



IMPACT REPORT

ประเมินผลกระทบการดำเนินงาน
STARFISH EDUCATION



Table of Contents



1

โรงเรียน
บ้านปลาตา

2

นวัตกรรมบ้านปลาตา 3R
(Reading-Writing-
Arithmetic)

3

Makerspace
& STEAM
Design Process

4

Starfish Labz

5

Community
การสร้างชุมชน
แห่งการเรียนรู้

Starfish Class

6

7

Social Media



Our Vision

การศึกษาที่เท่าเทียม และมีความหมาย
เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก
วันนี้ และพรุ่งนี้



Our Mission

เราสร้างทางออกของ
การศึกษาที่มีความหมาย
สำหรับทุกคนเพื่อสร้าง
การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก
ในชีวิต ทั้งในและนอก
โรงเรียน เพื่อการอยู่รอด
และประสบความสำเร็จ
วันนี้ และพรุ่งนี้



Core Values

- 1 Learning
- 2 Opportunity
- 3 Positive
- 4 Impact
- 5 Tomorrow-Minded



Our Program

เราสร้าง
โปรแกรมที่
ตอบโจทย์
การศึกษาที่มี
ความหมาย



1

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมายให้กับนักเรียน
นักการศึกษา ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

2

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

3

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

4

สร้างวัฒนธรรม
และทีมที่เข้มแข็ง

มูลนิธิสตาร์ฟิชเอดดูเคชั่น

เป็นองค์กร Non-profit หรือองค์กรไม่แสวงหากำไร มีจุดเริ่มต้นด้วยการดำเนินการของโรงเรียนบ้านปลาดาว ภายหลังจากมีการดำเนินการที่หลากหลายรูปแบบ ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่กว้างมากขึ้น

โดยรายงานฉบับนี้มีจุดประสงค์ในการนำเสนอผลการดำเนินการในลักษณะการประเมินผลกระทบของการดำเนินการต่างๆ ตามกรอบ “UPRISE” อันได้แก่

Useful มีประโยชน์

Problem-solving แก้ปัญหาได้

Real World โลกความเป็นจริง

Impact สร้างผลกระทบเชิงบวก

Self-Directed กำกับตนเอง

Experience เรียนรู้จากประสบการณ์

ซึ่งมูลนิธิฯ กำหนดเป้าหมายไว้ว่า **75%** ของคนที่เกี่ยวข้อง **เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย**

โรงเรียนบ้านปลาดาว ถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการเรียนรู้ของทั้งนักเรียนและบุคลากรในโรงเรียน ซึ่งครูของโรงเรียนบ้านปลาดาว กว่า 96% มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาวิชาชีพในระดับมากที่สุด เพราะมีรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการและบริบทการทำงานจริง

อีกทั้งโรงเรียนยังเป็นพื้นที่การเรียนรู้ในการสร้างและต่อยอดนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรม 3R นวัตกรรม Makerspace นวัตกรรมการบริหารจัดการ ทำให้การดำเนินการในห้องเรียนและการบริหารจัดการตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ซึ่งพบว่า 99% ของครู และ 89% ของนักเรียนในระดับ ป.3 และ ป.6 ต่างก็สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองที่มีความหมาย

โดยครูมากกว่า 94% สามารถใช้ประโยชน์จาก**นวัตกรรม 3R** ได้ตรงความต้องการ และ 98% ของครูเห็นผลลัพธ์เบื้องต้นกับนักเรียนในเรื่องความสนุกในการเรียน ความตั้งใจมุ่งมั่น ซึ่งสามารถสะท้อนผ่านผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ ทั้ง RT, NT และ O-NET ในระดับ ป.1 ป.3 และ ป.6 ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศ 6.92% 4.3% และ 29.08% ตามลำดับ

ทั้งการดำเนินการของครูและการเรียนรู้ของนักเรียน ถือว่าเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ทำให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง เห็นได้จากแนวโน้มการศึกษาดูงานของหน่วยงานภายนอกสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เว้นแต่ในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19

Starfish Academy เป็นอีกองค์กรภายใต้การดำเนินการของมูลนิธิฯ ที่สนับสนุนการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาในวงกว้าง โดยทำงานกับโรงเรียนทั่วประเทศ ผ่านการใช้นวัตกรรมในโครงการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนการใช้โมเดล **School Transformation สำหรับโรงเรียนพัฒนาตนเอง (TSQP)**

ซึ่งมีผลการดำเนินการที่ตอบเป้าหมาย UPRISE ในมิติที่ว่าครูสะท้อนการเรียนรู้ทุกมิติ มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผอ. มีทักษะและสมรรถนะสูงขึ้นกว่า 23.85% ส่งผลต่อการสนับสนุนของผอ.ที่ทำให้ครูจัดการเรียนรู้การออกแบบบทเรียนที่มีค่าอิทธิพลสูงได้ ซึ่งคิดเป็น 81.94% ของบทเรียนทั้งหมด และนักเรียนมีทักษะเพิ่มขึ้น 7.7%



อีกทั้งยังมีการดำเนิน **โครงการโรงเรียนต้นแบบ Makerspace Learning Center (MLC)** ที่มุ่งพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ การใช้นวัตกรรม Makerspace และ STEAM Design Process

ครูกลุ่มเป้าหมายสะท้อนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ตามกรอบของ UPRISE กว่า 91% และทุกมิติมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 โดยครูนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ทั้ง High Tech และ High Touch รวมถึงวิชาการและวิชาชีพ ทำให้เห็นการพัฒนานักเรียนอย่างองค์รวม มีความกล้า รู้จักตัวเอง เรียนรู้เอง มีความมุ่งมั่นพัฒนาได้แม้เจอปัญหา และทั้งหมดนี้นำไปสู่ความเป็นผู้ก่อการ หรือ Agency

นอกจากนี้ มีการดำเนินการ **Starfish Labz** ที่เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจด้านการพัฒนาการศึกษา ทั้งครู ผอ. ผู้ปกครอง นักเรียน และนักศึกษา โดยมีกิจกรรมและสื่อหลากหลายรูปแบบที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นคอร์สเรียนที่มีอัตราการเรียนสำเร็จตาม UPRISE ด้วยอัตรา 75% จาก 21% ของเนื้อหา หรือมีผู้อ่านเข้าถึงบทความกว่า 6,469,422 คน และเข้าชมวิดีโอถึง 420,895 คน

รวมถึงการเข้าร่วมกิจกรรม Workshop นั้น ผู้เข้าร่วมสะท้อนให้เห็นการเรียนรู้ตามกรอบ UPRISE ในประเด็นการได้ความรู้และเทคนิคไปใช้กับชีวิตการทำงานเป็นสำคัญ ทำให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ที่มีคุณค่า

ในมิติการเรียนรู้แบบเครือข่าย มูลนิธิฯ ดำเนินการจัดกิจกรรมในลักษณะ **ชุมชนการเรียนรู้ขนาดใหญ่ (Community)** โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็นลักษณะต่างๆ ทั้งกิจกรรม Kru Club และ Kru สอน Cool ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดกว้างสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นครู ผู้ปกครอง นักเรียนนักศึกษา และอื่นๆ ผลตอบรับจากกิจกรรมในด้านความพึงพอใจพบว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในด้านเวลา หัวข้อการมีส่วนร่วม และวิทยากรอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็น 93% และสะท้อนการเรียนรู้ที่มีความหมายตามกรอบ UPRISE ที่ 96.2%



มูลนิธิฯ ยังมีการพัฒนาเครื่องมือ หรือ แอปพลิเคชัน สำหรับการประเมินซึ่งเป็นอีกส่วนงานนอกเหนือจากการบริการทางการศึกษา เครื่องมือนี้มีชื่อว่า **Starfish Class** ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์และมีผลกระทบเชิงบวกที่ทำให้กระบวนการทำงานของครูมีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยเครื่องมือนี้ได้รับการยอมรับในวงกว้างเห็นได้จากสถิติการใช้งานเกือบ 100% เป็นการใช้งานของบัญชีครูโรงเรียนอื่นๆ ที่ไม่ใช่โรงเรียนบ้านปลาดาว ซึ่งมีการใช้อย่างกว้างขวางตั้งแต่ระดับอนุบาล จนถึงระดับอุดมศึกษา



ดร.Usrrw จันท์เจ็ลย เสริบุตร
CEO STARFISH EDUCATION

มูลนิธิฯ ยังได้ดำเนินการสื่อสารและสร้างการรับรู้อย่างต่อเนื่องผ่าน **Social Media** ในช่องทางต่างๆ เพื่อครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย โดยมีกิจกรรม Parenting ที่ผู้เข้าร่วมมีผลตอบรับต่อการเรียนรู้ที่มีความหมายอยู่ที่ระดับ 98.28%

สำหรับช่องทางการสื่อสารนั้น มีทั้ง Tiktok ซึ่งมีจำนวนคนดูคลิปถึง 105,247 ครั้ง และ Youtube มีจำนวนคนดูคลิปถึง 288,695 ครั้ง

สำหรับ Facebook มีหลายบัญชี โดยบัญชีที่มีอัตราการเข้าถึงมากที่สุดคือ Starfish Labz รองลงมาคือ Starfish Academy และโรงเรียนบ้านปลาดาว

และกิจกรรมสุดท้ายคือ Paid Workshop มีผู้เข้าร่วมสะท้อนถึงการเรียนรู้ที่มีความหมายอยู่ที่ 97.83%

จากการประเมินผลกระทบกิจกรรมการดำเนินการทั้งหมดของมูลนิธิฯ พบว่า กิจกรรมมีผลกระทบที่เป็นไปตามเป้าหมาย UPRISE ทั้งนี้มีบางกิจกรรมที่ไม่สามารถวิเคราะห์เชิงปริมาณได้อันเนื่องจากการเข้าถึงข้อมูล

ซึ่งรายงานการประเมินผลกระทบการดำเนินงานเล่มนี้ จะถูก **นำเสนอผ่าน “Key finding” หรือ “ข้อค้นพบที่สำคัญ” จาก 8 นวัตกรรมหลักที่ Starfish Education ได้ดำเนินการในระยะที่ผ่านมา**

1

โรงเรียนบ้านปลาดาว



“
ให้โอกาสทางการศึกษาพัฒนานวัตกรรม
นำเทคโนโลยีสู่วิถีชุมชน

จากปรัชญาโรงเรียนซึ่งถือเป็นแนวคิดหลักในการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านปลาดาวสู่การขับเคลื่อนนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนอย่างเป็นรูปธรรมทำให้โรงเรียนบ้านปลาดาวกลายเป็นที่รู้จักจนได้รับเลือกให้เป็นโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรมของจังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนเปิดดำเนินงานและจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภายใต้บริหารงานของมูลนิธิศุภนิเวศน์ฯ ด้วยการนำหลักสูตรฐานสมรรถนะ **หลักสูตรที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง** และมีการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning)

โรงเรียนบ้านปลาดาวมีนวัตกรรมการเรียนรู้หลากหลาย ได้แก่

- 1.นวัตกรรม 3R
- 2.กิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ และกระบวนการ STEAM Design Process
- 3.กิจกรรมโครงงาน/Project Based Learning
- 4.กระบวนการ EDICRA
- 5.การประเมินการเรียนรู้ด้วย Starfish Class

นอกจากนี้ ยังมีนวัตกรรมการบริหารจัดการที่เป็นคู่มือการรับมือกับสถานการณ์การเปิดและปิดโรงเรียนหากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19



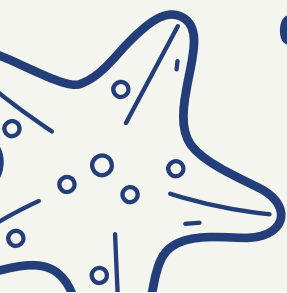


ข้อค้นพบสำคัญของโรงเรียนบ้านปลาดาว ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact



96 %

ของครูมีความพึงพอใจกับรูปแบบการพัฒนาวิชาชีพ
ที่มีอยู่ในระดับมากที่สุด เริ่มจากกิจกรรมการเรียนรู้
ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนวง PLC การ Workshop
รายครั้ง ตามลำดับ

99% ของครูและ 89%

ในระดับชั้น ป.3 และ ป.6

ต่างก็สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์การเรียนรู้
ของตนเองที่มีความหมาย จากการสำรวจครูและ
นักเรียนชั้น ป.3 และ ป.6

5

นวัตกรรมก่อให้เกิดผลกระทบที่น่าสนใจ มีหัวใจ
สำคัญ คือ โรงเรียนออกแบบและต่อยอดนวัตกรรม
ต่างๆ ได้อย่างยืดหยุ่น และปรับปรุงการใช้
นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์สูงกว่า ค่าเฉลี่ยประเทศ

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ระดับ ป. 1 ป. 3
และ ป. 6 ของโรงเรียนบ้านปลาดาว และค่าเฉลี่ย
ประเทศ พบว่า สูงกว่าค่าเฉลี่ยประเทศทั้งหมด
การสอบ RT +6.92%, NT +4.30%, ONET
+29.08% (ข้อมูลเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลัง)

ได้รับการยอมรับ อย่างกว้างขวาง

จากแนวโน้มของผู้ที่มาศึกษาดูงาน หรือหน่วยงาน
ภายนอกเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตลอดระยะเวลา
6 ปีที่ผ่านมา เว้นแต่ในช่วงสถานการณ์โรคระบาด
โควิด 19

- ปี 2560 มีจำนวน 8 แห่ง (244 คน)
- ปี 2561 มีจำนวน 9 แห่ง (183 คน)
- ปี 2562 มีจำนวน 51 แห่ง (594 คน)
- ปี 2563 มีจำนวน 19 แห่ง (317 คน)
- ปี 2564 มีจำนวน 4 แห่ง (92 คน)
- ปี 2565 มีจำนวน 46 แห่ง (1,115 คน)

2

นวัตกรรมบ้านปลาดาว 3R (Reading-Writing-Arithmetic)

“
เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถ
อ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น

เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ในโรงเรียน
บ้านปลาดาวเป็นเด็กชาติพันธุ์ ที่ไม่สามารถพูด
หรืออ่านภาษาไทยได้ อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจ
ในการเรียนรู้วิชาหลักอย่างวิชาคณิตศาสตร์
และภาษาอังกฤษ

จึงได้พัฒนา นวัตกรรม 3R (Reading-
Writing-Arithmetic) ขึ้น โดยมี
วัตถุประสงค์หลัก เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียน
สามารถอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น
กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ นักเรียนในระดับชั้น
อนุบาลและประถมศึกษาตอนต้น



Dr. Richard P. Haugland
ผู้ก่อตั้งมูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น





ข้อค้นพบสำคัญของนวัตกรรมบ้านปลาดาว ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

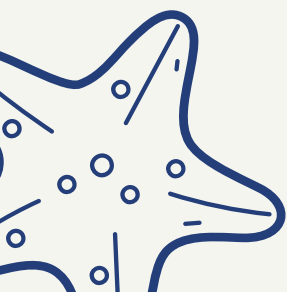
เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

ผลลัพธ์เชิงคุณภาพจากครู

“ความภูมิใจที่คุณครูเห็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน ทำให้อยากพัฒนาเทคนิคการสอนที่สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น”

“คุณครูเห็นทิศทางและมีเป้าหมายที่ชัดเจน เรื่องการเรียนการสอน ช่วยแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นสำหรับการเรียนรู้”

“คุณครูเห็นประโยชน์ทั้งในเชิงการรับความรู้เทคนิคใหม่ และในเชิงการปฏิบัติงาน”



94 %

ของครู ได้เรียนรู้เกี่ยวกับนวัตกรรม 3R และ พบว่า นวัตกรรมตรงกับความต้องการของตนเองและเด็ก และสอดคล้องกับกรอบการประเมิน UPRISE ในมิติ Useful (มีประโยชน์ต่อชีวิต) และ Self-Directed (นักเรียนกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้) จากผลสำรวจครูโรงเรียนบ้านปลาดาว

98 %

ของครูที่ใช้ 3R เห็นผลเบื้องต้นของนวัตกรรมที่เกิดขึ้นกับกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน คือ ทำให้ นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้ ใช้เวลาสำหรับการเรียนรู้ ได้อย่างคุ้มค่า และเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามที่ตั้งเป้าหมายไว้จากผลสำรวจครูโรงเรียนบ้านปลาดาว

คะแนน RT NT สูงกว่า ค่าเฉลี่ยประเทศ

ผู้เรียนที่ได้ใช้นวัตกรรม 3R มีคะแนน RT และ NT สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของประเทศ 5.1% และ 2.4% ตามลำดับ* (คำนวณจากค่าเฉลี่ยตลอด 3 ปีการศึกษา 63-65 ของนักเรียนโรงเรียนบ้านปลาดาว (สถานการณ์ โควิดในช่วง 63-64)

ความเห็นเชิงบวกต่อ นวัตกรรม

ความเห็นของครูต่อการใช้นวัตกรรมในมิติต่างๆ มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้าน

- 1) ความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรม
- 2) ประสิทธิภาพการใช้นวัตกรรม
- 3) ประสิทธิภาพการใช้นวัตกรรม

Makerspace & STEAM Design Process



“ พื้นที่ของนักสร้างสรรค์

Makerspace หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่คิดค้นโดยโรงเรียนบ้านปลาดาว เป็นนวัตกรรมที่จัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการจัดเตรียมพื้นที่เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นหาและทำในสิ่งที่ชอบ ซึ่งไม่เพียงจะช่วยพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าคิด กล้าทำ มีความอยากรู้อยากเห็น โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมต่างๆ ใน Makerspace ของโรงเรียนบ้านปลาดาวจะต้องอิงกับกระบวนการ **STEAM Design Process 5 ขั้นตอน** ได้แก่

5. ขั้นคิดสะท้อนและออกแบบใหม่

(**Reflect & Redesign**) ครูชวนนักเรียน ทบทวน สะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้ทำและเรียนรู้ในกิจกรรม และค้นหาแนวทางปรับปรุงใหม่ในครั้งต่อไป

1. **ขั้นถาม (Ask)** ครูตั้งคำถามกับนักเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและความสงสัยกับ สิ่งรอบตัว รวมถึงชวนคิดแก้ไขปัญหา

2. ขั้นจินตนาการ (Imagine)

นักเรียนถามคำถาม จินตนาการ และระดมความคิด เพื่อหาแนวทางแก้ไข

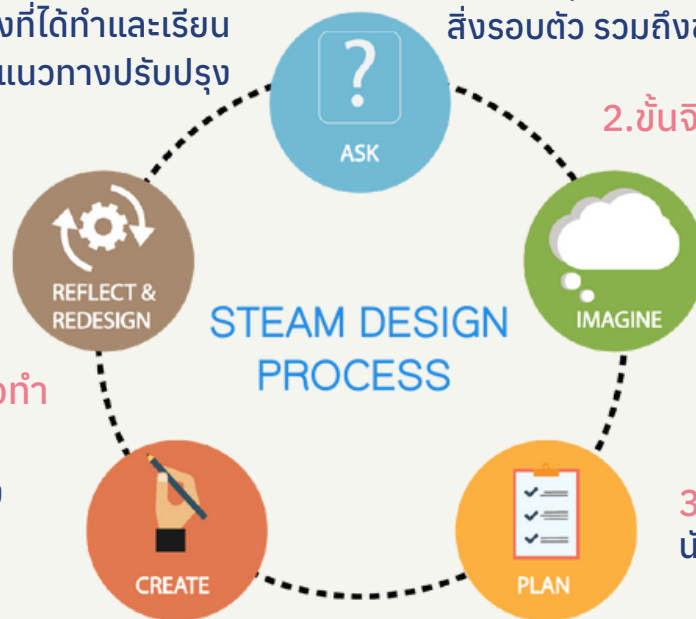
4. ขั้นสร้างสรรค์ลงมือทำ

(**Create**)

นักเรียนลงมือทำจริง ตามแผนที่วางไว้

3. ขั้นวางแผน (Plan)

นักเรียนฝึกวางแผนงาน อย่างเป็นขั้นตอน



“พื้นที่ของนักสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าทำ อยากรู้อยากเห็น”

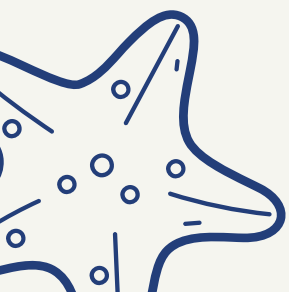


ข้อค้นพบสำคัญของ Makerspace ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ประกอบการ
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต



ครูนำไปใช้ได้หลากหลาย

กว่าครึ่งหนึ่งเป็นห้องเรียนเน้นเทคโนโลยี (High Tech) และอีกครึ่งหนึ่งเป็นห้องเรียนเน้นการลงมือทำ (High Touch) รวมถึงนำไปใช้กับห้องเรียนวิชาการ และวิชาชีวิตในสัดส่วนต่างๆ กัน (จากผลสำรวจโรงเรียนกลุ่ม MLC Makerspace Learning Centre)

จำนวนโรงเรียนที่ทำ MOU **60 โรงเรียน**
จำนวนโรงเรียนรุ่น 1+2 (TSQP) **153 โรงเรียน**
จำนวนโรงเรียนต้นแบบ MLC **7 โรงเรียน**
จำนวนศูนย์สาธิต **4 ศูนย์**

เป็นแพลตฟอร์มทางกายภาพ ที่ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วม

ผู้อำนวยการและครูใน MLC สะท้อนว่า “Makerspace เป็นแพลตฟอร์มทางกายภาพที่ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ของลูก และการทำงานของโรงเรียนมากขึ้น”

91 %

ของครู และผอ. ในกลุ่ม MLC สะท้อนการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Education) ตามโจทย์เป้าหมาย UPRISE

การเรียนรู้ในทุกมิติมีความ สัมพันธ์เชิงบวก

การเรียนรู้ทุกมิติมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05

นักเรียนถูกพัฒนาอย่างเป็น องค์รวม

ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ที่นักเรียน คือ นักเรียนถูกพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม มีความกล้า รู้จักตัวเอง เรียนรู้เอง มีความมุ่งมั่นพัฒนาได้แม้เจอปัญหา และทั้งหมดนี้นำไปสู่ความเป็นผู้ก่อการ หรือ Agency



“ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ รวมประเด็นไฮไลท์ ด้านการศึกษา เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา เนื้อหากระชับ ตรงประเด็น

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ สำหรับบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษาและผู้ปกครอง ที่มีความสนใจในเรื่องการศึกษาในประเด็นต่างๆ ทั้งการจัดการศึกษาแนวใหม่ การพัฒนาการเด็ก นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดย Starfish Labz ถือเป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ที่ให้ผู้เรียนทุกคนสามารถใช้ได้อย่างง่ายดาย กิจกรรมเนื้อหาต่างๆ ที่นำเสนอในแพลตฟอร์มนี้จะมีเนื้อหากระชับ ตรงประเด็น และตรงความต้องการของผู้เรียน กิจกรรมในแพลตฟอร์ม มีหลายรูปแบบ ดังนี้

บทความ

เป็นการนำเรื่องราวที่สอดคล้องกับประเด็น หัวข้อต่างๆ ที่น่าสนใจมาเผยแพร่ โดยกำหนดทิศทางการเรียนรู้ 6 หมวดหมู่

1. การบริหารการศึกษาแห่งอนาคต
2. นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาในห้องเรียนยุคใหม่
3. ทักษะแห่งอนาคต
4. อาชีพในอนาคต
5. การดูแลและพัฒนาตนเอง
6. การเลี้ยงเด็กในยุคดิจิทัล

สื่อวิดีโอ

นำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์สำหรับการจัดการศึกษา การพัฒนาเด็ก การเลี้ยงดูลูก และโครงการต่างๆ ที่มูลนิธิ ร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ ในการพัฒนา หุ่นเสริมการศึกษาในแง่มุมต่างๆ ซึ่งได้กำหนดไว้เป็นรายการสื่อวิดีโอเป็นหมวดหมู่

คอร์สเรียนออนไลน์

ถือเป็นบทเรียนออนไลน์ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมา โดยผู้เชี่ยวชาญภายนอกที่ร่วมเผยแพร่ความรู้ และคณะผู้เชี่ยวชาญของมูลนิธิ ซึ่งจะมีหัวข้อที่หลากหลายสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

กิจกรรม Workshop

กิจกรรมที่เชิญวิทยากรมาให้ความรู้ทั้งรูปแบบ Online และ Onsite ซึ่งจะใช้เวลา 2-3 ชั่วโมง ต่อครั้ง และหลังจากจากจบกิจกรรมผู้เข้าร่วมจะต้องทำแบบประเมินแล้วจึงจะได้รับเกียรติบัตร โดยแพลตฟอร์ม Starfish Labz ทำหน้าที่เป็นฝ่ายจัดการระบบการลงทะเบียนและการจัดการประเมิน

Thailand's First Online Learning Platform
For Teachers, Parents and Students

Learn and Connect To Educator Our Children



307K+

จำนวนสมาชิก



22K+

จำนวนโรงเรียน



10M+

จำนวนบทเรียนที่
ถูกเรียนไปแล้ว



373K+

จำนวน
เกียรติบัตร



6.4M+

จำนวนนักเรียนที่
ได้รับผลกระทบ



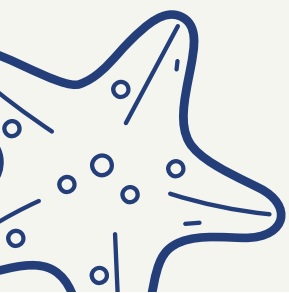


ข้อค้นพบสำคัญของ Starfish Labz ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต



เนื้อหาตอบโจทย์ UPRISE

มีจำนวนคนอ่านบทความทั้งหมด 6,469,422 คน ในหัวข้อ “การดูแลและพัฒนาตนเอง Self-Care and Personal Growth” มีผู้อ่านมากที่สุดด้วยจำนวน 1,845,030 คน และมีการแชร์ผ่าน Facebook มากถึง 24,767 ครั้ง

มีผู้ชมวิดีโอมากที่สุด 420,895 คน ตามกรอบ UPRISE

ในหัวข้อนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาในห้องเรียนยุคใหม่ (Ed. Innovation and EdTech Tools) มีผู้ชมมากที่สุด ด้วยจำนวน 257,233 คน และคลิป “ครูภาษาไทยกับการสอนแบบ Active Learning” มีผู้เข้าชมมากที่สุดถึง 36,802 คน

Starfish Labz มีกิจกรรม ที่หลากหลาย

ใน Starfish Labz ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายวงกว้าง ประกอบด้วย 297 คอร์สเรียน, 1,032 บทความ, 77 กิจกรรม workshop และ 288 สื่อวิดีโอ

ผู้เรียนมีอัตราความสำเร็จสูง มากกว่า 71%

มีจำนวน 21% ของเนื้อหาตามกรอบเป้าหมายโจทย์ UPRISE อันดับหนึ่ง คือ คอร์สเลี้ยงลูกให้ลูกธรรม อันดับที่สอง คือ สอนวิทยุอย่างไรให้เหมาะสมกับปฐมวัย และอันดับที่สาม คือ สุขได้เมื่อรู้จักให้อภัย



ข้อค้นพบสำคัญของ Starfish Labz ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

สร้างโปรแกรมการศึกษาที่มีความหมาย
ให้กับนักเรียน นักการศึกษา ผู้ปกครอง และ ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

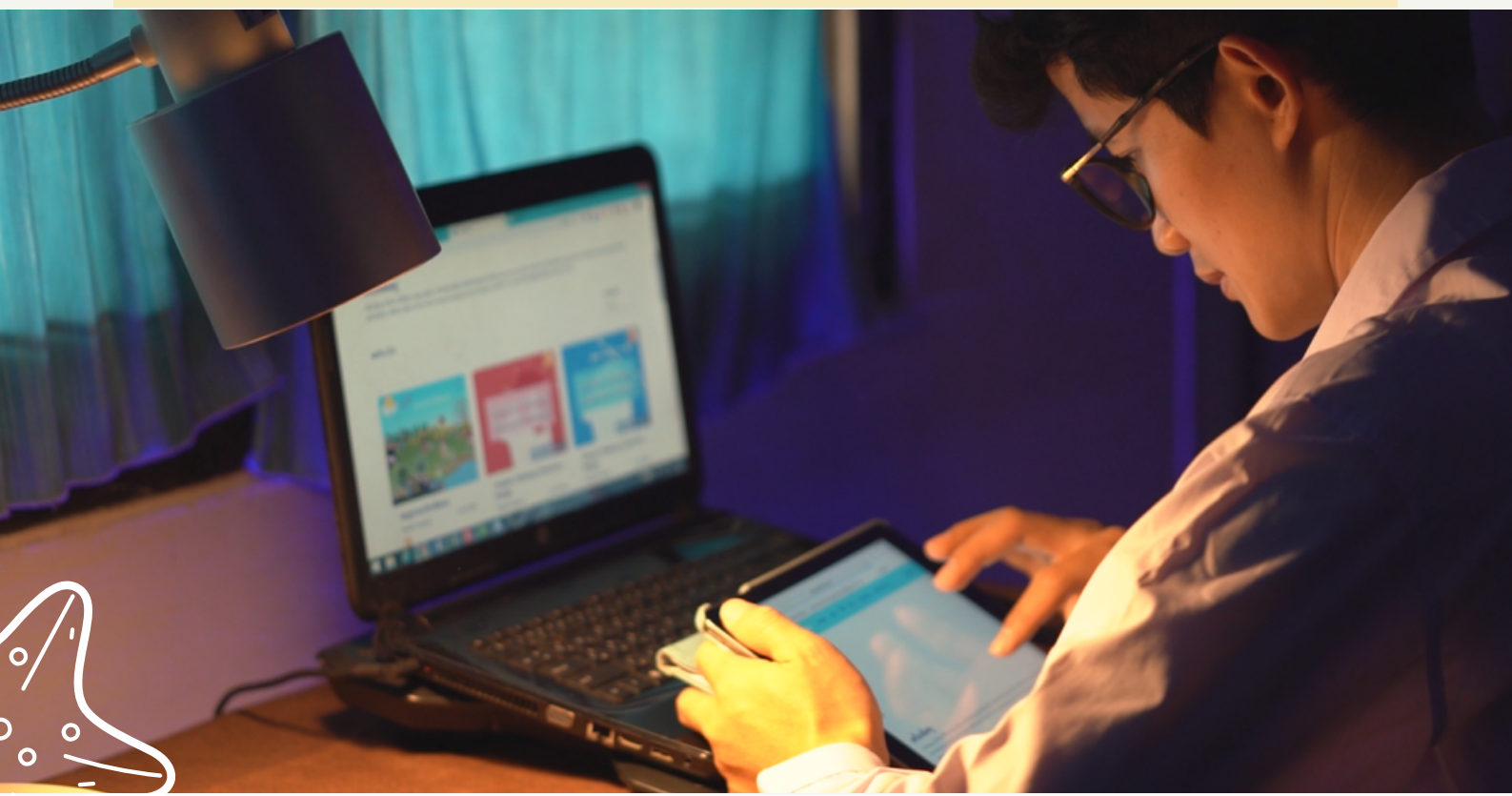


ผลลัพธ์เชิงบวกจากผู้เข้าร่วม Workshop

“สามารถนำไปใช้สนับสนุนและช่วยเหลือครูชาวไทยและต่างชาติที่โรงเรียนได้
โดยเฉพาะความรู้เรื่องเทคโนโลยีหรือเครื่องมือประกอบการสอน เช่น
Think Link, Padlet, Menti, และ Kahoot เป็นต้น”

“ความรู้ที่ได้สามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น ใช้ Google Map
ประกอบการสอน และจัดทำสื่อโดยใช้ Canva เป็นต้น”

“ชอบเข้าร่วม เพราะเป็นโอกาสที่ได้หาความรู้เรื่องใหม่ๆ เช่น การใช้ ChatGPT
และมีหัวข้อที่นำมาปรับใช้ได้จริงได้ เช่น การประเมิน วPA”





“ การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

“

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อเปิดกว้างให้กับกลุ่มคนที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษา ผู้ปกครอง เพื่อที่จะมีความรู้ ประสบการณ์สามารถนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีคุณภาพ

”

จุดเริ่มต้นของ Community มาจากการตั้งกลุ่ม Facebook ในปี 2017 ซึ่งมีการดำเนินกิจกรรมชื่อครูคลับ (KRU Club) ขึ้น ชุมชนการเรียนรู้ไม่เป็นทางการที่มูลนิธิฯ ที่จัดตั้งขึ้น มีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกิจกรรมหลายประเภท ทั้ง Workshop ของกิจกรรมครูคลับ และสื่อวิดีโอของ Workshop ที่สามารถชมย้อนหลังได้ นอกจากนี้สื่อของ Workshop ยังได้เผยแพร่ผ่านช่องทางอื่นๆ เช่น การเผยแพร่ในเพจหลักของ Starfish Academy เพื่อเปิดกว้างให้กับกลุ่มคนที่สนใจ ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษา ผู้ปกครอง เพื่อที่จะมีความรู้ ประสบการณ์สามารถนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีคุณภาพ

ในปี 2023 มูลนิธิฯ ได้มีแนวทางในการพัฒนาและเพิ่มกิจกรรมให้หลายหลายภายใต้การดำเนินงานของ Community ทั้งนี้จึงได้ปรับเปลี่ยนชื่อของกิจกรรม หรือ Re-Brand เพื่อทำให้สอดคล้องกับการดำเนินงานในรูปแบบๆ โดยเปลี่ยนครูเป็น “ห้องพัก COOL” ซึ่งหมายถึง ชุมชนสำหรับครู โดยกิจกรรมหลักภายใต้โครงการ Community ประกอบด้วย

กิจกรรมครูคลับ (Kru Club)

(ผ่านระบบ ZOOM) กิจกรรม Online Workshop ที่เป็นพื้นที่สร้างการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การจัดกิจกรรมในการถ่ายทอดประสบการณ์ เนื้อหา ความรู้เชิงปฏิบัติในด้าน How to เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้กับสถานการณ์ได้ ด้วยผู้เชี่ยวชาญครูที่มีประสบการณ์ในเรื่องนั้นๆ โดยจะมีการจัดกิจกรรมทุกวันเสาร์ เวลา 10.00-12.00 น. ซึ่งครั้งหนึ่งสามารถรองรับผู้เข้าร่วมที่สนใจได้จำนวนไม่เกิน 500 คน/ครั้ง

ตัวอย่างกิจกรรมครูคลับที่เกิดขึ้น เช่น การนำเทคโนโลยี AI มาใช้เพื่อสนับสนุนผู้เรียนและผู้สอน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ครูและผู้เข้าร่วมได้รู้และเข้าใจเครื่องมือหลายหลายประเภทที่จะมาช่วยให้การจัดการเรียนการสอน เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้เรียนและผู้สอน

Kru สอน Cool Exclusive

(ผ่านระบบ ZOOM) กิจกรรม Online Workshop ที่เป็นคลินิกการศึกษาสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาในการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่มีความจำเป็นต่อการทำงาน การสอน รวมถึงการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งจะมีกิจกรรมที่ครูผู้มีประสบการณ์จะเป็นวิทยากรในการแบ่งปันประสบการณ์ และให้คำปรึกษาและแนะแนวเทคนิคในการทำงานในเรื่องต่างๆ กิจกรรมจะมีการจัดขึ้นทุกวันพฤหัสบดีที่สองและสี่ของเดือน เวลา 19.00-20.00 น. ซึ่งครั้งหนึ่งสามารถรองรับผู้เข้าร่วมจำนวน 20 คน/ครั้ง

ห้องพัก



Community

“

การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

กิจกรรม Live

(ผ่านระบบ ZOOM) กิจกรรม Talk ที่จัดขึ้นเพื่อแบ่งปันประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตการทำงานของครู โดยมีเพื่อนครูร่วมแบ่งปันประสบการณ์ กิจกรรมนี้ยังมีอีกเป้าหมายหนึ่ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน โดยเป็นบรรยากาศการเรียนรู้สบายๆ พูดคุยแลกเปลี่ยนอย่างไม่เป็นทางการผ่านบทสนทนาระหว่างผู้ดำเนินรายการและแขกรับเชิญ หัวข้อการแบ่งปันประสบการณ์จะมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับความต้องการของสมาชิกของกลุ่มเครือข่าย กิจกรรมจัดขึ้นทุกวันอังคารที่ 3 ของเดือน เวลา 19.00-20.00 น.

STARFISH TALK LIVE

แบ่งปันไอเดีย สร้างห้องเรียน สมรรถนะ ตามเกณฑ์ JPA

แรงบันดาลใจ จากวันที่ไม่ผ่าน JPA สู่ความสำเร็จในวันนี้

โดย คุณครูวิภากร บุรีสาร โรงเรียนบ้านน้ำขุ่น สังกัด สพป.อุตรดิตถ์ เขต 1

และ คุณครูจิราวรรณ มั่นเรือน โรงเรียนเบญจมบพิตรวิทยา สังกัด สพม.ขอนแก่น

ผู้ดำเนินรายการ คุณครูตะวัน แสงทอง โรงเรียนทางอนบุรุษราชสีห์ จังหวัดกาญจนบุรี

วันอังคารที่ 26 กันยายน 2566 เวลา 19.00-20.00 น.

LIVE ๓๓ ๆ ทาง STARFISHLABZ

ครูคลับ (Kru Club) EdTech Workshop with Cool Kru

พบกับหัวข้อ **ปูสอนภาษาไทย เริ่มต้นดี มีเทคนิค**

ครูสิริญา ชุ่มเย็น ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านหัวนาค้อย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามจร:เขตศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

เสาร์ที่ 26 สิงหาคม 66 เวลา 10.00 - 12.00 น.

Workshop แบบออนไลน์ผ่านระบบ ZOOM

ลงทะเบียนที่นี่ เข้าร่วมกลุ่มที่นี่

KRU COOL สร้อย % สร้างพลังการเรียนรู้กันอย่างมืออาชีพ

พบกับหัวข้อ **การสอนของครูสู่ผลลัพธ์ของผู้เรียน ตามเกณฑ์ JPA***

พฤหัสบดีที่ 27 กรกฎาคม 2566 เวลา 19.00 - 20.00 น.

คุณครูตะวัน แสงทอง ครู โรงเรียนกาญจนาอนุเคราะห์ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามจร:เขตศึกษากาญจนบุรี

Workshop แบบออนไลน์ผ่านระบบ ZOOM

ลงทะเบียนที่นี่ เข้าร่วมกลุ่มที่นี่

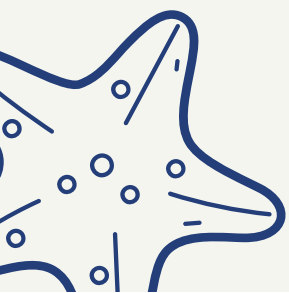


ข้อค้นพบสำคัญของ Community ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต



Kru สอน Cool และครูคลับมีผล ตอบรับมากที่สุด

โดย Kru สอน Cool มีอัตราการเข้าร่วมมากเกือบ 2
ใน 3 ของผู้ลงทะเบียนทั้งหมด และครูคลับ

จำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าเรียนครูคลับ **65,840 คน**

จำนวนคนเข้าเรียนจริง **35,354 คน**

จำนวนผู้รับใบประกาศ **47,443 คน**

90 %

ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม Community* เป็นครูและบุคลากร
ทางการศึกษา ประมาณ 10 % เป็นกลุ่มผู้ปกครอง นักเรียน
นักศึกษา และอื่นๆ ผลสำรวจจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม Kru คลับ

96.2 %

ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม Community* สะท้อนการเรียนรู้
อย่างมีความหมายเกินเป้าหมายระดับ 75% ตามกรอบ
เป้าหมายของ UPRISE

93 %

ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม Community มีความพึงพอใจ
ระดับมากที่สุด

ผลลัพธ์เชิงบวกจากผู้เข้าร่วม

“กิจกรรมหรือรายการแบบ Panel Discussion ตรง
กับความต้องการ นำไปใช้ได้จริง”

“การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยการแบ่งปันกรณีศึกษาที่
น่าสนใจ เป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับครูมาก”

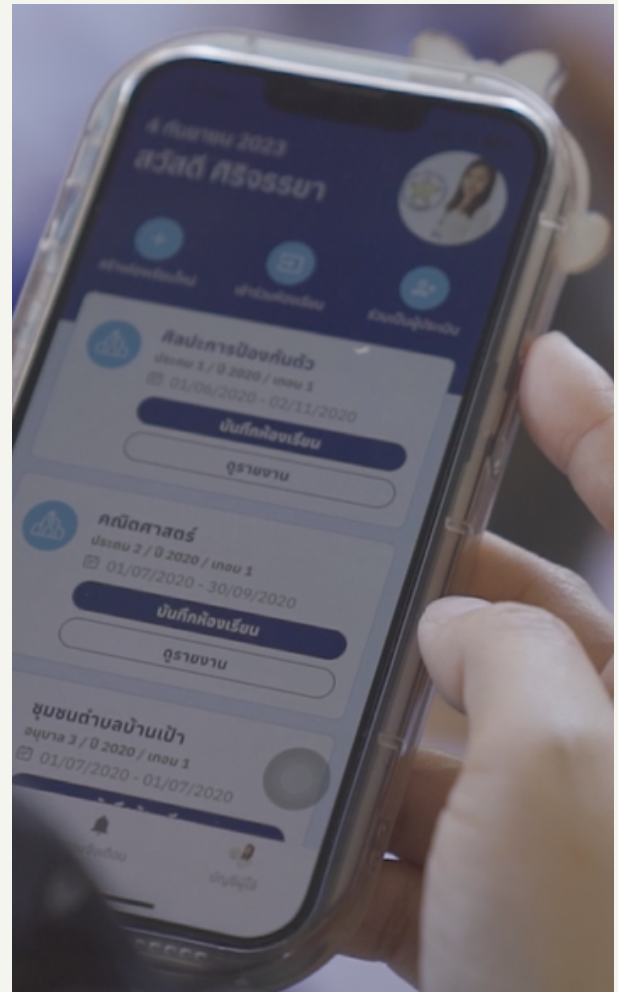
“มีการนำเสนอเนื้อหา หัวข้อที่ตรงประเด็น ทันท่อ
สถานการณ์ปัจจุบัน เหมาะสำหรับครู นักเรียน และ
ผู้ปกครอง”

“การประเมินทักษะเป็นเรื่องง่าย ที่ช่วยลดภาระงานของผู้สอน



Starfish Class

คือ นวัตกรรมการประเมินที่เกิดจากการพัฒนา รูปแบบการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้สอนสามารถประเมินและเห็นพัฒนาการ ของผู้เรียน ทั้งรายบุคคล และรายห้องเรียน ที่ถูกออกแบบมาให้การวัดและประเมินผล เป็นเรื่องง่าย ที่ช่วยลดภาระงานของผู้สอน แต่มีประสิทธิภาพ เมื่อผู้สอนไม่ต้องเสียเวลา ไปกับการเตรียมตัว เตรียมเอกสารเหมือน การประเมินแบบที่ผ่านมา ทำให้ผู้สอนมีเวลา และสมาธิมากขึ้นต่อการเตรียมการเรียน การสอนได้มากขึ้น ซึ่ง **Application** จะมี **ทักษะสำคัญ (Skills)** ตั้งต้น 9 ทักษะ ประกอบด้วย



การรายงานผลที่ทาง Application ได้พัฒนาขึ้น จะทำให้สามารถเห็นพัฒนาการด้านทักษะ และสมรรถนะของผู้เรียนแบบรายบุคคล และรายห้อง อย่างเป็นรูปธรรม โดยที่ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการทำเอกสาร อีกทั้งยังสามารถนำรายงานการประเมินผลนี้ไปใช้ ในการสร้าง Portfolio ให้กับผู้เรียน และสามารถรายงานผลแบบ **Digital Portfolio** ออกมาในรูปแบบของไฟล์ Excel หรือ PDF ได้ด้วย

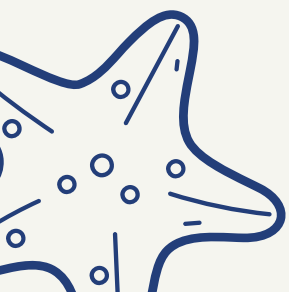


ข้อค้นพบสำคัญของ Starfish Class ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต



ถูกนำไปใช้ 10,100 ห้องเรียน

Starfish Class ถูกนำไปใช้กับ 10,100 ห้องเรียน ในทุกๆ ช่วงชั้น” ตั้งแต่อนุบาล ถึงอุดมศึกษา

มีการเข้าถึงมากกว่า 1 ล้านครั้ง

มีการเข้าถึงแอปด้วยระบบ iOS และระบบ Android มากกว่า 1 ล้านครั้ง/ระบบ และผ่าน WWW เกือบ 2 แสนครั้ง

100% เป็นผู้ใช้งานจากโรงเรียน
อื่นๆ

ผู้ใช้งานจากโรงเรียนบ้านปลาดาว 116 ครั้ง และผู้ใช้งานจากโรงเรียนอื่นๆ 35,466 ครั้ง

มีการประเมินทักษะ 244,571 ครั้ง

โดย 47 % เป็นการประเมิน 3 ทักษะข้างต้น ได้แก่ ทักษะ Environmental Science and Sustainability จำนวน 50,956 ครั้ง ทักษะ Creativity and Innovation จำนวน 42,758 ครั้ง และทักษะ Communication, Information and Media Literacy จำนวน 22,455 ครั้ง

ผลลัพธ์เชิงบวกจากผู้เข้าร่วม

“Starfish Class ตรงกับหน้างานในห้องเรียน (Real-world) และช่วยเติมเต็มตามความต้องการและความจำเป็นในเรื่องกระบวนการเรียนรู้ได้ทันเวลา (Self-directed)”

“เครื่องมือช่วยแก้ปัญหา ข้อจำกัดต่างๆ ของการประเมิน (Problem-solving)”

“ช่วยเปลี่ยนประสบการณ์การทำงาน รวมถึงประสบการณ์การต่อยอดสำหรับการเรียนรู้ของครูเอง (Experiences)”



ข้อค้นพบสำคัญของ Social Media ตามโปรแกรมที่ตอบโจทย์การศึกษาที่มีความหมาย

เป็นองค์กรที่ขับเคลื่อน
ด้วย Impact

มีจำนวนยอดคนดูทั้งหมด
393,942 ครั้ง

ช่องทางการสื่อสารนั้น มีทั้ง Tiktok ซึ่งมีจำนวนคนดูคลิปถึง 105,247 ครั้ง และ Youtube มีจำนวนคนดูคลิปถึง 288,695 ครั้ง

เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

ช่องทางการที่หลากหลายสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้

เป็นผู้นำการศึกษา
ที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพล

บัญชี Facebook มีอัตราการเข้าถึงมากที่สุด

โดยบัญชีที่มีอัตราการเข้าถึงมากที่สุดคือ Starfish Labz รองลงมาคือ Starfish Academy และโรงเรียนบ้านปลาดาว

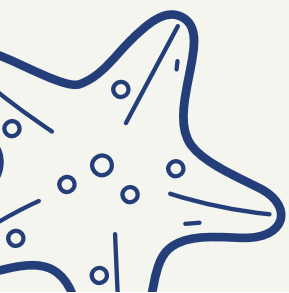
สร้างโปรแกรมการศึกษา
ที่มีความหมาย ให้กับ
นักเรียน นักการศึกษา
ผู้ปกครอง
และผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

97.83%

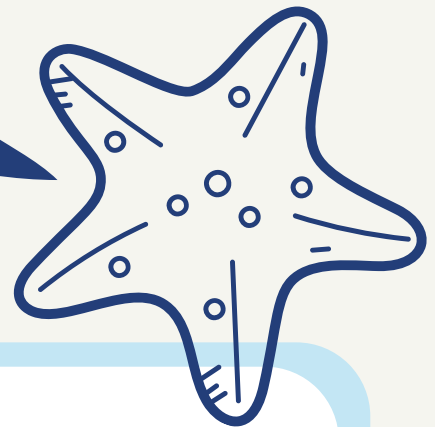
ผู้เข้าร่วมกิจกรรม Paid Workshop สะท้อนการเรียนรู้ที่มีความหมาย UPRISE อยู่ในระดับ 97.83 %

98.28%

ของผู้เข้าร่วมสามารถนำไปใช้ได้จริง ตามกรอบการเรียนรู้ที่มีความหมาย UPRISE ในกิจกรรม Parenting ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นสำหรับพ่อแม่ โดยมีการถ่ายทอดความรู้โอเดียใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์กับการเลี้ยงลูก หากพิจารณาในด้านผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบที่สอดคล้องกันพบว่ามีความเชื่อมโยงกันในเรื่องการออกแบบกิจกรรมแนวทางการเลี้ยงลูก พร้อมทั้งอัปเดตเนื้อหาที่ทันสมัยเพื่อให้พ่อแม่เกิดความเข้าใจลูก



ทำความรู้จักกับนวัตกรรม
Starfish Education
เพิ่มเติม



โรงเรียนบ้านปลาตาว



Starfish labz



Starfish Class



STARFISH

EDUCATION