะมีด้วยกัน 2 โรงเรียนนะคะ ซึ่งเข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช ทั้ง 2 โรงเรียน เริ่มแรกก็คือ ผอ. ประจำอยู่ที่โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ เราก็ช่วยกันกับคณะครู และชุมชนในการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน ก่อนนะคะว่า เด็กส่วนใหญ่ที่นี่เมื่อเรียนจบ ป.6 แล้วก็จะไม่ค่อยได้เรียนต่อ เนื่องจากฐานะยากจนและขาดโอกาสในการที่จะเรียนต่อก็เลยวางเป้าหมายร่วมกันทั้งครูทั้งนักเรียนและผู้ปกครองชุมชนด้วยคะ ว่าเราน่าจะส่งเสริมในเรื่องทักษะอาชีพให้กับเด็ก





พอ ผอ. ย้ายมาอยู่ประจำที่โรงเรียนบ้านแม่คะ ก็ยังรับผิดชอบไปรักษาการที่บ้านเด่นใหม่อยู่ เพราะยังไม่มีตำแหน่งผู้อำนวยการคนใหม่คะ บริบทของโรงเรียนบ้านแม่คะก็จะคล้ายกันคะ แม่คะจะเป็นโรงเรียนขยายโอกาส เด็กที่จบจาก ม.3 ไปเขาก็จะเริ่มลับสนแล้วว่าเขาจะไปเรียนต่อทางไหน ผอ. ก็ใช้คอนเซ็ปต์เดิมก็คือการส่งเสริมทักษะอาชีพ ให้เขาเลือกก่อนว่าเขาสนใจอาชีพอะไร เพราะว่าเขาสนใจเขาก็จะไปต่อในระดับปวช.คะ หรือถ้าเขาไม่เรียนต่อ ก็ไปประกอบอาชีพที่เราพยายามฝึกให้เขา ทาง รร. บ้านแม่คะก็จะมีความเข้มข้นกว่าทางบ้านเด่นใหม่หน่อย เพราะว่าเราเป็นเด็กมัธยม

เมื่อเป้าหมายใหญ่ของโรงเรียนชัดเจนแล้ว สิ่งที่คุณผู้อำนวยการทำต่อคือการตั้งเป้าหมายความสำเร็จเป็นขั้นย่อย ๆ เพื่อให้คณะผู้บริหารและครูดำเนินการร่วมกันไปได้ทีละขั้น โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์ (Makerspace) คือขั้นตอนสำคัญที่จะนำไปสู่เป้าหมาย คือการสร้างอาชีพจนถึงการหารายได้ในระหว่างเรียนผ่านกระบวนการ STEAM Design Process

สแต๊ปที่วางไว้ตอนที่ย้ายมาอยู่โรงเรียนนี้คือ รู้แล้วว่าโรงเรียนนี้เข้าโครงการสตาร์ฟิช แต่เราต้องมาดูก่อนว่าคอนเซ็ปต์ที่ ผอ. ท่านเดิมวางไว้มันยังเหมาะสมกับบริบทหรือยุคสมัยที่เด็กสมัยนี้ควรจะเรียนไหม ก็ต้องมาดูหลักสูตรคะ เพราะว่าหลักสูตรเขาทำไว้มาก เรา ก็พยายามมาขมวดให้คุณครูเอาอะไรก็ได้ที่มันเด่นชัดที่สุด แล้วเด็กเราสามารถลงมือปฏิบัติได้เป็นขั้นเป็นตอน

เราหาคอนเซ็ปต์ให้เจอก่อน แล้วก็สร้างห้องให้เขามีพื้นที่ในการสร้างสรรค์ แต่ว่าห้องที่ใช้เป็นเมเจอร์สเปซไม่ได้มีห้องเดียว นะคะ ผอ. จัดไว้ 3 ห้องคะ ห้องแรกก็จะเป็นห้องเบเกอร์ ห้องเครื่องคั้ม แล้วก็ห้องที่ใช้ในงานประดิษฐ์ก็จะอยู่ด้วยกัน แล้วก็ให้ไปอยู่



จุดที่แยกไปใครมาแล้วเขาเห็นชัดเจนว่า ทำอะไร ห้องที่ 2 ก็จะเป็นห้องศิลปะ ห้องที่ 3 ก็จะเป็นห้องเกี่ยวกับงานคหกรรมที่เด็กเล็ก ๆ เขาจะไปใช้ตรงนั้นได้ เพราะว่ามันเชื่อมต่อพื้นที่การเรียนของเด็กเล็ก พื้นที่ก็จะกว้างมากขึ้น

เป้าหมายใหญ่ของเราก็คือส่งเสริมทักษะอาชีพ คุณครูแต่ละท่านก็จะเป็นแกนนำในการสอนทักษะอาชีพให้กับนักเรียน ถ้าคุณครูไม่ถนัดคุณครูสามารถไปดึงวิทยากรจากภายนอกเข้ามาสอนนักเรียนได้ เพราะฉะนั้นครูแต่ละท่านก็จะมีอาชีพของตัวเองที่จะรับผิดชอบ เด็กก็จะเข้าไปเรียนกับครูท่านนี้ ผอ. ก็จะเป็นคนสนับสนุนในเรื่องของงบประมาณ วัสดุ หรือว่าวิทยากรคะ ที่โรงเรียนก็มีหลากหลายอาชีพ มีทั้งเบเกอรี่ มีทั้งการขงเครื่องตีมี ทั้งการทำกระดาษปูนเปลือย แล้วก็การสานเส้นพลาสติกให้เป็นกระเป๋า สามารถขายผ่านออนไลน์ได้ ก็เป็นการส่งเสริมอาชีพอีกทางที่เขาจะมีรายได้ระหว่างเรียนด้วยนะคะ

หัวใจสำคัญที่จะทำให้แผนเดินหน้าได้ คือความเข้าใจของครูต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เมื่อพบปัญหาว่าครูไม่เข้าใจกระบวนการอย่างถูกต้อง ผู้อำนวยการอาจจะต้องเป็นผู้ถ่ายทอดกระบวนการด้วยตัวเอง รวมทั้งให้การสนับสนุนและกำกับติดตาม การขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงจึงเกิดขึ้นตามเป้าหมาย

ปัญหาอีกอย่างที่แม่คะก็คือเรื่องขององค์ความรู้ที่คุณครูแต่ละคนมีคะ อย่างบ้านเด่นใหม่ ผอ. ทำทั้งระบบก็คือตั้งแต่อนุบาลจนถึง ป.6 คุณครูทุกคนจะเข้าใจกระบวนการ STEAM Design Process นี้หมดเลย แต่ว่าพอมาถึงโรงเรียนแม่คะก็จะมีเฉพาะแกนนำที่เข้าใจ แต่ครูอีกส่วนหนึ่งไม่เข้าใจกระบวนการนี้นะคะ จึงเป็นปัญหาที่ครูนำกระบวนการนี้ไปใช้ไม่เป็น

เราก็ใช้วิธีการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้วยตัวเองเลยคะ ก็คือเวลาเราประชุมประจำเดือนหรือว่าประชุมประจำสัปดาห์ ผอ. ก็จะเรียกครูแกนนำมาคุยก่อนว่าเดี่ยวเราจะช่วยคุณครูท่านอื่นให้เข้าใจในสิ่งที่เรากำลังทำอยู่ แล้วเราก็จะไปทำด้วยกันทั้งระบบ แล้วก็ใช้บูรณาการ อย่างเขาไม่เข้าใจเรื่อง STEAM Design Process แต่ ผอ. มอบหมายว่าลองให้ไปอบรมเด็กสานเส้นพลาสติกให้เป็นกระเป๋านะ ให้เขาลงมือทำก่อน หลังจากนั้น ผอ. ค่อยใส่กระบวนการให้เขาทีหลัง แล้วก็ให้เขาชวนเด็กสรุปเป็นองค์ความรู้ทั้ง 5 ด้านของกระบวนการของ STEAM คะ เขาก็เริ่มเข้าใจมากขึ้น



การเปลี่ยนแปลงเชิงประจักษ์ก็คือ คุณครูทุกท่านสนใจที่จะให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นค่ะ หลังจากที่เมื่อก่อน เขาก็จะสอนอยู่แต่ในห้อง ผอ. ให้นโยบายเขาไป เขาก็ปฏิบัติตามนโยบายได้ดีค่ะ รู้สึกว่าคุณครูเขาเริ่มมีความกระตือรือร้นในการที่จะนำเด็กมาฝึกลงมือปฏิบัติจริงมากขึ้นค่ะ

คุณครูเขาก็บอกว่า ตัว ผอ. ให้ความสำคัญกับกิจกรรมทุกกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติ แล้วสิ่งสำคัญก็คือ การสนับสนุนงบประมาณ ซึ่งบางทีมาจากสตาร์ฟิช หรือว่างบที่เขาไม่นับไม่เพียงพอค่ะ แต่เราอยากให้เห็นผลอะไร ให้มันชัดเจน ผอ. ก็จะเป็นคนคอยสนับสนุน คอยกำกับติดตามให้กำลังใจพูดคุยกับนักเรียนตลอดค่ะ แต่ที่นี้โชคดีว่าคุณครูเขาก็กระตือรือร้นค่ะ ครูเขาอยู่ในช่วงวัยรุ่นทั้งหมดเลย เขาก็มีความสนใจในเรื่องของการลงมือปฏิบัติมากกว่า การสอนในห้องค่ะ ชุมชนก็ให้ความร่วมมือดี การประชาสัมพันธ์อะไรทางสำนักงานเขตเขาก็ให้ความสนใจดีค่ะ

ความร่วมมือจากชุมชนเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง ในการวางแผนและดำเนินการเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ผอ. สิริลักษณ์ จึงมีการรายงานไปยังคณะกรรมการสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการสนับสนุนจากเครือข่าย ที่จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานของนักเรียนให้ตอบโจทย์ชุมชนมากที่สุด

ผอ. จะประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาอยู่ตลอด มาอยู่ที่นี่ 4 เดือนประชุมไป 3 ครั้งนะคะ ก็จะแจ้งทาง คณะกรรมการทุกครั้งว่าตอนนี้โรงเรียนเรามีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง ทั้งในด้านสถานที่ ด้านการเรียนการสอน หรือแม้กระทั่งเรื่องที่เราได้รับงบประมาณจากสตาร์ฟิชก็จะแจ้งในที่ประชุม แล้วก็เอาผลงานของนักเรียนมาโชว์ให้ คณะกรรมการรับทราบ เช่นเราทำเบเกอร์รี่ เวลาประชุมเราก็นำเสนอเป็นอาหารว่างเลย ตอนนี้อย่างสำนักงานเขต ก็ไว้ว่างใจสั่งอาหารว่างเป็นเบเกอร์รี่จากโรงเรียนของเราที่เกิดจากการทำกิจกรรมของห้องเมเกอร์สเปซ อย่างวันที่ 11 นี้มีประชุมเรื่องของการสอบ o-net ที่ถือเป็นงานใหญ่ สั่งทั้งหมด 300 ชุด คุณครูกับนักเรียนก็ใจสู้ ทีแรก ผอ. ก็ถามเขาว่าจะรับไหม นักเรียนบอกโอเคค่ะ รับค่ะ คือทุกคนกำลังสนุกกับงานนะค่ะ ดูแล้วก็มีมีความสุขตาม

ตอนนี้ที่กำลังวางแผนว่าเทอมหน้าเราจะทำให้มันเป็นรูปธรรมให้ชัดเจนขึ้น ก็คือเน้นในเรื่องของทักษะอาชีพ ไปเลยนะค่ะ เพราะว่าไปดูงานจากโรงเรียนที่เขาประสบความสำเร็จมาส่วนหนึ่งแล้ว ก็จะมาปรับเป็นของเรา โดยวางแผนในเรื่องของการจัดทำโครงสร้างหลักสูตร การจัดเวลาเรียนให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นค่ะ





โรงเรียนบ้านเวียงแหง

ผู้อำนวยการ ว่าที่ร้อยเอก เสกสันต์ ครองสมบัติ



โรงเรียนบ้านเวียงแหงเป็นโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนตั้งแต่อนุบาลถึง ป.6 มีเป้าหมายตามโครงสร้างที่ สพฐ. กำหนดไว้ คือ การอ่านออกเขียนได้ รวมถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการสอดคล้องกับหลักสูตร อย่างไรก็ตามผู้อำนวยการเสกสันต์มองว่า จะเป็นไปได้ไหมที่โรงเรียนจะไม่เพียงทำให้ถึงมาตรฐาน แต่ผลักดันศักยภาพนักเรียนไปให้เกินกว่ามาตรฐานที่ สพฐ. ได้ตั้งไว้

ผมก็มองว่า เด็กประถมในเมืองหรือเด็กในโรงเรียนเทียบเคียงของเราเขาสามารถทำอาชีพได้นะ ก็เป็นจุดเริ่มต้นว่านอกจากเรียนวิชาสามัญแล้ว ทำไมเราถึงไม่สอนแบบ Active Learning ให้เด็กได้เรียนรู้ในกิจกรรมโครงการที่เด็กเขาสามารถมีความรู้ติดตัวได้ เด็กในศตวรรษที่ 21 เขาจะมีส่วนหนึ่งที่เป็นวิชาที่บูรณาการกันเขาเรียกว่า สะเต็มศึกษา แต่ผอ.เห็นว่าผมพาคุณครูไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาวซึ่งเป็นเครือข่ายโครงการพัฒนาของ กสศ.





ปรากฏว่าบ้านปลาดาวเขาเดิม A-Art เข้าไปอีกตัวหนึ่ง มันก็กลายเป็นว่าเริ่มมองเห็นว่า ถ้าเราเรียนในเวลาปกติ จะทำยังไงให้มันเป็นการเรียนรู้ที่ฝังลึกเข้าไปในสมองเด็กนอกเหนือจาก Chalk & Talk ที่ครูสอนบนกระดานทั่วไป ดังนั้น ลักษณะของการเรียนแบบโครงการ หรือเด็กลงมือทำเอง หรือจะมีผลงานชิ้นงานอะไรที่เกิดขึ้นในระหว่างที่เรียน มันน่าจะโอเคนะ

ในขั้นตอนการนำกระบวนการมาสู่โรงเรียน ผู้อำนวยการเสกสันต์ได้เปรียบเทียบกับขั้นตอนการดำเนินการไว้คล้ายคลึงกับการทำวิจัยหรือการทดลองวิทยาศาสตร์ โดยศึกษาแนวปฏิบัติจากเพื่อนต่างโรงเรียนแล้วนำมาประยุกต์และพัฒนาจนเกิดเป็นองค์ความรู้ของโรงเรียนบ้านเวียงแหง

ครูที่รอผมนั่นแหละที่เป็นหัวหอก คือเป็นผู้นำทางวิชาการ เขาก็ดูว่า ผอ. เอาจริงหรือเปล่า เล่นจริงหรือเปล่า แล้วมันจะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง พอเรามาทำ SWOT องค์กร มาทำ SWOT หลักสูตร เราก็มองว่าถ้าเราทำ ก.ไก่ ข.ไข่ ผลที่ตามมาจะเป็นอย่างนั้นนะ เราก็ตั่งสมมุติฐานคล้าย ๆ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ แล้วเราก็ลองทำ ในลักษณะของเชิงโครงการดู แล้วก็วิเคราะห์ว่า ที่มาหลักการและเหตุผลมันเป็นอย่างไร ในระหว่างที่เราทำ เราจะมีเทียบเคียงอะไรบ้าง เราลองทำวิจัยอย่างง่ายดูว่า ถ้าเป็นวิจัย 5 บทง่าย ๆ ที่มา ปัญหา ความสำคัญ จะเป็นอย่างไรบ้าง แล้วก็แหล่งเทียบเคียงแหล่งเรียนรู้ของเรา เช่น ลองไปดูดูสิว่าแม่ฮ่องสอนเขาทำยังไง ผางเขาทำยังไง ที่อื่นเขาทำยังไง เราก็ไปเทียบเคียงคุณภาพกับที่อื่นมา พบบทที่ 3 เราก็นำวัตถุประสงค์สู่กระบวนการลงมือทำในห้องเรียนของเรา บทที่ 4 เราก็อธิบายได้ว่าเด็กหรือครูควรที่จะมีทิศทางไปทางไหน บทสุดท้ายก็คือถ้าหากโรงเรียนของเราหรือผลิตภัณฑ์ของห้องเรียนสามารถออกสู่ตลาดได้ จะมีการให้ข้อคิดข้อเสนอแนะอะไรที่เราจะเอามาปรับปรุง

เมื่อคำนึงถึงบริบทพื้นฐานของเด็กเวียงแหง แนวทางการฝึกอาชีพที่โดดเด่นและสอดคล้องกับวิถีชุมชนมากที่สุด ก็คือ การนำวัตถุดิบเด่นของท้องถิ่น มาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์สร้างรายได้ และเมื่อแนวคิดตกผลึกการสร้างสรรค์ ก็เกิดขึ้น

เด็กของผมนี้มี 5 คนเผ่าด้วยกัน มีปกากะญอ มีลีซุ มีมูเซอ มีไทยใหญ่ แล้วก็มึนขี้เมา ครบครันก็ยากจน แต่ผมนึกว่าตรงนี้เป็นพื้นที่แหล่งเกษตรกรรมที่เขาปลูกกระเทียมปลูกข้าวกัน ผลผลิตที่สร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำ ก็คือกระเทียม พริก เราก็มานั่งคุยกันแล้วว่าถ้าเราจะทำหลักสูตรท้องถิ่นหรือหลักสูตรที่สอดคล้องกับหลักสูตร

แกนกลาง มีอะไรบ้างที่จะทำให้เด็กได้เรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริง แล้วก็ทำให้เด็กมีรายได้ระหว่างเรียน นี่แหละครับ ก็เป็นโจทย์อีกข้อหนึ่งที่ทำให้เรามาขบคิด แล้วก็มาวางแผนช่วยกัน

กระเทียมของเราเป็นวัตถุดิบตั้งต้นที่เราเอามาคัดสรรกันต่อ ผลิตภัณฑ์ที่มีความโดดเด่นกว่าเพื่อนก็คือ น้ำพริกควัทรายมันต์เส้นห่อเวียงแห้ง ซึ่งน้ำพริกควัทรายมันต์วัตถุดิบหลักก็คือกระเทียมนั่นเอง กระเทียมก็ต้องมาแกะ มาเจียวก่อน มีกระเทียม มีพริก มีหอมแดง มีปลาป่น เราก็มจะมีผลิตภัณฑ์ของแต่ละชั้นรวม 6 อย่างด้วยกัน แต่คุณครู เขาโหวตกันแล้วว่า กระเทียมเนี่ยมันต์เส้นห่อเวียงแห้งมันโดดเด่นกว่าเพื่อน เพราะว่ามีทั้งหลักสูตร มีทั้งกระบวนการ และอีกอย่างคือวัตถุดิบ เป็นวัตถุดิบในพื้นที่ที่เราอยากจะส่งเสริม ซึ่งผู้ปกครองของเด็กก็ปลูกกระเทียมกันเยอะในพื้นที่ของเรา โรงเรียนก็ขอซื้อกระเทียมจากผู้ปกครองเด็กเลย

การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นอย่างชัดเจนทั้งกับครูและนักเรียน และทำให้เห็นจุดแข็งจุดอ่อนที่สามารถพัฒนาต่อยอดได้ในอนาคต

แน่นอนครูเกิดความกระตือรือร้นในการที่อยากจะพัฒนานวัตกรรมของเขา ครูก็มีความ Active เอาใจใส่งาน เยอะขึ้น นักเรียนก็เหมือนกันครับ กระฉับกระเฉง สิ่งที่คุณกันอยู่ก็คืออยากให้นักเรียนเป็นพ่อค้าแม่ค้าน้อย นอกเหนือ จากเรียนอ่านออกเขียนได้ทั่วไปแล้ว ต้องมีวิธีการเสนอขายในลักษณะของเชิงพาณิชย์ได้ด้วย จะทำยังไงให้พูดเป็น มีการสื่อสารเก่ง เอาเทคโนโลยีมาทำแพ็คเกจ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เอามาขายในตลาดออนไลน์ ตรงนี้แหละครับ ที่อยากจะให้เกิดกับตัวผู้เรียน ซึ่งจะติดตัวเขาไปเมื่อก้าวเดินออกจากโรงเรียนของเรา

ช่วงก่อนสิ้นเทอมนี้ผมก็จะประชุมคณะครูเพื่อหาข้อบกพร่องและหาจุดพัฒนาร่วมกัน สิ่งที่เราคุยกันมาตลอด ที่พอมองเห็นรำไรก็คือว่า หนึ่ง เราไม่มีสถานที่จำหน่าย On Site โดยตรง เราก็ต้องจัดให้มี ก็คือผมจะสร้างศูนย์ จำหน่ายผลิตภัณฑ์นักเรียน ซึ่งกำลังจะทำและใช้เงินเยอะ สองก็คือ เรื่องการนำสินค้าของเราลงจำหน่ายในเพจของ โรงเรียน ซึ่งเราจะตั้งขึ้นมาในโลกออนไลน์ เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการจัดจำหน่ายให้เด็กกว้างขึ้นและทำให้ผลิตภัณฑ์ เหล่านี้ไปสู่ผู้บริโภคมากขึ้น และทำให้ตัวผู้เรียนสามารถที่จะมีรายได้ในระหว่างเรียนเพิ่มมากขึ้นด้วยครับ





เสียงจากโค้ช



เมื่อดำเนินโครงการไปครบ 1 ปี ทางโรงเรียนจะมีการประเมินตนเอง โดยกระบวนการ Developmental Evaluation (DE) ว่า เป้าหมายในการจัดการศึกษาในภาคการศึกษานี้ เป็นอย่างไร อะไรคือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในภาคการศึกษานี้ และโรงเรียนจะมีการขยายผลไปในทิศทางใด เช่น การขยายผลด้านการบริหารจัดการ ส่งเสริมผู้อำนวยการในการเป็นผู้นำด้านวิชาการ พัฒนาเครื่องมือเพื่อการติดตามปัจจัยแห่งความสำเร็จ การขยายผลด้านการเรียนการสอน สร้างครูแกนนำให้เป็นโค้ชภายในโรงเรียน (Internal Coach) โค้ชพัฒนาครูร่วมกับเขตพื้นที่การศึกษา หรือการเป็นโรงเรียนต้นแบบในการพัฒนาทั้งระบบ เป็นโรงเรียนตัวอย่างให้โรงเรียนอื่น ๆ มาศึกษาหรือดูงานได้ และนำไปขยายผลระดับชุมชน และระดับประเทศ

อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานอาจเปลี่ยนไปจากแผนงานที่วางไว้ เนื่องจากการเปลี่ยนผู้บริหาร หรือการโยกย้ายครูแกนนำ รวมทั้งนโยบายของต้นสังกัด ทางทีมดำเนินงานจึงได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการชี้แจงผู้บริหารและครูแกนนำที่ย้ายเข้ามา เพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการทำงานร่วมกันเพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือ และหาเครื่องมือให้คณะครู รวมถึงการนำกิจกรรมหรือภาระงานที่โรงเรียนต้องดำเนินงานกับต้นสังกัดมาวางแผนงานในการดำเนินโครงการให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้

••••



ระบบสารสนเทศ เพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Info)



แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 4 เป้าหมายที่ 2.3 ว่า ต้องมีระบบข้อมูลรายบุคคลและสารสนเทศทางการศึกษา ที่ครอบคลุม ถูกต้อง เป็นปัจจุบัน เพื่อการวางแผนการบริหารจัดการศึกษา การติดตาม ประเมิน และรายงานผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 122)



เป้าหมายนี้มีความเป็นไปได้ แม้ในโรงเรียนที่อยู่ในท้องที่ห่างไกลด้วยเทคโนโลยีที่ได้รับการสนับสนุนจาก กสศ. มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมในฐานะหนึ่งในองค์กรเครือข่ายของ กสศ. ซึ่งทำหน้าที่โค้ชให้กับโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teachers & School Quality Program : TSQP) ได้แสดงให้เห็นว่า หากโรงเรียนเหล่านี้มีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีพลังของเทคโนโลยีจะช่วยยกระดับการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์สำคัญคือการเรียนรู้ของนักเรียนตามแนวทางของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกต่อการพัฒนาระบบการศึกษาของชาติโดยรวม

Quality Learning Information System (Q-info) หรือระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลเพื่อการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ เป็นหนึ่งในระบบที่ถูกนำมาใช้ โดยระบบจะประมวลผลข้อมูลจากการดำเนินงานจริงในโรงเรียน ทั้งแผนพัฒนาคุณภาพ การตั้งเป้าหมายของโรงเรียน การแจ้งเตือน การประเมินผล เพื่อสามารถติดตามผู้เรียนอย่างรอบด้านเป็นรายบุคคลได้อย่างต่อเนื่อง มีการแจ้งเตือนกรณีผู้เรียนที่มีความเสี่ยงสูง ช่วยลดภาระของครูในการประมวลผลข้อมูล และช่วยประมวลผลในระดับชั้นเรียนจนถึงภาพรวมของโรงเรียน ทำให้โรงเรียนมีข้อมูลที่ถูกต้อง รวดเร็ว เป็นปัจจุบัน เพื่อช่วยปรับปรุงการเรียนของนักเรียน รวมทั้งช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันท่วงที Q-info ช่วยลดภาระด้านงานเอกสารของครูและงานทะเบียนและวัดผล และผู้บริหารสามารถเรียกดูรายงานที่จำเป็นได้ทันทีเพื่อการวางแผนพัฒนาโรงเรียน

นอกจากนี้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ซึ่งมีให้เลือกใช้มากมายในปัจจุบันยังได้ถูกนำมาใช้เพื่อจัดการเรียนการสอน เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลด้วยการให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับเทคโนโลยีมากขึ้น และประยุกต์เครื่องมือให้เหมาะกับห้องเรียน เป็นการนำผู้เรียนเข้าสู่การพัฒนาขีดความสามารถในการสื่อสารในโลกสมัยใหม่ (Communication, Information and Media Literacy) อันเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21





โรงเรียนบ้านหนองยาว ครูชาลินี กุมารแก้ว



งานทะเบียนวัดผลที่แสนจะยุ่งยากและซับซ้อนอาจจะเป็นไม้เบื่อไม้เมาของครูหลาย ๆ คน เมื่อครูต้องใช้เวลากับการจัดการข้อมูลที่มามากมายในแต่ละภาคเรียน ซึ่งอาจทำให้เวลาที่ครูจะใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนลดน้อยลงไป โรงเรียนบ้านหนองยาวจึงได้นำโปรแกรม Q-Info ซึ่งเป็นระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ เป็นเครื่องมือในการช่วยรวบรวมข้อมูลและประมวลผล มาใช้จัดการปัญหานี้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเปลี่ยนมาใช้ระบบเดียว มีการเชื่อมโยงด้วยฐานข้อมูลเดียวกัน เป็นเอกภาพเดียวกันทั้งโรงเรียน ช่วยให้งานทะเบียนวัดผลทำได้สะดวกรวดเร็ว ทั้งยังลดข้อผิดพลาดและความคลาดเคลื่อนของข้อมูลลงไปได้มาก





เราสมัครเข้าโครงการตั้งแต่ปีที่แล้วนะคะ แต่ว่าเพิ่งได้รับการอบรมโปรแกรม Q-Info จริงจังเมื่อไม่กี่เดือนที่ผ่านมาคะ ก็เอามาบริหารจัดการโดยจะแบ่งครูมา 2 คน ทำหน้าที่เข้าไปใส่ข้อมูลในส่วนต่าง ๆ อย่างส่วนข้อมูลวิชาการที่ไปกำหนดปฏิทินการศึกษาก็จะเป็นครูแค่สองท่านที่เข้าไปทำคะ แล้วก็มีการกำหนดครูประจำชั้น นักเรียนนอกจากนี้ก็ช่วยดูแลครูที่ส่วนใหญ่ยังไม่คล่องกันคะ ตอนแรกก็ผิด ๆ ถูก ๆ ค่ะกว่าจะได้ เริ่มตั้งแต่เทอมก่อนแล้วแต่ก็ไปไม่ถึงไหน จนกระทั่งไปอบรมก็ได้มาต่อ จนก้าวหน้าไปได้คะ

ตอนนี้เปลี่ยนมาใช้ Q-Info ทั้งโรงเรียนเลยคะ เมื่อก่อนบางคนก็จะใช้โปรแกรม ปพ.5 Excel ที่เขาแจกฟรีที่โรงเรียนมีใช้อยู่แล้วแต่เดิมนะคะ แต่ส่วนใหญ่ก็จะเก็บคะแนนใส่ฟอร์ม บางคนก็จะทำฟอร์มขึ้นเองใน Google Forms บ้าง แล้วถึงจะก๊อปปี้คะแนนเฉลี่ยมาใส่ เพราะมันมาใส่เลยไม่ได้ มันต้องเอาคะแนนมาคำนวณหลายส่วนคะ แล้วถึงจะเอาไปกรอกได้ ครูเขาก็จะทำฟอร์มขึ้นมาเองแต่ละคนไม่เหมือนกันคะ บางคนก็จัดใส่กระดาษคะ

อันเดิมที่เป็น Excel มันจะเป็นของครูแต่ละคน แล้วเวลาจะเอาข้อมูลมารวมกันอย่างการประเมินคุณลักษณะและการคิดวิเคราะห์ ครูแต่ละคนก็ต้องไปทำห้องใครห้องมัน ซึ่งก็ไม่ได้ทำครบทุกวิชา แต่ความจริงตัวนี้มันต้องทำทุกวิชา สอนก็วิชา คุณก็ต้องทำทุกวิชาที่คุณสอน แต่ถ้าเป็นตัวโปรแกรมอันเดิมการประเมินผลมันจะไม่ครบถ้วนคะ มันไม่เชื่อมโยงกัน



บางที่วิชาการสรุปออกมาตัวเลขก็คลาดเคลื่อน ที่เคยเจอก็คือเรื่องเกรด ถ้าเป็น 3.5 แล้วเราส่งให้ฝ่ายวิชาการไปปรับสัดส่วน ปริ้นต์ออกมาจาก 3.5 ก็กลายเป็น 3 หรือ 4 มันก็จะพลาดบ่อยมากค่ะ ถ้าใช้ Q-Info มันเชื่อมถึงกันหมดเพราะมันเป็นฐานข้อมูลเดียวกัน แต่ตัวเดิมมันไม่ได้ เวลาดึงข้อมูลมาใช้ หรือ คน. เขตมาตรวจ มันก็จะไม่ตรงกับที่เรารายงานไปค่ะ

อย่างวิชาวิทยาการคำนวณเป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยาศาสตร์ใช้ใหม่ค่ะ ถ้าเราใช้โปรแกรมเดิมมันก็จะยุ่งยากในการจัดการข้อมูล แต่ถ้าโปรแกรมนี้เราสามารถเอาครูประจำชั้นที่สอนวิทยาศาสตร์ กับครูคอมฯ ที่สอนวิทยาการคำนวณมาเป็นครูคู่กันในโปรแกรมได้เลย แล้วก็ให้ครูเขากรอกตัวชี้วัดของเขาเองลงไป แล้วก็เอาคะแนนมาเฉลี่ยกันในโปรแกรมนี้ มันก็ง่ายขึ้นค่ะ แต่ถ้าอันเดิมครูก็ต้องเอาคะแนนมาให้ครูประจำชั้นอีกที แล้วครูประจำชั้นก็ต้องไปคิดอีก ยุ่งยากหลายทอด แต่แบบนี้ครูวิทยาการคำนวณสามารถไปกรอกคะแนนตัวชี้วัดของเขาได้เลย ไม่ต้องไปยุ่งกับส่วนอื่น อันนี้ก็挺好的ค่ะ

นอกจากงานทะเบียนวัดผลแล้ว โปรแกรม Q-Info ยังสามารถประมวลผลข้อมูลเพื่อช่วยในการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนและแจ้งเตือนไปยังครูที่ดูแลได้ด้วย ซึ่งจะช่วยให้โรงเรียนสามารถแก้ปัญหาของผู้เรียนได้ตั้งแต่ต้นเหตุ เพราะระบบช่วยให้เห็นข้อมูลเด็กเป็นรายบุคคล ทำให้สามารถช่วยเหลือและป้องกันเด็กกลุ่มเสี่ยงที่มีแนวโน้มว่าจะหลุดออกนอกระบบการศึกษาได้ทันทั่วทั้งที่ โดยครูและผู้ปกครองสามารถร่วมดูแลเด็กด้วยข้อมูลชุดเดียวกัน

เรามีการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในเรื่องของการเช็คชื่อเข้าเรียนนะคะ แต่ละวันก่อน 9.00 น. ครูก็จะตกลงกันว่าต้องเช็คนักเรียนในห้องก่อนนะ ว่าคนไหนขาดไม่ขาด แล้วในโปรแกรม Q-Info มันจะมีรายงานความก้าวหน้าที่จะบอกว่าคนไหนมีความเสี่ยง เราจะไปดูได้ว่าเด็กคนไหนขาดบ่อย ก็จะดูจากโปรแกรม Q-Info อย่างเดียวเลยคะ ครูส่วนใหญ่ก็เช็คผ่านไลน์บักคะ เราก็จะดูตรงอัตราการขาดเรียน คนไหนขาดบ่อย ท่าน ผอ. ก็จะมีนโยบายให้เชิญผู้ปกครองคะ ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเด็กชั้นประถมปลายที่ชอบขาดเรียนคะ โปรแกรมนี้ก็ช่วยให้ตามเด็กได้ง่าย แล้วก็เวลาเรียกผู้ปกครองมาเขาก็จะเห็นหลักฐานชัดเจนว่าลูกเขาเวลาเรียนไม่ถึงนะ ก็จะได้ไปปรับปรุงคะ





โรงเรียนบ้านแม่ข่า ครูเบญจพร ธนะมิตร



หนึ่งในความท้าทายที่หลาย ๆ โรงเรียนต้องประสบในการพยายามนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในโรงเรียน คือความพร้อมของครูในการปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยีใหม่ที่ไม่คุ้นเคย

โรงเรียนของเรามีคุณครูที่สูงวัยเยอะ การที่เราจะเริ่มนำสารสนเทศที่เป็นระบบเข้ามาใช้ก็จะยากหน่อย เพราะก่อนหน้านี้เราใช้เป็นกระดาษทั้งหมดค่ะ พอเราได้เข้าร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ ก็ได้ Q-Info มาใช้ เริ่มตั้งแต่จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับคุณครูทุกคนค่ะ ตอนนี้อย่างไรก็ตามทั้งระบบกับครูทุกคนในโรงเรียนค่ะ เริ่มตั้งแต่อนุบาลเลย โรงเรียนเราจะไม่มี ปพ.5 ที่ถลอกด้วยมือแล้วค่ะ เราเพิ่งทำเมื่อปีการศึกษาปีนี้ค่ะ



สิ่งสำคัญที่จะซื้อใจคุณครูให้ยอมเปลี่ยนวิธีการทำงานในรูปแบบเดิม ๆ มาเป็นการทำงานแบบดิจิทัล คือ เทคโนโลยีใหม่นั้นจะต้องเข้ามาเป็นผู้ช่วยอย่างแท้จริง มากกว่าจะมาเป็นภาระเพิ่มให้ครู โดยเฉพาะต้องเป็นเครื่องมือที่ใช้ง่าย สามารถช่วยลดเวลาการทำงานของครูด้านเอกสาร และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

ในส่วนของคุณครูสอนระบบจะช่วยในเรื่องของการลดภาระงานด้านเอกสารค่ะ เริ่มตั้งแต่มีการนำระบบมาใช้ในการทำโครงสร้างรายวิชานะคะ เอกสาร ปพ.5 หลักสูตร การติดตามผู้เรียนรายบุคคล ในระบบก็สามารถบันทึกการติดตามนักเรียนรายบุคคลได้ ไม่ว่าจะเป็นผลการเรียน สุขภาวะ น้ำหนักส่วนสูง รวมถึงข้อมูลที่อยู่ต่าง ๆ ค่ะ

ระบบติดตามนักเรียนหลัก ๆ เลย คุณครูจะใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันในมือถือเพื่อใช้เช็คชื่อนักเรียนแต่ละเข้าทุกวัน ตรงนี้เป็นข้อดีมาก ๆ เลยว่า เราเห็นว่าบางทีก่อนหน้านี้ เราเช็คใส่กระดาษ การประมวลผลต่าง ๆ เราก็ต้องนำมาประมวลผลทีหลังค่ะ แต่พอเราทำกับแอปพลิเคชันนะ ระบบก็จะแจ้งเตือนเลยค่ะว่า เด็กคนนี้ขาดเรียนบ่อยหรือมาโรงเรียนสายบ่อยแล้วนะ ก็สามารถทำให้เราติดตามนักเรียนไปทางผู้ปกครองได้เป็นรายบุคคล ซึ่งเรามีหลักฐานตรงนี้ให้ผู้ปกครองดูได้เลยจากระบบว่า ลูกของคุณลากี่วัน ขาดเรียนไปกี่วันแล้ว ทางผู้อำนวยการ ทางฝ่ายบริหาร เขาก็จะมีสิ่งที่เรียกว่า Q-Report สามารถติดตามการจัดการชั้นเรียนของคุณครูได้อีกทีหนึ่งค่ะ

ก่อนหน้านี้ครูต้องใช้เวลาอย่างมากในการประมวลผล แต่ที่มากกว่านั้นคือผลที่ได้ไม่มีความต่อเนื่อง จึงไม่สามารถประมวลข้อมูลที่สำคัญบางอย่าง เช่น การติดตามผลการเรียนของผู้เรียนในแต่ละปี ระบบ Q-info จะเข้ามาช่วยให้เกิดความต่อเนื่องของการวัดผล

ส่วนการรวบรวมผลการเรียน คุณครูแต่ละท่านก็ต้องเข้าไปบันทึกข้อมูลในระบบนะค่ะ ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างรายวิชาที่สอนเองนะค่ะ แล้วก็หลักสูตร คำอธิบายรายวิชาต่าง ๆ เวลาที่เราบันทึกผลการเรียนไปตามตัวชี้วัด ก็จะสามารถบันทึกได้ง่ายในระบบเลย ซึ่งระบบจะคิดคำนวณให้ ประมวลผลให้โดยอัตโนมัตินะค่ะว่า นักเรียนคนนี้อนอนี้มีคะแนนเก็บเท่าไรแล้ว คะแนนสอบมิตเทอมเท่าไรแล้ว สุดท้ายแล้วครูก็จะได้ออกสารทางการศึกษา ซึ่งเราเรียกว่า ปพ.5 ที่จะสรุปผลการเรียนของนักเรียนมาเป็นสารสนเทศของโรงเรียน ก่อนหน้านี้เราต้องเอามากรอกใน ปพ.5 อีกนะค่ะ แต่ตอนนี้คือเรากรอกและทำทุกอย่างผ่านระบบ ซึ่งระบบก็ช่วยในการประมวลผลค่ะ



เมื่อเทคโนโลยีที่เข้ามาใหม่ ช่วยลดภาระของครูได้จริง ความร่วมมือของครูในการพัฒนาโรงเรียนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศก็ย่อมมีเพิ่มมากขึ้น และก่อให้เกิดวัฒนธรรมในการทำงานแบบใหม่ในโรงเรียน คือการบูรณาการข้อมูลร่วมกันของทุกหน่วยงาน

ก็ได้รับการตอบรับที่ดีนะค่ะ คุณครูก็เปิดรับ มีทัศนคติที่ดีในการที่จะนำสารสนเทศมาใช้ค่ะ เพราะว่าก่อนหน้านี้ที่แจ้งว่าถ้าเรากรอกด้วยมือ ทำงานบนกระดาษ หายแล้วหายเลย เวลาติดตามงาน ติดตามเอกสาร หรือเวลาที่มีการตกลงกัน ก็ต้องติดตามกันนานเลย แต่ถ้าเราทำในระบบ หากเอกสารที่ปรี้นต์ออกมาแล้วมันหายไป เราก็ยังสามารถทำขึ้นมาใหม่ได้ ที่ดีที่สุดตอนนี้เลยก็คือ มันแชร์ข้อมูลร่วมกันได้ค่ะ





โรงเรียนชุมชนบ้านพร้าวห่ม ครูสุธินี สุขใจ

โรงเรียนชุมชนบ้านพร้าวห่ม คือตัวอย่างของโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จในการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการระบบสารสนเทศและพัฒนาการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยได้รับความร่วมมือจากครูที่พร้อมใจดำเนินงานไปด้วยกันทั้งโรงเรียน โดยเฉพาะการติดตามเด็กเป็นรายบุคคลเพื่อการดูแลช่วยเหลือ และเพื่อวางแผนการบริหารจัดการ การประมวลผลของระบบ Q-Info จะช่วยให้ครูและผู้บริหารได้รับทราบรายงานและเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว





หลังจากที่เราได้รับการอบรมพัฒนาแล้วก็ไปพบปะกันในเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางภาคเหนือ ตั้งแต่ วันที่ 31 ตุลาคมถึง 1 พฤศจิกายนปีที่แล้ว กลับมาเราก็นำมาขยายผลและเผยแพร่ให้กับคุณครูในโรงเรียนค่ะ แล้วท่านผู้อำนวยการก็มองเห็นความสำคัญ แล้วก็รู้ว่าระบบ Q-Info เป็นระบบสารสนเทศที่ค่อนข้างจะครอบคลุม แล้วก็มีความหมายที่จะนำมาใช้ในโรงเรียนของเรา ท่านผู้อำนวยการก็เลยบอกว่าให้คุณครูผู้สอนทุกคนดำเนินการในเรื่องของระบบ Q-Info ย้อนหลังไปตั้งแต่วันที่ 1 ของเทอมที่แล้วมาจนถึงตอนนี้ แล้วตอนนี้ครูผู้สอนทุกคนก็ดำเนินการครบร้อยเปอร์เซ็นต์ โดยอยู่ภายใต้การติดตามประเมินผลของท่านผู้อำนวยการอยู่ตลอดเวลา

คุณครูทุกคนตอนนี้จะมีแอปพลิเคชันในมือถือเพื่อติดตามการมาเรียนของผู้เรียนค่ะ ตอนเข้าคุณครูประจำชั้นก็จะเช็คชื่อในมือถือได้เลยผ่านแอปพลิเคชัน Q-Attendance จากนั้นคุณครูประจำชั้นก็จะส่งข้อมูลการขาดเรียนของผู้เรียนว่าวันนี้มีคนขาดกี่คน พอส่งมาปั๊บ ครูซึ่งรับผิดชอบในส่วนของทะเบียนวัดผลก็จะเข้าไปที่ระบบ Q-Info แล้วก็ประมวลผล แล้วก็ปริ้นต์ออกมาได้เลยค่ะ เราก็จะรู้เลยว่านักเรียนของเรา 200 กว่าคน มากี่คน ขาดเรียนกี่คน ก็เป็นการติดตามนักเรียนในเบื้องต้นว่าเด็กคนไหนเขาขาดเรียนบ่อยไหม ขาดเรียนเป็นประจำไหม มีจุดเสี่ยงอะไรบ้าง

ประโยชน์ที่เกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในการทำงาน ทำให้ครูแต่ละท่านเริ่มเปิดใจกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้จัดการระบบหลังบ้านมากขึ้น และเห็นประโยชน์ว่า ระบบ Q-Info ช่วยให้โรงเรียนเก็บข้อมูลของเด็กได้ต่อเนื่อง ไม่ตกหล่น ส่งต่อได้ เปรียบเทียบพัฒนาการได้ ดูข้อมูลย้อนหลังได้ ซึ่งเป็นประโยชน์กับโรงเรียนในระยะยาว

แรก ๆ คุณครูทุกคนก็ไม่อยากทำนะค่ะ เพราะว่าเป็นความยุ่งยากซับซ้อน แล้วเราก็ทำของเราอยู่แล้วในกระดาษ แต่พอได้มาสัมผัสกับระบบ Q-Info เราว่ามันสามารถทำให้โรงเรียนเข้าสู่ระบบดิจิทัล เป็น Digital Smart School ให้เรียบร้อยได้เลย เราอยู่ที่ไหนก็สามารถทำได้ ไม่ต้องมานั่งใช้ปากกากรอกในเอกสารค่ะ

นอกจากนี้ก็จะมีการออก ปพ.1 นะค่ะ แต่การจะออก ปพ.1 ให้กับนักเรียน ป.6 ปีการศึกษาหน้านั้นก็ต้องย้อนหลังตั้งแต่ตอนที่เขาอยู่ ป.1 ก็คือตั้งแต่ปี 2558 ซึ่งเราก็สามารถที่จะใช้ระบบ Q-Info มาออก ปพ.1 ให้นักเรียนในปีนี้ได้เลย ระบบนี้มีทุกอย่างที่เกี่ยวกับวิชาการ เพราะว่ามียุค ปพ. ในนั้น เรามีแค่ระบบนี้เราไม่ต้องมีเอกสารอะไรในโรงเรียนแล้ว สิ่งปริ้นต์เป็นเล่มออกมาได้เลยค่ะ เราสามารถแชนแนลข้อมูลไว้แล้วกลับไปดูย้อนหลังก็ปีก็ได้ สมมุติเขาอยู่ ป.1 ปีนี้ ตอนเขาอยู่ ป.6 เราก็มีข้อมูลเขาแชนแนลอยู่ในระบบ ถ้ายังไม่ล้มเลิกไปนะค่ะ ก็คิดว่าน่าจะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ค่ะ



หลาย ๆ โรงเรียนครูอาจมีการนำโปรแกรมการจัดการเอกสารออนไลน์ Google Drive และ Google Forms เข้ามาใช้เก็บข้อมูลเป็นส่วนตัว เมื่อนำ Q-Info มาใช้ทั้งโรงเรียนก็สามารถตอบสนองภารกิจด้านการกำกับติดตามของหัวหน้าสถานศึกษาซึ่งถือเป็นภารกิจสำคัญของการบริหารการศึกษาที่จะช่วยขับเคลื่อนองคาพยพของโรงเรียนให้ก้าวไปข้างหน้าได้

Google Drive ครูเขาก็จะใช้เก็บข้อมูลเป็นของรายบุคคลของคุณครูผู้สอนนะคะ แต่ว่ามันจะเป็นพื้นที่ส่วนบุคคลของแต่ละคนไป ท่านผู้อำนวยการก็ไม่สามารถที่จะเข้าไปดูแล้วก็ติดตามการดำเนินงานของครูแต่ละคน การติดตามผลการเรียนของเด็ก การขาดเรียนมาเรียนเพื่อที่จะเข้าสู่ระบบการดูแลช่วยเหลือผู้เรียนได้ แต่ถ้าเป็นระบบ Q-Info ท่านผู้อำนวยการหรือผู้ดูแลระบบสามารถที่จะเข้าไปดูของครูผู้สอนทุกคนได้ค่ะ สามารถช่วยเหลือนักเรียนเบื้องต้นได้อย่างดีเยี่ยมเลยคะ



ในการติดตามความก้าวหน้าจะ โปรแกรมจะมีเมนูเฉพาะของท่านผู้อำนวยการแล้วก็ของครูฝ่ายทะเบียน วัตถุประสงค์ ท่านผู้อำนวยการก็จะดูว่าตอนนี้มีการดำเนินการไปถึงตรงไหนแล้ว มีจุดบกพร่องตรงไหนที่ครูคนไหน ยังไม่ได้ดำเนินการ มันก็จะบอกว่าในส่วนของผู้สอน สมมุติมี 9 ชั้นตอนนะ ตอนนี้ไปถึงตรงไหนแล้ว มีใครที่ยัง ไม่ได้ทำบ้าง ท่านผู้อำนวยการก็จะมีการกำกับติดตามแล้วก็ให้ครูไปดำเนินการให้เรียบร้อยค่ะ

หลังจากโรงเรียนชุมชนบ้านพร้าวหนุ่มได้รับงบประมาณสนับสนุนจาก กสศ. ไปแล้ว ก็ได้นำไปติดตั้งเครือข่าย อินเทอร์เน็ตทุกห้องเรียน เพื่อเพิ่มช่องทางการเข้าถึงสื่อสมัยใหม่ที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ห้องเรียนธรรมดาที่กลายเป็นห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) มีกิจกรรมหลากหลายที่ครูสามารถ นำพาเด็ก ๆ เรียนรู้วิทยาการที่ทันสมัยได้โดยหลุดพ้นจากข้อจำกัดต่าง ๆ

อย่างวิชาวิทยาศาสตร์ ก็จะมีหนังสือเรียนของ สสวท. ที่เขาพัฒนามาเพื่อใช้กับเทคโนโลยีในปัจจุบัน คือจะมี QR Code หรือ AR Code ที่พิมพ์แทรกไว้ในบทเรียน คุณครูก็ใช้โทรศัพท์ส่อง QR Code นั้นเพื่อที่จะให้นักเรียน ได้เรียนรู้หน่วยกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ๆ ค่ะ ถ้านักเรียนกลับบ้านแล้วนักเรียนก็สามารถที่จะไปศึกษา หาความรู้ได้ด้วยตนเองผ่าน QR Code ที่อยู่ในหนังสือตรงนั้นก็ได้ ถ้าเรามอบหมายให้เป็นการบ้านของเขา เขาก็จะ เอาหนังสือที่มี QR Code ที่ครูได้แนะนำกลับบ้าน แล้วเขาก็จะนำมือถือมาส่องดูได้ แต่ถ้าอยู่ที่โรงเรียนครูก็จะ เอาชั้นที่จอโทรทัศน์ที่มีทุกห้องอยู่แล้วค่ะ เราก็ได้ดูพร้อมกัน พร้อมทั้งให้ครูอธิบายไปด้วย

ถ้าเป็นส่วนของคุณผู้สอนก็จะเป็นการเตรียมตัวของครูผู้สอน โดยเฉพาะวิชาวิทยาศาสตร์นะคะ มันจะมี QR Code ให้คุณครูผู้สอนใช้มือถือส่องไป ส่วนใหญ่จะเป็นวิดีโอให้ครูเอาไปศึกษาเพื่อเตรียมตัวก่อนที่จะมาสอนเด็ก โดยเฉพาะการทดลองค่ะ ทดลองยังไงให้ถูกต้องปลอดภัย ก่อนที่ครูจะนำไปสอนนักเรียน ก็เป็นประโยชน์กับครู อย่างมาก





โรงเรียนแม่คือวิทยา

ผู้อำนวยการ สุรียน สุริโยตร

โรงเรียนแม่คือวิทยาถือเป็นอีกหนึ่งโรงเรียนที่มีความโดดเด่นในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และได้นำระบบจัดการสารสนเทศ Q-Info มาใช้ตั้งแต่ปีแรกที่เข้าโครงการ สำหรับโครงการในปีที่สองนี้ นอกจากการจัดการสารสนเทศผ่าน Q-Info จะเริ่มเป็นรูปเป็นร่างขึ้นแล้ว ผู้อำนวยการยังมีความพยายามที่จะเสาะหาตัวช่วยอื่น ๆ เข้ามาพัฒนาการทำงานของครูให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คุณครูเขาก็สนใจกันอยู่แล้ว เรามีอะไรเราก็หาจากที่เขามีสอนกันเข้ามาดู ผมได้อะไรเดียวอะไรมาผมก็บอกครูว่าที่โน่นเขามีแบบนี้ละ ก็ลองมาศึกษาแล้วมาปรับใช้ดูครับ



ตอนนี้เราใช้ Google Calendar เป็นตัวต้นกิจกรรมของโรงเรียนเรา ก็เป็นตัวเก็บงานของโรงเรียนไปในขณะเดียวกัน เพราะ Google Calendar มันให้แนบภาพแนบไฟล์ลงไปปฏิบัติกันได้ด้วย เพราะฉะนั้นโรงเรียนก็เปลี่ยนเอาปฏิทินกิจกรรมของโรงเรียนที่เป็นปฏิทินกระดาษเอาลงไปในปฏิทินนี้ไป แต่ละวันมันก็จะเตือนพอเตือนปุ๊บเราทำกิจกรรมเรียบร้อย คุณครูก็สามารถนำรูปภาพแนบเข้าไปในวันนั้น



เราก็จะตามงานจากตรงนี้ได้ ครูก็ไม่ลืมด้วยครับว่าวันนี้ทำอะไรไป เพราะมันมีตัวงานหรือรูปภาพกิจกรรมในวันนั้นติดไปด้วยครับ ครูทุกคนสามารถเข้ามาใช้งานหรือเพิ่มกิจกรรมในปฏิทินตัวนี้ได้เลยครับ ผมก็ทำตามงานจากปฏิทินตรงนี้ได้ด้วย ปฏิทินกระดาษก็ยังใช้อยู่ครับก็เอามาทำเป็นเล่มเอกสารไว้ แต่ทุกวันผมก็จะดูจากแอปพลิเคชันมากกว่า

Google Forms ตอนนี้จะยังใช้ไม่เยอะนะครับ ผมให้คุณครูกรอกบันทึกหลังสอนสั้น ๆ นะครับผ่าน Google Forms กำลังเริ่มทดลองทำครั้งสองครั้งแล้วครับ แต่ว่าปีหน้าเราจะเปลี่ยนหลักสูตรของโรงเรียน แล้วก็คิดว่าจะใช้ตรงนี้ให้เป็นประโยชน์มากขึ้นครับ สอนเสร็จในแต่ละชั่วโมงก็กรอกในฟอร์ม ถ้าเป็นชั่วโมงต่อเนื่องก็จบการเรียนการสอนในหน่วยนั้นแล้วค่อยกรอกรายงานบันทึกหลังสอนแบบนี้ครับ ตอนนี้ก็กำลังลองดูว่าจะสะดวกจริงหรือเปล่า แล้วก็ทักษะการใช้การแนบไฟล์ของคุณครูตอนนี้ก็ยังไม่ค่อยถนัดกัน ช่วงปิดเทอมก็คงมาเทรนเรื่องพวกนี้กันครับ

การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการระบบสารสนเทศทั้งโรงเรียน จะช่วยลดภาระด้านเอกสาร ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนของการประเมินคุณภาพภายนอก

อันแรกสุดที่ชัดเจนคือประหยัดครับ สองคือเทคโนโลยีมันช่วยให้เราเห็นภาพรวมได้ง่ายขึ้นและเลือกใช้งานได้ง่ายขึ้น อย่างการประเมินโรงเรียนในครั้งที่ผ่านๆ มา ปกติเราจะประเมินภายในแล้วখনเอกสารมาให้ผู้ประเมินเต็มโต๊ะ แต่ปีนี้เราก็ไม่ต้องขนอะไรแล้ว ทุกอย่างอยู่ในที่ของมัน เขาอยากได้อะไรเราก็แค่ไปหาตรงนั้นมาให้ ซึ่งมันอยู่ใน Hard Drive บ้าง อยู่ในคอมพิวเตอร์บ้าง แค่อูตามตัวชี้วัดหรือเอกสารแนบอ้างอิงก็ไม่ต้องปริ้นต์เลยครับ แต่เราก็มีคอมพิวเตอร์สแตนด์บายไว้ส่วนหนึ่ง ถ้าอยากเห็นก็พาเข้าไปให้เห็นแล้วก็ไม่ต้องปริ้นต์ครับ

การเปลี่ยนจากระบบกระดาษมาเป็นดิจิทัลร้อยเปอร์เซ็นต์ ย่อมหมายถึงการที่คุณครูต้องปรับเปลี่ยนความเคยชินของตนเองเช่นกัน หากเทคโนโลยีที่นำมาใช้ไม่สามารถช่วยลดภาระงานแต่กลับกลายเป็นเพิ่มความยุ่งยากให้กับครูแทน การเปลี่ยนแปลงก็คงจะสำเร็จได้ยาก จึงเป็นหน้าที่ของผู้บริหารที่จะสร้างความเข้าใจถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการในการทำงาน สร้างวัฒนธรรมใหม่ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่นำมาใช้ ในส่วนของครูก็ต้องเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานรวมถึงการเรียนรู้และพัฒนาตนเองด้านทักษะทางเทคโนโลยี

โดยธรรมชาติถ้างานไหนมันเป็นงานเพิ่มภาระ งานนั้นไปต่อยากครับ คือจะทำไปได้สักพักเพราะเขาทำตาม ผอ. สั่ง แต่ไม่นานเขาก็จะเลิกทำไปเอง ถ้างานไหนเป็นงานเพิ่มภาระคุณครูเขาก็ไม่ยอมทำ แต่ถ้างานไหนทำไปแล้วมันลดภาระจริง ๆ มันก็จะอยู่ยาวต่อไป แต่เท่าที่ผมดูหลาย ๆ ส่วนก็เดินต่อได้ ถามคุณครูว่าจะให้



กลับไปแบบเดิมก็ไม่เอาแล้วครับ อนาคตก็น่าจะลดกระตาศลงไปอีกเยอะ ๆ นะครับ เพราะตอนนี้การสอบกลางภาคที่ผ่านมาเราก็ไม่ใช่กระดาษแล้วครับ ใช้แอปพลิเคชัน Plickers แทน

สำหรับ Plickers ครูต้องไปทำข้อสอบขึ้นมา เป็นข้อสอบปกตินี้แหละครับ เด็กจะมีโค้ดที่เป็นเหลี่ยม ๆ ของใครของมัน ถ้าใครจะตอบข้อ ก.ไก่ ก็หมุนโค้ดขึ้นข้างบน ถ้าจะตอบ ข.ไข่ ก็หมุนกลับรูปอีกด้าน มันคล้าย ๆ บาร์โค้ดแต่มันไม่ใช่บาร์โค้ด มันเป็นรหัส ทุกห้องจะมีทีวีจอใหญ่ ๆ อยู่หน้าห้อง ครูก็เอาโจทย์ขึ้น แล้วก็จับเวลาเด็กก็ดูพร้อมกันแล้วครูก็บอกให้ตอบ เด็กแต่ละคนก็จะยกใบคำตอบตัวเองขึ้นมา ครูก็แค่อยู่หน้าห้องแล้วเอามือถือกวาดครับ มันก็จะขึ้นหน้าจอทีวีว่าใครถูกผิดบ้าง ประมวลให้เรียบร้อย ครูก็ดูได้เลย แล้วครูก็เฉลยได้เลยด้วย เด็กสนุกกว่าการนั่งสอบปกติด้วยครับ

ผมเห็นใน YouTube ผมก็เอามาลองให้ใช้สอบกลางภาคดู แล้วผมก็ไปตามดูว่าเขาสอบวันไหน ก็จะไปตามดูว่าเขาใช้ยังไง แต่ต้องสอนคุณครูก่อนนะครับแล้วก็ลองใช้ดู ถ้าสอบแบบปรนัยเราก็ให้เป็นแบบนี้หมดแล้วครับ ค่าปริ้นต์ค่าสำเนาข้อสอบครั้งหนึ่งหมดไปหลายหมื่น แบบนี้ก็ประหยัดไปเยอะ จะมีข้อจำกัดอยู่ชนิดหนึ่งคือ เราใช้ฟรี มันจะทำข้อสอบได้ที่ละ 15 หรือ 20 ข้อนี้แหละครับ แล้วเราก็ต้องมาถามอีกครั้งหนึ่ง แทนที่ครูจะทำทีเดียว 20-30 ข้อ ครูก็ต้องทำหลายขึ้นครับ



การเป็นโรงเรียนไร้กระดาษก็เป็นประเด็นที่พูดถึงกันไม่น้อย ในแง่ที่ก่อให้เกิดผลสำคัญ คือ ประหยัดเวลา และทรัพยากร เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ได้พื้นที่เก็บเอกสารกลับคืน ช่วยป้องกันความผิดพลาดอันเกิดจากคน ช่วยรักษาความปลอดภัยของเอกสาร เป็นต้น อาจฟังดูเหมือนต้องลงทุนมหาศาลในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้น การทดลองของผู้อำนวยการ สุริยีน สุริโยตร เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัด ความสำเร็จจากการทดลองเบื้องต้นในการสอบกลางภาค ทำให้โรงเรียนวางแผนที่ขยายผลสู่ทั้งโรงเรียนในการสอบปลายภาค เพื่อเริ่มก้าวสู่การเป็นโรงเรียนไร้กระดาษ Paperless School

สำหรับสอบปลายภาค นโยบายของโรงเรียนเราให้ทำเรื่องนี้เป็นเรื่องหลักเลย ถ้าเป็นไปได้นะครับ อาจจะมีข้อจำกัดเรื่องข้อสอบบางตัวที่จะต้องอ่านเยอะ ๆ แล้วค่อยตอบ แทนที่จะขึ้นกระดานก็คงต้องทำเอกสารเหมือนเดิมก่อน เพราะเด็กต้องอ่านส่วนตัว ถ้าอ่านพร้อมกันบางคนทักษะการอ่านไม่เท่ากันเวลาการอ่านก็อาจจะไม่เท่ากัน แต่ส่วนใหญ่ก็ให้นโยบายไปแล้วครับว่าโรงเรียนส่งเสริมให้เป็นแบบนี้ละ ถ้าจะทำเป็นเอกสารอยู่ก็อยากให้เลือกเฉพาะตัวที่เป็นอตัณยเท่านั้น แต่แบบเลือกตอบแบบนี้ส่งเสริมให้ใช้แบบใหม่มากกว่า

ในการประเมินคุณครูผมก็ไม่ให้ส่งเอกสารเหมือนกันแล้วครับ เช่น ช่วงนี้ประเมินเลื่อนขั้นเงินเดือน ผมก็ให้คุณครูทำเป็นเอกสารของตัวเองแล้วก็ส่งเข้ามาใน LINE ของ ผอ. จะทำเป็น PowerPoint เป็น PDF เป็นเอกสารแบบไหนก็ส่งมา ไม่ต้องปริ้นต์แล้วครับตอนนี้ ที่โรงเรียนมีครู 21 คน แบบนี้ก็ดีกว่า มันติดตัวผมไปได้ตลอด ผมดูที่ไหนก็ได้ แต่ถ้าครูมาเป็นเอกสาร บางทีจะขนกลับไปที่บ้านก็ต้องขนเอกสารกลับไปทั้งหมด แบบนี้ก็สะดวกกว่า แล้วก็ประหยัดกว่า

สารสนเทศ คือองค์ประกอบพื้นฐานในการวางแผนและการตัดสินใจซึ่งต้องอาศัยข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ (Requirement) มีความถูกต้อง (Accuracy) และทันต่อเหตุการณ์ (Timeliness) การใช้ระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลเพื่อการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ (Info) และแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาอย่างเหมาะสมกับพื้นที่ช่วยให้การขับเคลื่อนโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่เรื่องไกลเกินความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้



เสียงจากโค้ช



ทีมโค้ชได้เข้าไปดำเนินการใน 3 ส่วนหลัก ๆ ส่วนแรกคือระบบสารสนเทศในการบริหารจัดการ (Q-Info) โดยให้โรงเรียนวิเคราะห์ระบบสารสนเทศที่โรงเรียนใช้งานอยู่ในปัจจุบัน ว่ามีจุดเด่นอย่างไรและยังมีจุดไหนที่ระบบสารสนเทศดังกล่าวยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของโรงเรียน และได้แนะนำระบบสารสนเทศ Q-Info ให้กับทางโรงเรียน ได้เห็นจุดเด่นที่โรงเรียนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ โดยจัดอบรมการใช้งานระบบ Q-Info ให้กับโรงเรียน เพื่อสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ส่วนที่ 2 คือ เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้มีการจัด Workshop ให้กับครูแกนนำ ไม่ว่าจะ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียน การวัดและประเมินผล แนะนำคอร์สออนไลน์ใน StarfishLabz และการใช้ Starfish Class เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะและทำ Digital Portfolio ซึ่งใน สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 โรงเรียนก็ได้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของเทคโนโลยีที่สามารถ นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

และส่วนสุดท้ายคือ ระบบจัดการข้อมูลแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย Google Forms ได้ส่งเสริมให้โรงเรียน ใช้ระบบการจัดเก็บข้อมูลแผนการจัดการเรียนรู้ บันทึกหลังการสอน ด้วย Google Forms เพื่อให้เกิดความสะดวก ในการนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์ เช่น บุคลากรในโรงเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว มีความถูกต้อง ของข้อมูล นำผลสรุปมาใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม บางโรงเรียนอาจไม่เลือกใช้ Q-Info เนื่องจากมีระบบสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการ และครูมีความชำนาญในการใช้งานระบบได้ดีอยู่แล้ว อีกทั้งระบบ Q-Info อาจไม่ตอบโจทย์การใช้งานของ โรงเรียนทั้งหมด นอกจากนี้การปรับเปลี่ยนมาใช้งาน Q-Info ในช่วงที่เปิดการเรียนการสอนไปแล้วเป็นเรื่องที่ยาก เนื่องจากจะทำให้เกิดการดำเนินงานซ้ำซ้อน

...



ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)



ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community หรือ PLC) เป็นการรวมตัวกันของครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา ในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยน วิสัยทัศน์ เป้าหมาย และภารกิจ บนพื้นฐานความสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตร เพื่อค้นหา แนวทางการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน และพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง นำความเปลี่ยนแปลงมาสู่ระบบการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ ผู้เรียน

ความร่วมมือแรงร่วมใจกันในชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ ก่อให้เกิดความรู้สึกผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของโรงเรียน เกิดความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุภารกิจ มีความรู้สึกร่วมในความรับผิดชอบต่อผลสำเร็จของผู้เรียน เกิดการค้นพบความรู้หรือมุมมองใหม่ ๆ ในการพัฒนาการสอน และการดูแลนักเรียน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพยังได้รับความรู้ และรับทราบข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นต่อวิชาชีพอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ทำให้เกิดแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน



แนวทางดำเนินการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ด้านการบริหารจัดการ

โรงเรียนมีการแต่งตั้งคณะกรรมการ และจัดประชุมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ มีการส่งเสริมสนับสนุนให้คำแนะนำ มีการกำกับติดตาม ประเมินผลและจัดทำรายงาน

ด้านครู

แนวทางการรวมตัวกันของครู มีหลากหลายรูปแบบ อาทิ ครูจากกลุ่มสาระเดียวกันในสถานศึกษาเดียวกัน ครูจากหลากหลายกลุ่มสาระที่สอนระดับเดียวกัน ครูจากต่างสถานศึกษา เป็นต้น กลุ่มครูเหล่านี้มีการรวมตัวกันทั้งแบบทางการและไม่เป็นทางการ โดยมีภารกิจในการร่วมสะท้อนปัญหา วิเคราะห์สิ่งที่ต้องการพัฒนา ร่วมกันออกแบบและจัดทำแผนการแก้ปัญหาหรือแผนการจัดการเรียนรู้/กิจกรรม/นวัตกรรม และนำแผนไปปฏิบัติ หลังจากนั้นมีการประเมินผล สะท้อนผลการดำเนินการ สรุปผล และเผยแพร่แนวทางการดำเนินงาน





โรงเรียนบ้านกองแขก ครูวัชรีย์ ไชยบุตร



5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process สามารถนำไปใช้ได้ไม่เพียงแต่ในการเรียนการสอนเท่านั้น โรงเรียนบ้านกองแขกได้นำแบบแผนของ STEAM Design Process มาเป็นกระบวนการจัด PLC ของครูด้วย เพื่อช่วยให้ครูสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้ตรงเป้าหมาย โดยผู้อำนวยการมีบทบาทในการช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจ ส่งเสริมสนับสนุน ให้คำแนะนำ รวมทั้งการกำกับติดตามการทำงาน

เมื่อก่อนเราไม่ค่อยได้ทำ PLC อย่างเป็นระบบแต่พอมาเข้าโครงการนี้ เราก็จัดให้มีชั่วโมง PLC ช่วงหลังเลิกเรียน เวลาประมาณ 16.00 น. ถึง 16.30 น. จะมีทุกสัปดาห์ค่ะ โดยเรากำหนดหัวข้อตามปัญหา ซึ่งจะเน้นเกี่ยวกับการเรียนการสอนค่ะ บางทีก็จะเป็นเรื่องการอ่าน การเขียน ส่วนใหญ่ก็จะเป็นปัญหาที่พบในชั้นเรียนหรือว่าเป็นปัญหาการไม่ส่งงาน หรือว่าเป็นปัญหาพฤติกรรมเด็กบ้างค่ะ



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชฯ มีขั้นตอนที่เราจะยึดตามกระบวนการ STEAM Design Process ก็จะละเอียดมากขึ้นค่ะ เพราะว่ากระบวนการ STEAM เราจะรู้เป็นขั้นตอนเลยว่าสาเหตุที่มาคืออะไร แล้วเราจะเอาหลักการหรือเครื่องมืออะไรไปใช้ แล้วเราก็จะมาช่วยกันว่าเราจะหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาที่นั้นอย่างไรแล้วก็มาวางแผนร่วมกัน เราก็จะให้คุณครูแต่ละท่านนำความรู้ไปใช้นะคะ แล้วก็มาคุยกันหลังจากนำความรู้ไปใช้แล้วผลเป็นอย่างไร ผู้เรียนมีทักษะอย่างไร เรามีขั้นตอนไหนเราทำได้ดีหรือว่าต้องปรับปรุง มันละเอียดมากกว่าปกติของเราค่ะ

บางครั้งถ้า ผอ.ไม่ได้ติดธุระ ก็จะมาเข้าร่วมการ PLC ด้วยค่ะ ผอ.จะคอยกระตุ้นแล้วก็สนับสนุน แล้วก็มีการนิเทศด้วย คอยดูว่าคุณครูทำ PLC จริงไหม เวลา ผอ.มาเข้าร่วมด้วยก็จะได้เห็นปัญหาแล้วก็ช่วยให้ข้อเสนอแนะกับคุณครูด้วยนะคะ

กระบวนการทำ PLC เพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนไม่ได้เกิดเฉพาะในการประชุมของโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้ครูสามารถรวมกลุ่มกันจัด PLC ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบทางการและไม่เป็นทางการ ตามบริบทของปัญหาที่ครูพบเจอ การสะท้อนปัญหาและหาวิธีแก้ปัญหาร่วมกัน เป็นการร่วมคิดร่วมทำเพื่อพัฒนาเด็กทำให้ครูไม่รู้สึกรู้ว่าต้องแก้ปัญหาอย่างโดดเดี่ยว และโรงเรียนบ้านกองแขกก็ได้ประโยชน์อย่างแท้จริงจากชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ

เราก็จะมีกลุ่ม LINE ของคณะครู แล้วก็กลุ่ม LINE ของโรงเรียน บางช่วงชั้นก็จะมีกลุ่มของตัวเอง เช่น ป.1 ถึง ป.3 เพราะว่าชั้นเล็ก ๆ เขาก็จะมีปัญหาเฉพาะของเขา เขาก็จะคุยกันในกลุ่มเล็ก แต่ถ้าเป็นเรื่องทั่ว ๆ ไป เราก็จะมาคุยกันในกลุ่มใหญ่ค่ะ เช่น ปัญหาการอ่าน เราพบว่าชั้นเล็ก ๆ จะมีปัญหาเรื่องการสะกดคำยังไม่ค่อยได้ ไม่รู้จักพยัญชนะ สระค่ะ พอเราพบปัญหาแล้วเราก็คิดว่าน่าจะทำแบบฝึกให้นักเรียน ก็ให้คุณครู ป.1-3 มาช่วยกันออกแบบ นำนวัตกรรมที่ค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตเอามาปรับปรุงบ้าง แล้วก็เอามาใช้ในวงชั้นเล็ก ๆ ค่ะ

หลังจากที่นำไปใช้แล้วก็มาคุยกันอีกทีว่านักเรียนได้มีการพัฒนาขึ้นไหม แล้วเทอมนี้ก็จะมีการสอนพิเศษเพิ่มขึ้นด้วยนะคะ เพราะว่าเราคิดว่าน่าจะสอนเพิ่มเติมหลังจากเลิกเรียนค่ะ ถ้ามีกลุ่มนักเรียนสนใจก็เปิดให้มาเรียนเพิ่มค่ะ

การทำ PLC ทำให้คุณครูได้สะท้อนปัญหา แล้วก็หาวิธีการแก้ปัญหาร่วมกันค่ะ แทนที่เราจะแก้คนเดียว ถ้าเราร่วมกันหลาย ๆ คนมาช่วยกันคิด ผลการพัฒนาโรงเรียนก็น่าจะดีขึ้นค่ะ





โรงเรียนวัดป่าแดด ครูกาญจน์ณภัทร ปัญญาโกญ

ปัจจุบันการจัดวงสนทนา PLC เป็นเรื่องปกติสำหรับคุณครูทั่วไป โดยแต่ละโรงเรียนอาจนำกระบวนการใหม่ ๆ มาใช้เป็นแนวทางการทำ PLC แตกต่างกันไป สำหรับโรงเรียนวัดป่าแดด หลังจากที่ได้นำกระบวนการ STEAM Design Process มาประยุกต์ในการทำ PLC ก็ทำให้การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มีความชัดเจนและประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

ก่อนที่จะเข้าโครงการของสตาร์ฟิชเราก็ใช้แบบฟอร์มทั่ว ๆ ไปที่เราได้จากเขตพื้นที่ พอเราเข้าโครงการสตาร์ฟิช เราได้คำแนะนำจากโค้ชให้อากระบวนการ STEAM เข้าไปใส่ในแบบบันทึก PLC ด้วยนะคะ ทำให้เรามีกระบวนการที่ชัดเจนขึ้น และมันทำได้จนจบกระบวนการ ได้แนวทางมาใช้ในการแก้ปัญหาได้จริงค่ะ

เพราะฉะนั้น PLC ที่เราจัดทุกสัปดาห์ ในวันอังคารก็วันศุกร์ เราก็จะนำกระบวนการของ STEAM เข้ามาใช้ด้วย หลัก ๆ จะนำโดยคุณครูแกนนำแล้วก็เป็นครูที่เอา STEAM ไปใช้ในกิจกรรมของคุณครูท่านนั้น ๆ เราก็จะมาพูดคุยกันว่าปัญหาอะไร แก้ปัญหาอย่างไร แล้วเอาไปแก้แล้วมีผลยังงั้ ต้องปรับอะไรอีกไหม



เราที่จะเริ่มจากการถามการคุยกัน ในขั้น ASK ค่ะ ก็ถามกันว่าครูที่เอา STEAM เข้าไปใช้รวมทั้ง Learning Box ที่เป็นตัวเครื่องมือการเรียนรู้ ครูพบปัญหาอะไรบ้าง เราก็จะนั่งคุยกัน ส่วนมากก็จะเริ่มจากปัญหาก่อนนะว่าเอาไปใช้แล้วเป็นยังไง ข้อดีข้อไม่ดี แล้วก็จะถึงจะมากคิดว่าแนวทางการแก้ปัญหาจะเป็นอย่างไร หรือบางครั้งที่เราแก้ปัญหาตัวเองไม่ได้ ก็จะเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วย เช่น ศึกษานิเทศก์ประจำโรงเรียนที่จะเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหาให้กับเรา ที่ผ่านมามีเริ่มจากปัญหา แล้วก็แนวทางการแก้ปัญหา แล้วก็ลงมือปฏิบัติ อย่างเช่น ปัญหาของ Learning Box คือของหาย หรือห้อง Makerspace ของหายแล้วเราจะมามีวิธีการอย่างไร พอรู้แนวทางแล้วก็มีการทำแบบบันทึกโดยมีผู้รับผิดชอบซึ่งเป็นนักเรียน พอเอาวิธีการนี้ไปลองใช้แล้วเราก็มาสะท้อนกันว่าผลเป็นยังไง แล้วก็ปรับปรุงใหม่ก็จะวนไปเรื่อย ๆ อย่างนี้ตามขั้นตอนของ STEAM Design Process

นอกเหนือจากการจัด PLC เพื่อแก้ปัญหาแล้ว การจัดกระบวนการ PLC ของโรงเรียนวัดป่าแดด ยังรวมไปถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยทำให้ครูรับทราบข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นต่อวิชาชีพอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อันจะนำไปสู่การพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง

คุณครูที่โค้ชได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศหรือ ICT พวกแอปพลิเคชันต่าง ๆ มาให้ใช้ แล้วคุณครูเขาก็จะมาเล่าให้ฟังว่ามันดีอย่างนั้นะ อย่าง Starfish Class ซึ่งมันคล้าย ๆ กับ Class Dojo เขาก็จะมาเล่าให้เราฟังว่ามันดียังไง บางอย่างก็จะขอผู้อำนวยการให้ขยายผลให้คุณครูเลย เช่น Kahoot เพราะนักเรียนโรงเรียนเราส่วนมากก็จะมีโทรศัพท์ เราก็เลยมาสอนคุณครูท่านอื่น ๆ ในโรงเรียนเลยคะ ซึ่งการ PLC ตรงนี้ก็ไม่ใช่ว่าการคุยประเด็นปัญหา เพียงแต่นำเสนอให้คุณครูได้เห็นว่าการวัดกรรมที่เราได้ความรู้จากการเข้าโครงการสตาร์ฟิชมันดีอย่างไร ก็อยากให้คุณครูท่านอื่นได้ใช้ ก็ฝึกอบรมคุณครูเลยคะ

ในแต่ละปีครูทุกคนจะต้องทำ SAR (รายงานการประเมินตนเอง) ของตนเอง เพื่อจะไปใส่เป็น SAR โรงเรียนซึ่งจะมีในส่วนที่ครูต้องพัฒนาตนเอง ครูแกนนำเขาก็จะมาแนะนำว่าให้เข้าไปใน StarfishLabz แล้วก็สามารถที่จะได้เกียรติบัตรตรงนี้ได้ด้วย อย่างครูคณิตศาสตร์ครูภาษาอังกฤษ เขาก็ไปเรียนรู้จาก StarfishLabz แล้วก็ได้วุฒิบัตรเกียรติบัตรมากมายในช่วงโควิดคะ ในการอบรมแต่ละครั้งเราก็จะเชิญชวนคุณครูว่า ช่วงนี้ของสตาร์ฟิชจะเป็นลักษณะอบรมออนไลน์ ทางโรงเรียนก็จะส่งคิวอาร์โค้ดให้คุณครูว่าคุณครูท่านไหนสนใจ รวมถึงถ้ามีไลฟ์สด ก็เชิญชวนให้คุณครูเข้าอบรมเพื่อพัฒนาตนเองให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ ก็มีการประชาสัมพันธ์ตลอดเวลาจะ



การนำ STEAM Design Process มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการทำ PLC ของโรงเรียนวัดป่าแดด ยังจำกัดอยู่ในวงครูแกนนำ อย่างไรก็ตาม ทางโรงเรียนมีแผนการที่จะขยายผลไปสู่ครูทั้งโรงเรียนโดยนำ STEAM Design Process มาเป็นนวัตกรรมหลักของโรงเรียน

จริง ๆ เราอยากให้ใช้ทั้งโรงเรียนนะค่ะ แต่คุณครูบางท่านก็ยังไม่สะดวกที่จะนำกระบวนการ STEAM Design Process เข้าไปใช้ในการเรียนการสอน เราก็จะเล่าข้อสรุปที่ได้จากการสรุปของครูแกนนำและคุณครูบางท่านที่เอากิจกรรมการ STEAM ไปใช้ว่าใช้แล้วมันดียังไง จะเล่าให้ฟังทุกครั้งที่ประชุมประจำเดือนนะค่ะ เราก็จะยังคงขยายผลโดยการบอกให้ฟังในเชิงเชิญชวนว่า คุณครูท่านไหนที่สนใจที่จะเอากิจกรรมการ STEAM ไปใช้มันจะเป็นอย่างนี้ค่ะ แล้วเอาไปใช้แล้วได้ผลยังไง คุณครูที่เอาไปใช้แล้วเขา PLC ออกมาเป็นแบบนี้ เพื่อที่จะเชิญชวนให้คุณครูใช้กันมากขึ้นค่ะ

ตอนนี้ก็ให้แกนนำไปลองก่อนโดยเอากิจกรรมการ STEAM มาเป็นนวัตกรรมของโรงเรียนในการขับเคลื่อน คาดว่าปีการศึกษาหน้าจะให้คุณครูทั้งโรงเรียนได้ใช้ STEAM ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตัวเอง เพราะว่าท่านผู้อำนวยการจะเน้นว่าจะให้โรงเรียนในเขต 1 เป็นเขตนวัตกรรม ทุกโรงเรียนจะต้องมีการนำเสนอนวัตกรรมของโรงเรียน ซึ่งของวัดป่าแดดก็จะใช้กระบวนการ STEAM Design Process เป็นตัวนวัตกรรม ปีการศึกษาหน้าจะเป็นแค่ครูแกนนำและครูบางท่านที่เขาสนใจ แล้วปีหน้าท่านผู้อำนวยการก็บอกว่าจะต้องเป็นครูทุกคนแล้ว 100% แล้วเพราะมันจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงค่ะ

มันสำคัญมากเลยนะ เพราะแต่ก่อนเรารู้แค่ว่ามีปัญหาในการเรียนการสอน แล้วก็เอามาแก้ไขด้วยกระบวนการวิจัย แต่พอพูดถึงคำว่าวิจัยแล้วมันก็ดูเหมือนจะยาก คุณครูก็ไม่อยากทำ แต่พอมีกระบวนการ STEAM เข้ามาก็ทำให้มีขั้นตอนในการ PLC ที่ชัดเจนขึ้น มันทำให้ครูไม่รู้สึกว่ามันยากจนเกินไป และปัญหาที่เกิดขึ้นมันได้รับการแก้ไขและปรับให้ดีขึ้น ทำให้แก้ไขได้ในบางปัญหาเล็ก ๆ โดยที่ไม่ต้องจบด้วยการทำวิจัย ที่ผ่านมามันก็มีอะไรแบบนี้แต่ครูอาจจะไม่รู้ว่ามันคือการ PLC หรือเป็นการ PLC ที่ไม่ได้จบกระบวนการ ไม่ได้มีการมา REFLECT & REDESIGN ใหม่ค่ะ คิดว่าทุกโรงเรียนควรจะต้องมี PLC ค่ะ





โรงเรียนวัดสามัคคีศรัทธาราม ครูพรพรรณ บุญวิไลวงศ์

โรงเรียนวัดสามัคคีศรัทธารามมีการจัดชั่วโมง PLC สำหรับคุณครูทุกคนอยู่แล้วในชั่วโมงสุดท้ายของวันศุกร์ ทุกสัปดาห์ และได้นำ STEAM Design Process มาใช้กำกับกระบวนการ PLC เพื่อให้การสนทนาแลกเปลี่ยนแต่ละครั้งนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพในการช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอน

ท่าน ผอ. ก็ไม่ได้จำกัดว่าใครต้องอยู่กลุ่มไหนในการทำ PLC ก็แล้วแต่คุณครูค่ะ บางสัปดาห์ครูก็จะ PLC เป็นกลุ่มสาระ บางสัปดาห์ก็รวมทั้งโรงเรียนค่ะหรือว่าแล้วแต่ครูที่สนใจ แล้วก็เราจะใช้ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process มีการสร้างทีมแล้วก็กำหนดปัญหา วางแผนการแก้ไข ลงมือปฏิบัติ แล้วก็สะท้อนผลสรุปกันค่ะ ขั้นตอนสุดท้ายของการ PLC พวกเราก็ต้องเอามาสะท้อนสรุปผลในแต่ละทีม หลังจากนั้นก็นำมาสรุปร่วมกันกับทางโรงเรียน แล้วก็มีการขยายผลและนำมาใช้ค่ะ





อย่างเช่น เราพยายามปรับพฤติกรรมของเด็กเพราะว่าเด็กค่อนข้างพูดไม่ชัด และที่สำคัญเลยเราพยายามสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับเด็ก ให้เด็กรักครู ครูรักเด็ก ให้เขามีความสนใจในการเรียนรู้ค่ะ ซึ่งสามารถลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของเด็กลงได้เยอะเลยค่ะ แล้วเราก็มีการ PLC ในเรื่อง Learning Box ด้วย เพราะว่าสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เราจะต้องนำ Learning Box ให้เด็กกลับไปทำที่บ้าน เราก็จะมา PLC กันว่าจะทำยังไง ใน Learning Box จะต้องมีอะไรบ้าง คำถามต้องเป็นแบบไหน แบบประเมินต้องเป็นแบบไหน เพื่อที่เราจะเอาไปให้เด็กเรียนรู้ที่บ้านได้เองค่ะ

การทำ PLC ของโรงเรียนวัดสามัคคีศรัทธารามไม่ได้จำกัดอยู่เพียงครูในโรงเรียนเท่านั้น แต่มีการทำ PLC ข้ามโรงเรียนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ด้วย เพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหาและหาแนวทางการพัฒนาให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน

ส่วนมากจะแชร์กับครูแกนนำในจังหวัดสมุทรสาคร 10 โรงเรียนค่ะ เราจะมีกรุ๊ปย่อย ๆ มี Facebook มี LINE กัน แต่ส่วนมากก็จะคุยกันเป็นแบบส่วนตัวหรือ 2-3 คนค่ะ เราก็แชร์กันตลอดค่ะว่าโรงเรียนเขาเด็กเป็นยังไง เขาใช้ Learning Box ไปแล้วเป็นยังไง เขาก็อยากทราบด้วยว่าของเราจัดไปแล้ว เด็กได้ประมาณไหน แล้วก็อยากรู้โรงเรียนเขาด้วยค่ะ

เมื่อเปรียบเทียบกับการทำ PLC ในรูปแบบเดิม การใช้ STEAM Design Process ช่วยสร้างความแตกต่างในเชิงบวก ทั้งกับการพัฒนาการทำงานของครูและการพัฒนาตัวเด็ก ได้มากเลยทีเดียว



ต่างกันค่อนข้างเยอะค่ะ เพราะว่าเมื่อก่อนครูแต่ละท่านก็จะจัดการเรียนการสอนของใครของมัน บางท่านก็ยังไม่มีการบวนการ สิ่งที่ได้ก็ต่างกัน แต่หลังจากที่เราได้ใช้กระบวนการนี้เข้ามาช่วย เราจะเห็นผลงานของเด็ก แล้วก็เห็นพัฒนาการของเด็กที่เพิ่มขึ้น การแก้ปัญหา PLC ของเราก็จะต่างจากเดิมค่ะ

ช่วงแรกก่อนที่เราจะนำกระบวนการนี้มาใช้ ส่วนมากเราจะ PLC เพื่อปรับพฤติกรรมเด็กค่ะ เพราะว่าโรงเรียนเราเป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีเด็กข้ามชาติค่อนข้างเยอะมากกว่า 50% ปัญหาแรก ๆ ที่เรา PLC กันก็จะเป็นปัญหาพื้นฐาน แต่พอเรานำกระบวนการ STEAM Design Process มาเรียนรู้ปัญหา PLC ของเราก็ยกระดับขึ้นไปค่ะ เด็กก็มีทักษะหลาย ๆ ด้านเพิ่มขึ้นมาค่ะ

ในการสรุปผลการ PLC ลงแบบฟอร์มก็ต่างค่อนข้างเยอะค่ะ เพราะว่าตอนแรกเราไม่ได้กำหนดรูปแบบ แต่ละกลุ่มสาระก็แล้วแต่ว่าจะมีการจัดทำ PLC แบบไหน แต่พอเราเอากระบวนการของสตาร์ฟิชเข้ามาใช้ เราก็ใช้รูปแบบนี้ไปเลยค่ะ ทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนขึ้นในการแก้ปัญหาหรือว่าในการนำความคิดสร้างสรรค์ของครูแต่ละคน ในการแก้ปัญหาเด็กมาใช้ มันเห็นได้ชัดเจนกว่าแต่ก่อนมากค่ะ

นอกจากการร่วมกันแก้ปัญหาแล้ว โรงเรียนวัดสามัคคีศรัทธารามยังมีการแลกเปลี่ยนความรู้นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาครูในช่วง PLC ด้วย ไม่ว่าจะเป็นผลสรุปจากการแก้ไขปัญหา รวมไปถึงเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ อย่าง StarfishLabz

เราก็จะมีการแชร์กันค่ะ ส่วนมากก็จะเป็นคุณครูแกนนำแล้วก็คุณครูที่ยังวัยรุ่นอยู่ค่ะ อย่างเช่น ตัวเราก็เป็นครูแกนนำอยู่แล้ว เราเข้าไปเรียนแล้วเราก็บอกต่อคุณครูที่รู้จักที่เป็นเพื่อน ๆ กันนะคะ รวมถึงคุณครูที่อยู่อุดรฯ หรือหนองคาย เราก็บอกเขาไป เขาก็เข้าไปแล้วก็ไปทำ เป็นการพัฒนาตนเองด้วย เพราะต้องใช้เกียรติบัตรในการประเมินต่าง ๆ ด้วยค่ะ

ถ้าตัวของครูก็คิดว่าสะดวกมากเลย มันมีประโยชน์ค่อนข้างมากเพราะว่าเราไม่ต้องไปถึงสถานที่นั้น ๆ ค่ะ แต่ก่อนเวลาเราประชุมเราต้องไปเสียค่าเดินทางเสียค่าใช้จ่ายทุกอย่าง แต่ตรงนี้มีกรอบออนไลน์หรือเข้าไปเรียนแล้วได้เกียรติบัตร มีหลักฐานในการพัฒนาตนเอง ก็ถือว่าสะดวกที่สุดค่ะ





โรงเรียนอนุบาลวังดิน พอ.จรินทร์ ศรีสุวรรณ



คุณครูโรงเรียนอนุบาลวังดินมีความคุ้นเคยกับการทำ PLC มาค่อนข้างยาวนาน จนมีการพัฒนาแนวทางในการทำ PLC ของตัวเองที่เป็นลำดับขั้นตอน และมีคล้ายคลึงกับกับกระบวนการ STEAM Design Process เริ่มตั้งแต่การระบุปัญหาไปจนถึงขั้นตอนการสะท้อนคิด

แต่ละภาคเรียน เราจะเริ่มกระบวนการ PLC ในทุกต้นภาคเรียน ผมก็จะเป็นคนเริ่มรวบรวมทุกปัญหา แล้วก็จัดแบ่งกลุ่มครูทำกิจกรรม PLC เพื่อที่จะเข้าไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาในแต่ละส่วน เราแบ่งตามปัญหาที่มันเกิด ที่เราเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นจะต้องเร่งแก้ไข



กระบวนการ PLC ของเรามีรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมาเอง เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นที่คล้าย ๆ กัน เมื่อเจอปัญหาแล้ว คุณครูที่มีปัญหาเหมือนกันก็มารวมกลุ่มกัน มานั่งคิดว่าปัญหานั้นมันมีสาเหตุมาจากอะไร จะดำเนินการแก้ไขอย่างไร แล้วก็แสวงหาแนวทางในการที่จะแก้ไขปัญหานั้นนะครับ หลังจากนั้นก็นั่งคุยกัน เรียงลำดับว่าถ้าเราจะแก้ปัญหานั้นเราจะเริ่มทำอย่างไร เสร็จแล้วก็เอากระบวนการนั้นไปทดลองใช้ในการแก้ไขปัญหาให้คนอื่น ๆ เพื่อน ๆ ก็สังเกตดูว่ามันสามารถแก้ไขปัญหาได้ไหม หรือมีข้อบกพร่องที่จะต้องแก้ไขยังไงครับ เมื่อมีการแก้ไขเสร็จแล้วคุณครูท่านอื่นในกลุ่มก็ลองไปใช้ดู เมื่อใช้แล้วถ้ามันได้ผลก็เอามาจัดเรียงลำดับขั้นตอนของมัน แล้วก็เขียนเป็นรายงานนวัตกรรม จะเป็นประมาณอย่างนี้ อันนี้คือ PLC ที่เป็นรูปแบบของเรา

การแบ่งกลุ่ม PLC ตามหัวข้อปัญหา ทำให้คุณครูจากทุกชั้นเรียนมารวมกลุ่มกัน เมื่อกลุ่มตกลงแนวทางแก้ไขได้แล้ว แทนที่จะปล่อยให้ต่างคนต่างนำไปปฏิบัติ โรงเรียนได้กำหนดให้มีครูต้นแบบผู้ที่จะเป็นแม่ข่ายในการนำข้อสรุปของที่ประชุมไปปฏิบัติจริง โดยมีครูท่านอื่นเป็นผู้สังเกตการณ์

ในขั้นของการทดลองการแก้ปัญหาที่ได้จากกระบวนการ PLC เราจะใช้คำว่า Model Teacher ซึ่งจะต้องโดดเด่น โดยเขาจะเป็นคนเอากระบวนการนี้ไปเขียนแผน แล้วเอาลงสู่การปฏิบัติก่อนเพื่อให้คนอื่นคอยสังเกต เพราะฉะนั้นเราก็จะมีคนที่จะเป็นแกนนำหรือเป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหในแต่ละเรื่อง ซึ่งกว่าจะได้ในขั้นตอนต่าง ๆ เหล่านี้ มันก็จะเอามาจากงานวิจัย เอามาจากงานที่เขาทำสำเร็จแล้ว

อย่างเช่น เราได้เห็นในเรื่องของการสอนแบบ Open Approach ที่ชั้น ป.2 เราได้เห็นการสอนภาษาไทยที่เป็นรูปแบบที่พัฒนาขึ้นเองเมื่อปีที่แล้ว โดยคุณครูเขาคิดรูปแบบการสอนในการแก้ปัญหการอ่านสะกดคำอย่างชัดเจน และได้ผลโดยใช้แถบสี อันนี้คือการแก้ปัญหาที่เห็นชัด ๆ นะครับ

การจัด PLC ของโรงเรียนอนุบาลวังดิน คุณครูสามารถร่วมวง PLC ได้ไม่จำกัด รวมถึงสามารถขยายความร่วมมือกับเครือข่ายองค์กรภายนอก เพื่อเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และที่สำคัญครูได้ช่วยเหลือกันเองในการพัฒนาการเรียนการสอนสู่การยกระดับคุณภาพของผู้เรียน



บางคนอาจจะมึนงง PLC ที่ทำร่วมกับมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เช่นมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปางก็มีครับ หรือในวงที่เขาทำวิทยฐานะกัน มันก็มีวงที่เขาทำวิทยฐานะ จริง ๆ โรงเรียนเรามีเครือข่ายที่ทำร่วมกันเยอะพอสมควรนะครับ เช่น โครงการโรงเรียนมาตรฐาน สสวท. กับสถาบันการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย สะเต็ม ที่ร่วมกับ รร.พระยุพราช รร.ส่วนบุญ แล้วก็มีทั้งสตาร์ฟิชเอง มูลนิธิสยามกัมมาจล TDRI เราทำร่วมกับหลายโครงการครับ

ผมมองว่า PLC มันเป็นกระบวนการปกติของโรงเรียนอยู่แล้ว ถ้าเราไม่พูดคำว่า PLC จริง ๆ แล้วครูเขาก็ทำอยู่แล้ว เขาก็นั่งคุยกันอยู่ว่าจะแก้ปัญหาแต่ละปัญหาที่เกิดในการเรียนการสอนอย่างไร เพียงแต่ว่ามันไม่เป็นรูปแบบพอเรากำหนดรูปแบบขึ้นมา มันก็จะชัดเจนยิ่งขึ้นว่าเขาจะต้องทำอะไร หนึ่ง สอง สาม แล้วทำที่ลุดพอมันได้ กระบวนการต่าง ๆ ออกมาแล้ว เขาจะเขียนรายงานออกมาว่าจะเผยแพร่อย่างไร แล้วมันก็เป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ของครู ให้ครูได้ช่วยเหลือกันเองในการแก้ไขปัญหาในกระบวนการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนด้วยครับ



เสียงจากโค้ช



กระบวนการ PLC เป็นการทำงานร่วมกันของคุณครูผู้สอน ผู้อำนวยการ ศึกษานิเทศก์ เขตพื้นที่ การศึกษา และโค้ชจากมูลนิธิ ทีมโค้ชมีขั้นตอนการเตรียมงานที่มุ่งการพัฒนาวิชาชีพเพื่อให้ครูมีแหล่ง การเรียนรู้และกระบวนการที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยแบ่ง การ PLC ออนไลน์ เป็น 3 รูปแบบ คือ PLC Happy hour live โดยมีเนื้อหา เช่น เทคโนโลยี การประเมิน การจัดการกระบวนการเรียนการสอน มีการเชิญวิทยากรมาแนะนำ เช่น ศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ปัญหา วิธีการแก้ปัญหา และความสำเร็จจากครู PLC Online Coaching จัดโดยโค้ชประจำเขต โดยมีคุณครูในพื้นที่นำประสบการณ์มาแชร์กับโค้ช และกระบวนการ PLC ในระดับเขตพื้นที่ เป้าหมายเพื่อเป็นพื้นที่ให้คุณครูและศึกษานิเทศก์ได้พบปะพูดคุยกัน เป็น การติดตามความคืบหน้าของแต่ละโรงเรียน โดยศึกษานิเทศก์จะรับฟังปัญหาและอุปสรรคของโรงเรียน และ แนะนำแนวทางแก้ปัญหา นอกจากนี้จะได้รับฟังปัญหาและแนวทางการแก้ไขของโรงเรียนอีกด้วย

การทำ PLC ในรูปแบบออฟไลน์ แต่เดิมเราจะลงพื้นที่ให้คำปรึกษาด้านการทำ PLC ให้กับโรงเรียน ประมาณ 2 ครั้ง แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 จึงมีการปรับแผนเป็นการทำ PLC ในรูปแบบออนไลน์ ทั้งหมด ทั้งนี้ทีมโค้ชได้สำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เวลาที่ผู้เข้าร่วมสะดวก เพื่อวางแผน จัดวงกลุ่มย่อยมากขึ้นให้เป็นวงที่ Active จัดกิจกรรม มีการประชาสัมพันธ์ผ่านเพจเฟสบุ๊ก เพิ่มช่องทาง การสื่อสารให้มีความหลากหลาย ถ่ายทอดกระบวนการให้ผู้เข้าร่วมสามารถจัดกิจกรรมด้วยตัวเองได้ และเชิญวิทยากรในพื้นที่มาเป็นผู้ให้ความรู้

•••••



เครือข่ายการทำงาน (Network)



พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 บัญญัติไว้ในหลักการจัดการศึกษา มาตรา 8 ข้อ (3) ว่าให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และมาตรา 9 การจัดระบบ โครงสร้าง และกระบวนการจัดการศึกษาให้ยึดหลักการมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่น นอกจากนี้ ในมาตรา 57 ยังกำหนดให้หน่วยงานทางการศึกษาระดับมัธยมศึกษาบุคคลในชุมชนให้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาโดยนำประสบการณ์ ความรอบรู้ ความชำนาญ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของบุคคลดังกล่าวมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษาและยกย่องเชิดชูผู้ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา

ทั้งนี้ บทบาทหน้าที่สำคัญของโรงเรียนต่อชุมชนคือ บทบาทในการให้การศึกษาอบรมแก่บุคลากรในชุมชน ในขณะที่ชุมชนก็มีบทบาทในการมีส่วนร่วมกำหนดทิศทางการจัดการศึกษา การให้ความร่วมมือและสนับสนุนการจัดการศึกษา การกำกับติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของโรงเรียน เมื่อชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาย่อมจะช่วยขับเคลื่อนให้การบริหารจัดการศึกษาดำเนินไปตามความต้องการของผู้ปกครองและชุมชน ช่วยให้สถานศึกษาได้รับการยอมรับจากชุมชน ชุมชนรักและหวงแหนสถานศึกษา ซึ่งส่งผลให้ชุมชนช่วยสนับสนุนทรัพยากรการศึกษา และให้ความร่วมมือกับสถานศึกษาในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ

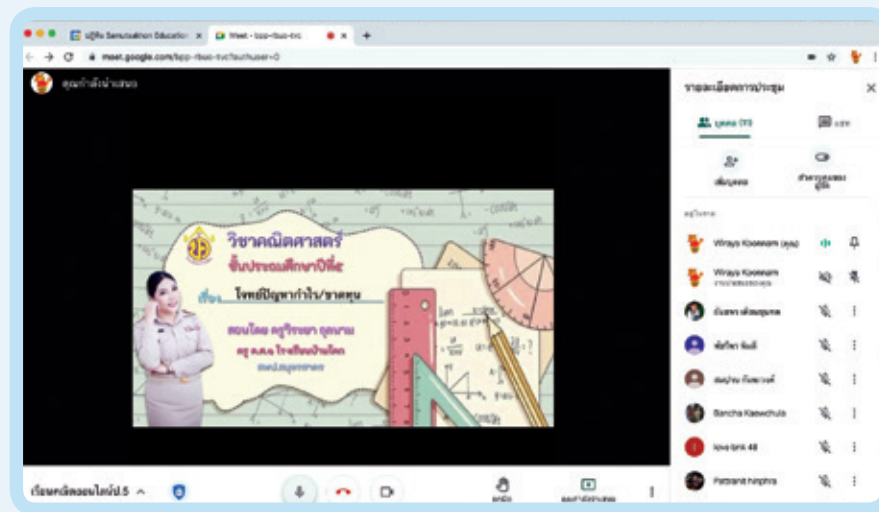
การทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายของกลุ่มบุคคลของโรงเรียนนี้ มีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน และพัฒนาการศึกษาให้ตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น



โรงเรียนบ้านโคก

ผู้อำนวยการ อำนาจ เนรรักษา

การปิดโรงเรียนชั่วคราวจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ระลอกที่สอง ทำให้สถานะชะงักงันและสูญเสียการเรียนรู้ (Learning Loss) เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง Learning Box จึงถูกนำมาใช้อีกครั้งด้วยการพัฒนาบทเรียนภาคปฏิบัติ และเมื่อบ้านต้องกลายเป็นห้องเรียน ทำให้ผู้ปกครองจำเป็นต้องเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการกำกับดูแลการเรียนรู้ของบุตรหลาน แม้ไม่อาจคาดหวังว่าจะเหมือนห้องเรียนปกติ แต่พ่อแม่ผู้ปกครองคือผู้สนับสนุนที่จะช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กสามารถเดินทางต่อไปได้ ทั้งยังได้กระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับโรงเรียนให้ใกล้ชิดขึ้น แม้ว่าจะต้องรักษาระยะห่างระหว่างกัน





ในช่วงการระบาดครั้งที่ 1 เราใช้กระบวนการ Learning Box พอมาถึงครั้งที่ 2 เราก็ปรับมาใช้ Learning Box ด้วยกับ ป.4 - ป.6 เพราะว่าเราอยากให้เด็กเขาได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ โดยเฉพาะการแก้ปัญหา เป็นการฝึกทักษะเขาโดยที่ไม่ทำให้เขาเบื่อหน่ายกับการเรียนทางออนไลน์อย่างเดียว ในช่วงแรก ๆ เราก็จะเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ใน Learning Box ให้ ไม่ว่าจะเป็นกระดาษ อุปกรณ์ในการตัด มีด กรรไกร กาว เพื่อให้เขาได้ลองคิดสร้างสรรค์ผ่านสิ่งเหล่านั้นครับ

มาช่วงหลังเราก็เพิ่มดินน้ำมันและการทำขนมด้วย จากการทำขนมด้วยกันว่าจะใช้ Learning Box ทำกิจกรรมทำขนมบัวลอยกัน เราก็จะมีแป้ง น้ำตาล กะทิให้เขาไปเลยนะครับ แต่ก็ไม่ได้ให้เยอะ ให้เพียงพอเป็นพื้นฐานให้เขารู้ส่วนผสมต่าง ๆ ถ้าไม่พอเขาก็หาสิ่งที่อยู่ในบ้านเขา ซึ่งเราได้อธิบายให้ผู้ปกครองและเด็กฟังแล้วว่าให้ใช้สิ่งที่มีในบ้านมาดัดแปลง แล้วในขณะที่เขาทำก็จะให้เขาถ่ายวิดีโอด้วย นี่ก็เป็นการฝึกเรื่องของ ICT ให้กับเขา ผลออกมาได้ผลดีนะครับ เพราะว่าเด็กบางคนก็สามารถถ่ายเป็นวิดีโอและอัปโหลดลงไปด้วย มีการแสดงออกของตัวเอง

ส่วนดินน้ำมันที่เราให้ไปใน Learning Box เราก็ให้หัวข้อไปว่าให้ปั้นสัตว์สี่เท้า ครูก็นั่งคุยกันว่า สงสัยเขาจะต้องปั้นออกมาเป็นหมูเป็นควายแน่เลย แต่ในที่สุดมันไม่ใช่ บางคนก็ปั้นจิ้งจก บางคนก็ปั้นตุ๊กแก เราถามเด็กว่าทำไมถึงปั้น มันเป็นเพราะว่าสัตว์ที่เขาเห็นที่บ้านเขาก็คือตุ๊กแก จิ้งจก เขาก็เลยปั้นออกมา บางคนก็ปั้นสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปหมู มีแม่หมู มีลูกหมู แล้วก็ทำเป็นคอกด้วย ซึ่งเรามองว่าเป็นจินตนาการที่ดีของเขาครับ

เมื่อเด็กไม่อาจมาโรงเรียนได้ ผู้ปกครองจึงจำเป็นต้องรับบทบาทเป็นครูไปด้วย แม้โรงเรียนจะสร้างเครื่องมือที่ช่วยเรื่องการเรียนรู้ของเด็กอย่างดี แต่หากไม่ได้ได้รับความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง การเรียนรู้นั้นก็ทำได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ โรงเรียนจึงจำเป็นต้องหาตัวช่วยสื่อสารเพื่อให้ครูและพ่อแม่สามารถทำงานประสานกันและมีแนวทางที่ตรงกัน ครูสามารถตรวจสอบได้ว่าเด็กได้เรียนรู้ตามแผนที่กำหนดหรือไม่ และผู้ปกครองก็รู้ว่า เด็กกำลังเรียนรู้อะไร

เราให้คุณครูแต่ละท่านที่เป็นครูประจำชั้นเข้า LINE กลุ่มกับผู้ปกครอง ก็จะเป็นการชี้แจงผู้ปกครองด้วยการพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรไปแทน ผู้ปกครองบางคนไม่เข้าใจก็ให้โทรกลับมาถามทาง LINE ได้เลย ตลอด 24 ชั่วโมง บางที่ 3 หมู่ 4 หมู่ 5 หมู่ โทรมาถามงานก็มี เพราะเขาเพิ่งเลิกงาน ทางโรงเรียนก็ขอให้ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการรายงานการเรียนของลูกส่งกลับมาทุกวัน จะเป็นภาพหรือวิดีโอก็ได้ เพราะว่าทางครูจะเช็คว่าเด็กได้เรียนไหมถึงเรียนที่บ้านเราก็ต้องเช็คเวลาเรียนให้ได้ ผู้ปกครองก็ให้ความร่วมมือครับ



ผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำงานในโรงงาน บางครั้งเขาไปทำงานก็ต้องเอามือถือไปด้วย เด็กก็จะไม่ค่อยได้เรียน DLTV ในช่วงที่ผู้ปกครองไม่อยู่ ทางโรงเรียนก็ได้สำรวจแล้วว่าเด็กคนใดมีปัญหาอย่างไร ก็พยายามให้ผู้ปกครองเปิด DLTV ให้เด็กดูย้อนหลัง หลังจากกลับจากทำงานแล้ว นอกจากนี้ทางคุณครูก็พยายามที่จะทำวิดีโอเพิ่มเติม ส่งไปให้เขาได้เรียนรู้หลังจากที่ผู้ปกครองได้กลับบ้าน ก็เป็นสิ่งที่ต้องทำเพิ่มขึ้นมา แต่มันก็สำคัญครับ

ด้วยลักษณะคนในชุมชนทำงานในโรงงานเป็นส่วนใหญ่ ทำให้นักเรียนหลาย ๆ ครอบครัว ต้องอยู่ลำพังในเวลา ที่ผู้ปกครองไปทำงาน ซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัญหาที่โรงเรียนบ้านโคกพยายามแก้ไข ด้วยการสร้างเครือข่ายความร่วมมือจากคนในชุมชน หรือบุคลากรในหน่วยงานราชการที่สามารถเข้าถึงชุมชน

เวลาที่ผู้ปกครองไปทำงาน ถ้าเด็กโตเราไม่ค่อยห่วง เพราะเขาดูแลตัวเองได้ แต่เด็กเล็ก ๆ เขาก็จะฝากข้างบ้าน หรือข้างบ้านเลี้ยง ช่วยกันดูแล ถ้ามีพี่ที่ให้พี่ดูแลน้อง อยู่ในห้องเขาเสียส่วนใหญ่ครับ ซึ่งก็จะมีข้อมูลที่ครูบันทึกส่งผมในแต่ละสัปดาห์ คุณครูต้องถามผู้ปกครองหรือดูตัวเด็กว่า เด็กเขามีปัญหาอย่างไร เรียนแล้วไม่เข้าใจอย่างไร



เขาก็จะบันทึกมาเลยครับว่าคนนี้ชื่อนี้ เรียนแล้วไม่เข้าใจ แล้วสุดท้ายจะแก้ปัญหาอย่างไร ถ้าเด็กเรียนแล้วไม่เข้าใจ ครูก็จะออกไปเยี่ยมที่บ้าน ไปอธิบายให้ฟัง หรือสอนเพิ่มเติมโดยทำเป็นวิดีโอส่งเข้าไปทาง LINE

คือถ้าเราดูในสภาพของชุมชนของเรากลายเป็นว่าเด็กและผู้ปกครองของเรามีเยอะนะ แต่เขาอยู่แบบเช่าห้องอยู่ ความสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่นกับผู้ปกครองไม่ค่อยเหมือนกับในชนบทที่ผู้ใหญ่บ้านมักจะรู้จักลูกบ้านนะของเราส่วนใหญ่เขาไม่ได้รู้จักกัน ผูกพันกัน แต่สมมุติว่าถ้า อสม. ไปเยี่ยมบ้าน เราฝากให้เขาช่วยย่ำ ๆ เรื่องการเรียนการสอนให้ด้วย

การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์โรคระบาดย่อมไม่ง่าย แต่ท่ามกลางอุปสรรคมากมาย โรงเรียนบ้านโคกก็ยังได้ประโยชน์จากวิกฤตนี้ ทั้งในด้านการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครอง และการพัฒนาศักยภาพนักเรียน

ทางครูก็ได้รับอะไรจากผู้ปกครองเยอะ บ่นเรื่องลูก ไม่เรียนบ้าง เหมือนฟอง (หัวเราะ) ผมก็บอกคุณครูว่าให้เรารับฟังนะ ค่อย ๆ ปลอดภัย แล้วก็ให้เขาค่อย ๆ ช่วย ซึ่งจุดนี้มันน่าจะฝึกผู้ปกครองไทยให้เขามีส่วนร่วมตั้งนานแล้วไม่ใช่ให้เขาผลักรถไปอยู่กับครูนะ ครูสอนแล้ว ผู้ปกครองก็ไม่ช่วยจ้ะ เวลาประชุมผู้ปกครองที่ไรผมก็จะบอกว่าคุณพ่อคุณแม่หรือผู้ปกครองมีเวลามากกว่าคุณครูนะ ผมก็อยากให้เขาช่วย ส่วนที่เด็กพัฒนาขึ้นได้ก็คือเรื่องไอซีทีกับการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เด็กใช้ไอซีทีได้คล่องขึ้น มันก็เลยถือเป็นพลิกวิกฤตเป็นโอกาสครับ





โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์) ผู้อำนวยการ ศักดาอุษมิ พิมพะปะตัง

ด้วยบริบทของโรงเรียนวัดบางปิ้งที่เป็นโรงเรียนขยายโอกาส แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนของโรงเรียน จึงเน้นไปที่การพัฒนาทักษะทางวิชาชีพ เพื่อให้นักเรียนสามารถเอาตัวรอดเองได้แม้จะไม่ได้เรียนต่อในสายสามัญ เมื่อจบจากโรงเรียนไป แน่แน่นอนว่าไม่ใช่ครูทุกคนที่จะมีความเชี่ยวชาญในอาชีพที่นักเรียนสนใจ การประสานความร่วมมือ กับเครือข่ายผู้ประกอบการที่ประกอบอาชีพจริงในชุมชนจึงเป็นคำตอบที่น่าสนใจสำหรับการจัดการเรียนการสอน ในลักษณะนี้ อีกทั้งการร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนกับชุมชนเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ทั้ง 2 ฝ่าย คือสถานศึกษา ได้พ้หลังจากชุมชนมาช่วยในการจัดการศึกษา และชุมชนได้การศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

การจัดการเรียนการสอนของเราไม่ได้เน้นพัฒนาจุดใดจุดหนึ่ง เราจะพัฒนาทั้งระบบไปพร้อม ๆ กัน มีตั้งแต่ ผู้บริหาร คณะครู นักเรียน แล้วก็ชุมชน ที่จะเดินไปพร้อม ๆ กัน เมื่อพูดถึงการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง โรงเรียนเรามี Makerspace ด้านอาชีพ มันก็จะมีชุมชนที่อยู่รอบข้างโรงเรียนที่ทำงานเกี่ยวกับเรื่องงานช่าง ช่างตัดผม ช่างไม้ ช่างซ่อมมอเตอร์ไซด์ พอมีโครงการนี้เข้ามาเราก็เชิญเขา เขาก็เต็มใจเข้ามาช่วย อย่างเช่น ช่างตัดผม เราก็จะเชิญ





ผู้ประกอบการที่เขาทำร้านตัดผมอยู่แล้วมาช่วยสอนนักเรียน ซึ่งเขาก็ยินดีที่จะเข้ามาช่วย เขามีหลาน ๆ เรียนอยู่ด้วย บางคนเป็นศิษย์เก่าด้วยครับ เขาอยากมาช่วยโรงเรียนถ้ามีโอกาส แล้วเขาก็บอกว่าถ้าคนไหนที่สนใจจริง ๆ ถ้าฝึกจนเป็นแล้วก็ให้เข้าไปทำงานที่ร้านเขาก็ได้ สำหรับที่โรงเรียนก็จะมีร้านตัดผมให้ฝึก เก็บสตางค์นักเรียนถูก ๆ สมมุติคนละ 10 บาท ไปตัดข้างนอก 50 บาท ก็เป็นการฝึกไปด้วย มีรายได้ไปด้วย

อาชีพที่จะเข้ามาเป็นกิจกรรม Makerspace ของโรงเรียนก็ไม่ใช่ว่าจะเป็นอาชีพอะไรก็ได้ แต่ต้องมาจากความสนใจของนักเรียนอย่างแท้จริง

นักเรียนเขามีความสนใจเองนะครับ Makerspace เรามีหลากหลายทั้งหมด 13 กิจกรรม ก็ให้นักเรียนได้เลือกกิจกรรมที่เขาสนใจ บางกิจกรรมที่เขาไม่สนใจก็ไม่มีคนลงเรียนก็มีนะครับ จะมีอยู่กลุ่มหนึ่งที่สนใจกิจกรรมถ่ายรูป และสามารถทำได้ โรงเรียนก็มีงบประมาณไม่เยอะ มีกล้องประมาณ 2 ตัว ผมก็อนุมัติงบประมาณจำนวนหนึ่งให้เขาไปซื้ออุปกรณ์มาเพิ่ม เด็กก็ได้เรียนรู้กันไป ดังนั้นการเลือกอาชีพเราดูความสนใจของนักเรียนมาเป็นลำดับที่หนึ่งเลย แล้วเราก็ก้อย่างงบประมาณมาสนับสนุน

การนำเครือข่ายชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนนี้ เหมาะสมอย่างมากสำหรับการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในบริบทของชุมชนวัดบางปิ้ง เป็นการติดต่อหาช่องทางทักษะที่พวกเขาสามารถนำไปใช้ได้จริงในอนาคต

เรื่องของการพัฒนาเราก็จะดูได้จากผลงานที่เด็ก ๆ เขาทำนะครับ ช่วงแรก ๆ งานอาชีพหรืองานดีไซน์ทั้งหลายเขาอาจจะยังไม่ค่อยเก่งนะครับ แนวคิดก็ยังไม่โดดเด่น พอผ่านไปปีหนึ่งเขาเริ่มมีประสบการณ์ มีทักษะการคิดเพิ่มขึ้น ก็จะมีหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทักษะที่เขาได้เรียนรู้ก็จะสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 นะครับ ประกอบด้วย การคิดการสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร ที่เราเน้นก็คือทักษะอาชีพ เนื่องจากว่าเราเป็นโรงเรียนขยายโอกาส เรารับนักเรียนทุกคนไม่ว่าจะยากดีมีจนทั้งหลาย ซึ่งก็จะเป็นเด็กค่อนข้างยากจนเสียส่วนใหญ่ โอกาสที่เขาจะเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นก็จะมีน้อย ส่วนมากแค่ ปวช. เขาก็จะหยุดแล้ว ความสามารถในการสูญเสียของผู้ประกอบการก็มีน้อย เราก็เลยจะเน้นเรื่องอาชีพเพื่อให้เขาได้มีโอกาสไปต่อยอดครับ





โรงเรียนบ้านมุเซอ ครูราธิป อินทรปัญญา

การพัฒนาการศึกษาที่โรงเรียนบ้านมุเซอมีความท้าทายสูง เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาติพันธุ์ชนเผ่า การสอนหลักสูตรแกนกลางควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงเป็นสิ่งที่โรงเรียนบ้านมุเซอต้องให้ความสำคัญ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จในการพัฒนาโรงเรียนอย่างใกล้ชิด เป็นจุดแข็งสำคัญที่กลายมาเป็นเอกลักษณ์ของโรงเรียนบ้านมุเซอ

ชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางการเรียนการสอนนะครับ เรามีการพบเจอผู้ปกครองถึงสามสี่ครั้ง ในหนึ่งภาคเรียน ทั้งประชุมรวม ประชุมชั้นเรียน และการไปเยี่ยมบ้านนักเรียน ซึ่งเป็นโอกาสที่เราจะรายงานให้ผู้ปกครองทราบว่าเรามีการจัดการเรียนการสอนอย่างไร และได้รับเสียงสะท้อนจากผู้ปกครองว่าโรงเรียนจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างไรบ้าง ลูกหลานท่านมีพัฒนาการอย่างไร ผู้ปกครองก็จะมุ่งเน้นสองอย่างคือ หนึ่งคือ อยากให้เด็ก



อ่านออกเขียนได้ เรียนหนังสือรู้เรื่อง ไม่ต้องถึงขั้นเก่งมาก แต่เรียนพอได้ก็ได้แล้ว สองคือ อยากให้ลูกเป็นคนดี อย่างน้อยมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ เอาใจใส่ นี่คือสองประเด็นหลัก ๆ ที่เป็นความคาดหวังของผู้ปกครองต่อโรงเรียนว่าอยากให้พัฒนาทางด้านนี้ ดังนั้นผู้ปกครองก็เป็นปัจจัยสำคัญครับ นอกจากนี้ให้ข้อคิดข้อเสนอแนะ ยังมีบทบาทในการเป็นครูภายนอก และร่วมดูแลพฤติกรรมนักเรียนด้วย



นอกจากนี้เราได้รับความร่วมมือจากปราชญ์ท้องถิ่นในแ่งมุมต่าง ๆ ซึ่งมาช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนในเกือบทุกวิชา ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาช่วยสอนอาชีพ งานภูมิปัญญา ในรายวิชาสังคม ในรายวิชาการงานอาชีพเทคโนโลยี ในกิจกรรมชุมนุม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือแม้แต่รายวิชาของผม ก่อนเราจะมาเริ่มทำหลักสูตรการเรียนการสอนทวิภาษา การใช้ภาษาแม่เป็นฐานในการเรียน การถอดคำศัพท์ต่าง ๆ เราก็ให้ผู้ปกครองมาออกเสียงให้ฟังก่อน ถึงจะเอามาใช้ในการเรียนครับ

โรงเรียนบ้านมูเซอประกอบไปด้วยนักเรียน 2 ชาตินั่นได้แก่ ชนเผ่าลาหู่หรือมูเซอ และชนเผ่าปากาเกอะญอหรือกะเหรี่ยง ทำให้มีอุปสรรคในการใช้ภาษาเนื่องจากนักเรียนใช้ภาษาถิ่นเวลาอยู่บ้านเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ทักษะการอ่านออกเขียนได้ไม่ได้พัฒนาเท่าที่ควร โรงเรียนจึงได้พยายามแก้ปัญหานี้ด้วยการใช้พลังจากชุมชนมาช่วยจัดการเรียนการสอนตามแนวทางทวิภาษา จากภาษาถิ่นสู่ภาษาไทย

โครงการพหุภาษาเป็นโครงการใหญ่ของ สพฐ. ซึ่งเรามีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการแบบนี้หลายโรงเรียนที่มีปัญหาเรื่องการใช้ภาษา เราก็เป็นโรงเรียนหนึ่งที่มีหลักสูตรทวิภาษาของตนเอง ในหนึ่งห้องเรียนก็จะมีครูสองคน คือครูไทยกับครูถิ่น อยู่ประจำห้องเรียนสำหรับประถมศึกษาถึง ม.3 ครับ ที่นี้พอเราเข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช เราก็ใช้วิธีการต่อยอดเอา STEAM Design Process เข้ามาใช้โดยมีอัตลักษณ์ของโรงเรียนเป็นแนวทาง คือ “อ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น ภายใต้วัฒนธรรมท้องถิ่นครับ”

การสอนภาษาถิ่นก็ให้คนในชุมชนมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนครับ ทางราชการมีงบประมาณมาให้แล้วเราเป็นคนจัดจ้างคุณครูเอง โดยมีมูลนิธิภาษาศาสตร์ประยุกต์เป็นผู้สนับสนุนแนวทางการจัดการเรียนการสอน หลัก ๆ ก็จะมีสอนภาษาถิ่นและแทรกภาษาไทยเป็นช่วง ๆ โดยครูไทยครับ พอนักเรียนมาถึง ป.4 ที่ผมสอนอยู่ เขาก็จะเริ่มอ่านไทยเขียนไทยได้แล้วครับ



ชุมชนเป็นแหล่งสร้างและอนุรักษ์รากฐานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น วิชาภาษาไทยของครูนราธิป ล้วนออกแบบกิจกรรมการอ่านเขียนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าไปศึกษา วิถีชุมชนของตนแล้วนำมาถ่ายทอดในวิชาภาษาไทย วิธีการนี้ยังได้นำไปปรับใช้กับรายวิชาอื่นด้วย

โรงเรียนเราในชุมชนก็จะมีประเพณีปีใหม่ชุมชนที่นักเรียนและครูก็จะไปร่วมงานด้วย ไปดูเขาเต้นในลานจะคี หรือว่าลานเต้น ไปดูประเพณีดำหัวผู้หลักผู้ใหญ่ การแต่งกายต่าง ๆ นะครับ ในรายวิชาอื่นที่เราได้เก็บรวบรวมในปี ที่ผ่านมา วิชานาฏศิลป์ก็จะมีการนำวัฒนธรรมท้องถิ่นมาประดิษฐ์ท่าทางเป็นการแสดงของโรงเรียน หรือวิชาศิลปะ ก็จะไปวาดภาพวิถีชีวิตของเขา เรานำไปบูรณาการกับทุกวิชาเลยครับ แล้วแต่ว่าคุณครูเขาจะทำยังไง

การร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนกับชุมชนเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ทั้ง 2 ฝ่าย คือสถานศึกษาได้พลัง จากชุมชนมาช่วยในการจัดการศึกษาและชุมชนได้การศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน

โรงเรียนเราตั้งอยู่กลางชุมชนเลยครับ อยู่โรงเรียนก็ถ่ายรูปเห็นฉากหลังเป็นชุมชนเลย ชุมชนก็จะเห็นตลอดว่า โรงเรียนกำลังทำอะไรอยู่ อยู่ในสายตาชุมชนตลอดเวลา ผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็เป็นศิษย์เก่าเราหมดครับ คุณครูกว่าครึ่ง ก็เป็นครูถิ่น ฉะนั้นความสัมพันธ์กับชุมชนก็จะค่อนข้างแน่นเหนียวพอสมควรครับ

เราจะทำอะไรต่าง ๆ ก็ต้องเป็นไปตามบริบทของพื้นที่นั้น ๆ เราจะเอาแบบในเมือง ความต้องการแบบในเมือง มาคาดหวังกับที่นี่ไม่ได้เพราะของเราเป็นชนเผ่า ความคาดหวังของผู้ปกครองที่นี่เขาคาดหวังไม่เหมือนข้างนอก การสนับสนุนต่าง ๆ ก็มาจากชุมชน ดังนั้นโรงเรียนก็ขาดชุมชนไม่ได้ เพราะเราผลิตนักเรียนเพื่อตอบสนองชุมชน





โรงเรียนบ้านปางปอย

ผู้อำนวยการ ว่าที่ร้อยตรี จงรักษ์ กันทา



ในปีที่หนึ่งของการเข้าร่วมโครงการ กิจกรรมปางปอยเมเกอร์ของโรงเรียนบ้านปางปอยถือว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในการนำ STEAM Design Process มาใช้กับฐานกิจกรรม ซึ่งได้ต่อยอดมาสู่ปีที่สอง และพัฒนามาจนถึงระดับการเป็นต้นแบบ โดยมีการปรับเปลี่ยนบางฐานกิจกรรมให้สอดคล้องกับความถนัดของครูผู้สอนและจัดนิทรรศการแสดงผลงานที่เปิดโอกาสให้เครือข่ายโรงเรียนข้างเคียงได้เข้ามาสังเกตการณ์



หลังจากที่เราได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนการของ STEAM Design Process มาเป็นระยะหนึ่งเรียบร้อยแล้ว ถึงวันหนึ่งที่เราต้องการจะสะท้อนกิจกรรมของเด็ก เราก็ทำเป็นการนำเสนอฐานในกิจกรรม Play and Learn พาเพลินปางปอย เหมือนงานเปิดบ้านวิชาการที่เราจัดที่โรงเรียน แล้วก็เชิญหน่วยงานข้างนอกมาดู ผู้ปกครองเขาก็มาดูการจัดกิจกรรมฐานของเรา เช่น กล้วยน้ำว่าแปลงร่าง ปีนี้นอกจากแปรรูปกล้วยเป็นกล้วยฉาบ กล้วยทอด ก็มีนวัตกรรมเชือกกล้วยเอามาทำเป็นโมบาย เป็นพวงกุญแจ เป็นลูกปัด สายคล้องแมส ส่วนช่วงชั้นที่ 2 สร้างอาชีพจากงานประดิษฐ์ เค้บแปลงถุนมเป็นช่อดอกไม้ใส่แจกัน มีแผ่นเฟรม มีเสริมสวย ซึ่งเขาก็มีการออกแบบการแต่งหน้า เวลาโรงเรียนเรามีนาฏศิลป์ก็จะให้เด็กกลุ่มนี้ไปแสดงฝีมือครับ

ในกิจกรรม Play and Learn พาเพลินปางปอย เรามีเครือข่ายของโรงเรียนเทศบาลเข้ามาสังเกตการณ์กระบวนการจัดกิจกรรมด้วย เราเล่าให้เขาฟังว่าเราจัดกิจกรรมแบบนี้ เพราะเราเข้าร่วมโครงการ กสศ. มีสตาร์ฟิชมาเป็นพี่เลี้ยง เราใช้กระบวนการยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยใช้ STEAM มาพัฒนาตัวเด็กแล้วมันเกิดผลยังไง เราก็เล่าให้เขาฟัง เขาก็สนใจที่จะเอาไปพัฒนาเด็กของเขา เอาทีมงานมาเลย

การสังเกตการณ์ผ่านสายตาโรงเรียนเครือข่ายในครั้งนั้น ช่วยสะท้อนผลลัพธ์การปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี ทั้งในด้านที่สำเร็จและด้านที่ยังคงท้าทายให้เกิดการพัฒนาต่อไป

ทางโรงเรียนเทศบาลไชยปราการเขาก็ชื่นชมว่าเด็กส่วนหนึ่งกล้าแสดงออก กล้าพูดกล้าทำ ซึ่งผมก็พอจะสรุปปัญหาได้นะครับว่าเด็กเราส่วนหนึ่งที่ยังไม่กล้าแสดงออก อาจเป็นเพราะส่วนหนึ่งเราจัดกิจกรรมโดยยึดโยงกับช่วงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แต่ว่ามันก็มีกิจกรรมที่ดำเนินการไปแล้วมันก็หลุดไปเหมือนกัน เพราะว่ามันมีงานแทรกเข้ามาในช่วงเวลานี้ มีอบรมบ้าง งานเร่งด่วนบ้าง ทั้งในระดับเขต ในระดับศูนย์ครับ

ผมสังเกตดูว่าวันที่จัดกิจกรรม Play and Learn ที่ผ่านมา มีเด็กบางคนสามารถคิดได้ กล้าออกแบบผลงานได้ เขียนได้ สะท้อนได้ แต่ไม่สามารถที่จะสื่อสารว่าทำอะไร บางคนอธิบายไม่ได้ แต่ทำให้ดูได้ สุดท้ายในปีที่สามผมอยากให้มีหลุดออกจากกรอบฐานกิจกรรมที่เราวางไว้ ให้ครูสามารถที่จะใช้กระบวนการ STEAM ไปบูรณาการในสาระวิชาตัวเองได้ ให้เด็กได้คิด ได้ตั้งคำถาม ได้จินตนาการ ได้วางแผน ได้สรรค์สร้าง ได้สะท้อนออกมา ครูควรสามารถจะหยิบเอาหน่วยการเรียนรู้ในสาระวิชาตัวเอง แล้วใช้กระบวนการนี้ทำให้เด็กสามารถออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนได้ นี่คือจุดสุดท้ายที่ผมอยากให้เห็น



ผมยกตัวอย่างว่า นักเรียน เธอจบไปแล้วถ้าเธอ ตกลง เธอจะทำอะไรได้ เขาก็อาจจะคิดทำอะไรได้ แต่พอไปถึงตลาดแล้วเขาไม่สามารถอธิบายได้ ไม่สามารถ นำเสนอสินค้าเขาได้ ผมก็คุยกับคุณครูว่าเพราะอะไร ถึงเป็นอย่างนี้ หนึ่ง เด็กชนเผ่าถ้าหากว่าอยู่กับครูเขาก็พอ ที่จะพูดคุยแสดงความคิดเห็นได้ แต่ถ้าเจอคนแปลกหน้า เขาจะอาย จะไม่ค่อยกล้า สอง เรื่องการใช้ภาษาเป็น ข้อจำกัด เด็กชนเผ่ากลัวพูดไม่ชัด กลัวพูดแล้วออกเสียง ไม่ถูกแล้วก็จะกลายเป็นตัวตลก คือเขาขาดความกล้า

ผมกำลังนึกอยู่ว่าต่อไปอาจจะยึดตามฐานกิจกรรมเดิมแต่จะต้องไปปรับแผนใหม่กับคุณครู เพื่อที่จะพัฒนาต่อยอด และสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กนักเรียนมีความกล้า ผิกนักเรียนแกนนำให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนอย่างไร หรือคุณ ครูจะสร้างกิจกรรมเสริมแรงบันดาลใจเด็กอย่างไร นี่เป็นโจทย์ของผมนะครับ

การสะท้อนคิดและสรุปผลที่ได้จากการจัดกิจกรรม Play and Learn พาเพลินปางปอย ทำให้ผู้อำนวยการ รู้ได้แน่ชัดว่าจุดที่โรงเรียนต้องพัฒนาต่อไปคืออะไร ซึ่งจะทำให้การวางแผนเป้าหมายสำหรับการดำเนินโครงการในปี ที่สามชัดเจนยิ่งขึ้น

ปีนี้มองเห็นภาพไม่ชัด ปีนี้เราจัดนำเสนอผลงานของเด็กเพื่อที่จะให้ผู้ปกครองได้มา แต่ว่ามันเป็นข้อจำกัดในเรื่อง ของสถานการณ์โรคระบาด มันก็เลยมีแค่คุณครูสังเกตดูเด็กนักเรียนที่นำเสนอ ผอ.ดูภาพรวม แต่เรานั่งคุยกันว่า ปีต่อไปเราไม่ทำโอเพ่นเฮาส์ในห้องประชุม แต่ว่าเราจะทำให้มันไปเชื่อมโยงกับกิจกรรมงานชุมชนสัมพันธ์ อาจจะเอา มาจัดในเต็นท์รอบสนามฟุตบอลเลยนะ เอากำหนดนำเสนอฐานกิจกรรมมาผนวกกับการสืบสานวัฒนธรรมชนเผ่าไปด้วย เวลาเราเชิญผู้ปกครองมา เขาก็จะมาดูวิถีวัฒนธรรมชนเผ่าของตนเอง แล้วก็มาดูกิจกรรมของเด็กด้วย แล้วดูว่าเด็ก ทำอย่างนี้แล้วเขาชื่นชมไหม เขามีผลตอบรับยังไง เราก็จะได้ประมวลออกมาได้ เป็นการบ้านที่เราจะทำในปีหน้า



เสียงจากโค้ช



ได้ชมองว่า การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชนและภาคีเครือข่าย จะช่วยให้โรงเรียนสร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง เราจึงกำหนดกลยุทธ์ ในการสนับสนุนให้โรงเรียนสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่น ร่วมกับ ภาคีเครือข่าย สนับสนุนให้มีการสร้างภาคีเครือข่าย และส่งเสริมให้หน่วยงานต้นสังกัด อาทิ เช่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และองค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น โดยศึกษานิเทศก์มีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ให้คำปรึกษา ติดตามความก้าวหน้าผลการดำเนินงาน ในโครงการฯ ของโรงเรียนในสังกัด และส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนในเครือข่ายร่วมกับ โรงเรียนนอกพื้นที่ในโครงการเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ โค้ชให้การส่งเสริม สนับสนุนการสร้าง Mindset ในการทำงานที่ดี ร่วมกันกับทางโรงเรียน และ เครือข่าย ตลอดจนยึดหลักการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ใช้วิธีการทำงานแบบยืดหยุ่น เป็นกัลยาณมิตร เป็นผู้พูด ผู้ฟังที่ดี การมีภาวะผู้นำผู้ตามที่ดี มีการสื่อสารที่ชัดเจน และตรงประเด็น ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เรียนรู้แลกเปลี่ยนร่วมกันทั้งสองฝ่าย

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากครูที่เข้าร่วมโครงการมีภาระความรับผิดชอบหลายด้านอาจไม่สามารถเข้าร่วม กิจกรรมที่มูลนิธิฯ จัดขึ้นได้ทุกครั้ง อีกทั้งการคมนาคมทางไกล ทำให้การติดต่อ สื่อสาร ทั้งทางโทรศัพท์และ การประชุมผ่านระบบออนไลน์ Zoom อาจยังไม่เสถียร จึงต้องทำงานแบบคู่ขนานทั้ง Online และ Offline รวมทั้งเพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารที่หลากหลาย เช่น LINE, Facebook

•••••



การพัฒนาการเรียนการสอน ในระดับชั้นเรียน (Classroom)



กสศ. ได้กำหนดคำนิยามของการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน (Classroom) ว่า หมายถึง กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ผ่านการพัฒนาให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับ Core Learning Outcomes ของโครงการ ซึ่งได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต พร้อมทั้งเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดี ได้แก่ มีวินัย ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ และสามารถดำรงตนในสังคมและในบริบทชุมชนของตนเองได้อย่างมีความสุข

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้สนับสนุนให้มีการออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียน ที่มีความยืดหยุ่นและเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถตอบสนองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างของผู้เรียนได้ สนับสนุนและส่งเสริมครูให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process และพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานหรือการแก้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อมุ่งสู่การพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และบูรณาการองค์ความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง



โรงเรียนบ้านแม่คะ

ผู้อำนวยการ สิริลักษณ์ ณะเกียรติกุล

โรงเรียนบ้านแม่คะ มีความพยายามจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยจัดชั่วโมงสุดท้าย สัปดาห์ละ 3 วัน ให้เป็นชั่วโมงบูรณาการกิจกรรมภายใน Makerspace ที่ไม่มีการตัดเกรด โดยครูสามารถพาเด็ก มาทำกิจกรรมอะไรที่ห้องนี้ก็ได้ ขอเพียงแค่ฝึกกระบวนการคิดโดยให้เด็กฝึกเขียนบันทึก 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process ซึ่งการจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้นอกจากจะเป็นผลดีกับผู้เรียนแล้ว ครูยังสามารถนำมาทำ เป็นผลงานนวัตกรรมห้องเรียนได้อีกด้วย



เรามีนโยบายจากท่าน ผอ.เขตท่านใหม่ว่า ทุกห้องจะต้องมีนวัตกรรมของโรงเรียนของตัวเอง ผอ.ก็เอานโยบายของเขตมากระจายสู่โรงเรียน ก็คือมาทำ หนึ่งห้องหนึ่งนวัตกรรม ครูก็จะไปหา นวัตกรรมของตัวเองมา ซึ่งอาจจะเป็นกิจกรรม อะไรก็ได้ อย่างเช่นการทำผ้ามัดย้อมซึ่งเป็น นวัตกรรมของ ป.6 คุณครูเขาก็จะรายงานผลค่ะ ว่า การทำผ้ามัดย้อมโดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process พัฒนาทักษะอะไรของนักเรียน นะคะ ก็จะบูรณาการ 5 ชั้นหมดเลยคะ



ครูไม่ได้รู้สึกว่าเป็นภาระเพิ่มค่ะ เพราะว่ามันเป็นแค่ การบูรณาการ เราก็ไม่ได้ทำอะไรเพิ่มเลย เราแค่ให้เด็กเขียน 5 ชั้นแค่นั้นเอง ให้เขาทำงานเป็นขั้นเป็นตอนค่ะ คุณครูเขา ไม่มีปัญหาอะไรค่ะ เพราะว่าเขาเห็นว่าเป็นนวัตกรรมที่ดี ผอ. ก็คอยบอกเขาว่า เรามีเครือข่ายทางการศึกษาและอีกอย่างหนึ่ง สตาร์ฟิชเขาก็ได้รางวัลเกี่ยวกับเรื่องของนวัตกรรมดีเด่นระดับ ประเทศ ถ้าเราหยิบส่วนดีของเขาเอามาใช้ที่โรงเรียน ผลดี มันไม่ได้เกิดที่ใครก็เกิดที่ตัวเด็กค่ะ เขาก็ยอมรับแล้วก็ทำกัน ทุกห้อง



อย่างช่วงชั้นที่ 1 คุณครูบางท่านเขาทำกล่อง Learning Box เกี่ยวกับการอ่านการเขียน ก็ใช้ในห้องเรียน คุณครูก็วัดและประเมินผลในห้องเรียนนะคะ ผอ. ก็บอกเขาว่ามันเป็นเรื่องที่ดีนะ อย่างนี้เราก็หยิบ Learning Box เป็นนวัตกรรมไปเลย ไหน ๆ เราก็ทำเป็นสื่ออย่างนี้แล้ว โรงเรียนบ้านปลาดาวเขาทำอะไรแบบนี้มันเป็นข้อดี ที่เรามี และโรงเรียนอื่น ๆ อีกร้อยกว่าโรงเรียนที่อยู่ในเขตเราก็ยังไม่เคยได้รู้จักคำว่า Learning Box ค่ะ เขาก็เข้าใจ ตอนนี้กำลังจะทำรายงานผลการใช้ Learning Box ค่ะ

ผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงสะท้อนออกมาจากการที่ผู้เรียนมีพื้นฐานในการทำงานเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น และ ยังรวมไปถึงการพัฒนาทักษะในการทำงานและการเข้าสังคมของผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษด้วย สอดคล้องกับ แผนการศึกษาชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่ต้องการให้ผู้เรียนทุกคนได้รับโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษา ที่มีคุณภาพ

ผอ. เคยสอนด้วยนะคะ ก็เรียกเด็ก ป.3 มา ทีนี้เด็ก ป.3 ก็จะมีกลุ่มเด็กพิเศษ LD กลุ่มเรียนรู้ช้าค่ะ ก็ลองให้เขา มาเรียนห้องเมเจอร์สเปซ แล้วก็ทำเรื่องของขยะ ปรากฏว่าผลการเปลี่ยนแปลงคือเด็กพิเศษสามารถทำงานได้ดีกว่า เด็กปกติด้วยซ้ำไป ก็คือทำงานเป็นขั้นเป็นตอน ในด้านความคิดสร้างสรรค์ก็ทำได้ดีกว่าเด็กปกติ เพียงแต่ว่าเขาเขียน ขึ้นตอนไม่ค่อยเป็น เพราะว่าเขาเรียนรู้ช้าในเรื่องของการเขียน แต่ในเรื่องของการคิดเขามีไอเดียที่สร้างสรรค์ดีกว่า ผอ. ก็จะรายงานตลอดว่าวันนี้สอนเด็กคนนี้แล้วผลเป็นยังไง ก็จะสร้างอัลบั้มไว้ในกลุ่มไลน์ที่มีโค้ชอยู่ด้วยนะคะ

อย่างเช่น ชั่วโมงนี้ ผอ. จะสอนเรื่องขยะแปลงร่าง มันจะแปลงร่างเป็นอะไรได้บ้างนะ ก็ให้เขาคิดเป็นกลุ่มก่อน เด็กพิเศษเขาคิดได้เร็วกว่าเขา ก็จะนำเสนอให้เพื่อนในกลุ่ม แล้วให้เขาโหวตกันว่าจะทำโมเดลอะไรดี ความคิดของใครเข้าท่าเขาก็เลือก แล้วให้เขาสรางโมเดลขึ้นมาตามที่เขาคิดตามขั้นตอนค่ะ พอเขานำเสนองานมาเขาก็สามารถสร้างได้นะ เขาบอกว่าอันนี้เป็นบ้าน อันนี้เป็นโรงงานทำลูกชิ้น เขาก็ใช้วัสดุที่เราหามาให้ด้วย และเขาเตรียมมาด้วยทำเป็นชิ้นงานออกมา แล้วก็สามารถสื่อแล้วก็เล่าได้

เหมือนเขามีความสุขกับการที่เขาได้ลงมือทำชิ้นงานค่ะ เด็กแอลดีก็จะตกแต่งอะไรไป เพราะในด้านความคิดสร้างสรรค์เขาก็ดีกว่าเด็กปกตินะคะ เพราะเด็กปกติเขาจะคิดแค้อยู่ในกรอบ แต่เขาจะช่วยในเรื่องของการเขียน เด็กปกติเขาจะเขียนเก่งสะกดคำเก่ง แต่เด็กพวกนี้เขาจะคิดสร้างสรรค์เก่งค่ะ เขาก็ช่วยกันไป เขาภูมิใจที่ได้เรียนกับเพื่อน ปกติเราไม่ครูพี่เลี้ยงเด็กพิเศษ เขาจะแยกเด็กกลุ่มนี้ไปสอนในเรื่องของการเขียน แต่พอชั่วโมงนี้เขาได้เรียนเหมือนกันหมด มันเท่ากันหมดค่ะ เขาก็มีส่วนร่วมแล้วทำได้ดีด้วยนะคะ ผอ. ก็ชมเขาอยู่ คุณครูที่สังเกตอยู่ก็บอกว่าเออเขาทำได้เหมือนเด็กปกติเลย

การปฏิรูปการเรียนการสอนให้สำเร็จได้นั้นต้องอาศัยหลายปัจจัยร่วมกัน แต่สิ่งที่ผู้อำนวยการสราลักษณ์ให้ความสำคัญมากที่สุด คือการเปิดใจกับกระบวนการใหม่ ๆ และหมั่นค้นหาเทคนิคการสอนที่น่าสนใจอยู่ตลอดเวลา

ปัจจัยที่ทำให้ห้องเรียนของเราประสบความสำเร็จตามที่เรที่ตั้งเป้าไว้ หนึ่งคือกระบวนการ บางที่เราไม่ต้องไปยึดติดในเรื่องของกระบวนการเดิม เราเอากระบวนการใหม่มาใช้ก็ได้ อย่าง ผอ. อยากสอนเพราะว่าเราเคยมีประสบการณ์ด้านการสอน แล้วก็อยากจะสอนให้ครูเขาดูเป็นตัวอย่างด้วยว่า จริง ๆ แล้วขั้นตอนของ STEAM Design Process มันไม่ยากเลย เราไม่ต้องไปกังวลเรื่องของการเขียนก่อน เราสอนให้เด็กทำงานเป็นขั้นตอนให้เรียบร้อยก่อน หลังจากนั้นให้เขาไปเขียนทีหลังก็ได้ค่ะ

สองคือการสอน สำคัญที่สุดค่ะ เมื่อไหร่ที่ครูยื่นหน้ากระดานพูดแล้วเปิดหนังสือ เด็กก็จะเบื่อทันที แต่ถ้าครูมีกระบวนการ มีเทคนิคการสอน และมีสื่อที่น่าสนใจ เด็กเขาก็จะต้องการเรียนรู้และสนใจที่จะใช้สื่อกับเรานะคะ





โรงเรียนบ้านเวียงแหง ครูเจนจิรา นวลน้อย

โรงเรียนบ้านเวียงแหงตั้งเป้าหมายโรงเรียนไว้ตามแนวทางการเรียนรู้สู่นวัตกรรม มีการส่งเสริมอาชีพให้นักเรียนด้วยการแปรรูปวัตถุดิบจากท้องถิ่นสู่ผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เรียน โดยครูและนักเรียนได้นำกระบวนการ STEAM Design Process มาร่วมกันค้นคว้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่เป็นการนำอัตลักษณ์ของชาวไทยใหญ่มาผสมผสานจนเกิดเป็น “น้ำพริกควัทราย มนต์เสน่ห์แห่งเวียงแหง” ได้สำเร็จ กว่าจะได้ผลิตภัณฑ์นี้ออกมา ทั้งผู้บริหารครู และนักเรียนจะต้องทำงานร่วมกัน ภายใต้บรรยากาศที่เปิดกว้างต่อทุกความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้ลงมือทำจริง



เมื่อก่อนนะคะการทำงานในโรงเรียนของเราอาจจะเป็นแค่ครูประจำชั้นหรือทำกันเป็นกลุ่มนักเรียนคะ แต่ว่าตอนนี้เราได้การวางแผนร่วมกันกับนักเรียนด้วย ครูด้วย ผู้ปกครองด้วย หรือว่าผู้อำนวยการด้วย แล้วทุกคนก็มีความรับผิดชอบร่วมกันคะ ทำให้มันเป็นการทำงานเป็นทีมที่ทุกคนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะต่าง ๆ ร่วมกันคะ

คุณครูก็ชอบแบบนี้น่ามากกว่าคะ เพราะเราจะได้เรียนรู้ไปกับนักเรียนด้วย ร่วมกับเพื่อนครูในโรงเรียนช่วยกันพัฒนา นักเรียน ครูก็พัฒนาการเรียนการสอนของตัวเองไปด้วยคะ บทบาทของครูก็จะเปลี่ยนมาเป็นผู้แนะนำ จากเมื่อก่อนคุณครูเคยสอนความรู้ในหนังสือ ในตำราหน้ากระดานอย่างเดียว นักเรียนก็จด ๆ ท่องจำ แต่ปัจจุบันก็คือเราได้มีการลงมือทำร่วมกัน จากที่ถ้าเป็นเมื่อก่อนเราทำน้ำพริกควัทราย สูตรมันจะมีแบบนี้นะนักเรียนจดนะ เราอาจจะไม่ได้ลงมือปฏิบัติ เพราะว่าเราไม่มีความพร้อมของอุปกรณ์และวิทยากร หรือเรื่องของทุนต่าง ๆ แต่ว่าพอมีโครงการของสตาร์ฟิชเข้ามา เขาได้จัดทำห้อง Makerspace ให้เรา มีทุนทรัพย์ให้เรา ครู ผู้บริหาร และนักเรียนก็ได้มาทำอาหารของแต่ละระดับชั้น ตรงห้องนี้คะ

นอกจากการทำน้ำพริกควัทรายแล้ว กิจกรรมการสร้างทักษะอาชีพยังเปิดกว้างให้นักเรียนได้เรียนรู้ในอาชีพที่หลากหลายตามความสนใจของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะเรียนด้วยตัวเอง นอกจากพัฒนาทักษะอาชีพแล้ว ทักษะการสื่อสารก็พัฒนาด้วย

เราจัดบรรยากาศการเรียนรู้แบบนี้ก็ทำให้รู้สึกแอคทีฟมากขึ้นค่ะ นักเรียนหรือว่าครูก็มีอะไรที่แปลกใหม่มานำเสนอกันทุกสัปดาห์เลยค่ะ ตอนนี่เราได้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แล้วก็พัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพมากขึ้น ตามความถนัดตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคนว่า เขาชอบทำอาหาร เขาชอบทำโลชั่นกันยุง เขาชอบทำข้าวแต๋น ชอบทำแคบหมู ชอบทำน้ำพริก หรือว่าถ้าเขาไม่ชอบทำอาหารเราก็มีมุขศิลปะต่าง ๆ ที่เขาอยากจะทำค่ะ

นักเรียนเขาก็บอกว่าตอนแรกเป็นการเรียนแค่ออยู่ในห้องเรียน แต่พอมีกิจกรรมตรงนี้ขึ้นมาเราก็ได้ลงมือทำอะไรมากขึ้น เขาก็ขอบคุณที่สนับสนุนเขา ทำให้เขาได้มีอาชีพติดตัวไปต่อยอดได้ในอนาคตค่ะ

ทักษะอื่น ๆ ในการพูดการนำเสนอของเขาก็พัฒนาค่ะ ตอนแรก ๆ เขาก็เป็นนักเรียนชนเผ่าใช้ไหมคะ เขาก็จะขี้อาย แต่พอมีกิจกรรมตรงนี้เข้ามา เขาก็นำเสนอกับคนที่เข้ามาในโรงเรียนได้ว่าเขาทำแบบนี้ะ ตรงนี้ใส่แบบนี้ะ เขาก็กล้านำเสนอมากขึ้นค่ะ เขามีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้นว่า ครูตรงนี้ทำยังไงต่อไป แล้วเขาก็ได้ถ่ายทอดความรู้ให้กับเพื่อน ๆ แต่ละระดับชั้นต่อไปค่ะ

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ ครูมองว่าไม่ใช่เพียงแค่การสอนทักษะอาชีพ แต่คือการสร้างความร่วมมือกันระหว่างครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อร่วมกันพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ที่จะเป็นประโยชน์ต่อทั้งตัวผู้เรียนและชุมชน

มันเป็นการสร้างความร่วมมือ ไม่ใช่แค่นักเรียนแต่รวมถึงผู้ปกครองด้วย เวลาครูกับนักเรียนทำอาหารหรือทำอาชีพอะไรออกมา เราก็สะท้อนให้ผู้ปกครองที่เขาเข้ามาดูลูกหลานเขานำเสนอขายสินค้า เพราะเขามีส่วนร่วมในการให้ความรู้ ไม่ใช่แค่ครูที่ต้องสอนนักเรียนเพียงอย่างเดียว แต่ว่ายังมีปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นผู้ปกครองมาให้ความรู้เรื่องการทำน้ำพริก การทำน้ำสมุนไพร การทำสบู่สมุนไพร การทำแคบหมู เขาก็จะมีส่วนร่วมในตรงนี้ แล้วก็ช่วยอุดหนุนผลิตภัณฑ์ของลูกหลานตัวเองด้วยค่ะ

อย่างน้ำพริกควัทรายก็ได้คนในชุมชนที่อยู่ในอำเภอเวียงแหง เพราะว่าน้ำพริกควัทรายคือสินค้าที่เป็นของชาวไทยใหญ่อยู่แล้ว แล้วโรงเรียนเรานักเรียนก็เป็นไทยใหญ่ ก็เลยเลือกน้ำพริกควัทรายค่ะเป็น Best ของโรงเรียนค่ะ





โรงเรียนบ้านป่าเหมือด ครูวรรณพิศา พฤษษมาศ



ในช่วงการระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้สถานศึกษาหลายแห่งต้องปิดทำการ อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ของนักเรียนไม่สามารถหยุดได้ โรงเรียนจึงจำเป็นต้องหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ที่บ้าน

แน่นอนว่าการเรียนผ่านสื่อออนไลน์คือทางออกแรกที่ยากที่สุด แต่การเรียนผ่านหน้าจอดิจิทัลนาน ๆ อาจไม่ใช่วิธีที่เหมาะสมสำหรับเด็กระดับชั้นอนุบาล มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมจึงได้นำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ (Learning Box) มาทดลองใช้ เพื่อให้นักเรียนอนุบาลสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ร่วมกับผู้ปกครองได้ที่บ้านของตัวเอง

เราก็ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากทางสตาร์ฟิชในช่วง Covid เพื่อจัดทำกล่องการเรียนรู้ เราก็เลยมาประชุมหารือ ทำ PLC ร่วมกันว่า เราจะทำกล่องการเรียนรู้ของโรงเรียนเราในรูปแบบไหนคะ เราก็คุยกันในภาพรวมก่อน แล้วก็มาคุยกันแยกระดับชั้นว่า Learning Box ของเด็กแต่ละวัยมันควรจะใส่อะไรไปบ้าง อย่างของเด็กโตหน่อยเขาจะใส่คัตเตอร์ ปืนกาวลงไปด้วย ก็คืออุปกรณ์ที่ต้องระมัดระวังในการใช้เป็นพิเศษ หรือว่าต้องใช้ทักษะในการใช้เครื่องมือเพิ่มมากขึ้น แต่ของอนุบาลเราก็จะใส่เป็นอุปกรณ์ที่เป็นพื้นฐานของอนุบาล แล้วก็ค่อย ๆ เพิ่มลงไปหลังจากที่เด็ก ๆ เริ่มใช้ Learning Box ไประยะเวลาหนึ่งแล้วค่ะ



ในกล่องจะเป็นอุปกรณ์พื้นฐาน อย่างช่วงโควิด (ระบาดรอบแรก) ก็จะมีดินสอ สีไม้ สีเทียน กาว กรรไกร ฝาขวดมือ แล้วก็มิกบหลากหลายดินสอ คราวนี้สิ่งที่เพิ่มเข้าไปก็คือ พวกอุปกรณ์เย็บปักถักร้อย เข็ม ด้าย ลูกปัด แล้วก็จะมีกระดาษสี หรือถ้าเป็นการทดลองทางวิทยาศาสตร์ก็จะมี หลอดหยดณะคะ แล้วก็มียีสหมอาหารคะ

อย่างตอนนี้ห้องเรียนตามปกติแล้ว กิจกรรมนี้ก็จะเป็กิจกรรมที่เสริมเพิ่มขึ้นมาในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ หรือไม่ก็เป็ช่วงที่วันไหนที่เราไม่มีกิจกรรมหรือไม่มีใบงานให้เด็กกลับไปทำที่บ้าน เราก็อาจจะมิจิจกรรมนี้ให้เด็ก ๆ ไปสนุกกับคุณพ่อคุณแม่คะ ก็จะมีการจัดวัสดุอุปกรณ์เข้าไปในกล่อง เช่น อาจจะเป็นพวกงานประดิษฐ์หรือไม่ก็เป็อุปกรณ์วิทยาศาสตร์นะคะ ให้เด็กไปทดลองวิทยาศาสตร์กับคุณพ่อคุณแม่ แล้วก็ให้ถ่ายภาพให้คุณครูชมคะ



การออกแบบกิจกรรมกล่องการเรียนรู้สามารถเป็กิจกรรมอะไรก็ได้ที่สอดคล้องกับรายวิชาของครูแต่ละท่าน โดยปรับความยากง่ายให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย และเหมาะสมกับการปฏิบัติได้จริงที่บ้านของผู้เรียน

โจทย์ก็แล้วแต่กิจกรรมที่เราจะทำในแต่ละครั้ง อย่างเช่นการฝึกกล้ามเนื้อมือกับตาให้สัมพันธ์กัน แล้วก็ฝึกทักษะชีวิตด้วยการเย็บผ้า ร้อยลูกปัด เขาก็จะไปทำกับแม่เขา ที่จริงเราฝึกที่โรงเรียนก่อนแล้วก็ให้เด็ก ๆ นำกิจกรรมนี้ไปทำต่อที่บ้านกับคุณพ่อคุณแม่คะ กิจกรรมที่สองก็คือ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ ก็จะมีเรื่องของการละลายของน้ำตาล ให้เด็กไปสังเกตว่าน้ำตาลละลายได้ยังไง ถ้าใส่ลงไปใบน้ำมันมีการละลายเกิดขึ้นไหม เด็ก ๆ ก็จะไปทดลองโดยมีน้ำตาลก้อนที่ครูเตรียมไว้ให้ แล้วก็ยีสหมอาหารและหลอดหยด เด็ก ๆ ก็จะไปหยดยีสหมอาหารใส่น้ำตาลก้อน แล้วก็วางน้ำตาลก็ใส่ลงไปในจานที่มีน้ำอยู่ น้ำตาลก็จะค่อย ๆ ละลาย สีก็จะค่อย ๆ กระจายเต็มน้ำ เด็ก ๆ ก็จะได้ฝึกการสังเกต ฝึกการทดลองวิทยาศาสตร์ เราก็ลงความเห็น ขอข้อมูลกับคุณพ่อคุณแม่ ก็คือได้เรียนรู้ร่วมกันคะ

ครูแต่ละท่านก็บูรณาการตามกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตัวเองไปเลยคะ แต่เราก็มีการมาแชร์ร่วมกันในตอนประชุม PLC ค่ะว่า ของห้องเราเป็นยังไง มีกิจกรรมอะไรบ้าง บางทีเราก็จะได้ไอเดียใหม่ ๆ จากที่ประณมคะ บางอันอาจจะยากไปสำหรับอนุบาล เราก็เอามาปรับแก้บางส่วนก็มี หรือว่าของน้องอนุบาลน่าสนใจ ครูประณมก็จะไปปรับใช้ให้เหมาะกับเด็กโตคะ



การจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ปกครองมากที่สุด คุณครูจึงจำเป็นต้องมีการพูดคุยกับผู้ปกครองอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงมีตัวช่วยที่ทำให้ผู้ปกครองสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมในบทเรียนของลูกได้ง่ายขึ้น

ที่ผ่านมา ก็ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองค่อนข้างดีค่ะ เพราะเราจะใช้วิธีการสอนเด็กก่อนในห้อง แล้วก็ค่อยมีตัวใบงานหรือจดหมายข่าวว่าเด็ก ๆ จะต้องทำกิจกรรมอะไร ก็อัดคลิปเสียงส่งให้ผู้ปกครองในกลุ่ม LINE ของห้อง หรือไม่บางทีก็เป็นคลิปวิดีโอที่บอกละเอียดว่าจะต้องทำยังไงกับลูกค่ะ ก็แล้วแต่ว่าบางช่วงอาจจะเป็นคลิปเสียง บางช่วงอาจจะเป็นคลิปวิดีโอแล้วแต่กิจกรรมค่ะ

เราพยายามจะให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของลูกเพิ่มมากขึ้น คุณพ่อคุณแม่จะได้รู้ด้วยว่า ลูกมีวิธีการเรียนแบบไหน และลูกมีพัฒนาการในเรื่องใดมากขึ้นบ้างค่ะ เราพยายามให้ผู้ปกครองมีบทบาทในการประเมินผลเด็กปฐมวัยที่บางทีเกณฑ์การประเมินมันเป็นนามธรรม เราอยากทำให้เกณฑ์นี้เป็นรูปธรรม และผู้ปกครองมีความเข้าใจตรงกันกับเรา เราก็จะให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมนี้ด้วยกันนะคะ

การจัดบรรยากาศการเรียนรู้นี้ในรูปแบบใหม่ที่มีความยืดหยุ่นไปตามบริบทของผู้เรียน ส่งผลดีทั้งกับพัฒนาการของผู้เรียน รวมไปถึงอิสระในการทำงานของครู ก่อให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน และการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย

มีความสุขค่ะ มีความสุขมากกับการจัดการเรียนการสอน คือมีความรู้สึกว่ามันไม่ได้โดนบังคับว่า ฉันจะต้องสอนแบบนี้ตลอด สมมุติวันนี้เด็กห้องครูพิมพ์บอกว่าเบื่อแล้วหน่วยนี้ อะฉันเรามาพักเหนื่อยก่อน เรามาเรียนโปรเจกต์กันก็คือเรียนตามความสนใจของเด็กได้ด้วย แล้วก็ค่อยกลับมาเรียนหน่วยนี้ต่อตามแผนที่ทาง สพฐ. กำหนดอะไรอย่างนี้ค่ะ เราสามารถยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์แล้วแต่ห้องเรียนเลยค่ะ เราก็ไม่ได้กังวลว่า จะสอนไม่ครบ เพราะว่าเรามีปฏิทินวิชาการที่ค่อนข้างชัดเจน เราสามารถรู้ว่าอาทิตย์นี้เราจะต้องทำอะไร เราสามารถยืดหยุ่นได้ เปลี่ยนจากอาทิตย์นี้ไปอยู่อีกอาทิตย์หนึ่งก็ได้ เราเอาอันนี้ขึ้นมาก่อนก็ได้ มันแล้วแต่สถานการณ์ในช่วงเวลานั้น เพราะว่าเรามีแผน มีนโยบาย แล้วก็มีการวางปฏิทินที่ค่อนข้างชัดเจนค่ะ





โรงเรียนบ้านดง ครูอนันต์ เดชะระ



STEAM Design Process มีกระบวนการใกล้เคียงกับ STEM ซึ่งครูหลาย ๆ ท่านคุ้นเคยกันดี ทั้งนี้กระบวนการ STEAM Design Process สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทุกสาขาวิชา รวมถึงวิชาทางสายศิลป์ ที่จะช่วยให้อารมณ์ดี ค้นคว้าของนักเรียนเป็นลำดับขั้นตอนมากขึ้น

สำหรับครูอนันต์แห่งโรงเรียนบ้านดง ก็ได้นำกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process เข้ามาใช้ในวิชาภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยนำกระบวนการมาใช้ทั้งในการสอน การจัดกิจกรรมในห้องเรียน และการคิดค้นสื่อและเกมการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้น ป.4 ที่สอนมาคือเรื่องของสำนวน ครูเด็กลก็จะมีปูพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้กระบวนการ STEAM Design Process ก่อน ในการให้นักเรียนค้นคว้าหาเรื่องเกี่ยวกับสำนวน จากนั้นให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองเกี่ยวกับสำนวนแต่ละประเภทที่ได้แบ่งกลุ่ม จากนั้นแล้วก็จะเอากระบวนการเหล่านี้มาสรุปบทเรียนเรื่องของสำนวน แล้วให้จัดทำสื่อชิ้นงานออกมา 1 ชิ้นเกี่ยวกับสำนวน แล้วก็ให้นำสำนวนที่ได้เรียนรู้มาทำกิจกรรมหรือเกมที่ร่วมกันเล่นในชั้นเรียนนะครับ เกมก็จะเป็นการทบทวนบทเรียนที่จะนำมาใช้ในการสอบนะครับ





เกมนี้คุณครูเป็นคนวางแผนแล้วก็ลองผิทดลองถูกกับนักเรียน ให้นักเรียนเป็นผู้สะท้อนความคิดคิดว่า นักเรียนเล่นแต่ละครั้งนักเรียนสนุกสนานหรือว่าอยากจะต่อยอดหรือมีรายละเอียดเพิ่มเติมส่วนไหนขึ้นมาบ้างในแต่ละครั้งที่ได้เล่นเกมเรียบร้อยแล้วครับ ส่วนใหญ่ครูจะคิดเกมขึ้นมาก่อนแล้วนักเรียนเป็นคนสะท้อนคิดคิดว่า ได้ความรู้อะไรบ้าง หรืออยากให้ครูพัฒนาเกมหรือกิจกรรมเพิ่มในด้านไหนอีก เราก็จะพยายามปรับเปลี่ยนพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ในกิจกรรมต่อไปครับ

นอกจากรายวิชาภาษาไทยของครูอนันต์แล้ว กระบวนการ STEAM Design Process ยังถูกนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมชมรมในห้อง Makerspace ของโรงเรียนด้วย

เรามีห้องเมเกอร์สเปซครับ นอกเหนือจากกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนในห้อง เราก็มีกิจกรรมชมรมต่าง ๆ นะครับ แบ่งเป็นชมรมทำขนม ชมรมเย็บปักถักร้อย แล้วก็ชมรมอาชีพ ซึ่งครูเต๋อได้กิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องเย็บปักถักร้อย ก็จัดกิจกรรม STEAM Design Process ให้กับกลุ่มนักเรียน ป.4-ป.6 ที่มีความสนใจในเรื่องเย็บปักถักร้อย แล้วก็งานแว่นนะครับ ซึ่งในเทอมนี้นักเรียนที่ครูเต๋อดูแลจะทำเกี่ยวกับเครื่องแว่นล้านนา ก็จะได้ทำในชมรม แล้วก็ในคาบที่มีอยู่แล้วอย่างน้อยก็ต้องมี 2 คาบต่อสัปดาห์ที่นักเรียนกลุ่มนี้จะเข้ามาทำงานครับผม

ครูก็จะถามว่าภาคเรียนนี้เราจะทำสิ่งไหนดีที่สะท้อนความเป็นท้องถิ่นของตนเอง แล้วก็นักเรียนสามารถที่จะทำจากสิ่งที่เราเห็นแล้วก็ประยุกต์ให้ดีขึ้น เขาก็ลองเสนอกันมาเป็นกลุ่ม แล้วก็สุดท้ายได้ข้อสรุปว่าจะลองทำตุ้งแบบล้านนาครับ เพราะเขาได้สังเกตจากที่ไปร่วมงานชุมชนที่เขาได้นำตุ้งหรือเครื่องแว่นต่าง ๆ มาประดับที่วัด เขาก็เลยอยากลองทำเพื่อที่จะอนุรักษ์แล้วก็ต่อยอดสิ่งเหล่านี้ด้วยครับ



คุณครูก็มาเรียนรู้ใหม่เช่นเดียวกันครับ ไม่ได้ทำเป็นตั้งแต่แรก ก็มาศึกษาแล้วก็ลองผิดลองถูกกับนักเรียนเช่นกันแรก ๆ ก็ยังไม่สวย ตอนนั้นก็พัฒนาขึ้นมาเรื่อย ๆ นักเรียนก็จะเป็นคนสอนด้วยบางจุดนะครับ เพราะนักเรียนไปศึกษาค้นคว้าก่อนนอกเวลาเรียนร่วมกับชุมชน โดยไปถามปราชญ์บ้านแล้วก็มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันว่าวันนี้ทำตุ่งเป็นลายอะไรดี และสามารถนำตุ่งหรือเครื่องแขวนมาต่อยอดหรือออกแบบเป็นรูปแบบไหนได้บ้างนะครับ

นักเรียนจะออกแบบกันก่อน ทำกระบวนการ STEAM Design Process ได้รูปแบบนะครับ ตอนนี้นักเรียนกำลังเริ่มทำใกล้จะสำเร็จแล้ว ก็มีแผนว่าจะไปแสดงโชว์ในห้องเมเจอร์สเปซของเราก่อน แล้วก็ไปต่อยอดสู่ชุมชนด้วยการไปมอบให้วัดที่สามารถนำไปตกแต่งอาคารของวัดได้ ซึ่งตุ่งล้านนาที่เราทำมีหลายรูปแบบ เวลาเราไปออกบูชานำเสนองานเราก็สามารถนำไปแขวนได้เช่นกันครับ

กระบวนการ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process ในกิจกรรมเครื่องแขวนล้านนาสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อตัวนักเรียนและบรรยากาศในการเรียนการสอนอย่างเห็นได้ชัด

หนึ่ง เด็กมีความกล้าคิด กล้าเริ่มต้นในการคิดมากกว่าก่อนที่เราจะเข้าโครงการนี้ ไม่ต้องให้ครูเป็นคนตัดสินใจทุกสิ่งทุกอย่าง เด็กจะเป็นคนเริ่มคิดแล้วก็เริ่มนำกระบวนการเหล่านี้มาใช้ในชั้นเรียน แล้วก็ไปใช้ต่อยอดกิจกรรมต่าง ๆ ได้เนะครับ สองคือ เรื่องของความกล้าแสดงออก กล้าพูดกล้าที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ตัวเองได้เรียนรู้ และกล้าแสดงผลงานของตัวเองมากยิ่งขึ้น อันนี้คือสิ่งที่ชัดเจนจากนักเรียนทั้งสองปีการศึกษาที่ได้เข้าร่วมโครงการนี้ครับ

สำหรับครู เริ่มแรกเลยคือเป็นสิ่งที่ค่อนข้างแปลกใหม่นะครับ แต่กระบวนการมันก็คล้าย ๆ กับ STEM ซึ่งครูบางส่วนก็มีความรอบรู้อยู่แล้ว เราก็แค่ปรับเปลี่ยนกระบวนการและวิธีการสอนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในสมัยก่อนที่เราจะเข้าร่วมโครงการ เราไม่ได้เน้นให้นักเรียนเริ่มคิดเริ่มทำก่อนในบางกิจกรรม แต่ตอนนี้คุณครูส่วนใหญ่ของโรงเรียนเราได้ปรับวิธีการสอน โดยที่ให้นักเรียนเป็นคนคิด เป็นคนเริ่มต้น มากกว่าที่ครูจะเป็นคนชักจูงและชี้แนะเพียงอย่างเดียวครับ อันนี้คือสิ่งที่ครูคิดว่าเป็นกิจกรรมที่ดี แล้วก็สามารถต่อยอดได้ แล้วก็บูรณาการได้หลากหลายวิชา ซึ่งคุณครูแต่ละวิชาก็นำกระบวนการนี้ไปใช้แล้วก็มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน แรก ๆ เราก็กังวล ๆ อยู่เนะครับว่า เราจะนำกระบวนการเหล่านี้ไปสู่รายวิชาตัวเองอย่างไร แต่เมื่อเราลองผิดลองถูกกันแล้วก็สามารถที่จะนำสู่รายวิชาของตัวเองได้ครับ





โค้ชประสานงานกับโรงเรียน เพื่อจัดเตรียมบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน โดยแนะนำการจัดเตรียมพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace เตรียมวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยนำกระบวนการ STEAM Design Process ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบของการบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้ การทำโครงการ โครงการต่าง ๆ ในคาบชุมนุม และในช่วงเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 หรือการจัดทำชุดการเรียนรู้ Learning Box โดยมีโค้ชเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ และมีการแนะนำให้โรงเรียนใช้ Starfish Class เพื่อประเมินทักษะของผู้เรียนตามสภาพจริง อีกทั้งยังได้ส่งเสริมให้ครูผู้สอนมีทักษะของครูในศตวรรษที่ 21 พร้อมเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

เมื่อเกิดปัญหาเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 การประสานงานต่าง ๆ ต้องปรับเปลี่ยนเป็นระบบออนไลน์แทน โรงเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการเข้าถึงสื่ออุปกรณ์ด้านเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ต การทำงานจึงไม่มีความต่อเนื่องหรือไม่สม่ำเสมอ นอกจากนี้ภาระงานของครูและทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงก็เป็นสิ่งท้าทาย โค้ชจึงได้ส่งเสริมในเรื่องของ Growth Mindset เพื่อให้ครูตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาในรูปแบบใหม่ ๆ บางโรงเรียนอาจมีข้อจำกัดในการจัดพื้นที่สำหรับห้อง Makerspace โค้ชจึงส่งเสริมให้จัดทำชุดการเรียนรู้ Learning box เพื่อที่ผู้เรียนสามารถนำไปเรียนรู้ได้ตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น โรงอาหาร ใต้ถุนอาคาร หรือห้องสมุด

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของโค้ชนั้น ผลที่ได้รับแสดงให้เห็นว่าโรงเรียนมีการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น และมีการทำโครงการอย่างต่อเนื่อง ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เปลี่ยนบทบาทจากครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะอาชีพ มีความซื่อสัตย์ มีวินัย และมีจิตสาธารณะ

••••



วันนี้...วันที่ผลปรากฏ



เสียงสะท้อนและมุมมองของเด็ก



ชั้น ป.4



ด.ช.ชินศาสน์ หมื่นปราชัย โรงเรียนวัดช่างเคี่ยน

ผมว่าคุณครูใจดีขึ้นครับ ไม่ตู่ และคอยแนะนำเวลาที่เรทำไม่ได้ เรียนกับคุณครูแล้วสนุก ตอนทำกิจกรรมกับเพื่อน ผมมีความสุขสนุกสนาน ได้แบ่งปันและช่วยกันทำงาน ผมได้ทำกิจกรรม Makerspace เป็นกิจกรรมทดลองหลังเรียนที่เราได้คิดเองทำเอง อยากมาโรงเรียนทุกวันเลยครับ เพราะมีกิจกรรมสนุก ๆ ให้ทำ และได้สร้างผลงานที่ผมชอบ ตอนที่โรงเรียนปิดเพราะโรคโควิด คุณครูมีกล่อง Learning Box ให้เรานำไปทำกิจกรรมที่บ้านด้วยครับ ผมรู้สึกสนุกเพราะได้ทำกิจกรรมกับพ่อแม่ แต่ก็อยากมีเวลาประดิษฐ์สิ่งของให้มากกว่านี้ ผมได้ไปแข่งขันรายการหุ่นยนต์เจ้าเวหา จากที่ไม่กล้านำเสนอ ตอนนีสามารถอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์เครื่องบินจำลองได้ครับ ผมดีใจที่เพื่อน ๆ ยอมรับผมมากขึ้นครับ



ชั้น ป.4



ด.ญ. คำแสง แสงคำ

โรงเรียนวัดป่าแดด

ที่โรงเรียนของหนูมีห้องทำกิจกรรม และมีกิจกรรมใหม่ ๆ ให้ลองทำ บางทีเราก็ก็นสอนเพื่อนบ้าง หนูชอบเอาเศษวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์สิ่งของ ของเล่น ของประดับตกแต่ง การทำสบู่กากกาแฟ การทำขนมและเครื่องดื่ม ตื่นเต้นและสนุกมากค่ะ หนูได้ทำดอกไม้จากใบเตย สามารถเอาไปขายได้ บางครั้งก็ทำเป็นของที่ระลึกให้กับแขกที่มาเยี่ยมโรงเรียน หนูได้รับคำชม ภูมิใจมากเลยคะ และหนูก็ประทับใจกิจกรรม Maker หนูได้คิดค้นการทำกระดาษ แขนวนต้นไม้จากเชือกและขวดน้ำ เพราะตอนที่ทำกิจกรรมคุณครูตั้งปัญหาขยะ ในโรงเรียน หนูเลยเห็นขวดน้ำพลาสติก และหนูคิดว่าอยากมีต้นไม้เยอะ ๆ ในโรงเรียนด้วย เลยทำเป็นกระดาษแขนวนต้นไม้ ซึ่งกว่าหนูจะทำสำเร็จต้อง ลองแล้วลองอีกหลายรอบ หนูประทับใจที่ผลงานออกมาตามแผนที่วางไว้ และ ได้นำมาแสดงให้แขกที่มาเยี่ยมโรงเรียนได้ดูด้วย ช่วงที่โรงเรียนปิดโควิด คุณครู ได้แจกกล่อง Learning Box ที่มีอุปกรณ์มากมาย หนูก็ชวนน้องชวนพ่อกับแม่ มาประดิษฐ์ของร่วมกัน รู้สึกสนุกและมีความสุขมากค่ะ

ด.ญ. ทักชวดี บัญญัติ

โรงเรียนบ้านโป่งลึก

เมื่อก่อนพวกหนูต้องนั่งฟังใต้ถุนอาคารเรียน แต่ตอนนี้โรงเรียนมีที่ให้ทำกิจกรรมมากขึ้นคะ กิจกรรมที่ชอบ คือ ผลงานที่ได้ทำด้วยตนเอง เช่น การทำอาหาร และการประดิษฐ์สิ่งของ หนูชอบการทำอาหารมากที่สุด ได้ทำข้าวหลามด้วยฝีมือตนเอง และครูได้ชมผลงานของพวกเรา (เรา ตั้งใจทำมาก ๆ ทุกขั้นตอน) รู้สึกภูมิใจมาก รู้สึกสนุก และท้าทาย ได้เรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ ได้ทำงานกับเพื่อน ได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดหลาย ๆ อย่าง และหาวิธีการแก้ไขได้ อยากให้มีกิจกรรมต่อไปเรื่อย ๆ ค่ะ

ชั้น ป.6



๑.ญ.อภิสรรา เตอะเลอ

โรงเรียนบ้านเวียงแหง

หนูเรียนกระบวนการ STEAM Design Process ได้รู้จักการตั้งคำถาม จินตนาการ การออกแบบวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนได้ เมื่อเจอปัญหาที่ช่วยกันหาวิธีการแก้ไข บางครั้งก็เจอข้อผิดพลาด ทำให้เราได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาค่ะ โรงเรียนของหนูมีห้อง Makerspace ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง มีกิจกรรมเยอะขึ้นค่ะ ได้เรียนร่วมกับน้อง ๆ ชั้นเรียนอื่น ๆ ทำให้สนุก หนูอยากให้มีกิจกรรมต่อไปเพราะจะได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ และทำให้เรามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น เช่น เวลาทำขนมเสร็จ ต้องเอาไปขายด้วยตนเอง หนูชอบทำแคบหมู ได้เรียนรู้ตั้งแต่วิธีการทำ จนถึงการบรรจุใส่ถุง แล้วนำไปขายให้เพื่อนครู และผู้ปกครองนักเรียน มีลูกค้าชมว่าแคบหมูอร่อยค่ะ หนูลองทำแคบหมู น้ำพริกควัทรายที่บ้านด้วย ตอนวันหยุดก็นัดเพื่อน ๆ ไปทำขนมทานกันค่ะ

ชั้น ป.6



๑.ญ.อรุณรัตน์ กองสา

โรงเรียนบ้านกองแขก

ชั้น ม.2



หนูชอบการสอนแบบ STEAM Design Process มากค่ะ เพราะทำให้ได้ฝึกคิดและลงมือทำด้วยตนเอง เวลาเจอปัญหาที่หาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง การเรียนไม่น่าเบื่อเพราะได้คิดได้ลงมือทำ ไม่ใช่ฟังครูสอนอย่างเดียวค่ะ กิจกรรมที่หนูทำคือ การทำขนมไทย นอกจากจะได้เรียนรู้วิธีการการทำขนมต่าง ๆ แล้ว ยังได้ฝึกการจัดจาน การทำขนมให้แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร ได้เรียนรู้และปรับปรุงรสชาติของขนม หากเราทานแล้วไม่อร่อยก็ช่วยกันหาวิธีปรับปรุงแก้ไข ทำให้เราได้ทานขนมอร่อย ๆ จากฝีมือของพวกเราเอง สามารถทำเป็นอาชีพในอนาคตได้ค่ะ แล้วหนูก็ยังนำความรู้ไปทำขนมให้ยายกินที่บ้าน ยายชมว่าอร่อย ทำได้อย่างไร จึงบอกยายว่าได้เรียนรู้มาจากโรงเรียน หนูรู้สึกภาคภูมิใจค่ะ



ชั้น ป.3



ด.ช.บุญญพัฒน์ กันทะโล

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 79 (บ้านหนองอาบช้าง)

โรงเรียนผมมีห้อง Makerspace ครับ มีกล่อง Learning Box ที่มีวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ให้นักเรียนได้ใช้ ได้ทำงานที่เราชอบ แล้วได้โชว์เพื่อน ๆ ในห้องแสดงผลงาน รู้สึกสนุกสนานครับ เพื่อน ๆ ก็มีความสามัคคี มีน้ำใจ ผมอยากมาเรียนที่โรงเรียน กิจกรรมที่ผมประทับใจ คือ โครงการประดิษฐ์ “หุ่นยนต์ เต้านินจา จากเศษวัสดุธรรมชาติ” และ “โครงการเกษตรพอเพียงตามรอยพ่อ” ครับ ผมได้นำเกษตรพอเพียงไปทำที่บ้าน ผมได้ทำด้วยตนเอง จนพ่อแม่ชมผม บอกว่าภาคภูมิใจในตัวผมมากครับ

ด.ช.ยันยง แส่นเมือง

โรงเรียนวัดชีเหล็ก

โรงเรียนจัดกิจกรรมที่หลากหลายมากขึ้น มีความน่าสนใจครับ มีห้องกิจกรรมมากขึ้นอีกด้วยนะครับ คุณครูใช้วิธีการแบบใหม่ สอนสนุกขึ้นนะครับ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง เลือกเองตามความถนัดครับ ผมชอบเพราะได้เลือกกิจกรรมที่ผมสนใจด้วย สามารถออกแบบ สร้างสรรค์ตามความคิดของตัวเองนะครับ แล้วก็กล้าคิดกล้าตัดสินใจในการทำงานมากขึ้นด้วย และมีการทำงานเป็นทีม กิจกรรมที่ผมชอบคือ การทำขนมครับ เพราะปกติผมไม่ค่อยถนัดกับการทำขนม แต่พอได้ทำกิจกรรมนี้ ผมได้ฝึกทำบ่อย ๆ จนรู้สึกชอบ และสนุกเวลาได้ทำขนมครับ สิ่งที่ผมนำไปใช้ที่บ้านคือ การฝึกคิดอย่างเป็นกระบวนการครับ จะทำอะไรต้องรู้จักวางแผนแล้วคิดให้ดี ๆ ครับ และต้องรู้จักแก้ปัญหาด้วยตัวเองครับ

ชั้น ป.2



ด.ญ.อริตา วรรณภักดี โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์)

รู้สึกว่าการเรียนการสอนเปลี่ยนไปมากค่ะ ครูให้คิดเองลงมือปฏิบัติเอง หนูชอบนะค่ะเพราะว่าได้ลงมือทำ เป็นการเรียนที่สนุก และได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนต่างห้องทำให้รู้จักเพื่อนมากขึ้น และอยากให้ครูสอนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ รุ่นน้องรุ่นต่อ ๆ ไปจะได้เรียนแบบนี้ด้วย รุ่นน้องจะได้มีความสามารถมากขึ้น หนูได้ความรู้วิธีทำกระเป๋า ได้ทำของประดิษฐ์ต่าง ๆ บางทีเกิดปัญหาที่ต้องแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และยังได้ช่วยเพื่อนทำงานด้วย หนูได้นำถุงผ้าที่ทำจากวัสดุเหลือใช้ที่ทำขึ้นมาเองไปใช้ใส่ของที่ร้านสะดวกซื้อ จากที่เย็บผ้าไม่เป็นก็ทำเป็น และนำกลับไปทำที่บ้านด้วยค่ะ

ชั้น ม.3



ชั้น ป.6



ด.ช.นภัสกร หนวดเตี้ย โรงเรียนวัดบ้านไร่ (ประชานุกูล)

โรงเรียนของผมนั้นมีการเรียนการสอนที่เปลี่ยนไปครับ มีให้นักเรียนเลือกวิชาที่อยากเรียนมากขึ้น และครูก็ทำกิจกรรมให้นักเรียนมาทำร่วมกัน ผมชอบครับ เพราะมีกิจกรรมให้เลือกทำมากมาย สามารถทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ สร้างความสามัคคี ได้ความรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ผมชอบกิจกรรมการต่อโปรแกรมเพื่อสร้างเกมต่าง ๆ มันยากแต่ผมชอบ และก็ชอบตัดคลิปวิดีโอ และก็เคยช่วยคุณครูตัดคลิป เวลาว่าง ๆ ก็มานั่งตัดคลิป ส่วนมากจะทำให้โรงเรียน



ชั้น ป.5

เด็กหญิงจินตภาส หล้าหม่อง

โรงเรียนบ้านแอนจัดสรร

เมื่อก่อนที่พวกหนูไม่ได้เรียนแบบนี้ แต่ตอนนี้หนูได้เรียนแบบลงมือทำด้วยตัวเอง ได้แก้ปัญหาลองเอง แต่เราจะเรียนที่ได้คุณอาคร ได้เจอเพื่อน ๆ ต่างห้อง ไม่ต้องมานั่งเขียนหนังสือ แต่ให้เราแก้ไขปัญหาทำตามขั้นตอน รู้สึกแปลกใหม่กับการสอนของครู และครูยังดูแลเรา ไม่ดุตำราเรา แถมให้กำลังใจแก่เรา มากขึ้นค่ะ หนูมีความสุขมาก และหนูก็ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ คล่องมากขึ้นด้วยค่ะ เมื่อก่อนหนูไม่เคยใช้ หรือถ้าจะใช้ครูและพ่อแม่ก็บ่นว่า ทำให้เรากลับ แต่ตอนนี้หนูกล้าทำแล้วค่ะ และได้สามัคคีกับเพื่อน ๆ มากขึ้น จากการทำกิจกรรม หนูได้พูดคุยกับเพื่อนมากขึ้นเกี่ยวกับกิจกรรม สนุกมากค่ะ และหนูก็ยังได้ขึ้นเครื่องบินเป็นครั้งแรกเพื่อไปเป็นตัวแทนโรงเรียน หนูประทับใจการทำนาฬิกามากที่สุดค่ะ เพราะว่าบางครั้งเราก็อยากได้นาฬิกาที่มีลวดลายที่ไม่มีขาย เราได้ทำมันเอง ตอนอยู่บ้านหนูก็ทำที่วางของบ้านตุ๊กตาด้วยค่ะ



ตัวอย่างการพัฒนาสู่ความเป็นต้นแบบ



โรงเรียนแม่คือวิทยา เชียงใหม่ เขต 1



Goal

โรงเรียนแม่คือวิทยามีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบาย ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ มีการแต่งตั้งคณะกรรมการ ซึ่งมี บทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน และกำหนดเป้าหมายที่ท้าทายในการ พัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 นั่นคือ พัฒนาทักษะสู่แรงบันดาลใจ และผู้เรียนได้รับการ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ตามเป้าหมายในแต่ละช่วงชั้น ได้แก่ ประถมต้น หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ประถมปลาย รายวิชา

พหุปัญญา และมัธยมต้น รายวิชาอาชีพ ทั้งนี้ ครูได้วางแผน จัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการนำ กระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีการนำเทคโนโลยีและ STEAM Learning Toolbox มาประยุกต์ในการผลิตสื่อการเรียน รู้ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน





⇒ ผลที่เกิดขึ้น

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ในทุกระดับชั้น ได้รับการพัฒนาความรู้ ทักษะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเต็มตามศักยภาพ มีทักษะการเรียนรู้ สามารถค้นพบตนเอง มีแรงบันดาลใจด้านอาชีพ และโรงเรียนมีระบบบริหารจัดการ ที่เอื้อต่อเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้

⇒ แผนการพัฒนาในปีการศึกษา 2564

มีการต่อยอดพัฒนา Platform ที่มุ่งเน้นการสอนแบบ Active Learning ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process มาเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ

Info

โรงเรียนมีการใช้ระบบสารสนเทศ Q-info ทั้งระบบ และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้ติดตามผลและดูแลช่วยเหลือนักเรียนร่วมกับผู้ปกครอง มีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน นอกจากนี้ยังใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เท่าทันและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมรวมทั้งใช้ Application Starfish Class เป็นเครื่องมือในการประเมินสมรรถนะของผู้เรียนด้วย

PLC

โรงเรียนแม่คือวิทยามีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครู อย่างเป็นรูปธรรม ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ มีการทำ PLC กันในระดับช่วงชั้น

ทุกสัปดาห์ แต่ขาดกระบวนการบันทึกที่ชัดเจน ภายหลังจากเข้าร่วมโครงการ ได้มีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครู โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในการทำ PLC ทำให้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เห็นผลที่ชัดเจน ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

ทั้งนี้ โรงเรียนพร้อมสนับสนุนการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และขยายขอบข่ายของกระบวนการ PLC ในโรงเรียนให้เป็นวงที่กว้างขึ้น เพื่อสร้างเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนของบุคลากรในโรงเรียน เพื่อประโยชน์ในการพัฒนานักเรียน

Network

การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชนช่วยให้โรงเรียนสามารถสร้าง รักษา และจุดประกาย ให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง โรงเรียนแม่คือวิทยากำหนดแนวทาง การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน โดยมีการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่น และผู้นำชุมชนในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน การจัดหาทุนการศึกษา รวมถึงสร้างภาคีเครือข่ายด้านการส่งเสริมอาชีพในอนาคตของผู้เรียน เช่น วิทยาลัยสารพัดช่างเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเชียงใหม่ นอกจากนี้ยังร่วมเปิดบ้านแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC Happy Hour Live ผ่านเพจแกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมอีกด้วย ทั้งนี้ มีโรงเรียนเครือข่ายของโครงการ TSQP รุ่นที่ 1 และ 2 สนใจเข้ามาศึกษาดูงานอย่างต่อเนื่อง



Classroom

โรงเรียนแม่คือวิทยาจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ STEAM Design Process ในการสร้างกระบวนการคิด รวมถึงการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบฐานสมรรถนะทุกระดับชั้น ด้วยกิจกรรมโครงการการเรียนรู้แบบบูรณาการ และกิจกรรมโครงการค้นพบความถนัดของตนเองผ่านพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace โดยใช้เวลาสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง และกิจกรรมโครงการสร้างแรงบันดาลใจในอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสโลกของอาชีพที่ตนเองสนใจ โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น 60 ชม.

➡ พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และรู้จักการวางแผนในการทำงาน ผลงานของนักเรียนมีความถูกต้องและสวยงาม เพราะผ่านกระบวนการวางแผนก่อนลงมือทำ มีความกล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบในการทำงาน มีความเป็นผู้นำ และสามารถเผยแพร่ความรู้ จากเพื่อนสู่เพื่อน จากที่สู่น้อง รวมทั้งได้รับการพัฒนาทักษะทางด้านอารมณ์ สังคม ทักษะชีวิต และอาชีพ



โรงเรียนบ้านแม่คะ เชียงใหม่ เขต 3

Goal

เป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนและโรงเรียนของบ้านแม่คะ คือ การจัดการเรียนรู้สู่การพัฒนาทักษะอาชีพ เพื่อสร้างผู้เรียนให้มีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำความรู้ไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต

📌 แผนพัฒนาโครงการปีการศึกษา 2564

- เพิ่มหลักสูตร STEAM Design Process ในโครงสร้างหลักสูตรของโรงเรียน และจัดการเรียนการสอนในระดับชั้น ป.1 - ป.6 จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
- เพิ่มหลักสูตร PBL ในโครงสร้างของโรงเรียน และจัดการเรียนการสอนในระดับชั้น ม.1 - ม.3 จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
- จัดทำกล่อง Learning Box ทุกระดับชั้น เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์โควิด-19 และใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนตามปกติ
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning มีพื้นที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มความสามารถ ได้ทำในสิ่งที่สนใจ ได้ค้นพบในสิ่งที่ตัวเองชอบ โดยจัดโครงการหรือกิจกรรมที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น เช่น จัดทำร้านกาแฟ แม่คะคาเฟ่ จัดทำอาหารว่างในรูปแบบขนมหวานเบเกอรี่ต่าง ๆ และจัดทำพวงหรีด เป็นต้น

Info

- ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการสืบเสาะ ค้นคว้าหาความรู้ในประเด็นที่สนใจ จากแหล่งความรู้ที่หลากหลายผ่านสื่อต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้แนะนำและดูแลนักเรียนให้รู้เท่าทันและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย



- ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรในโรงเรียนใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนตามบริบทของโรงเรียน ศึกษา รูปแบบวิธีการสอนต่าง ๆ จาก StarfishLabz และเว็บไซต์ทางการศึกษาอื่น ๆ
- สนับสนุนให้ครูใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการจัดทำคลังข้อมูลต่าง ๆ ในระบบ Q-info

PLC

- ครูผู้สอนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ทุกสัปดาห์เพื่อสะท้อนผลการจัดการเรียนการสอนและหาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการนำกระบวนการ STEAM Design Process ไปใช้ โดยมีครูแกนนำทำหน้าที่เป็น Internal Coach คอยให้แนะนำเพื่อนครูในโรงเรียน โดยมีผู้บริหารนิเทศติดตามการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง
- สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการจัดทำคลังข้อมูลต่าง ๆ ในระบบ Q-info
- สนับสนุนให้คณะครูพัฒนาตนเองผ่านบทเรียนออนไลน์ StarfishLabz เพื่อพัฒนาศักยภาพของครูอย่างต่อเนื่อง

Network

- โรงเรียนมีการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา ซึ่งเป็นตัวแทนจากชุมชน เพื่อส่งเสริมมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการดำเนินงานของโรงเรียน
- มีการเชิญวิทยากรในชุมชนที่มีความรู้ความสามารถมาเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะอาชีพแก่นักเรียน
- จัด Classroom Meeting ทุกภาคเรียน เพื่อผู้บริหารและคณะครูได้ประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินกิจกรรมตามโครงการของนักเรียนให้ผู้ปกครองทราบ
- มีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการดำเนินงานและกิจกรรมต่าง ๆ ของทางโรงเรียนให้โรงเรียนที่สนใจและโรงเรียนที่ร่วมเครือข่ายได้ทราบ



Classroom

ครูผู้สอนในแต่ละระดับชั้นมีการออกแบบและจัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพตามความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ค้นพบความถนัดของตนเอง สามารถใช้ Makerspace เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะพัฒนาทักษะของตนเองได้ โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างชั้นเรียน และมีการติดตามและวัดประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง

📌 พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 มีพื้นฐานในการประกอบอาชีพเพื่อให้พึ่งพาตนเองได้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความกล้าแสดงออก รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี



โรงเรียนบ้านยกระบัตร์ สมุทรสาคร

Goal

โรงเรียนบ้านยกระบัตร์มีการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนารองเรียนทั้งระบบ มีการกำหนดเป้าหมายและแผนในการพัฒนาที่ท้าทายและชัดเจน ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 มีการกำหนดอัตลักษณ์ของโรงเรียนคือ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ สู่อุทิศความพอเพียง

Info

โรงเรียนมีการใช้ระบบสารสนเทศ Q-info ในการจัดเก็บข้อมูล เป็นเครื่องมือสนับสนุนผู้บริหารและครูในการบริหารจัดการ การพัฒนาผู้เรียน และการดูแลช่วยเหลือนักเรียนร่วมกับผู้ปกครอง รวมทั้งเป็นข้อมูลรายงานผลสู่หน่วยงานต้นสังกัดและผู้เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ได้มีการพัฒนาบุคลากรเพื่อให้สามารถใช้งานระบบดังกล่าว ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLC

โรงเรียนสนับสนุนกระบวนการ PLC ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เพื่อเป็นชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูมืออาชีพ ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาผู้เรียน โดยกำหนดนโยบายให้ครู เข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง นอกจากนี้ยังได้สร้างครูแกนนำให้เป็นโค้ชภายในโรงเรียน (Internal Coach) เพื่อพัฒนากระบวนการ PLC ในโรงเรียน ให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืน



Network

โรงเรียนมีการสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชน มีการพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการในชั้นเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน โดยมีการจัดประชุมเครือข่ายผู้ประกอบการในโรงเรียน และสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญ/ปราชญ์ท้องถิ่น ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและกิจกรรม Makerspace

Classroom

โรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ให้นักเรียนลงมือทำด้วยตนเอง มีการจัดพื้นที่สำหรับนักเรียนสร้างสรรค์ (Makerspace) และใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในการเสริมสร้างทักษะการคิด โดยบูรณาการจัดการเรียนการสอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ระดับชั้น ป.1-ป.6 มีการจัดการเรียนการสอนแบบ PBL และขยายผลการพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพ ผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษา รวมถึงพัฒนาครู ให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ ส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การปฏิบัติจริง และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

➡ พัฒนาการที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการสื่อสาร มีความสุข ดูแลจัดการตนเองได้ มีทักษะการทำงานกลุ่ม รู้ความต้องการและความสนใจของตนเอง สามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและมีทักษะอาชีพ



หนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมวิธีการทำงาน
การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน
และที่สำคัญเสียงสะท้อนจากเด็ก ๆ
ที่ได้รับจากการเปลี่ยนแปลง
โรงเรียนของท่านครั้งนี้

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

