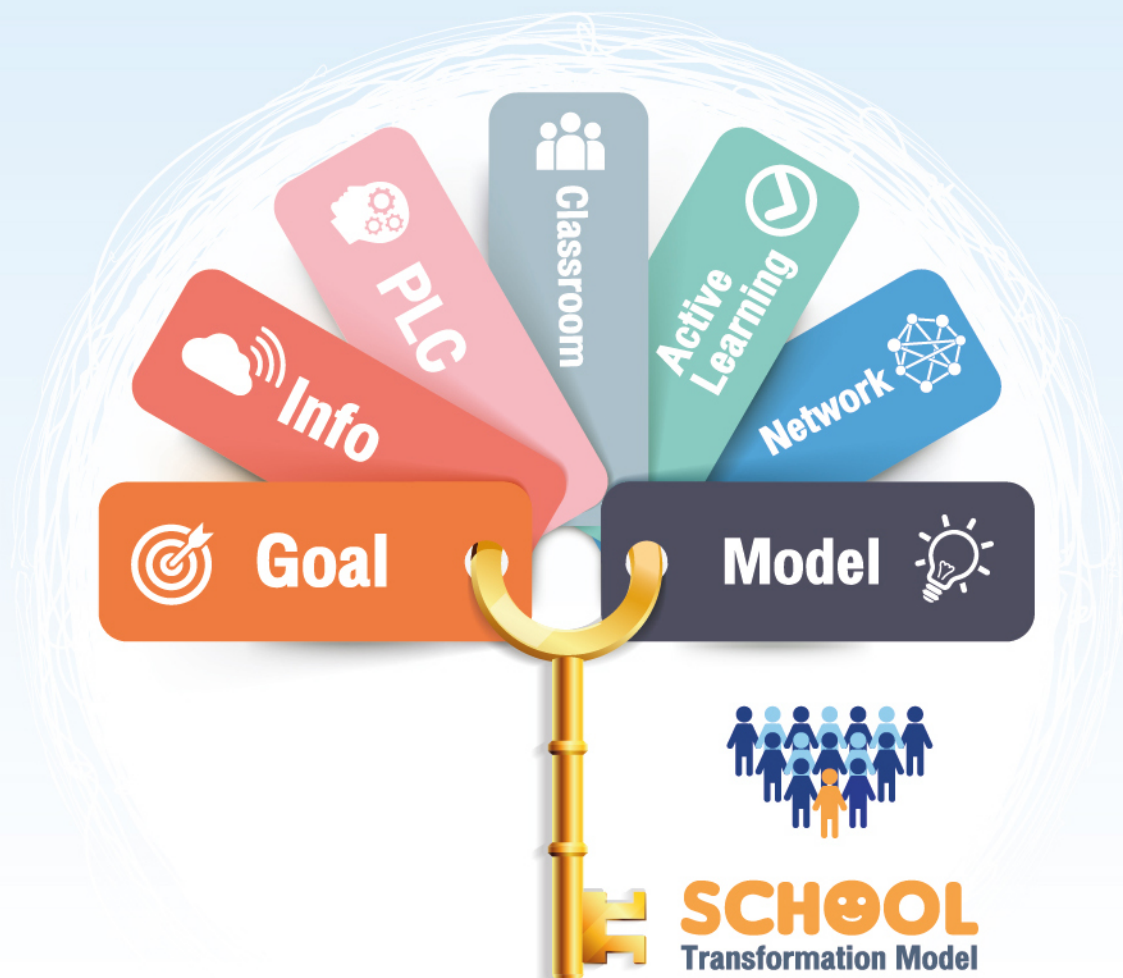


บทสรุป โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP ฉบับ Starfish



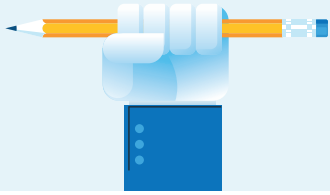
โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง
มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

บทสรุป

โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP ฉบับ Starfish



โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง



บทสรุป

โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP ฉบับ Starfish

ISBN 978-616-93601-2-4

จำนวนพิมพ์ 500 เล่ม

จัดทำโดย **มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม**
71/11 ถนนเวียงพิงค์ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100
โทรศัพท์ : 053 277 288

ออกแบบและจัดพิมพ์ บริษัท ซิโน ฟิวเจอร์ส จำกัด แอนด์ แพคเกจจิ้ง จำกัด
โทรศัพท์ : 0 2511 5715
อีเมล : admin@zenopublishing.co.th

สงวนลิขสิทธิ์หนังสือเล่มนี้ตามพระราชบัญญัติ

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

บทสรุปโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง TSQP ฉบับ Starfish.-- เชียงใหม่ : มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม, 2563.
162 หน้า.

1. โรงเรียน--การบริหาร. I. ชื่อเรื่อง.

371.2

ISBN 978-616-93601-2-4



โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teacher School Quality Program: TSQP) ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) หรือที่เราเรียกกันสั้น ๆ ว่า โครงการ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มศักยภาพให้โรงเรียนสามารถยกระดับคุณภาพของโรงเรียน โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้เข้าร่วมโครงการในฐานะองค์กรเครือข่าย รับผิดชอบทำหน้าที่เป็นโค้ชให้กับโรงเรียนในการพัฒนาตนเอง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาด้านการบริหารจัดการ และการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย การกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจนเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียน มีระบบสารสนเทศ (Info) สำหรับผู้บริหารและครูเพื่อใช้ในการบริหาร โดยเฉพาะการดูแลติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล มีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เป็นชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูมืออาชีพเพื่อการพัฒนาผู้เรียน การจัดการกระบวนการพัฒนาการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นเรียน (Classroom) ที่เป็น Active Learning ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนตามที่กำหนด โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา และเครือข่ายต่าง ๆ (Network) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการที่นำมาใช้ในโครงการคือ School Transformation Model ของ Starfish Education ที่มุ่งเน้นองค์ประกอบเพื่อการปฏิรูปโรงเรียนอย่างยั่งยืน ทั้ง 9 ด้านคือ ผู้นำ ชุมชน บรรยาการการเรียนรู้ เทคโนโลยี เป้าหมาย หลักสูตรและการประเมิน รูปแบบและการปฏิบัติการสอน การพัฒนาวิชาชีพ การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยให้ผู้เรียนสามารถเรียนตามความสนใจ ความถนัด และได้โอกาสในการค้นหาศักยภาพของตนเอง

โรงเรียนในเครือข่ายได้นำ STEAM Design Process ซึ่งเป็นเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้แบบการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมในพื้นที่นักรังสรรค์ (Makerspace) รวมถึงได้นำกระบวนการนี้ เข้าไปใช้ในการเรียนรู้แบบบูรณาการ และเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหลากหลายสาระวิชาอีกด้วย

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนโรงเรียนในการวางแผนและดำเนินการเพื่อพัฒนาตนเอง โดยประสบการณ์การรู้นั้น มีหลากหลายรูปแบบ เช่น การประชุมปฏิบัติการ (workshop) ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ การทำ Blended reflective coaching การเรียนรู้และพัฒนาตนเองแบบ self-pace โดยแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในลักษณะ PLC ทั้งในโรงเรียน ร่วมกับเครือข่ายในระดับเขตพื้นที่การศึกษา และข้ามจังหวัด

หนังสือเล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมวิธีการ และเครื่องมือในการทำงานในโครงการ บันทึกรากฐาน และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ทั้ง 59 โรงเรียน ที่มีความหลากหลายตามอัตลักษณ์และบริบทของโรงเรียนและชุมชน ซึ่งควรค่าแก่การศึกษาและแบ่งปัน ทางมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ในการศึกษา และขยายผลในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ สำหรับครู ผู้อำนวยการ ชุมชน ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบและกำกับ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการศึกษาทั้งหมด

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คุณครู นักเรียน กรรมการสถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย และที่สำคัญขอขอบคุณสำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการสนับสนุนและริเริ่มโครงการ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” เพื่อให้ทุกโรงเรียนได้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และสร้างความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับนักเรียนทุกคนอย่างแท้จริง

นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร
ประธานคณะกรรมการ
มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม



บทที่ 1 เกี่ยวกับโครงการ

9

- | | | |
|-----|--|----|
| 1.1 | ความเป็นมาของโครงการ | 9 |
| 1.2 | แผนการดำเนินงานและการจัดโครงสร้างการบริหารโครงการ | 14 |
| 1.3 | เครื่องมือด้านการบริหารจัดการและการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน | 18 |
| 1.4 | ปัญหาและอุปสรรค : การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิด-19 | 26 |
| 1.5 | รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ | 33 |

บทที่ 2 การกำหนดเป้าหมายและทิศทางการพัฒนาโรงเรียน (Goal)

35

- | | | |
|-----|---|----|
| 2.1 | การแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน | 35 |
| 2.2 | School Goal | 36 |
| 2.3 | การกำหนดรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ | 40 |
| 2.4 | การวางแผนกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ | 45 |
| 2.5 | การวิเคราะห์กลยุทธ์สู่การปฏิบัติ | 64 |

บทที่ 3 การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาโรงเรียน (Info) 67

- 3.1 ระบบ Q-Info 68
- 3.2 ระบบสารสนเทศสำหรับงานวิชาการ Google Form 69
- 3.3 ระบบเพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียน Class Dojo 70
- 3.4 ระบบเพื่อสนับสนุนการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง Starfish Class 72
- 3.5 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ StarfishLabz 75
- 3.6 เครือข่ายทางสังคมเพื่อการเรียนรู้ 81

บทที่ 4 การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา (PLC) 82

- 4.1 ทักษะสำคัญของครู 82
- 4.2 การจัดอบรมเพื่อพัฒนาความรู้ของครู 86
- 4.3 การพัฒนาบทเรียนออนไลน์สำหรับครู 87
- 4.4 Reflective Coaching และการลงพื้นที่เพื่อให้คำปรึกษา 89
- 4.5 ผลลัพธ์จากการพัฒนา 111

บทที่ 5 การสร้างเครือข่ายเพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Network) 113

- 5.1 การสร้างความร่วมมือกับชุมชนและผู้ปกครอง 114
- 5.2 การสร้างความร่วมมือกับเขตพื้นที่การศึกษา 117
- 5.3 การสร้างกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ 119
- 5.4 การจัดสัมมนาเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียน 122

บทที่ 6 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดในห้องเรียน (Classroom) 131

- | | |
|--|-----|
| 6.1 ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 | 131 |
| 6.2 เรื่องเล่าจากการลงพื้นที่ | 138 |
| 6.3 กิจกรรมสำหรับนักสร้างสรรค์และตัวอย่างกิจกรรมในโรงเรียน | 144 |
| 6.4 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ | 155 |



บทที่ 1

เกี่ยวกับโครงการ

(โครงการสนับสนุนการพัฒนาครูและโรงเรียน
เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง)



1.1 ความเป็นมาของโครงการ

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ได้จัดโครงการร่วมพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง และสร้างความร่วมมือกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม เพื่อเปิดรับสมัครและคัดเลือกโรงเรียนประถมศึกษาหรือโรงเรียนขยายโอกาส ซึ่งมีผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียน จำนวน 200 - 600 คน และมีสถานที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ 3 จังหวัด ประกอบด้วย เชียงใหม่ ลำพูน และสมุทรสาคร เพื่อเข้าสู่กระบวนการบริหารจัดการโรงเรียน (School Management) โดยช่วยพัฒนาส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Approach) ดังนี้

1. การพัฒนาด้านการบริหารจัดการ ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจนเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียน มีระบบสารสนเทศ (Info) สำหรับผู้บริหารและครูเพื่อใช้ในการบริหาร โดยเฉพาะการดูแลติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล มีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เป็นชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูมืออาชีพเพื่อการพัฒนาผู้เรียน

2. การพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ โดยโรงเรียนมีกระบวนการพัฒนาการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นเรียน (Classroom) ที่เป็น Active Learning ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนตามที่กำหนด โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา และเครือข่ายต่าง ๆ (Network) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 9 มีนาคม 2548 โดย ดร.ริชาร์ด พี ฮ็อกแลนด์ และปัจจุบัน ดร.นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร ดำรงตำแหน่งประธานมูลนิธิฯ โดยได้รับการรับรองให้เป็นองค์กรสาธารณประโยชน์ เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2550 ทะเบียนเลขที่ 1345 มีสำนักงานใหญ่ ตั้งอยู่เลขที่ 71/11 ถนนเวียงพิงค์ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ และมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่ทุกข์ยาก ถูกทอดทิ้ง พิการ และเด็กด้อยโอกาส ให้ได้รับการเลี้ยงดู มีที่พักพิง ได้รับการศึกษา และมีโอกาสพัฒนาอย่างสมบูรณ์

เพื่อให้บรรลุภารกิจที่ตั้งไว้ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ดำเนินการจัดตั้งโรงเรียนบ้านปลาดาว ซึ่งเปิดทำการสอน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงประถมศึกษาปีที่ 6 และดำเนินโครงการทางการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน 2 ประการ คือ



ประการที่ 1 เพื่อการพัฒนาโรงเรียนบ้านปลาดาวให้เป็นต้นแบบในการพัฒนาครูและการใช้นวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านความรู้จักชะ และเจตคติ โดยใช้

1. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) เป็นการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยยึดหลักการตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่า ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้และสามารถคิดหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจได้ด้วยตัวเอง ครูจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการหาความรู้ และค้นหาความจริงอย่างมีเหตุผล ส่งเสริมให้ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมให้รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์ต่าง ๆ และการพัฒนากระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยืดหยุ่น โดยมีครูเป็นผู้ให้การสนับสนุนการเรียนรู้ตามความเหมาะสม และใช้กระบวนการหรือกิจกรรม ดังต่อไปนี้
 - (1) กระบวนการ STEAM Design Process เป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการแก้ไขปัญหา โดยการบูรณาการองค์ความรู้ในสหวิทยาการตามความเหมาะสมของเนื้อหาหรือสาระความรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการคิด ออกแบบ วางแผน และลงมือสร้างสรรค์วิธีการหรือต้นแบบของชิ้นงานที่จะใช้เพื่อแก้ไขปัญหา รวมทั้งวิเคราะห์เพื่อสะท้อนวิธีในการปรับปรุงและพัฒนาผลลัพธ์ดังกล่าวให้ดีขึ้น (มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม, 2561)

- (2) การจัดกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมที่ใช้กระบวนการ STEAM Design Process เพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน ซึ่งช่วยให้เกิดการสร้างและใช้ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ ในการแก้ไขปัญหา รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย
- ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
 - ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
 - ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)
 - ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy)
 - ทักษะการรู้จักตนเอง (Self-Awareness)
 - ทักษะการบริหารจัดการตนเอง (Self-Management)
 - ทักษะการรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง (Responsible and Decision Making)
 - ทักษะด้านความสัมพันธ์ (Relationship Skills)
 - ทักษะการรู้จักสังคม (Social Awareness)
2. ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) การสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยเรียนรู้จากการปฏิบัติงานของกลุ่มครูที่มารวมตัวกัน เพื่อทำงานร่วมกัน และสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมกัน วางเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน และตรวจสอบ สะท้อนผลการปฏิบัติงานทั้งในส่วนบุคคลและผลที่เกิดขึ้นโดยรวม ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การวิพากษ์ วิจารณ์ การทำงานร่วมกัน การร่วมมือรวมพลัง โดยมุ่งส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม



ประกาศที่ 2 เพื่อการเผยแพร่นวัตกรรมและวิธีการจัดการเรียนรู้ไปยังโรงเรียนของรัฐให้มากขึ้น

มูลนิธิฯ และโรงเรียนบ้านปลาดาวจึงได้เปิดให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักการศึกษาที่มีความสนใจเกี่ยวกับวิธีการและนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนบ้านปลาดาว ได้เข้าศึกษาดูงาน หรือฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มูลนิธิฯ และโรงเรียนบ้านปลาดาว เพื่อนำความรู้และแนวคิดไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนและมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ และจัดให้มีการพัฒนาความร่วมมือ (MOU) กับโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 โรงเรียน เพื่อการให้คำปรึกษาและการพัฒนาครู ในการนำกระบวนการ STEAM Design Process และการจัดกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) ไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้และขยายผลเพื่อมุ่งสู่การปฏิรูปการศึกษาของไทย โดยในปีการศึกษา 2561 มูลนิธิฯ ได้พัฒนาเว็บไซต์ StarfishLabz.com เพื่อใช้ในการเผยแพร่ความรู้และนวัตกรรมต่าง ๆ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้และชุมชนแบบออนไลน์ สำหรับบุคลากรทางการศึกษาและผู้ปกครอง

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ดำเนินการกิจตามวัตถุประสงค์และประสบผลสำเร็จ ดังนี้

1. โรงเรียนบ้านปลาดาว ได้รับการคัดเลือกเป็นโรงเรียนต้นแบบนวัตกรรมในงานมหกรรมนวัตกรรมการศึกษา INNOVATION & EDUCATION EXPO 2019 วันที่ 15 ธันวาคม 2561 ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้านานาชาติเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา จังหวัดเชียงใหม่
2. การพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ (MOU) กับโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และกรุงเทพมหานคร ในการให้คำปรึกษาและการพัฒนาครูเพื่อการนำกระบวนการ STEAM Design Process และการจัดกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) ไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 60 โรงเรียน
3. การเปิดให้บริการใช้พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) กับชุมชนใกล้เคียงและมีผู้เข้าใช้บริการอย่างต่อเนื่องมากกว่า 3,000 คน
4. การเปิดให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักการศึกษา เข้าศึกษาดูงาน และมีผู้เยี่ยมชมแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านปลาดาว จำนวนมากกว่า 500 คน
5. การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูในการประยุกต์กระบวนการ STEAM Design Process และกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) ในการจัดการเรียนรู้ จำนวนครูมากกว่า 1,200 คน จำนวนเด็กมากกว่า 13,000 คน
6. บุคลากรทางการศึกษาและผู้ปกครอง สมัครเข้าใช้งานแหล่งเรียนรู้และชุมชนแบบออนไลน์ StarfishLabz จำนวนมากกว่า 800 คน

และจากการสำรวจความคิดเห็นของครูในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการดังกล่าว จำนวน 289 หน่วยตัวอย่าง พบว่า ครูผู้สอนร้อยละ 97.57 มีความเห็นว่าพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์และกระบวนการ STEAM Design Process ส่งผลที่ดีต่อการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนโดยสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนได้อยู่ในระดับดีมากขึ้นไป

เพื่อเป็นการขยายผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนและเพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการทำงานในศตวรรษที่ 21 ในสถานศึกษาของประเทศไทย มูลนิธิฯ จึงเห็นควรที่จะดำเนินโครงการ “การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21” ร่วมกับ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ภายใต้โครงการร่วมพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อนำแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practices) และนวัตกรรมมาใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Approach)
2. เพื่อมุ่งให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ (Full Participation) และพัฒนาไปพร้อมกันโดยใช้การบริหารจัดการโรงเรียนอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อดำเนินการให้เกิดการบูรณาการเข้าสู่ระบบงาน (Built-in) ครอบคลุมทั้ง 9 องค์ประกอบของโรงเรียน ซึ่งประกอบด้วย ผู้นำ เป้าหมาย ชุมชน บรรยากาศการเรียนรู้ เทคโนโลยี หลักสูตรและการประเมิน รูปแบบและการปฏิบัติการสอน การพัฒนาวิชาชีพครู และการเรียนรู้ของผู้เรียน

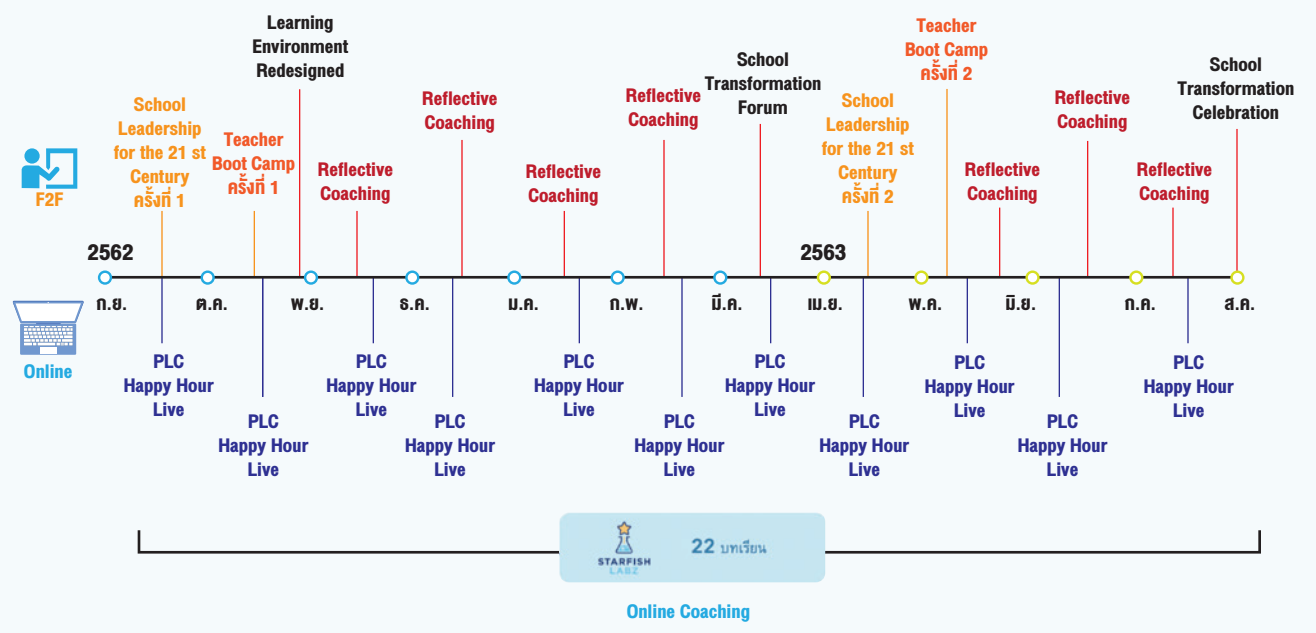
ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวมีเป้าประสงค์ให้ โรงเรียนกลุ่มเป้าหมายสามารถพัฒนาตนเองทั้งระบบ โดยแสดงความตื่นตัว ความพยายาม และผลสำเร็จ ที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดังต่อไปนี้

1. โรงเรียนมีเป้าหมาย (Goal) และแผนในการพัฒนาที่ท้าทายและชัดเจน (High Expectation) ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
2. โรงเรียนมีระบบสารสนเทศ (Info) โดยผู้บริหารและครูใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนและสามารถดูแลช่วยเหลือนักเรียนร่วมกับผู้ปกครองได้
3. ผู้บริหารและครูเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ (PLC) และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้อย่างต่อเนื่อง
4. ครูแกนนำมีความเข้าใจและสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ระดับชั้นเรียน ทั้งในด้านการออกแบบแผนการเรียนการสอน กระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลผู้เรียนในระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งสามารถทำหน้าที่โค้ช ภายในโรงเรียนให้กับครูทุกคนในโรงเรียนได้
5. นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เกิดการเรียนรู้และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้นตามศักยภาพของผู้เรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

1.2 แผนการดำเนินงานและการจัดโครงสร้างการบริหารโครงการ

ภายหลังการคัดเลือกโรงเรียนเข้าร่วมโครงการแล้ว มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้กำหนดแผนดำเนินการในภาคการศึกษาที่ 2/2562 และ 1/2563 โดยดำเนินกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ และอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ครูแกนนำ เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง เป้าหมาย หลักสูตร รูปแบบและการปฏิบัติการสอน บรรยากาศการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Classroom) ขณะเดียวกันมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดฝึกอบรมทีม Trainer Coach การจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) แบบออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยี ผ่านระบบ StarfishLabz และส่งทีม Trainer Coach ออกเยี่ยมเยียนโรงเรียน เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นิเทศ ติดตาม วัดประเมินผล ให้คำปรึกษา และจัดสัมมนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (School Transformation Forum) รวมทั้งการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยพัฒนาการของโรงเรียน ครู และนักเรียน ที่เข้าร่วมโครงการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แผนการดำเนินงาน



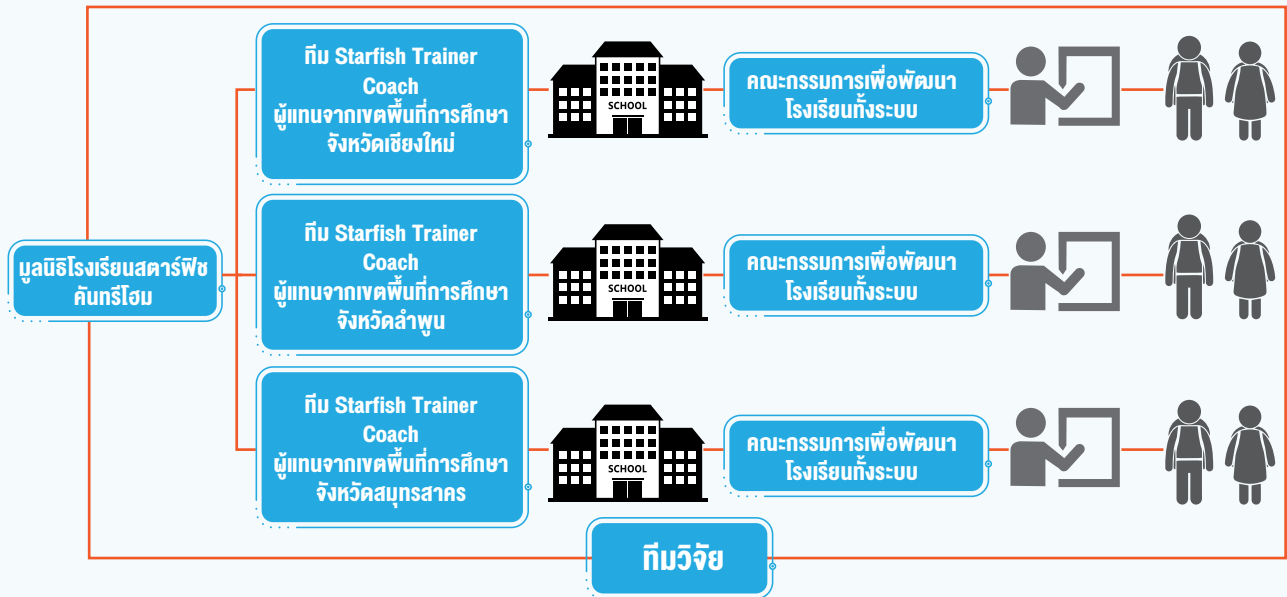
ภาคการศึกษาที่ 2/2562

- การทำข้อตกลงในการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการโรงเรียนทั้งระบบ และการส่งผู้แทนเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับผู้บริหารเพื่อวางแผนการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ “School Leadership for 21st Century” ครั้งที่ 1 และการศึกษาดูงาน รูปแบบและการปฏิบัติการสอน การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ ณ โรงเรียนบ้านปลาตาว จังหวัดเชียงใหม่
- การแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ เพื่อการวางแผนกลยุทธ์และกำหนดแนวทางในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ รวมทั้งวางแผนการปรับปรุงสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
- การคัดเลือกครูแกนนำ รุ่นที่ 1 เพื่อเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “Teacher Boot Camp” ครั้งที่ 1
- การปรับปรุงสภาพแวดล้อมและสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
- การจัดการเรียนการสอนตามนโยบายและแนวทางที่กำหนดโดยฝ่ายวิชาการ
- การจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) แบบออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจกับคณะครู ชุมชนและผู้เรียน ถึงแผนการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการโรงเรียนทั้งระบบ และนโยบายในการจัดการเรียนการสอน
- ส่งเสริมและผลักดันให้ผู้บริหาร ฝ่ายวิชาการ ครูแกนนำ เข้าร่วมกิจกรรมในการพัฒนาความรู้ ทักษะอย่างสม่ำเสมอ จากแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) แบบออนไลน์ ที่มูลนิธิฯ ได้จัดเตรียมไว้ให้ผ่านระบบ StarfishLabz ตามโปรแกรมที่กำหนดไว้สำหรับผู้ใช้งานแต่ละกลุ่ม
- การผลักดันให้ครูแกนนำได้รับการพัฒนาความรู้ผ่านการ Live (การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและตัวอย่างที่ดี) เพื่อการพัฒนาชุมชนพัฒนาวิชาชีพ (PLC) แบบออนไลน์ ทุกเดือน
- การรับคำปรึกษาและคำแนะนำจากทีม Trainer Coach ในการออกเยี่ยมติดตาม วัด และประเมินผลโรงเรียน (Reflective Coaching) ตามประเด็นที่กำหนดไว้จำนวน 4 ครั้ง
- การจัดทำรายงานเพื่อติดตามและสรุปผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 1
- การส่งผู้แทนในการเข้าร่วมเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งจัดขึ้นโดย กสศ.
- การเข้าร่วมการสัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน (School Transformation Forum)

ภาคการศึกษาที่ 1/2563

- การส่งผู้แทนเข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับผู้บริหารเพื่อวางแผนการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ “School Leadership for 21st Century” ครั้งที่ 2
- การจัดประชุมคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ เพื่อวางแผนการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
- การคัดเลือกครูแกนนำ รุ่นที่ 2 เพื่อเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “Teacher Boot Camp” ครั้งที่ 2
- การปรับปรุงสภาพแวดล้อมและสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
- การส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยี Digital Portfolio และการวัดผล การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนตามสภาพจริง
- การจัดการเรียนการสอนตามนโยบายและแนวทางที่กำหนดโดยฝ่ายวิชาการ
- ฝ่ายวิชาการจัดทำคลังข้อมูลแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีพัฒนาการทางการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณ มีทักษะในศตวรรษที่ 21
- การส่งเสริมและผลักดันให้ผู้บริหาร ฝ่ายวิชาการ ครูแกนนำ เข้าร่วมกิจกรรมในการพัฒนาความรู้ ทักษะอย่างสม่ำเสมอ จากแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) แบบออนไลน์ ที่มูลนิธิฯ ได้จัดเตรียมไว้ให้ผ่านระบบ StarfishLabz ตามโปรแกรมที่กำหนดไว้สำหรับผู้ใช้งานแต่ละกลุ่ม
- การผลักดันให้ครูแกนนำได้รับการพัฒนาความรู้ผ่านการ Live (การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและตัวอย่างที่ดี) เพื่อการพัฒนาชุมชนพัฒนาวิชาชีพ (PLC) แบบออนไลน์ ทุกเดือน
- การรับคำปรึกษาและคำแนะนำจากทีม Trainer Coach ในการออกเยี่ยมติดตาม วัดและประเมินผลโรงเรียน (Reflective Coaching) ตามประเด็นที่กำหนดไว้จำนวน 3 ครั้ง
- การจัดทำรายงานเพื่อติดตามและสรุปผลการดำเนินงาน ครั้งที่ 2
- การส่งผู้แทนในการเข้าร่วมเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งจัดขึ้นโดย กสศ.
- การเข้าร่วมแสดงผลงานและรับชมการถ่ายทอดภาพบรรยากาศในงานสัมมนาวิชาการเพื่อการแสดงผลการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการโรงเรียน School Management ทั้งระบบ ณ จังหวัดเชียงใหม่

การจัดโครงสร้างการบริหารโครงการ

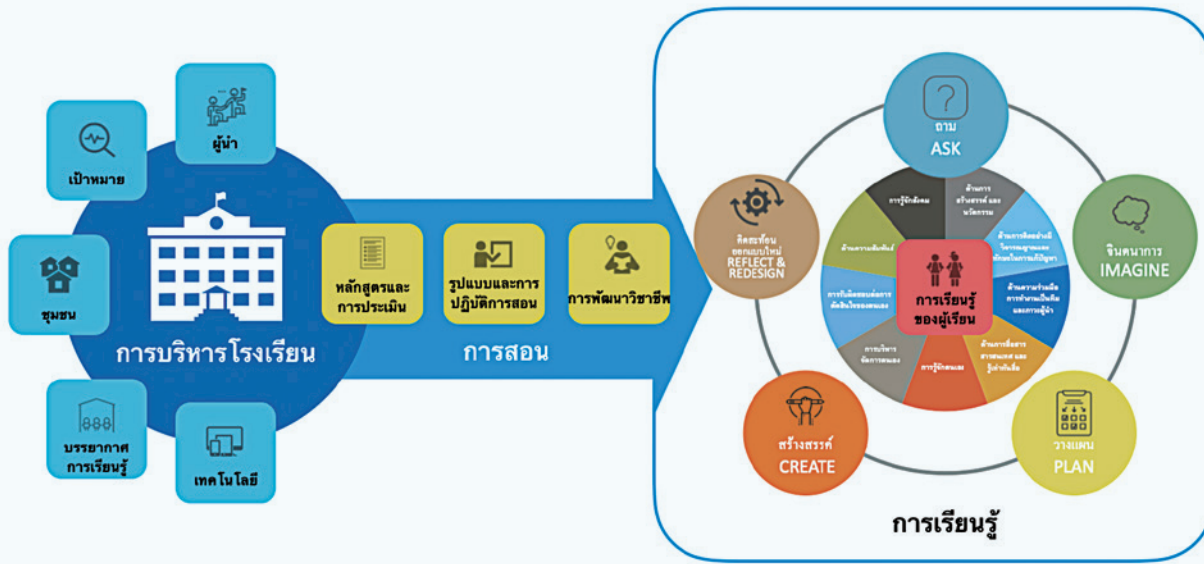


โครงสร้างการบริหารโครงการฯ ประกอบด้วย มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ทีม Trainer Coach และคณะกรรมการเพื่อพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ โดยกำหนดบทบาทหน้าที่/ความรับผิดชอบดังนี้

1. มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม มีหน้าที่ เสนอ กำกับ ติดตาม ประเมินผล และรายงานโครงการ ชี้แจงทำความเข้าใจกับเขตพื้นที่การศึกษา ทีม Trainer Coach และโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ช่วยสนับสนุนและอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ โดยจัดให้มีทีมงานดำเนินงานดังนี้
 - ทีมวิชาการ เพื่อให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือโรงเรียนและครูในการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนทั้งระบบ รวมถึงการใช้นวัตกรรมและกระบวนการต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในโครงการ
 - ทีมนักวิจัย ประกอบด้วย นักวิจัยและนักวิเคราะห์ข้อมูล มีหน้าที่ในการรวบรวมข้อมูลจากการดำเนินโครงการ เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ เพื่อค้นหาความสัมพันธ์ของข้อมูลและสรุปผลที่เกิดจากการพัฒนา มาจัดทำรายงานเพื่อแสดงถึงพัฒนาการโรงเรียน ครู และนักเรียน
 - เจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ เพื่อการดูแลระบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และระบบคลังข้อมูลแบบออนไลน์

- เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ ประสานงานกับเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ เพื่อให้กิจกรรมดำเนินการลุล่วงตามกรอบเวลา รวมทั้งมีหน้าที่รวบรวมข้อมูลและทำรายงานแต่ละงวดงาน
 - เจ้าหน้าที่บัญชีและการเงินของโครงการ มีหน้าที่จัดการ งานการเงิน งานพัสดุ และงานบัญชี
2. ทีม Trainer Coach ประกอบด้วย นักวิชาการของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้แทนจากเขตพื้นที่การศึกษา มีหน้าที่ในการให้คำปรึกษาแก่ผู้บริหารโรงเรียน เสนอแนะเพื่อการวางแผนและจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาครู การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นิเทศ ติดตาม และประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน
 3. คณะกรรมการเพื่อพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษา ครูแกนนำ และผู้ทรงคุณวุฒิ มีหน้าที่ในการวางแผนกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ขับเคลื่อนการดำเนินงาน ติดตามและประเมินผล รวมทั้งรับรองรายงานผลการประเมินตนเองของโรงเรียนตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในโครงการเป็นระยะทุกภาคการศึกษา

1.3 เครื่องมือด้านการบริหารจัดการและการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน



แผนภาพ School Transformation Model โดย ดร.ussws จันทรัดลีย์ เสริบุตร

การบริหารจัดการเพื่อพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ

การบริหารจัดการเพื่อพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบนั้น ผู้บริหารจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบให้องคาพยพต่าง ๆ ของสถานศึกษาเกิดการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปพร้อมกันตามบริบทแวดล้อมของโรงเรียน มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม จึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบแห่งความสำเร็จของผู้นำสถานศึกษาเพื่อการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้และการนำพาสถานศึกษาสู่องค์กรแห่งนวัตกรรม ของบริษัท Apple มาประยุกต์เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิรูปและเปลี่ยนแปลงระบบภายในโรงเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนในส่วนของการบริหารโรงเรียน การสอน และการเรียนรู้ ดังนี้

9 องค์ประกอบ เพื่อการปฏิรูปโรงเรียนอย่างยั่งยืน



การปฏิรูปโรงเรียน (School Transformation) จะสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในโรงเรียนที่จะส่งผลต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนในส่วนของผู้บริหาร โรงเรียน ผู้สอน และผู้เรียน

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน มีปัจจัยหลัก จำนวน 5 องค์ประกอบ คือ
 - 1.1 ผู้นำ เป็นทีมงานซึ่งเป็นผู้มีบทบาทและหน้าที่ในการจัดทำกลยุทธ์และเป้าหมาย (Goal) ด้านวิสัยทัศน์ ชุมชน เป้าหมาย บรรยากาศการเรียนรู้ เทคโนโลยี รูปแบบและการปฏิบัติการสอน หลักสูตรและการประเมิน การพัฒนาวิชาชีพ และการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมให้เกิดการขับเคลื่อนและก่อร่างนวัตกรรมในการเรียนการสอน และสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา

- 1.2 **ชุมชน** เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ นักเรียน ครู ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ธุรกิจในพื้นที่ ภาครัฐ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ซึ่งทีมผู้นำจะต้องสร้างความเห็นพ้องในวิสัยทัศน์ของโรงเรียน และเกิดการมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Network) เพื่อการพัฒนาสถานศึกษา
 - 1.3 **บรรยากาศการเรียนรู้** เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียน (Classroom) ซึ่งจะต้องมีความยืดหยุ่นและเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถตอบสนองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างของผู้เรียนได้
 - 1.4 **เทคโนโลยี** เป็นการกำหนดนโยบายและรูปแบบการใช้งาน รวมทั้งการพัฒนาความรู้และทักษะ (Coach) ในการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการบริหารจัดการ (Info) และเพิ่มผลิตภาพของการทำงาน รวมทั้งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน (Classroom) ให้ได้อย่างเหมาะสมตามพัฒนาการของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา
 - 1.5 **เป้าหมาย** เป็นการกำหนดเป้าหมายและวิธีการตรวจสอบความคืบหน้าตามเป้าหมาย (Info) รวมทั้งแนวทางในการถ่ายทอดเรื่องราว ความสำเร็จและระบุส่วนที่ควรปรับปรุงเพื่อการพัฒนาโรงเรียนที่ยั่งยืน
2. การขับเคลื่อนด้านการสอน มีปัจจัยหลัก จำนวน 3 องค์ประกอบ คือ
- 2.1 **หลักสูตรและการประเมิน** เป็นการพัฒนาครู เพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและสามารถพัฒนาแผนการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมต่อผู้เรียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้วิธีการในการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถสะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและทักษะที่ได้รับ การพัฒนาได้อย่างแท้จริง และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ
 - 2.2 **รูปแบบและการปฏิบัติการสอน** เป็นการสนับสนุนและส่งเสริมครูให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ บูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานหรือการใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม
 - 2.3 **การพัฒนาวิชาชีพ** เป็นการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูอย่าง ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยอาศัยการเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) และเครือข่าย (Network) เพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

3. การขับเคลื่อนด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน มีปัจจัยหลัก คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้โดยอาศัยการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อการสร้างองค์ความรู้และการใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และบูรณาการองค์ความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง

ทั้งนี้ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จ องค์ประกอบทั้ง 9 ประการดังนี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

องค์ประกอบในการพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ	ตัวชี้วัดความสำเร็จ (Success Indicators)
<p>ผู้นำ การสร้างผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ มีความใส่ใจและจริงจังในการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนทั้งระบบแบบองค์รวม มีความตระหนักถึงความจำเป็นของการที่จะต้องปรับเปลี่ยนการทำงานในทุกแง่มุมเกี่ยวกับสถานศึกษา เช่น การออกแบบการเรียนรู้ วิธีการสอน และการพัฒนาสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เมื่อต้องดำเนินการภายใต้แรงกดดันที่เกิดจากเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบที่มีความชัดเจน รวมทั้งแนวทางในการสื่อสารข้อมูลดังกล่าวในองค์กร • โรงเรียนมีการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบและกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน • โรงเรียนมีการกำหนดและแต่งตั้งทีมดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบในแต่ละด้านพร้อมระบุเป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จที่มีความชัดเจน
<p>ชุมชน การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชนช่วยให้โรงเรียนสร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนกำหนดแนวทางในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษาและพัฒนาผู้เรียน • โรงเรียนมีการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน
<p>เป้าหมาย การระบุและตรวจสอบความคืบหน้าตามเป้าหมายช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราวความสำเร็จ และระบุส่วนที่ควรปรับปรุงพัฒนา</p>	<ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนมีเครื่องมือในการติดตามและประเมินผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบตามตัวชี้วัดความสำเร็จในแต่ละด้านที่กำหนดไว้ • โรงเรียนมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง

ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ (Success Indicators)
<p>บรรยากาศการเรียนรู้</p> <p>สภาพแวดล้อมเป็นรากฐานแห่งการสร้างความเป็นไปได้ สภาพแวดล้อมที่ดีและวางใจได้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ การออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียนและห้องเรียนจะต้องส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศขององค์กรแห่งการเรียนรู้ มีความยืดหยุ่น และเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน</p>	<ul style="list-style-type: none">• โรงเรียนมีการสำรวจข้อมูลโครงสร้างพื้นฐานและจัดทำแผนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว• โรงเรียนมีการสำรวจความพึงพอใจของครูและนักเรียนในการใช้โครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน
<p>เทคโนโลยี</p> <p>การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการทำงานและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม</p>	<ul style="list-style-type: none">• โรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกำกับและติดตามผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ• ครูมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อการผลิตสื่อการเรียนรู้และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน• นักเรียนมีความรู้เท่าทันและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน
<p>รูปแบบและการปฏิบัติการสอน</p> <p>ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงการได้อย่างเหมาะสม</p>	<ul style="list-style-type: none">• ครูสามารถวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงการ โดยการนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อย่างเหมาะสม

ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ (Success Indicators)
<p>หลักสูตรและการประเมิน</p> <p>ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและสามารถพัฒนาแผนการเรียนรู้ได้เหมาะสมต่อผู้เรียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้วิธีการในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่หลากหลาย สามารถสะท้อนถึงผลการเรียนรู้และทักษะที่ได้รับการพัฒนาได้อย่างแท้จริง</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ครูสามารถวิเคราะห์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและ Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนดได้อย่างเหมาะสม • ครูมีวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนตามสภาพจริง
<p>การพัฒนาวิชาชีพ</p> <p>ครูมีแหล่งการเรียนรู้และกระบวนการที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม • ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ • ครูมีแหล่งการเรียนรู้แบบออนไลน์ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ
<p>การเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและสามารถลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามความสนใจ ระดับ และรูปแบบสไตล์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย และได้บูรณาการความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) • ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญตาม Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนด

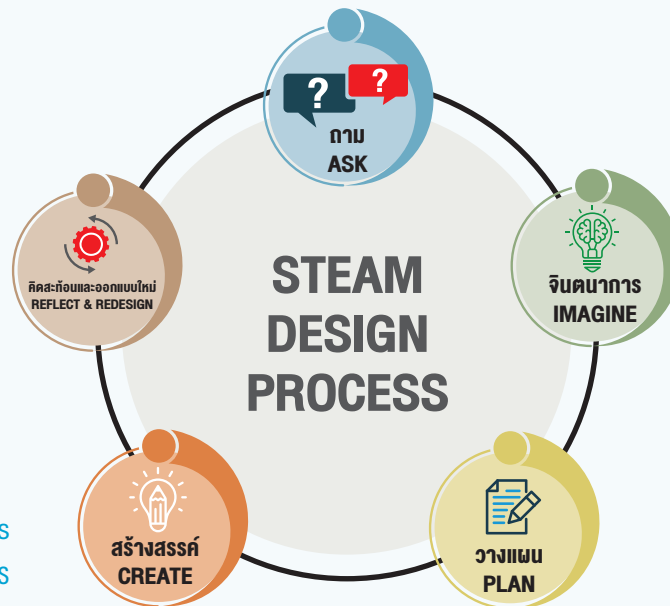
การพัฒนาด้านการจัดการเรียนการสอน

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบ Active Learning ทางมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม จึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process ภายใต้กิจกรรม Starfish Makerspace ซึ่งเป็นโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะความรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ร่วมกับการใช้ Makerspace พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ และถ่ายทอดนวัตกรรมดังกล่าวสู่โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ดังนี้

STEAM Design Process

เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Design Thinking ซึ่งเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานอย่างเป็นระบบ พร้อมกับการพัฒนาทักษะด้านสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Skill)

กระบวนการ STEAM Design Process ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ



แผนภาพ STEAM Design Process
โดย ดร.ussrws จินร์ฉลีย์ เสริบุตร

1. ถาม (Ask) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหาจากการสังเกต สอบถาม ค้นหา และศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
2. จินตนาการ (Imagine) เป็นการให้ผู้เรียนได้ระดมความคิด เพื่อกำหนดวิธีการ รูปแบบ หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย

3. วางแผน (Plan) จัดทำแผน รวมถึงรายการที่จำเป็นต้องดำเนินการในการแก้ไขปัญหา การออกแบบและกำหนดรายละเอียดในการดำเนินการ การจัดทำรายการวัสดุและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการดำเนินงาน
4. สร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมือดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ซึ่งการสร้างสรรค์งานนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น แบบจำลอง โมเดล สารคดี หนังสือ ชิ้นงาน หรือแนวคิด แคมเปญ การณรงค์ การโฆษณาเผยแพร่
5. คิดสะท้อนและออกแบบใหม่ (Reflect and Redesign) เป็นขั้นการวิเคราะห์คุณภาพของผลงาน ประเมินผลการดำเนินงาน การรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้อื่น เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงผลงานต่อไป

STEAM Design Process เป็นกระบวนการที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงและการทำงาน โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ 4 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science), เทคโนโลยี (Technology), วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) ตามแนวทางสะเต็มศึกษา (STEM Education) และเพิ่มศิลปะ (Art) เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีก คือสมองซีกซ้าย เป็นส่วนของการตัดสินใจ ทำหน้าที่การคิด ด้านตรรกะ การวิเคราะห์ การจัดเรียงลำดับขั้นตอน แบบแผน การใช้ภาษา การคำนวณ และการใช้หลักความจริง ส่วนสมองซีกขวา เป็นส่วนของการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้สัญชาตญาณและอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการ สุนทรียะทางศิลปะและการออกแบบ

ทั้งนี้ครูสามารถนำ STEAM Design Process ไปประยุกต์กับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน ได้แก่

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

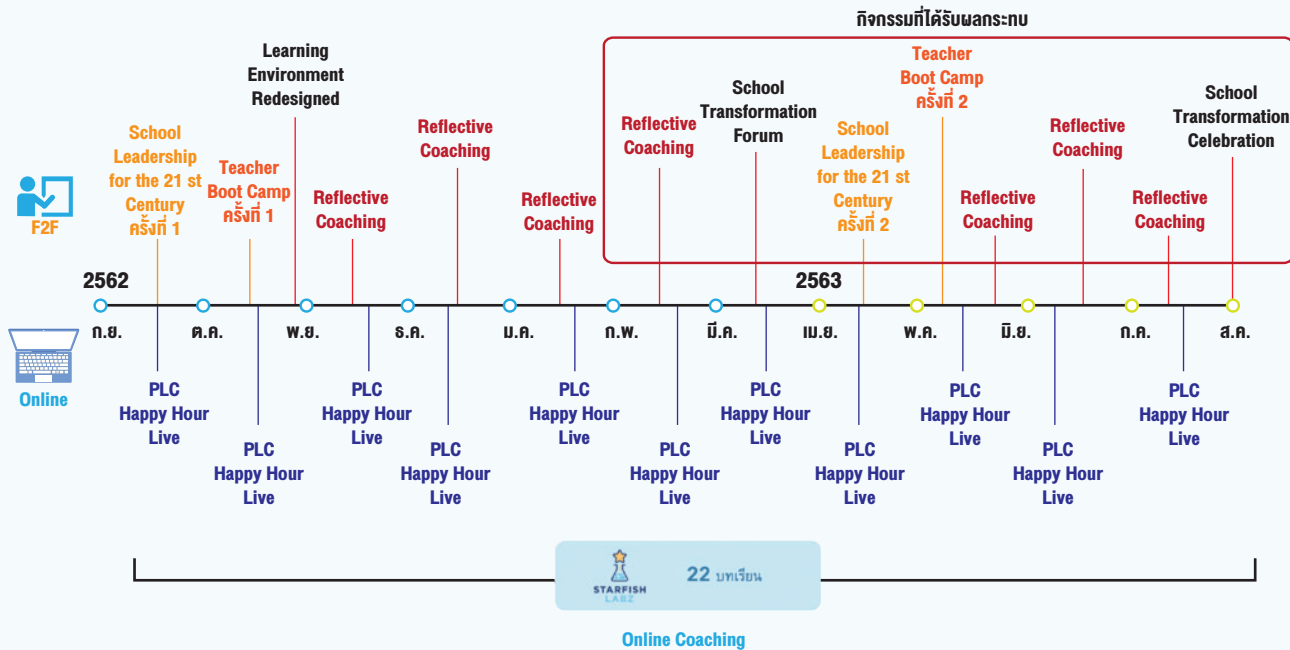
Makerspace

Makerspace หรือพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับวิธีการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ส่งเสริมผู้เรียนให้เป็นนักคิด นักแก้ปัญหา มีเหตุมีผล นำไปสู่การสร้างนวัตกรรม และสร้างวัฒนธรรมของการเป็นผู้ผลิต ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะสำคัญและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ลักษณะของ Makerspace มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นห้องเฉพาะ หรือเป็นมุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียน ห้องสมุด หรืออาจเป็นชุดเคลื่อนที่เพื่อใช้ประกอบการทำกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ ทั้งนี้การจัด Makerspace เป็นห้องเฉพาะ จะช่วยเอื้ออำนวยในการจัดเตรียมทรัพยากรที่จำเป็นตามแนวคิดของห้อง ได้แก่ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังที่ Starfish Makerspace ของโรงเรียนบ้านปลาดาวดำเนินการ เช่น ห้องอาหาร ห้องศิลปะ ห้องช่าง ห้องผ้า เป็นต้น

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเชื่อว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และคการใช้ Makerspace จะช่วยพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ปัญหาและอุปสรรค : การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิด-19



เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรคติดต่อและประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องมาตรการควบคุมและป้องกันการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ซึ่งประกาศ ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2563 โดยข้อ 12 กำหนดให้องค์กรหลักและหน่วยงานในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการ พิจารณาถึงความเหมาะสมของกิจกรรมการดำเนินงานในช่วงระยะเวลาที่ประกาศฉบับนี้มีผลบังคับใช้ กิจกรรมใดที่มีการชุมนุมหรือพบปะของบุคคลจำนวนมาก ที่อาจส่งผลโดยตรงให้เกิดการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ให้ดำเนินการชะลอ หรือระงับการดำเนินการไว้ก่อน

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเห็นว่า การระงับการจัดกิจกรรมดังกล่าวจะส่งผลต่อผลผลิตและผลลัพธ์ของโครงการโดยรวม ทั้งยังเป็นการเสียโอกาสในการพัฒนาเครือข่ายเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ดังนั้น เพื่อให้ครูแกนนำสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

ตามที่กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) กำหนด และเพื่อให้เกิดประโยชน์กับโรงเรียนในเครือข่าย และเป็น การสะท้อนถึงผลการดำเนินงานของโรงเรียนที่เกิดจากกิจกรรมในการพัฒนาคุณภาพของตนเอง มูลนิธิฯ จึงขออนุมัติจาก กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดกิจกรรม ระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ถึง 31 สิงหาคม 2563 ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่กิจกรรมได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ดังกล่าว จำนวน 4 กิจกรรม ดังนี้

ที่	รูปแบบกิจกรรมเดิม	รูปแบบกิจกรรมใหม่	ขอบเขตการดำเนินงาน
1.	การนำเสนอผลงานของโรงเรียนใน เครือข่ายจำนวน 59 โรงเรียน ใน งาน “School Transformation Forum” ซึ่งมีกำหนดจัดกิจกรรม ในวันศุกร์ที่ 20 มีนาคม 2563 เวลา 9.00 - 15.30 น. ณ ศูนย์ประชุมนานาชาติ โรงแรมเชียงใหม่แกรนด์วิว	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน เครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องมือแบบออนไลน์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดทำสื่อและเอกสารเพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ อัตลักษณ์ วิสัยทัศน์และพันธกิจในการจัดการเรียนรู้ เป้าหมาย และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบของโรงเรียนที่ เข้าร่วมโครงการ จำนวน 59 โรงเรียน ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> 1.1 วิดีทัศน์สรุปภาพรวมในการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งดำเนินการโดยมูลนิธิโรงเรียน สตาร์ฟิชคันทรีโฮม 1.2 การจัดทำวีดิทัศน์เพื่อนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาครู และโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของแต่ละ โรงเรียน จำนวน 59 โรงเรียน 1.3 เอกสารเผยแพร่เกี่ยวกับโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง และสรุป ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ วิสัยทัศน์และพันธกิจในการจัดการเรียนรู้เป้าหมาย และ นโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบของโรงเรียน ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 59 โรงเรียน 2. การจัดเตรียมแหล่งจัดเก็บข้อมูลและเครือข่ายสำหรับการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาคุณภาพ โรงเรียนทั้งระบบแบบออนไลน์และช่องทางต่าง ๆ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 การจัดทำข้อมูลผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน (School Profile) ในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ เพื่อเผยแพร่ ผ่านสื่อออนไลน์สำหรับโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย

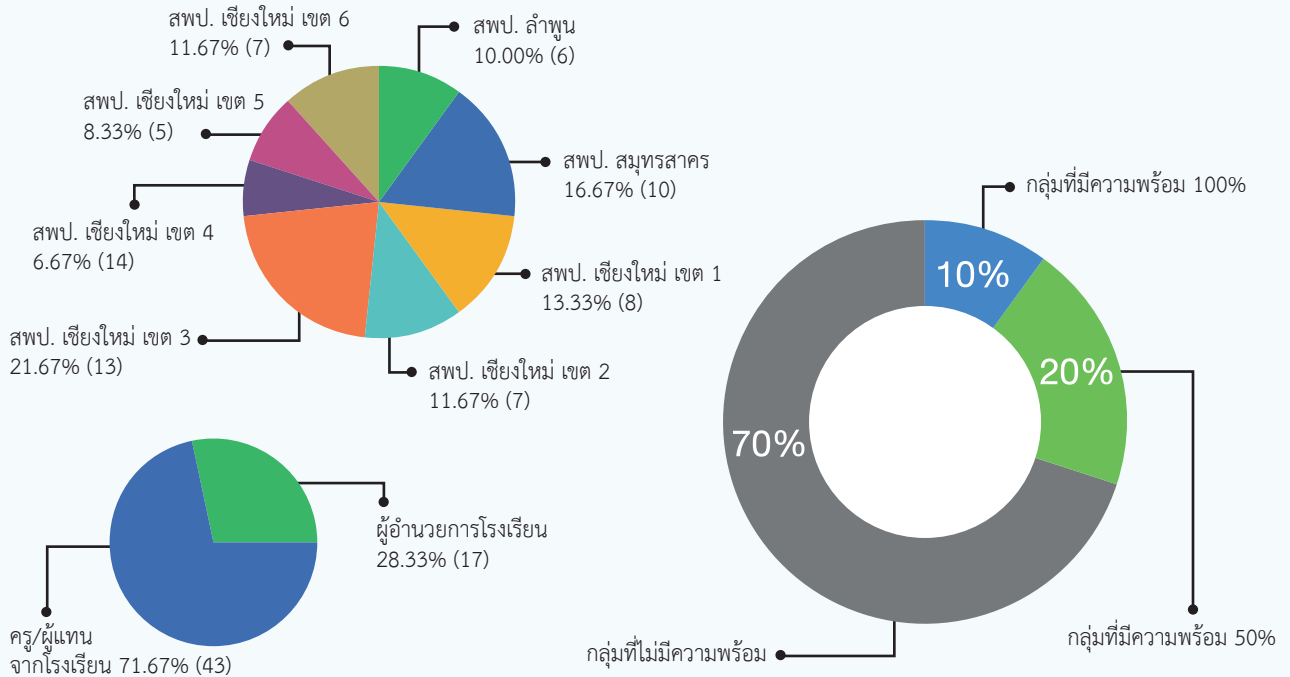
ที่	รูปแบบกิจกรรมเดิม	รูปแบบกิจกรรมใหม่	ขอบเขตการดำเนินงาน
			<p>2.2 การเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลผ่าน Facebook Group กลุ่มแกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ และ Line Group ของเครือข่ายในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา</p> <p>3. จัดส่งเอกสารเผยแพร่เกี่ยวกับโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง และสรุปข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานนำเสนออัตลักษณ์ วิสัยทัศน์และพันธกิจในการจัดการเรียนรู้ เป้าหมาย และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการไปยังเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนในเครือข่าย</p> <p>4. การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนในเครือข่ายของโครงการเข้าร่วม เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนดังนี้</p> <p>4.1 การใช้ Facebook Group กลุ่มแกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ และ Line Group ของเครือข่ายในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้บริหารและครูเข้าศึกษาบทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน (School Profile)</p> <p>4.2 การสะท้อนผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน (School Profile) ผ่านการสำรวจความคิดเห็นดิจิทัล (Online survey)</p> <p>4.3 สรุปผลการสะท้อนผลการเรียนรู้และการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน และสุ่มจ๊อบรายชื่อผู้สะท้อนผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะเพื่อแจกของที่ระลึก</p>
2.	การเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ “School Leadership for 21 st Century” ครั้งที่ 2	การประชุมเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับเขตพื้นที่การศึกษา (Leadership PLC)	1. โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการแต่ละโรงเรียนดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเพื่อร่วมกันพิจารณา สรุปผล และสะท้อนผลการดำเนินงานของโรงเรียนในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา



ที่	รูปแบบกิจกรรมเดิม	รูปแบบกิจกรรมใหม่	ขอบเขตการดำเนินงาน
	เพื่อการติดตาม วัด ประเมินผล และให้คำปรึกษาในการพัฒนา โรงเรียนทั้งระบบตามแผนกลยุทธ์ ซึ่งมีกำหนดในการจัดกิจกรรมในเดือนเมษายน		<ol style="list-style-type: none">2. มูลนิธิฯ ร่วมกับเขตพื้นที่การศึกษาในแต่ละเขต จัดกิจกรรมประชุมผู้นำโรงเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน แนวทางการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับนโยบายของเขตพื้นที่การศึกษา และการสะท้อนถึงผลการดำเนินงานของโรงเรียนที่เกิดขึ้นร่วมกัน3. จัดทำหนังสือที่ได้จากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาด้านการบริหารจัดการสถานศึกษาผ่าน 9 องค์กรประกอบการปฏิรูปและพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ4. จัดส่งหนังสือให้กับโรงเรียน เขตพื้นที่การศึกษา และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
3.	การปฐมนิเทศครูแกนนำ “Teacher Boot Camp” ครั้งที่ 2 เพื่อเข้าใจ เป้าหมาย หลักสูตร รูปแบบและการปฏิบัติการสอน บรรยากาศการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีกำหนดในการจัดกิจกรรมในเดือนพฤษภาคม และการลงพื้นที่เพื่อให้คำปรึกษากับครูแกนนำ (Reflective Coaching) ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - เดือนกรกฎาคม จำนวน 4 ครั้ง	การพัฒนาและให้คำปรึกษาครูแกนนำแบบออนไลน์ เพื่อจัดการเรียนรู้แบบ Remote Learning และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21	<ol style="list-style-type: none">1. จัดทำบทเรียนออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องมือและเทคโนโลยี เพื่อให้ครูแกนนำได้เรียนรู้ และนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการฯ2. ให้คำปรึกษาและสนับสนุนเพื่อการพัฒนาชุดเครื่องมือสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบ Remote Learning3. การจัดทำหนังสือ เรื่อง “การประยุกต์ใช้กระบวนการ STEAM Design Process เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้”
4.	การนำเสนอผลงานของโรงเรียนในเครือข่ายจำนวน 59 โรงเรียน ในงาน “School Transformation Celebration” ซึ่งมีกำหนดในการจัดกิจกรรมในเดือนสิงหาคม	การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องมือแบบออนไลน์	<ol style="list-style-type: none">1. การประชุมคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ เพื่อสรุปผลการดำเนินงานและถอดบทเรียนที่ได้จากการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ2. การจัดทำสื่อเอกสารเผยแพร่เกี่ยวกับบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการจำนวน 59 โรงเรียน ซึ่งประกอบด้วย

ที่	รูปแบบกิจกรรมเดิม	รูปแบบกิจกรรมใหม่	ขอบเขตการดำเนินงาน
	เพื่อการแสดงผลการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวทางปฏิบัติที่ดี		<ol style="list-style-type: none">2.1 วิดีทัศน์สรุปภาพรวมในการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ตลอดระยะเวลาโครงการ ซึ่งดำเนินการโดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม2.2 การจัดทำวีดิทัศน์เพื่อนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของแต่ละโรงเรียน จำนวน 59 โรงเรียน (กสศ. สนับสนุนเพิ่มเติมโรงเรียนละ 10,000 บาท)2.3 เอกสารเผยแพร่เกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนและการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 <ol style="list-style-type: none">3. การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนในเครือข่ายเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน ดังนี้<ol style="list-style-type: none">3.1 การใช้ Facebook Group กลุ่มแกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ และ Line Group ของเครือข่ายในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้บริหารและครูเข้าศึกษาบทเรียนออนไลน์เกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน (School Profile) ซึ่งเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์3.2 การสะท้อนผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน (School Profile) ผ่านแบบสำรวจความคิดเห็นดิจิทัล (Online Survey)3.3 สรุปผลการสะท้อนผลการเรียนรู้และการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการดำเนินงานของแต่ละโรงเรียน และสุ่มจับรายชื่อผู้สะท้อนผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะเพื่อแจกของที่ระลึก

ผลการสำรวจแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ภาคการศึกษาที่ 1/2563

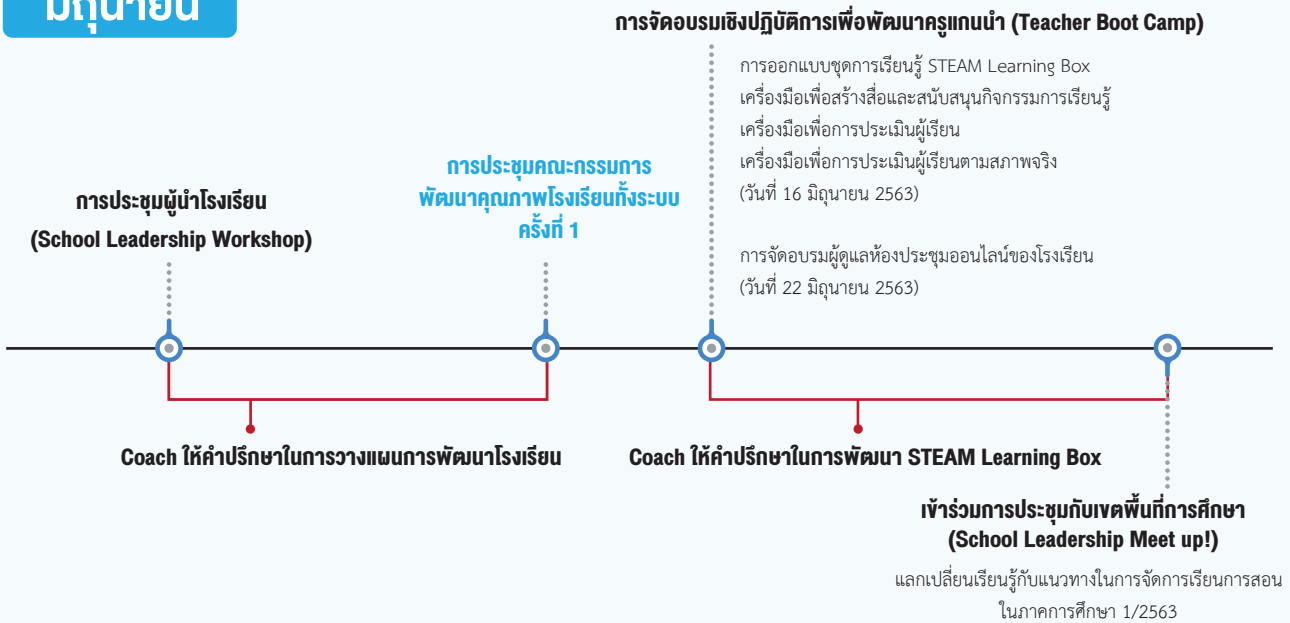


นอกจากนี้ มูลนิธิฯ ได้ดำเนินการสำรวจความพร้อมของโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการให้คำปรึกษาและพัฒนาโรงเรียน พบว่า

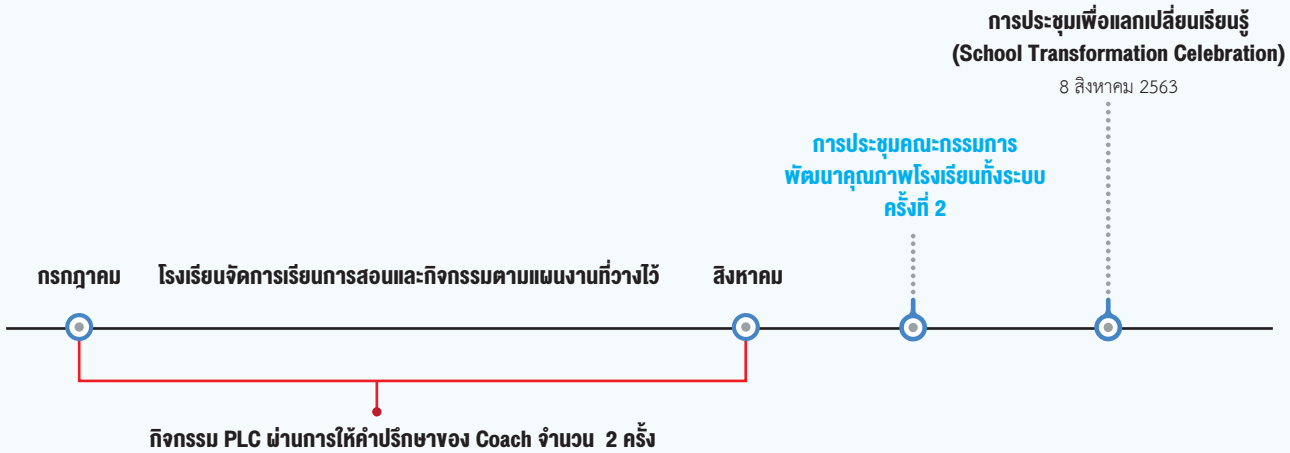
- ร้อยละ 70 ไม่มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน
- ร้อยละ 20 มีความพร้อม 50%
- ร้อยละ 10 มีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน

และกำหนดแผนการดำเนินกิจกรรมใหม่โดยเน้นการทำกิจกรรมแบบออนไลน์ผ่านการประชุมทางไกล ในระหว่างเดือนมิถุนายน - สิงหาคม ดังนี้

มิถุนายน



กรกฎาคม และ สิงหาคม



1.5 รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ



จังหวัดเชียงใหม่

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. โรงเรียนวัดช่างเคี่ยน | 21. โรงเรียนบ้านแม่ค่า |
| 2. โรงเรียนวัดร่องอ้อ | 22. โรงเรียนบ้านเวียงแหง |
| 3. โรงเรียนศรีเนห์รู | 23. โรงเรียนบ้านห้วยจะค่าน ตชด.อนุสรณ์ |
| 4. โรงเรียนบ้านป่าเหมือด | 24. โรงเรียนบ้านปางปอย |
| 5. โรงเรียนวัดป่าตัน | 25. โรงเรียนบ้านหนองยาว |
| 6. โรงเรียนแม่คือวิทยา | 26. โรงเรียนบ้านแม่คะ |
| 7. โรงเรียนวัดป่าแดด | 27. โรงเรียนบ้านนามน |
| 8. โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ | 28. โรงเรียนชุมชนแม่สุ่นหลวงสาขาบ้านเด่นเวียงไชย (ไร่ส้ม) |
| 9. โรงเรียนป่าจี้วังแดงวิทยา | 29. โรงเรียนวัดกองทราย |
| 10. โรงเรียนบ้านห้วยเกียง | 30. โรงเรียนบ้านบวกรกเหนือ |
| 11. โรงเรียนบ้านแม่ตะละ | 31. โรงเรียนบ้านตองกาย |
| 12. โรงเรียนบ้านแม่ปิ้ง | 32. โรงเรียนบ้านสามหลัง |
| 13. โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว | 33. โรงเรียนห้วยข้าวลีบ |
| 14. โรงเรียนแม่ตะมาน | 34. โรงเรียนบ้านแม่ต๋อม |
| 15. โรงเรียนพร้าวบูรพา | 35. โรงเรียนบ้านยางเปา |
| 16. โรงเรียนบ้านห้วยหมากเหลี่ยม | 36. โรงเรียนบ้านมูเซอ |
| 17. โรงเรียนบ้านทุ่งข้าวพวง | 37. โรงเรียนบ้านชิแบร |
| 18. โรงเรียนบ้านเวียงหวาย | 38. โรงเรียนบ้านห้วยน้ำขาว |
| 19. โรงเรียนบ้านป่าแดง | 39. โรงเรียนบ้านแอ่นจัดสรร |
| 20. โรงเรียนบ้านโป่งลึก | |

40. โรงเรียนชุมชนบ้านพร้าวหนุ่ม
41. โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 79 (บ้านหนองอาบช้าง)
42. โรงเรียนบ้านแม่ซา
43. โรงเรียนบ้านกองแขก



จังหวัดลำพูน

44. โรงเรียนวัดเหมืองง่า
45. โรงเรียนวัดขี้เหล็ก
46. โรงเรียนบ้านก้อจัดสรร
47. โรงเรียนอนุบาลวังดิน
48. โรงเรียนบ้านดง
49. โรงเรียนบ้านนาเลียง



จังหวัดสมุทรสาคร

50. โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์)
51. โรงเรียนบ้านโคก
52. โรงเรียนวัดโสภณาราม(ปลั่งร่วมราษฎร์บำรุง)
53. โรงเรียนวัดสามัคคีศรีธาราม
54. โรงเรียนบ้านบางปิ้ง
55. โรงเรียนสหกรณ์กสิกรรมชายทะเล
56. โรงเรียนวัดบ้านไร่ (ประชาชนกุล)
57. โรงเรียนวัดปัจจันตาราม
58. โรงเรียนวัดใหม่หนองพะอง
59. โรงเรียนบ้านยกกระบัตร์



บทที่ 2

การกำหนดเป้าหมาย และทิศทางการพัฒนาโรงเรียน (Goal)



2.1 การแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน

การดำเนินงานของโรงเรียนเครือข่ายในการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ อันจะส่งผลในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียน ตามโครงการสนับสนุนการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องนั้น มีการดำเนินการไปตามขั้นตอน โดยโรงเรียนเครือข่ายที่เข้าร่วมโครงการฯ ได้จัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ดังนี้

1. **คณะกรรมการฝ่ายอำนวยการ** ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ ทำหน้าที่ ประธานกรรมการ และครู ทำหน้าที่ รองประธานกรรมการ กรรมการ กรรมการและเลขานุการ มีหน้าที่ ให้คำปรึกษา เสนอแนะ อำนวยความสะดวก และสนับสนุนการดำเนินงานให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

2. **คณะกรรมการดำเนินการ** ประกอบด้วย ฝ่ายวิชาการ ทำหน้าที่ ประธานกรรมการ ครู/ครูแกนนำ ผู้แทนมูลนิธิ โรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ศิษย์เก่า (ผู้แทนชุมชน) ผู้แทนชุมชน ศึกษาพิเศษ ครูทำหน้าที่เลขานุการ มีหน้าที่ ประชุม กำหนดนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการและครูทั้งระบบ ประสานความร่วมมือกับฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและดำเนินงานตามนโยบายที่กำหนด กำกับและติดตามผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามนโยบายที่กำหนด จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางที่กำหนด จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน
3. **คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล** ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ ทำหน้าที่ ประธานกรรมการ ฝ่ายวิชาการ ครู ทำหน้าที่ กรรมการ กรรมการและเลขานุการ มีหน้าที่ จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินผลการดำเนินงานจากผู้ร่วมงาน และสรุปผลการดำเนินงาน

2.2 School Goal

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมสนับสนุนให้โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ กำหนด School Goal (อัตลักษณ์ของโรงเรียน) ที่ท้าทาย มีความเป็นไปได้ และแสดงเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาโรงเรียน เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบายของโรงเรียน ทั้งนี้ได้กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จเพื่อตรวจสอบผลการดำเนินงาน

ในการทำ School Goal โรงเรียนจะวิเคราะห์ตนเองและชุมชนรอบโรงเรียน เช่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น บุคคลและปราชญ์ในชุมชน หน่วยงาน องค์กร และแหล่งเรียนรู้หรือแหล่งท่องเที่ยว รวมถึงโครงการต่าง ๆ ที่มีการดำเนินการอยู่ในโรงเรียน เพื่อหาลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ของโรงเรียน แล้วนำมากำหนดเป็นวิสัยทัศน์และจุดเน้นด้านการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งระบุเรื่องที่เห็นว่าสำคัญและจำเป็นต้องพัฒนาในปีการศึกษาที่โรงเรียนเข้าร่วมโครงการฯ

ในการวิเคราะห์ตนเอง แต่ละโรงเรียนจะวิเคราะห์ 3 ด้าน ได้แก่ การบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ เครือข่ายและชุมชน



การบริหารจัดการ

- การตัดสินใจ
- อุดมการณ์และเอกสาร
- วิชาการ



การจัดการเรียนรู้

- หลักสูตร
- สภาพแวดล้อมและแหล่งการเรียนรู้
- การจัดการเรียนรู้
- ครู และนักเรียน



เครือข่ายและชุมชน

- ผู้ปกครอง
- ศิษย์เก่า
- กลุ่ม/หน่วยงาน/องค์กรในชุมชน

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและชุมชน ประกอบด้วย

- นโยบายประเทศไทย 4.0 และแนวโน้มในการจัดการศึกษาในอนาคต
- นโยบายการจัดการศึกษาชาติ เช่น พ.ร.บ. การศึกษา นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ นโยบายของ สพฐ. นโยบายของเขตพื้นที่การศึกษา เป็นต้น
- แนวโน้ม/กระแสด้านการศึกษา (Education Trends)
- แนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
- ลักษณะและความโดดเด่นของชุมชน

ข้อมูลทั้งหมดถูกนำมาใช้กำหนดอัตลักษณ์ของสถานศึกษา (School Goal) ซึ่งเป็นภาพความสำเร็จ (Image of Success) ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน หรือเป็น ลักษณะ/สมรรถนะ/คุณสมบัติโดดเด่น ของนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียน

การกำหนดอัตลักษณ์ของสถานศึกษา School Goal

ควรเน้นไปที่การกำหนดภาพความสำเร็จ (Image of Success) ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน หรือเป็น ลักษณะ/สมรรถนะ/คุณสมบัติโดดเด่น ของนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาจากสถานศึกษาแห่งนั้น



ระดับประถมศึกษา



Education Trends

- เทคโนโลยี/นวัตกรรม
- ธุรกิจ/ผู้ประกอบการ
- ดนตรี/ศิลปะ/วัฒนธรรม
- อาชีพ/ช่างฝีมือ
- ภาษา/การสื่อสาร/สื่อประชาสัมพันธ์
- ความคิดสร้างสรรค์
- การพัฒนาชุมชน/สังคมโลก
- ธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อม/รักษ์โลก
- การเกษตร
- สุขภาพ/อนามัย/สาธารณสุข

โรงเรียนทั้งหมดมีการกำหนดเป้าหมาย (Goal) ในรูปแบบของอัตลักษณ์เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาโรงเรียน และวางแผนในการพัฒนาโดยกำหนดเป็นโครงการและกิจกรรมเพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับศตวรรษที่ 21 อย่างน้อยตาม Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนด ตามอัตลักษณ์ของโรงเรียนโดยสามารถ แบ่งได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

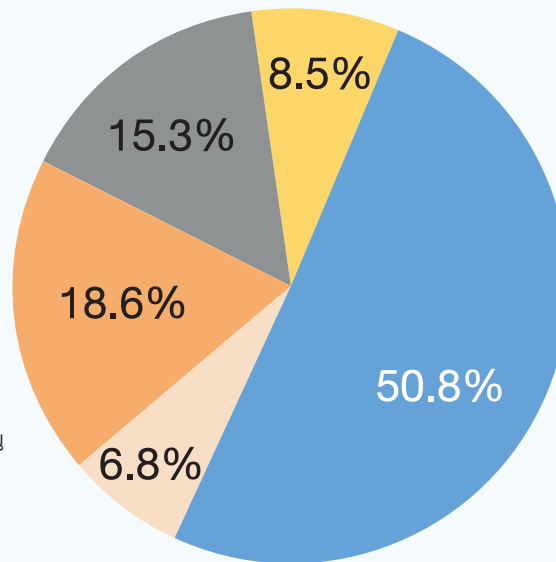
กลุ่มที่ 1 เน้นด้านอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ	ร้อยละ 50.8 (30 โรงเรียน)
กลุ่มที่ 2 เน้นด้านความคิดสร้างสรรค์	ร้อยละ 18.6 (11 โรงเรียน)
กลุ่มที่ 3 เน้นด้านสิ่งแวดล้อมและชุมชน	ร้อยละ 15.3 (9 โรงเรียน)
กลุ่มที่ 4 เน้นด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม	ร้อยละ 8.5 (5 โรงเรียน)
กลุ่มที่ 5 เน้นด้านภาษาและการสื่อสาร	ร้อยละ 6.8 (4 โรงเรียน)

Goal เป้าหมาย

โรงเรียนจำนวน 100%
มีการตั้งเป้าหมาย
กำหนดอัตลักษณ์ จุดเน้น

โรงเรียนจำนวน 100%
มีคณะกรรมการเพื่อพัฒนา
คุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ
ประกอบด้วย

ผู้บริหารโรงเรียน ครูแกนนำ ชุมชน
ผู้ปกครอง เขตพื้นที่การศึกษา



- Technology & Innovation
- Career & Entrepreneurship
- Languages & Communication
- Creativity
- Environment



2.3 การกำหนดรูปแบบในการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนจะวิเคราะห์แนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตาม School Goal หรืออัตลักษณ์ที่กำหนดไว้ โดยพิจารณาถึงการกำหนดองค์ประกอบ/รูปแบบในการจัดการเรียนการสอน วิธีในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โครงการ/กิจกรรมและระยะเวลาที่จะใช้เพื่อการพัฒนาผู้เรียน

ทั้งนี้ คำนึงถึงหลักสำคัญ 4 ประการ ของการศึกษา (The four Pillars of Education) ได้แก่

1. การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to Know) หมายถึง มีความรู้ทั่วไปที่จะเป็นประโยชน์ วิธีแสวงหาความรู้ การต่อยอด และการสร้างองค์ความรู้ใหม่
2. การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to Do) นำไปสู่การประกอบอาชีพ และการสร้างประโยชน์ให้สังคม
3. การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) คือการเรียนรู้ที่ช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนาตนเองตามศักยภาพ ใช้ความรู้ความสามารถของตนเองให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม
4. การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) คือการเรียนรู้เพื่อให้รู้จักและเข้าใจตนเอง และเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้



นโยบายของต้นสังกัด



ส่งเสริมให้เกิดอัตลักษณ์



เวลาในการทำกิจกรรม



การเรียนรู้แบบบูรณาการ



กิจกรรมแบบ Active Learning



ทักษะในศตวรรษที่ 21



การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง



ความท้าทายในการจัดการเรียนรู้



The four pillars of education, UNESCO.

แผนภูมิต้นไม้เพื่อบันทึกภาพรวมของ School Goal และการกำหนดรูปแบบของการจัดการเรียนรู้

แนวทาง/จุดเน้น

.....

.....

.....

แนวทาง/จุดเน้น

.....

.....

.....

แนวทาง/จุดเน้น

.....

.....

.....

Active Learning STEAM Design Process

PBL Makerspace

Digital Portfolio

เครื่องมือและวิธีเพื่อติดตาม ประเมินผล

.....

.....

คณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ และผู้เกี่ยวข้อง

.....

.....

ในเวลาเรียนปกติ

นอกเวลาเรียนปกติ

ระยะเวลา ชม./สัปดาห์

.....

ครูแกนนำ/กลุ่มเป้าหมาย/รายวิชา

.....

ช่วงชั้น

.....

ชื่อโรงเรียน

.....

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงาน มีจุดเน้นในการพัฒนาทักษะการคิดด้วยกระบวนการ STEAM Design Process โดยมี Makerspace พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์เป็นฐานการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในลักษณะ Active Learning


จากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้กระทรวงศึกษาธิการต้องเลื่อนกำหนดการเปิดภาคการศึกษา 1/2563 เป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมจึงได้สำรวจข้อมูลและนำมาวิเคราะห์เพื่อให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และส่งเสริมการดำเนินงานของโรงเรียนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนทางไกลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

มูลนิธิฯ ให้คำแนะนำแก่โรงเรียนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้การส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์ของโรงเรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสมกับสถานการณ์ โดยเสนอแนะการออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ STEAM Learning box ที่ยังคงใช้แนวความคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบไปด้วยอุปกรณ์พื้นฐานที่จำเป็นในกิจกรรมนั้น ๆ และ Booklet ที่เป็นแนวทางการทำกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน ทั้งในห้องเรียน และการเรียนที่บ้าน และแนะนำ บันทึกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และการพัฒนาวิชาชีพครูเพื่อช่วยให้ครูได้มองเห็นทางเลือกในการปรับแผนการดำเนินงานของโรงเรียน ดังนี้

O

OPTIONS

What options do you have?



การกำหนดรูปแบบในการจัดการเรียนรู้



STEAM Learning Box

Home-based learning with STEAM Design Process
 ชุดการเรียนรู้ (STEAM Learning box)
 การจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม
 (Online Learning)

ระดับชั้น	รูปแบบการจัดการเรียนรู้	เครื่องมือวัดและประเมินผล
ระดับ ปฐมวัย	<input type="checkbox"/> การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบปกติ <input type="checkbox"/> การสลับกลุ่ม/นักเรียน (ห้องเรียนแมคเกอร์สเปซ) <input type="checkbox"/> การสลับเวลา/วันมาเรียน <input type="checkbox"/> การจัดกิจกรรมแบบ Home-based learning <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input type="checkbox"/> ใบงาน/แบบทดสอบ <input type="checkbox"/> บันทึก/รายงาน <input type="checkbox"/> การนำเสนอ <input type="checkbox"/> แฟ้มสะสมงาน <input type="checkbox"/> อื่น ๆ
	<input type="checkbox"/> ห้องเรียน <input type="checkbox"/> แมคเกอร์สเปซ <input type="checkbox"/> DLTV <input type="checkbox"/> Learning Box <input type="checkbox"/> ZOOM Meeting <input type="checkbox"/> การเยี่ยมบ้าน <input type="checkbox"/> การเรียนทางไกล (Remote learning)	
ระดับ ประถมศึกษา	<input type="checkbox"/> การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบปกติ <input type="checkbox"/> การสลับกลุ่ม/นักเรียน (ห้องเรียนแมคเกอร์สเปซ) <input type="checkbox"/> การสลับเวลา/วันมาเรียน <input type="checkbox"/> การจัดกิจกรรมแบบ Home-based learning <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input type="checkbox"/> ใบงาน/แบบทดสอบ <input type="checkbox"/> บันทึก/รายงาน <input type="checkbox"/> การนำเสนอ <input type="checkbox"/> แฟ้มสะสมงาน <input type="checkbox"/> อื่น ๆ
	<input type="checkbox"/> ห้องเรียน <input type="checkbox"/> แมคเกอร์สเปซ <input type="checkbox"/> DLTV <input type="checkbox"/> Learning Box <input type="checkbox"/> ZOOM Meeting <input type="checkbox"/> การเยี่ยมบ้าน <input type="checkbox"/> การเรียนทางไกล (Remote learning)	
ระดับ มัธยมศึกษา	<input type="checkbox"/> การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบปกติ <input type="checkbox"/> การสลับกลุ่ม/นักเรียน (ห้องเรียนแมคเกอร์สเปซ) <input type="checkbox"/> การสลับเวลา/วันมาเรียน <input type="checkbox"/> การจัดกิจกรรมแบบ Home-based learning <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input type="checkbox"/> ใบงาน/แบบทดสอบ <input type="checkbox"/> บันทึก/รายงาน <input type="checkbox"/> การนำเสนอ <input type="checkbox"/> แฟ้มสะสมงาน <input type="checkbox"/> อื่น ๆ

<input type="checkbox"/> ห้องเรียน <input type="checkbox"/> เมกเกอร์สเปซ <input type="checkbox"/> DLTV <input type="checkbox"/> Learning Box <input type="checkbox"/> ZOOM Meeting <input type="checkbox"/> การเยี่ยมบ้าน <input type="checkbox"/> การเรียนทางไกล (Remote learning)		
โครงการ/กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง		การพัฒนาวิชาชีพครู
		หัวข้อในการทำกิจกรรม PLC <input type="checkbox"/> การออกแบบกิจกรรมแบบ Home-based learning <input type="checkbox"/> การออกแบบและการใช้ STEAM Learning Box <input type="checkbox"/> การจัดการเรียนการสอนทางไกล (Remote Learning) <input type="checkbox"/> การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง <input type="checkbox"/> อื่น ๆ
ชุมชน/ผู้ปกครอง จะมีส่วนร่วม ในการพัฒนาได้อย่างไร	Makerspace จะสามารถช่วยส่งเสริม การพัฒนาได้อย่างไร	เทคโนโลยีอะไรบ้าง ที่จะถูกนำมาใช้ เพื่อการพัฒนาและการจัดการเรียนรู้

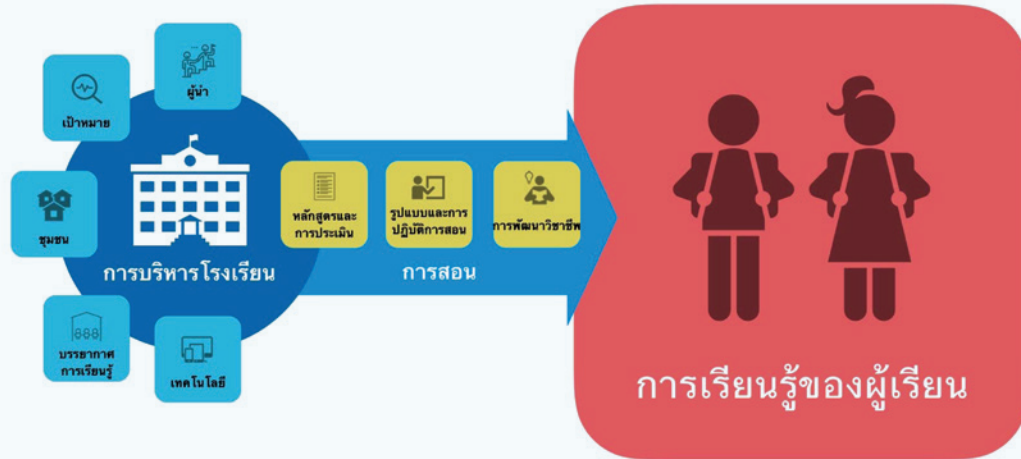
แนวทางในการช่วยเหลือนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ (นักเรียนด้อยโอกาส/ยากจน)

.....

รายละเอียดและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

2.4 การวางแผนกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ



Starfish Academy, 2019

การพัฒนาและการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ ประกอบด้วย

1. การขับเคลื่อนด้านการบริหารโรงเรียน มีปัจจัยหลัก จำนวน 5 องค์ประกอบ คือ ผู้นำ เป้าหมาย ชุมชน บรรรยากาศการเรียนรู้ และเทคโนโลยี
 2. การขับเคลื่อนด้านการสอน มีปัจจัยหลัก จำนวน 3 องค์ประกอบ คือ หลักสูตรและการประเมิน รูปแบบและการปฏิบัติการสอน และการพัฒนาวิชาชีพ
 3. การขับเคลื่อนด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน มีปัจจัยหลัก คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ พัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และบูรณาการองค์ความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง
- คณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบจะร่วมประชุมเพื่อจัดทำแผนกลยุทธ์ที่มุ่งสู่การพัฒนาตนเอง ดังนี้
1. โรงเรียนมีเป้าหมาย (Goal) และแผนในการพัฒนาที่ท้าทายและชัดเจน (High Expectation) ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
 2. โรงเรียนมีระบบสารสนเทศ (Info) โดยผู้บริหารและครูใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนและสามารถดูแลช่วยเหลือนักเรียนร่วมกับผู้ปกครองได้
 3. ผู้บริหารและครูเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนนักปฏิบัติ (PLC) และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้อย่างต่อเนื่อง



4. ครูแกนนำมีความเข้าใจและสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ระดับชั้นเรียน ทั้งในด้าน การออกแบบแผนการเรียนการสอน กระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลผู้เรียนในระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งสามารถทำหน้าที่โค้ช ให้กับครูทุกคนในโรงเรียนได้
5. นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เกิดการเรียนรู้และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้นตามศักยภาพของผู้เรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

การนี้ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างผู้นำ (School Leadership Workshop for the 21st Century) โดยมีผู้อำนวยการโรงเรียน ฝ่ายวิชาการ และครูแกนนำ จากโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ ในเขตจังหวัด เชียงใหม่ ลำพูน และสมุทรสาคร และศึกษานิเทศก์จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เข้าร่วมประชุม โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อสร้างผู้นำในการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (School Transformation) โดยสามารถ นำแนวคิดจากโรงเรียนบ้านปลาดาวซึ่งเป็นโรงเรียนต้นแบบ การจัดการเรียนการสอนแบบ PBL (Problem-based Learning) เป็นแนวทางในการดำเนินการเขียนแผนกลยุทธ์ตาม 9 องค์ประกอบเพื่อการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ โดยมีหัวข้อช่วยคิดเพื่อกำหนดทิศทางการวางแผน ตามตัวอย่างการจัดทำแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ดังนี้

School Goal

ชุมชนนักสร้างสรรค์**วิสัยทัศน์ด้านการจัดการเรียนการสอน**

สร้างการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในชุมชน

พันธกิจ (ระบุเป็นข้อ) โรงเรียนจะสามารถจัดการเรียนรู้ให้เป็นที่มาตามวิสัยทัศน์ได้อย่างไร

1. การพัฒนาครูให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการและการจัดประสบการณ์แบบโครงการผ่านกระบวนการ STEAM Design Process
2. การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผ่านการทำกิจกรรมแบบ Active Learning
3. การส่งเสริมให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียน เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น

นโยบาย (ระบุเป็นข้อ)

ด้านการพัฒนาครู : มุ่งพัฒนาครูให้มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การใช้เครื่องมือและสื่อเพื่อการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning และการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

ด้านการจัดการเรียนการสอน: มุ่งพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงการซึ่งมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน และบริบทของการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น

ด้านการสร้างความร่วมมือ : มุ่งพัฒนาความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียนจาก ผู้ปกครอง ชุมชน และศิษย์เก่าของสถาบัน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ (ระบุเป็นข้อ)

1. จำนวนหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการซึ่งใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงการ
2. จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
3. จำนวนผู้เรียนที่เกิดการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
4. จำนวนผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนจากภายนอกโรงเรียน

ผู้นำ กำหนดทิศทางและขับเคลื่อนกลยุทธ์

นิยาม

การสร้างผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ มีความใส่ใจและจริงจังในการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนทั้งระบบแบบองค์รวม มีความตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนการทำงานในทุกแง่มุมเกี่ยวกับสถานศึกษา เช่น ออกแบบการเรียนรู้ วิธีการสอน และการพัฒนาสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ เมื่อต้องดำเนินการภายใต้แรงกดดันที่เกิดจากเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบที่มีความชัดเจน รวมทั้งแนวทางการสื่อสารข้อมูลดังกล่าวในองค์กร
2. โรงเรียนมีการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบและกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน
3. โรงเรียนมีการกำหนดและแต่งตั้งทีมดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบในแต่ละด้าน พร้อมระบุเป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จที่มีความชัดเจน

School Goal

ชุมชนนักสร้างสรรค์

วิสัยทัศน์ด้านการจัดการเรียนการสอน

สร้างการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในชุมชน

พันธกิจ

1. การพัฒนาครูให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและการจัดประสบการณ์แบบโครงการ ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process
2. การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผ่านการทำกิจกรรมแบบ Active Learning
3. การส่งเสริมให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น

นโยบาย

ด้านการพัฒนาครู : มุ่งพัฒนาให้ครูมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การใช้เครื่องมือและสื่อเพื่อการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning และการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

ด้านการจัดการเรียนการสอน : มุ่งพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนและบริบทของการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น

ด้านการสร้างความร่วมมือ : มุ่งพัฒนาความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียนจากผู้ปกครอง ชุมชน และศิษย์เก่าของสถาบัน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. จำนวนหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการซึ่งใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน
2. จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
3. จำนวนผู้เรียนที่เกิดการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21
4. จำนวนผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนจากภายนอกโรงเรียน



นิยาม
การระบุและตรวจสอบความคืบหน้าตามเป้าหมายช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราว ความสำเร็จและระบุส่วนที่ควรปรับปรุงพัฒนา

ตัวชี้วัด

- โรงเรียนมีเครื่องมือในการติดตามและประเมินผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบตามตัวชี้วัด ความสำเร็จในแต่ละด้านที่กำหนดไว้
- โรงเรียนมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง



การจัดการเรียนรู้

เป้าหมาย (ระบุเป็นข้อ)

ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทุกคน
ผู้เรียนได้รับความรู้จากผู้เชี่ยวชาญจากนอกโรงเรียน

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล (ระบุเป็นข้อ)

การวัดและประเมินความรู้ด้วยแบบทดสอบ
การวัดและประเมินทักษะด้วยแฟ้มสะสมงาน



หลักสูตรและผู้สอน

เป้าหมาย (ระบุเป็นข้อ)

1. ครูแกนนำสามารถออกแบบและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงานได้ในทุกระดับชั้น
2. ครูแกนนำร้อยละ 80 สามารถวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ในทุกหน่วยการเรียนรู้

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล (ระบุเป็นข้อ)

1. การนับจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. การนับจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบจัดกิจกรรมแบบ Active Learning



การบริหารจัดการ

เป้าหมาย (ระบุเป็นข้อ)

การจัดทาระบบสารสนเทศเพื่อการติดตามและประเมินผลสำหรับผู้อำนวยความสะดวกและฝ่ายวิชาการ

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล (ระบุเป็นข้อ)

การวัดความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบสารสนเทศ

เป้าหมาย

นิยาม

การระบุและตรวจสอบความคืบหน้าตามเป้าหมาย ช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราว ความสำเร็จ และระบุส่วนที่ควรปรับปรุงพัฒนา

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนมีเครื่องมือในการติดตามและประเมินผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบตามตัวชี้วัดความสำเร็จในแต่ละด้านที่กำหนดไว้
2. โรงเรียนมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง

ด้านการจัดการเรียนรู้

1. ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทุกคน
2. ผู้เรียนได้รับความรู้จากผู้เชี่ยวชาญจากนอกโรงเรียน

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล

1. การวัดและประเมินความรู้ด้วยแบบทดสอบ
2. การวัดและประเมินทักษะด้วยแฟ้มสะสมงาน

ด้านหลักสูตรและผู้สอน

1. ครูแกนนำสามารถออกแบบและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงานได้ทุกระดับชั้น
2. ครูแกนนำร้อยละ 80 สามารถวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ในทุกหน่วยการเรียนรู้

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล

1. การนับจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. การนับจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบจัดกิจกรรมแบบ Active Learning

ด้านการบริหารจัดการ

การจัดการระบบสารสนเทศเพื่อการติดตามและประเมินผลสำหรับผู้อำนวยความสะดวกและฝ่ายวิชาการ

เครื่องมือ/วิธีการวัดผล

การวัดความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบสารสนเทศ



ชุมชน

นิยาม

การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชน ช่วยให้โรงเรียนสร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด

- โรงเรียนกำหนดแนวทางในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษา และการพัฒนาผู้เรียน
- โรงเรียนมีการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

แนวทางในการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง (ระบุเป็นข้อ)

- การจัดประชุมผู้ปกครองเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่จะดำเนินการ
- การเชิญผู้ปกครองเข้าร่วมทำกิจกรรมกับผู้เรียนใน Makerspace
- การเชิญผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนและการแสดงผลงานของผู้เรียน (Open House)
- การเชิญผู้ปกครองเพื่อเป็นวิทยากรให้ความรู้เฉพาะทาง/อาชีพ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวทางในการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญ/ปราชญ์ (ระบุเป็นข้อ)

- การเชิญผู้เชี่ยวชาญ/ปราชญ์ในชุมชนเพื่อเป็นวิทยากรให้ความรู้เฉพาะทาง/อาชีพ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- การเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จากหน่วยพัฒนาครู ในท้องถิ่นเข้าร่วมกิจกรรม PLC และการนิเทศการสอน



ชุมชน

นิยาม

การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชน ช่วยให้โรงเรียนสร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนกำหนดแนวทางในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียน
2. โรงเรียนมีการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหรือปราชญ์ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

แนวทางในการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง

1. การจัดประชุมผู้ปกครองเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะดำเนินการ
2. การเชิญผู้ปกครองเข้าร่วมทำกิจกรรมกับผู้เรียนใน Makerspace
3. การเชิญผู้ปกครองเข้าชมการจัดการเรียนการสอนและการแสดงผลงานของผู้เรียน (Open House)
4. การเชิญผู้ปกครองเพื่อเป็นวิทยากรให้ความรู้เฉพาะทาง/อาชีพ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวทางในการสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญ/ปราชญ์

1. การเชิญผู้เชี่ยวชาญ/ปราชญ์ในชุมชนเพื่อเป็นวิทยากรให้ความรู้เฉพาะทาง/อาชีพ ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. การเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จากหน่วยพัฒนาครูในท้องถิ่นเข้าร่วมกิจกรรม PLC และการนิเทศการสอน



นิยาม

สภาพแวดล้อมเป็นรากฐานแห่งการสร้างความเป็นไปได้ สภาพแวดล้อมที่ดีและวางใจได้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ การออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียนและห้องเรียนจะต้องส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศขององค์กรแห่งการเรียนรู้ มีความ ยืดหยุ่นและเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน

ตัวชี้วัด

- โรงเรียนมีการสำรวจข้อมูลโครงสร้างพื้นฐานและจัดทำแผนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
- โรงเรียนมีการสำรวจความพึงพอใจของครูและนักเรียนในการใช้โครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

สภาพแวดล้อมในห้องเรียน (ปัจจุบัน)



สิ่งที่ต้องการปรับปรุงและพัฒนา

ตารางเรียน
มุมมอง / มุมกิจกรรม / มุมแสดงผลงาน
จะทำให้ห้องเรียนสามารถสนับสนุนวิธีการสอนแบบ
Active Learning ได้อย่างไรบ้าง

แผนในการดำเนินการ

การสำรวจสภาพพื้นฐานของห้องเรียน
การสำรวจความคิดเห็นของครู
การวางแผนการปรับปรุงห้องเรียน
การดำเนินการปรับปรุงและพัฒนา
การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องเรียน

สภาพแวดล้อมนอกห้องเรียน (ปัจจุบัน)



สิ่งที่ต้องการปรับปรุงและพัฒนา

ป้ายนิเทศทางการศึกษา
พื้นที่ในการทำกิจกรรม
ห้องสำหรับการค้นคว้า / แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน
พื้นที่จัดแสดงผลงาน

แผนในการดำเนินการ

การสำรวจโครงสร้างพื้นฐานในการสนับสนุนการเรียนการสอน
การสำรวจความคิดเห็นของครู
การวางแผนการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน
การดำเนินการปรับปรุงและพัฒนา
การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ

บรรยาการศึกษาเรียนรู้

นิยาม

สภาพแวดล้อมเป็นรากฐานแห่งการสร้างความเป็นไปได้ สภาพแวดล้อมที่ดีและวางใจได้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ การออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในการเรียนการสอนของโรงเรียนและห้องเรียนจะต้องส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศขององค์กรแห่งการเรียนรู้ มีความยืดหยุ่น และเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนมีการสำรวจข้อมูลโครงสร้างพื้นฐานและจัดทำแผนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
2. โรงเรียนมีการสำรวจความพึงพอใจของครูและนักเรียนในการใช้โครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

สภาพแวดล้อมในห้องเรียน (ปัจจุบัน)

ภาพถ่ายแสดงบรรยากาศ สภาพแวดล้อมและกิจกรรมในห้องเรียน

สิ่งที่ต้องการปรับปรุงพัฒนา

1. ตารางเรียน
2. มุมความรู้/มุมกิจกรรม/มุมแสดงผลงาน
3. จะทำให้ห้องเรียนสามารถสนับสนุนวิธีการสอนแบบ Active Learning ได้อย่างไรบ้าง



แผนในการดำเนินการ

- 1.1 การสำรวจสภาพพื้นฐานของห้องเรียน
- 1.2 การสำรวจความคิดเห็นของครู
- 1.3 การวางแผนการปรับปรุงห้องเรียน
- 1.4 การดำเนินการปรับปรุงพัฒนา
- 1.5 การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องเรียน

สภาพแวดล้อมนอกห้องเรียน (ปัจจุบัน)

ภาพถ่ายแสดงบรรยากาศ สภาพแวดล้อมและกิจกรรมนอกห้องเรียน

สิ่งที่ต้องการปรับปรุงพัฒนา

1. ป้ายนิเทศทางการศึกษา
2. พื้นที่ในการทำกิจกรรม
3. ห้องสำหรับการค้นคว้า/แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน
4. พื้นที่จัดแสดงผลงาน

แผนในการดำเนินการ

1. การสำรวจโครงสร้างพื้นฐานในการสนับสนุนการเรียนการสอน
2. การสำรวจความคิดเห็นของครู
3. การวางแผนปรับปรุงและพัฒนา
4. การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ



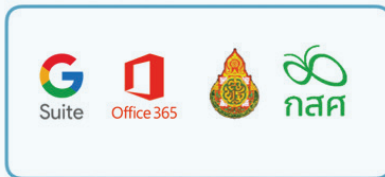
นิยาม

การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการทำงานและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด

- โรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกำกับและติดตามผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
- ครูมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อการผลิตสื่อการเรียนรู้ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ตามบริบทของโรงเรียน
- ผู้เรียนมีความรู้เท่าทันและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ตามบริบทของโรงเรียน

เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ



แนวทางในการพัฒนา

การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
การออกแบบและพัฒนา
การใช้งาน
การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน

เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการทำงานของครู



แนวทางในการพัฒนา

การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
การออกแบบและพัฒนา
การใช้งาน
การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน

เทคโนโลยีเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน



แนวทางในการพัฒนา

การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
การออกแบบและพัฒนา
การใช้งาน
การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน

เทคโนโลยี

นิยาม

การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการทำงานและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกำกับและติดตามผลการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
2. ครูมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อการผลิตสื่อการเรียนรู้ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน
3. นักเรียนมีความรู้เท่าทันและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน

เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ

การพิจารณาถึงโปรแกรม/แอปพลิเคชัน/เว็บไซต์ของหน่วยงาน ที่จะนำมาใช้เพื่อช่วยในการบริหารจัดการ เช่น ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารการศึกษา (Education Management Information System: EMIS) โปรแกรมระบบบริหารจัดการสถานศึกษา (School MIS) ระบบข้อมูลนักเรียนรายบุคคล (Data Management Centre) หรือระบบอื่น ๆ ที่นำมาใช้เพื่อการทำงานบริหาร เช่น Office 365 หรือ G Suite for Education เป็นต้น

แนวทางในการพัฒนา

1. การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
2. การออกแบบและพัฒนา
3. การกำหนดวิธีและรูปแบบในการใช้งาน
4. การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน

เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการทำงานของครู

การพิจารณาถึงโปรแกรม/แอปพลิเคชัน/เว็บไซต์ของหน่วยงาน ที่จะนำมาใช้เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เช่น ระบบบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) ระบบห้องเรียนแบบออนไลน์ (Online Classroom) ระบบการโต้ตอบกับผู้เรียน (Student Response System) ระบบแฟ้มสะสมงานของผู้เรียน (Student Digital Portfolio) เป็นต้น

แนวทางในการพัฒนา

1. การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
2. การออกแบบและพัฒนา
3. การกำหนดวิธีและรูปแบบในการใช้งาน
4. การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน

เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน

การพิจารณาถึงโปรแกรม/แอปพลิเคชัน/เว็บไซต์ของหน่วยงาน ที่จะนำมาใช้เพื่อช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น โปรแกรมช่วยสอน (CAI) โปรแกรมเพื่อนำเสนอ (Presentation App) อีเลิร์นนิ่ง (E-Learning) เป็นต้น

แนวทางในการพัฒนา

1. การสำรวจและศึกษาความเป็นไปได้
2. การออกแบบและพัฒนา
3. การกำหนดวิธีและรูปแบบในการใช้งาน
4. การประเมินผลและความพึงพอใจจากการใช้งาน



นิยาม
 ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและสามารถพัฒนาแผนการเรียนรู้ได้เหมาะสมต่อผู้เรียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้วิธีการในการประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียนที่หลากหลายสามารถสะท้อนถึงผลการเรียนรู้และทักษะที่ได้รับการพัฒนาได้อย่างแท้จริง

ตัวชี้วัด

- ครูสามารถวิเคราะห์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนดได้อย่างเหมาะสม
- ครูมีวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนตามสภาพจริง

หลักสูตรที่ใช้เพื่อจัดการเรียนการสอน

- หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- หลักสูตรสถานศึกษา

จุดเน้นคุณภาพผู้เรียน

ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาที่พบเห็นในชุมชน
 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

แนวทาง/เครื่องมือในการประเมินผู้เรียน

- การสอบวัดความรู้
- การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน





3 คาบต่อสัปดาห์

หลักสูตรและการประเมิน

นิยาม

ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและสามารถพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสมต่อผู้เรียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้วิธีการในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่หลากหลาย สามารถสะท้อนถึงผลการเรียนรู้และทักษะที่ได้รับการพัฒนาได้อย่างแท้จริง

ตัวชี้วัด

1. ครูสามารถวิเคราะห์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ Common learning outcome (ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21) ที่ กสศ. กำหนดได้อย่างเหมาะสม
2. ครูมีวิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนตามสภาพจริง

หลักสูตรที่ใช้เพื่อจัดการเรียนการสอน

1. หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. หลักสูตรสถานศึกษา
3. การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

จุดเน้นคุณภาพผู้เรียน

1. ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่พบเห็นในชุมชน
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

รูปแบบการจัดการเรียนรู้/กิจกรรมเพื่อการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน

การจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในการจัดการเรียนรู้หรือการจัดกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) อย่างน้อย 3 คาบต่อสัปดาห์

แนวทาง/เครื่องมือในการประเมินผู้เรียน

1. การสอบวัดความรู้
2. การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

รูปแบบและการ
ปฏิบัติการสอน

นิยาม

ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงานได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด

- ครูสามารถวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน โดยการนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อย่างเหมาะสม

แนวทางในการส่งเสริมและกำกับให้ครูจัดการเรียนรู้ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงาน

- กำหนดนโยบายและแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียน
- การพัฒนาวิชาชีพตามรายละเอียดของโครงการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบทั้งแบบออฟไลน์และแบบออนไลน์

บทบาทของฝ่ายวิชาการ

- กำหนดแนวทางในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน
- กำหนดวิธีในการติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
- จัดทำคลังข้อมูลเพื่อจัดเก็บแผนการจัดการเรียนรู้

บทบาทของกลุ่มสาระวิชา

- จัดประชุมเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- กำหนดแนวทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูและการทำกิจกรรม PLC

บทบาทของครูผู้สอน

- เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาครูตามที่โรงเรียนกำหนด
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ประเมินความรู้และทักษะของผู้เรียน

ตัวชี้วัดความสำเร็จ (ระบุเป็นข้อ)

- จำนวนครูที่ได้รับการพัฒนา
- จำนวนหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการซึ่งใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน
- จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
- จำนวนผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21



รูปแบบและการปฏิบัติการสอน

นิยาม

ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงานได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด

ครูสามารถวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน โดยการนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อย่างเหมาะสม



แนวทางในการส่งเสริมและกำกับให้ครูจัดการเรียนรู้ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการจัดประสบการณ์ แบบโครงงาน

1. กำหนดนโยบายและแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องกับการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียน
2. การพัฒนาวิชาชีพตามรายละเอียดของโครงการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบทั้งแบบออฟไลน์และแบบออนไลน์

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. จำนวนครูที่ได้รับการพัฒนา
2. จำนวนหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการซึ่งใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน
3. จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
4. จำนวนผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

บทบาทของฝ่ายวิชาการ

1. กำหนดแนวทางในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน
2. กำหนดวิธีในการติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
3. จัดทำคลังข้อมูลเพื่อจัดเก็บแผนการจัดการเรียนรู้

บทบาทของกลุ่มสาระวิชา

1. จัดประชุมเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. กำหนดแนวทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูและการทำงาน PLC

บทบาทของครูผู้สอน

1. เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาครูตามที่โรงเรียนกำหนด
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ประเมินความรู้และทักษะของผู้เรียน



นิยาม
 ครูมีแหล่งการเรียนรู้และกระบวนการที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด

- โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม
- ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
- ครูมีแหล่งการเรียนรู้แบบออนไลน์และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ



วิธีการ/เครื่องมือในการประเมินสมรรถนะครู

- รายงานการประเมินตนเอง
- แฟ้มสะสมงาน



 **การพัฒนาวิชาชีพ**

นิยาม

ครูมีแหล่งการเรียนรู้และกระบวนการที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความรู้และทักษะทางวิชาชีพทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัด

1. โรงเรียนมีการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม
2. ครูมีแหล่งการเรียนรู้และเข้าร่วมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
3. ครูมีแหล่งการเรียนรู้แบบออนไลน์และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ

สมรรถนะสำคัญของครู (ความรู้/ทักษะ/คุณลักษณะ)

1. ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้
2. ผู้สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้
3. นักพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล
4. ผู้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา
5. นักนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

โครงการ/กิจกรรมเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู

การพิจารณาถึงโครงการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูของ สพฐ./เขตพื้นที่การศึกษา/โรงเรียน และนำมากำหนดเป็นแผนการพัฒนาครู

แหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาวิชาชีพครู

การจัดการและการจัดเตรียมแหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ ซึ่งครูสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง เช่น เว็บไซต์ StarfishLabz หรือชุมชนเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเครือข่ายทางสังคมกลุ่มต่าง ๆ เป็นต้น

วิธีการ/เครื่องมือในการประเมินสมรรถนะครู


1. รายงานการประเมินผลตนเอง
2. แฟ้มสะสมงาน



นิยาม
 ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและสามารถลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามความสนใจ ระดับ และรูปแบบสไตล์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

ตัวชี้วัด

- ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลายและได้บูรณาการความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL)
- ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญตาม Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนด

<p>สมรรถนะสำคัญของนักเรียน (ความรู้/ทักษะ/คุณลักษณะ)</p>  <p>3R + ทักษะชีวิตและอาชีพ</p>	<p>แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน</p> <p>แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน</p> <p>แหล่งเรียนรู้ออนไลน์</p>	<p>รูปแบบและวิธีในการจัดเก็บหลักฐาน จากกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>Digital portfolio</p>	<p>แนวทางในการแสดงผลงานที่มีความโดดเด่นต่อชุมชน</p> <p>การจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานของผู้เรียน</p>
---	---	--	---

 **การเรียนรู้ของผู้เรียน**

นิยาม

ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและสามารถลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ดังนั้นผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามความสนใจ ระดับ และรูปแบบสไตล์การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

ตัวชี้วัด

1. ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย และได้บูรณาการความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL)
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญตาม Common learning outcome ที่ กสศ. กำหนด



สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ความรู้/ทักษะ/คุณลักษณะ)

1. ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม
2. ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา
3. ด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
4. ด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ
5. การรู้จักตนเอง
6. การบริหารจัดการตนเอง
7. การรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง
8. ด้านความสัมพันธ์
9. การรู้จักสังคม

แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

ระบุแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน เช่น ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน

ระบุแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ห้องสมุดชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ในท้องถิ่น เป็นต้น

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์

ระบุแหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ทางอินเทอร์เน็ต

รูปแบบและวิธีในการจัดเก็บหลักฐานจากกิจกรรมการเรียนรู้

การใช้แฟ้มสะสมงานในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Portfolio)

แนวทางในการแสดงผลงานที่มีความโดดเด่นต่อชุมชน

การจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานของผู้เรียน

2.5 การวิเคราะห์กลยุทธ์สู่การปฏิบัติ

ภายหลังจากคัดเลือกโรงเรียนและสำรวจข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน และ สมุทรสาคร ตามเกณฑ์ที่ กสศ. กำหนดแล้ว มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ทำข้อตกลงในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ และเชิญผู้แทนจากโรงเรียน ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน ฝ่ายวิชาการ และฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษาเข้าร่วมศึกษาดูงานด้านการจัดการเรียนการสอน ณ โรงเรียนบ้านปลาตาว จังหวัดเชียงใหม่ หลังจากนั้นโรงเรียนที่ร่วมโครงการแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ พร้อมคัดเลือกครูแกนนำเพื่อเข้ารับการพัฒนากลยุทธ์เป็นผู้สอนในศตวรรษที่ 21

คณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ซึ่งประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียน ผู้แทนจากฝ่ายวิชาการ ผู้แทนจากฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษา ครูแกนนำ และผู้ทรงคุณวุฒิ ร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Leadership Workshop) และครูแกนนำร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ “Teacher Boot Camp” ครั้งที่ 1 โดยมีเป้าหมายเพื่อ

1. การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ โดยการบูรณาการเข้าสู่ระบบงาน (Built-in) ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของโรงเรียน
2. การวางแผนกลยุทธ์และแนวทางในการกำกับ ติดตาม และประเมินผลลัพธ์ รวมถึงวิธีการใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
3. การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือและนวัตกรรมเพื่อการออกแบบกิจกรรมและวางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process การจัดการกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) และการสร้างชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC)
4. การใช้งานแหล่งเรียนรู้และชุมชนแบบออนไลน์ (StarfishLabz) เพื่อการพัฒนาสู่การเป็นครูในศตวรรษที่ 21

หลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ โรงเรียนได้นำแผนพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบสู่การปฏิบัติ โดยส่งเสริมให้ครูใช้แหล่งเรียนรู้ และชุมชนแบบออนไลน์ (StarfishLabz) และกิจกรรมชุมชนเพื่อการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

ในขั้นตอนการปฏิบัติของโรงเรียนนั้น โรงเรียนจะทำหน้าที่ขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ 3 ด้าน ประกอบด้วย

ด้านการพัฒนาครู : มุ่งพัฒนาให้ครูมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การใช้เครื่องมือ และสื่อเพื่อการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning และการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

ด้านการจัดการเรียนการสอน : มุ่งพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผ่านการจัดประสบการณ์แบบโครงงาน ซึ่งมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนและบริบทของการดำเนินชีวิตในท้องถิ่น

ด้านการสร้างความร่วมมือ : มุ่งพัฒนาความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียนจากผู้ปกครอง ชุมชน และศิษย์เก่าของสถาบัน

รูปแบบการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ มีองค์ประกอบในการดำเนินการ 5 ส่วน ได้แก่



สำหรับรูปแบบการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ นั้น มีองค์ประกอบในการดำเนินการ 5 ส่วน ได้แก่

1. ทีมบริหาร มีบทบาทในการสื่อสารนโยบายไปยังผู้ปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย School Goal และเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่วิสัยทัศน์ด้านการจัดการเรียนการสอน คือสร้างการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในชุมชน
2. ครูผู้สอน โดยครูแกนนำจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียน และพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของโรงเรียน
3. ผู้เรียน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Problem-based Learning (PBL) เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผ่านการสร้างผลงานที่สะท้อนพัฒนาการของผู้เรียน

4. พัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community - PLC) ที่ร่วมกันนำกระบวนการ STEAM Design Process และ Makerspace มาใช้เพื่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียน
5. การนำเสนอ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแบ่งปันประสบการณ์ของผู้บริหาร ครู และผู้เรียน ผ่านกิจกรรม Show & Share

ในขั้นตอนการปฏิบัตินั้น มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดทีม Trainer Coach ประกอบไปด้วย นักวิชาการของมูลนิธิฯ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้แทนจากเขตพื้นที่การศึกษา ออกเยี่ยมโรงเรียน เพื่อให้คำปรึกษาแก่ผู้บริหารโรงเรียน เสนอแนะเพื่อการวางแผนและจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาครู การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นิเทศติดตาม และประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน และการจัดเตรียมแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจถึงแผนการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ กับคณะครู ชุมชน และผู้เรียน รวมทั้งจัดเตรียมสื่อออนไลน์ StarfishLabz เป็นเครื่องมือเพื่อการทำงานแบบผสมผสาน (Blended Coach) เป็นระยะๆ ทั้งนี้ ทีม Trainer Coach ได้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำรายงานความก้าวหน้าในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ และการวิจัยเพื่อวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่เกิดจากการดำเนินโครงการที่มีต่อครูและนักเรียน



บทที่ 3

การนำเทคโนโลยี มาใช้ในการพัฒนาโรงเรียน (Info)



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเล็งเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการบริหารจัดการโรงเรียน (School Management) เพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Approach) ตามโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาด้านการบริหารจัดการ และการพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้

มูลนิธิฯ ได้นำเทคโนโลยีมาประยุกต์ในหลายรูปแบบ อาทิ

ด้านการบริหารจัดการ ใช้เทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม ในการประชุมทางไกล การอบรม การเผยแพร่ผลงานผู้เรียน ใช้เทคโนโลยีระบบสารสนเทศ เพื่อการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลความรู้ และเพื่อการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ เป็นต้น

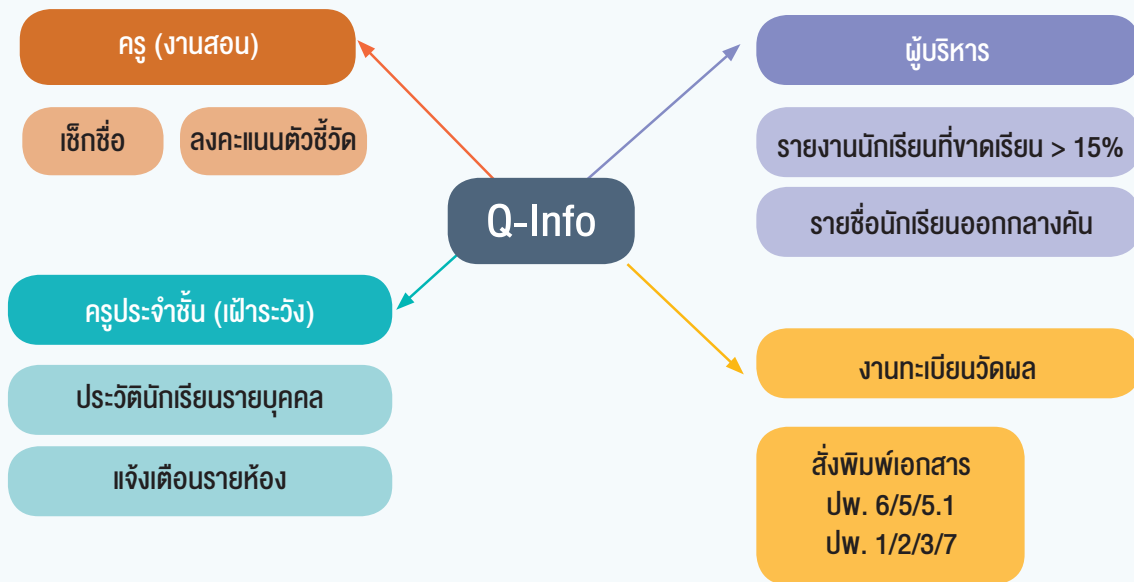
ด้านการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เพื่อการจัดการเรียนการสอน และการสืบค้นข้อมูลในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานของผู้เรียน ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดเก็บข้อมูลแผนการจัดการเรียนรู้ การบันทึกอนุทินของครู และการวัด ประเมินผล ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารออนไลน์ภายในกลุ่มย่อยซึ่งเป็นชุมชนพัฒนาทางวิชาชีพ เป็นต้น

มูลนิธิฯ คัดเลือกและนำเสนอนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการบริหารจัดการ โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

3.1 ระบบ Q-info

Q-Info (Quality Learning Information System) เป็นเครื่องมือสำหรับการจัดเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ที่สอดคล้องกับการทำงานประจำวันของครูและโรงเรียน และสามารถใช้งานอย่างต่อเนื่อง

ด้านการบริหารจัดการโรงเรียน ระบบ Q-Info จะแสดงผลข้อมูลแบบเรียลไทม์ เพื่อทันต่อการนำไปใช้ประโยชน์ ทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และช่วยติดตามนักเรียนอย่างใกล้ชิด เป็นระบบช่วยจัดการโรงเรียนที่บุคลากรสถานศึกษาทุกระดับตั้งแต่ครูประจำชั้น ครูรายวิชา ฝ่ายวิชาการ งานทะเบียนวัดผล ไปจนถึงผู้บริหาร สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลชุดเดียวกันได้อย่างสะดวกและลดการทำงานซ้ำซ้อน



ด้านการจัดการเรียนรู้ ระบบ Q-Info จะช่วยครูในการสร้างโครงสร้างรายวิชา บันทึกผลการเรียนและการเข้าเรียน โดยสามารถบันทึกนักเรียนที่เข้าเรียน/ขาด/ลาป่วย/ลาจิจ ได้ทั้งรายวันและรายชั่วโมง

สำหรับฝ่ายวิชาการ และการวัดประเมินผล ระบบ Q-Info จะช่วยในการจัดการรายวิชาพื้นฐาน จัดการรายชื่อครูผู้สอนในแต่ละวิชา รวมถึงจัดการรายชื่อนักเรียนในแต่ละห้อง ทั้งการแจ้งนักเรียนเข้าชั้น เปลี่ยนห้องเรียน และย้ายโรงเรียน Q-Info สามารถสรุปสถิติทั้งแบบตารางและกราฟ และสั่งพิมพ์แบบบันทึกต่าง ๆ (ปพ. 6/5/5.1 และ ปพ.1/2/3/7) ได้สะดวกรวดเร็ว และลดภาระครูในการทำเอกสาร

ในส่วนผู้ปกครองและนักเรียน ก็สามารถดูผลการเรียนและสถิติประจำตัวนักเรียนได้อย่างสะดวก

3.2 ระบบสารสนเทศสำหรับงานวิชาการ Google Form

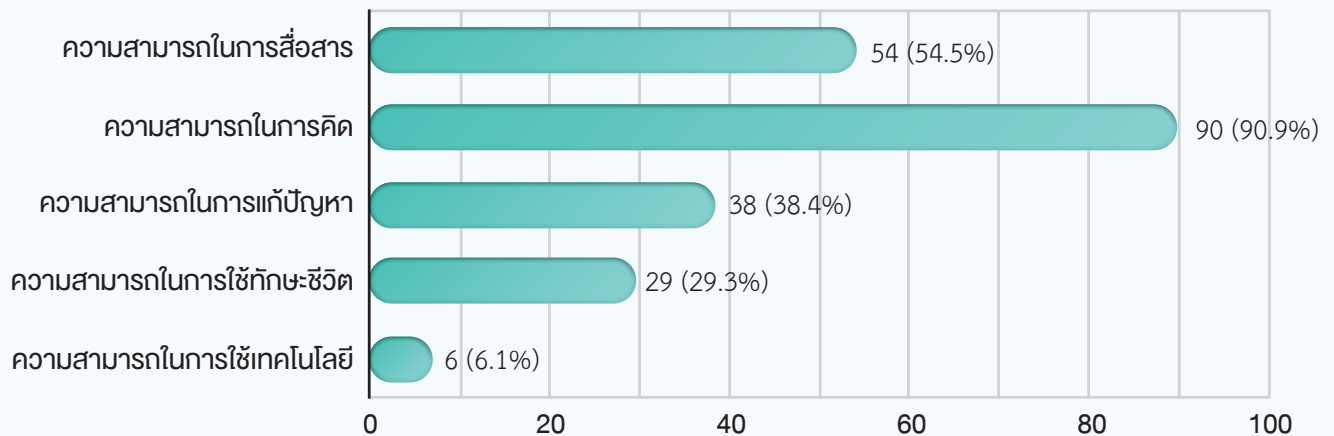
มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเสนอแนะโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ ในการใช้ Google Form เพื่อบันทึกข้อมูลต่าง ๆ อาทิ การจัดทำบันทึกหลังการสอน (อนุทิน) แบบฟอร์มลงทะเบียนนอกรม-กิจกรรม การลงคะแนนประเมินผู้เรียน - ผู้สอน การทำข้อสอบก่อนและหลังเรียน การสร้างแบบสอบถามออนไลน์ แบบฟอร์มสำรวจความคิดเห็น แบบฟอร์มสำรวจความพึงพอใจ เป็นต้น

การใช้ Google Form ช่วยให้จัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ การส่งต่อข้อมูลไปยังฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ฝ่ายวิชาการ ผู้บริหาร สามารถทำได้สะดวกรวดเร็ว สามารถนำข้อมูลมาประมวลผลต่อได้ง่าย เช่น การทำตารางหรือกราฟสรุปข้อมูล สามารถแนบไฟล์ภาพหรือวิดีโอได้ ช่วยให้การเก็บหลักฐานการทำกิจกรรมสะดวกรวดเร็ว และประหยัดงบประมาณการพิมพ์เอกสาร

ตัวอย่างการใช้ระบบสารสนเทศด้วยโปรแกรม Google Form ของโรงเรียนบ้านโคก

ตัวอย่าง 1 การประมวลผลสมรรถนะของผู้เรียนด้วยแผนภูมิ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 99 responses













ตัวอย่าง 2 การแนบไฟล์แผนการจัดการเรียนการสอนท้ายบันทึกการสอน

แนบไฟล์แผนการสอน

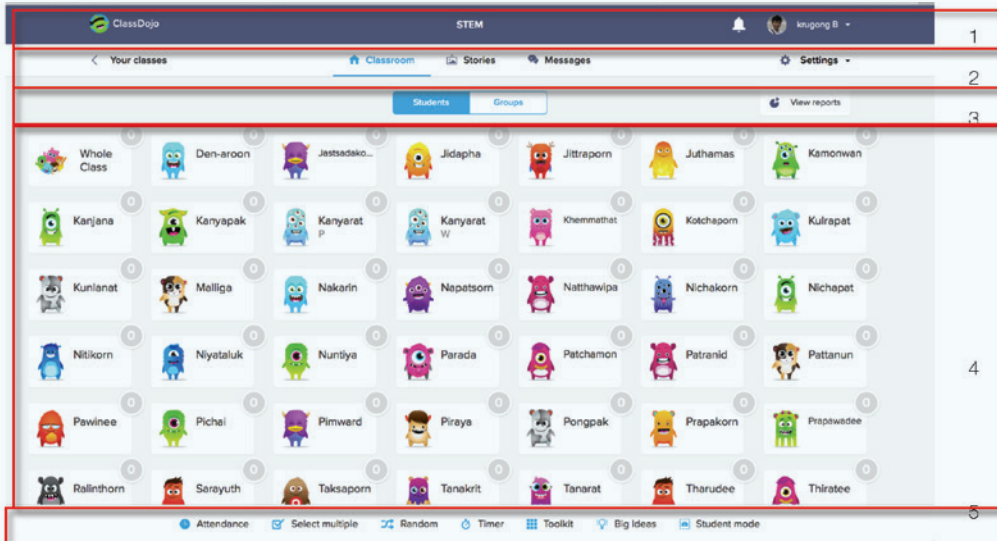
119 responses

 View folder

-  แนบที่ 9 - Nattawut Chaiyakhan.doc
-  แผนการเรียนรูที่33เรื่องการใช้ไฟฟ้าอย่างประหยัดdocx - ราชัน ลิน โปธิ์.docx
-  แนบที่ 9 - Nattawut Chaiyakhan.doc
-  แนบที่ 10 - Nattawut Chaiyakhan.doc
-  แผนการจัดการเรียนรู้7 - Wiraya Koonnam.docx
-  แผนการจัดการเรียนรู้ที่1 - Wiraya Koonnam.docx
-  แนบที่ 9 - Nattawut Chaiyakhan.doc
-  น10ชม.7 - ตฤญา วงษ์ชาติ.docx
-  แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 24 การป็นนูนสูง (2) - Songkran Wongsaya.doc
-  แผนการจัดการเรียนรู้11 - Wiraya Koonnam.docx

109 more files

3.3 ระบบเพื่อการบริหารจัดการชั้นเรียน Class Dojo



The screenshot displays the Class Dojo interface. At the top, there is a navigation bar with the Class Dojo logo, the word "STEM", and a user profile for "krugong B". Below this is a secondary navigation bar with options like "Your classes", "Classroom", "Stories", "Messages", and "Settings". The main area is titled "Students" and shows a grid of 48 student avatars, each with a name and a circular progress indicator. The avatars are arranged in 6 rows and 8 columns. At the bottom, there is a toolbar with various icons for "Attendance", "Select multiple", "Random", "Timer", "Toolkit", "Big Ideas", and "Student mode".

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม แนะนำโปรแกรมช่วยบริหารจัดการชั้นเรียน ClassDojo ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานด้วยการสร้างตัวละครรูปการ์ตูนเป็นตัวแทนของผู้เรียน สามารถใช้ตรวจสอบการเข้าเรียน กระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียน เช่น การทำงานเป็นทีม การตอบคำถาม สามารถประเมินผู้เรียนในด้านคุณลักษณะ (Character) ได้มีประสิทธิภาพ และแสดงผลพฤติกรรมและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ไปยังผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น ประเมินคะแนนทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเป็นกราฟ และนำข้อมูลออกมาในรูปแบบของตาราง Excel ได้

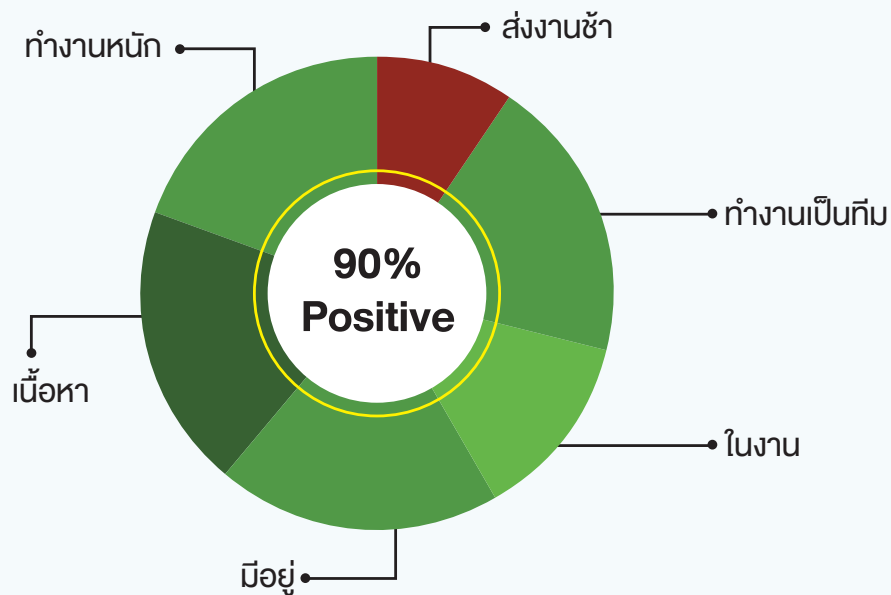
Nitikorn B krugong B's class



ClassDojo

Report for January 1, 2010 to July 30, 2017

Positive: 9 Needs work: 1



Student	Present	Late	Left early	Absent	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1 Student																										
2 Pichai S	1											1	1	3	1	2										
3 Jasthadakorn N	1											3	2	4	2	2		1								
4 Napan M	1																									
5 Sarayuth C	1											2	3	2	1	2						1	1			
6 Pongpak R	1											3	2	2	4	2		1								
7 Kalyarat W	1											2	2	2	2	2										
8 Kanjana N	1											2		2	2	2										
9 Patchamon I	1											1	1	3	1	2										
10 Patranid S	1											1	1	3	1	2										
11 Pattanon M	1											1	1	3	1	2						1				
12 Niyatauk R	1											1	2	2	2	2									1	
13 Juthamas Y	1											2	2	4	2	2		1								
14 Kamyapak K	1											2		2	2	2										
15 Parada B	1											1	2	2	2	2										3
16 Pawinee B	1											1	1	3	1	2										
17 Kulrapat S	1											3	2	4	1	3						1	1			
18 Napatsoon B	1											3	2	4	1	3						1	1			
19 Taksaporn K	1											2	3	2	1	2						1				
20 Thiwaporn J	1											4	4	2	2	2										
21 Kamonwan S	1											2		2	2	2										
22 Jidapha Y	1												2	4	2	2		1								
23 Yanika T	1											4	4	2	2	2										
24 Nichakorn K	1											1	2	2	2	2										
25 Kozchaporn M	1											3	2	4	1	3										
26 Tanarat M	1											4	4	2	2	2							1	1		
27 Prapawadee N	1											3	2	2	4	2		1								
28 Jitraporn Y	1											2	4	2	2	1										
29 Prapakorn T	1											3	2	2	4	2		1								
30 Tanakrit S	1											2	3	2	1	2						1				
31 Piraya T	1											3	2	2	4	2		1								
32 Maliga M	1											3	2	4	1	3						1	1			
33 Ralinthorn T	1											2	3	2	1	2										
34 Nitsorn B	1											1	2	2	2	2										
35 Wasutida C	1											4	4	2	2	2										
36 Tuksaporn S	1											4	4	2	2	2										
37 Khenmathat B	1											2		2	2	2										
38 Nurtiya T	1											1	2	2	2	2										
39 Pimward S	1											3	2	2	4	2		1								
40 Den-aroon C	1												2	4	2	2		1								
41 Tharudee J	1											2	2	2	2	1										

3.4 ระบบเพื่อสนับสนุนการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง Starfish Class

Starfish Class เป็นแอปพลิเคชันที่มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชัน (Starfish Education Foundation) พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยครูในการสังเกตพฤติกรรมและเก็บหลักฐานผู้เรียนแบบอัจฉริยะ ในเรื่องการประเมินทักษะ หรือสมรรถนะผู้เรียน และยังช่วยบริหารจัดการห้องเรียนแบบง่าย ๆ ตอบโจทย์การเรียนรู้แบบ Active Learning ในศตวรรษที่ 21



Perfect สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 ในห้องเรียนแบบ Active Learning

Starfish Class เป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบมาเป็นผู้ช่วยของครู ในการประเมินทักษะ หรือสมรรถนะผู้เรียน และบริหารจัดการห้องเรียนแบบง่าย ๆ เพื่อที่ครูจะได้ใช้เวลากับเอกสารน้อยลง และใช้เวลากับนักเรียนมากขึ้น

Starfish Class ทำอะไรได้บ้าง

ด้วยแอปพลิเคชันนี้ครูสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์ เพิ่มลดนักเรียน และเพิ่มลดครูที่ร่วมประเมินในการประเมินตามสภาพจริง สามารถให้คะแนนได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม สามารถแนบไฟล์ภาพ วิดีโอ หรือไฟล์เอกสารเพื่อเป็นหลักฐานประกอบการประเมินได้ และเมื่อกิจกรรมเสร็จสิ้นสามารถแชร์รายงานผลการเรียนการสอนได้สะดวกรวดเร็ว เป็นการช่วยลดภาระงานของครูในการจัดการเอกสารต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ แอปพลิเคชัน Starfish Class ยังสามารถประมวลผลข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ออกมาเป็นคำแนะนำสำหรับครูว่า ควรจะพัฒนาทักษะด้านใดผ่านคอร์สต่าง ๆ ที่มีอยู่ใน StarfishLabz เพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป



Set up ห้องเรียน

ลงทะเบียน สร้างห้องเรียนออนไลน์ และเริ่มประเมินกันได้เลย!



เพิ่ม นักเรียน และทักษะการประเมิน

ประเมินนักเรียนและติดตามพัฒนาการแบบรายคนหรือทั้งห้องเรียน



แชร์รายงาน

รายงานการประเมินทั้งแบบห้องเรียน และรายบุคคล แชร์รายงานง่าย ๆ ออนไลน์



Development Roadmap 2020 Artificial Intelligence Learning Analytic Integration





แหล่งเรียนรู้และชุมชนออนไลน์แห่งแรกของประเทศไทย สำหรับนักการศึกษาและผู้ปกครอง
ที่ใช้ง่าย กระชับ แต่อัดแน่นไปด้วยเนื้อหาและกิจกรรมสนุก ๆ ในเรื่องการจัดการศึกษา
แนวใหม่ การพัฒนาการเด็ก นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา



เข้าสู่ระบบ

ชื่อผู้ใช้งาน Username

รหัสผ่าน Password

จำรหัสผ่าน ลืมรหัสผ่าน

[เข้าสู่ระบบ](#)

ยังไม่มีบัญชี Starfish Labz? [ลงทะเบียน](#)

or

[เข้าสู่ระบบด้วย Facebook](#)

3.5 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ StarfishLabz

StarfishLabz คือ ชุมชนออนไลน์ที่มูลนิธิอิสตาร์ฟิชเอดดูเคชั่น (Starfish Education Foundation) ได้ออกแบบมา เพื่อเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับนักการศึกษา ผู้ปกครอง และผู้สนใจ มีเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องไปกับแนวทางการจัดการศึกษาแนวใหม่และการพัฒนาการเด็ก รวมถึงเป็นพื้นที่สำหรับครูและนักการศึกษาที่ต้องการพัฒนาตนเองสู่การเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีและมีส่วนร่วมในชุมชนครูเพื่อการพัฒนาวิชาชีพ (PLC)

ทั้งนี้ StarfishLabz ได้เผยแพร่เนื้อหาและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ คอร์สเรียนออนไลน์ วิดีโอ บทความ เครือข่ายองค์กรเผยแพร่ความรู้ และ PLC Happy Hour Live

คอร์สเรียนออนไลน์สำหรับครูและผู้ปกครอง

เป็นการนำเสนอนวัตกรรมการจัดการศึกษาแนวใหม่ รวมถึงการพัฒนาการเด็ก จากผู้เชี่ยวชาญและสถาบันต่าง ๆ แบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยสามารถเลือกค้นหาคอร์สที่ต้องการเรียนได้จากหมวดหมู่ทั้ง 12 หมวดที่เป็นหัวข้อสำคัญในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือเลือกค้นหาตามคอลเลกชันที่จัดกลุ่มคอร์สที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกันเพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ เช่น Home-based Learning, Home School, สอนลูกดูแลเรื่องสุขภาพ ฯลฯ แต่ละคอร์สมีความยาวไม่เกิน 2 ชั่วโมง ภายในคอร์สมีทั้งเนื้อหาที่เป็นบทความและวิดีโอ



76

STARFISH ACADEMY หน้าหลัก หน้า 6 - 7 ฝึกฝน ความสำเร็จ Workshop ความสำเร็จ

วิดีโอ

มีอยู่ 12 ช่องวิดีโอเพื่อพัฒนาเด็กในคอร์สวันที่ 21

- พัฒนาการเด็ก
- เทคโนโลยี 4.0
- เด็กน้อยๆ
- Future Ready
- เครื่องดนตรีไทย
- ปัญญาประดิษฐ์กับ IoT ในชีวิตจริง
- การเขียนแบบกราฟิก
- สุขภาพและการมีสติ
- การใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์
- ภาษาและการสื่อสาร
- คุณธรรมและจริยธรรม
- การศึกษานวัตกรรม

วิดีโอจาก

เด็กชาย-สอน
Starfish Academy | 4 views | 1 เดือนที่แล้ว

ผู้ช่วยโรงเรียน นวัตกรรมเพื่อสังคม
Starfish Academy | 23 videos | 8 เดือนที่แล้ว

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
Starfish Academy | 286 videos | 13 เดือนที่แล้ว

Collaboration Teamwork & Leadership
Starfish Academy | 800 videos | 15 เดือนที่แล้ว

Children's Story

ผู้ช่วยโรงเรียน นวัตกรรมเพื่อสังคม
Starfish Academy | 23 videos | 8 เดือนที่แล้ว

กิจกรรมสำหรับเด็ก Child Development
Starfish Academy | 183 videos | 11 เดือนที่แล้ว

พิธี "สัปดาห์บ้าน"
Starfish Academy | 348 videos | 1 เดือนที่แล้ว

นาฏศิลป์ไทยเด็กนักเรียน
Starfish Academy | 490 videos | 1 เดือนที่แล้ว

Parents' & Teachers' Story

เด็กชาย-สอน
Starfish Academy | 4 views | 1 เดือนที่แล้ว

Collaboration Teamwork & Leadership
Starfish Academy | 800 videos | 15 เดือนที่แล้ว

Social & Cultural Awareness แลกเปลี่ยนเรียนรู้
Starfish Academy | 539 videos | 22 เดือนที่แล้ว

ยุทโธปกรณ์ THE LAST MISSION
Starfish Academy | 60 videos | 1 เดือนที่แล้ว

How-To

อาหารกลางวันโรงเรียน
Starfish Academy | 134 videos | 2 เดือนที่แล้ว

สุขภาพโรงเรียน
Starfish Academy | 264 videos | 4 เดือนที่แล้ว

ชุมชนกับการพัฒนาโรงเรียน นวัตกรรมเพื่อสังคม 15 ปี
Starfish Academy | 182 videos | 1 เดือนที่แล้ว

"Vescope Live"
Starfish Academy | 106 videos | 1 เดือนที่แล้ว

Lesson Ideas

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
Starfish Academy | 286 videos | 13 เดือนที่แล้ว

การศึกษานวัตกรรมโรงเรียน
Starfish Academy | 355 videos | 4 เดือนที่แล้ว

DECO Project's monk school ใน Thailand
Starfish Academy | 44 videos | 7 เดือนที่แล้ว

Design Thinking สัปดาห์ IS
Starfish Academy | 107 videos | 2 เดือนที่แล้ว

สำนักพิมพ์หนังสือธรรม มหาวชิราวุธมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

พุทธศาสนิกชน 2562
Starfish Academy | 42 videos | 11 เดือนที่แล้ว

บทเพลงที่บรรเลงโดยคณะวงดุริยางค์โรงเรียนราชภัฏวชิรเวศน์
Starfish Academy | 38 videos | 11 เดือนที่แล้ว

พุทธธรรมประยุกต์สู่การศึกษา
Starfish Academy | 52 videos | 1 เดือนที่แล้ว

พระเถลิงปริญญาการศึกษา
Starfish Academy | 72 videos | 11 เดือนที่แล้ว

โรงเรียนพุทธ

Value means helping others
Starfish Academy | 164 videos | 6 เดือนที่แล้ว

คำกล่าวพระโพธิญาณูปมาศ
Starfish Academy | 2196 videos | 9 เดือนที่แล้ว

Why Learn? - Teacher as a Learning Expert #1 (Eng)
Starfish Academy | 179 videos | 8 เดือนที่แล้ว

ผู้ช่วยโรงเรียน นวัตกรรมเพื่อสังคม - วิชาเด็กไทย RA16
Starfish Academy | 929 videos | 1 เดือนที่แล้ว

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
Starfish Academy | 69 videos | 7 เดือนที่แล้ว

The Safety Hunter (การ์ตูนสำหรับเด็ก)
Starfish Academy | 433 videos | 1 เดือนที่แล้ว

NCFD 2020
Starfish Academy | 179 videos | 8 เดือนที่แล้ว

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
Starfish Academy | 118 videos | 4 เดือนที่แล้ว

โครงการพัฒนาบุคลากรโรงเรียนเพื่อรองรับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน TSQP

ศูนย์ดูแลรักษา โรงเรียนวังน่านิง
Starfish Academy | 280 videos | 5 เดือนที่แล้ว

ศูนย์ดูแลรักษา โรงเรียนวังน่านิง
Starfish Academy | 252 videos | 5 เดือนที่แล้ว

ศูนย์ดูแลรักษา โรงเรียนวังน่านิง
Starfish Academy | 99 videos | 5 เดือนที่แล้ว

โครงการพัฒนาบุคลากร โรงเรียนวังน่านิง
Starfish Academy | 68 videos | 5 เดือนที่แล้ว

มูลนิธิศุภนิมิต

รับมือ COVID-19
Starfish Academy | 50 videos | 4 เดือนที่แล้ว

รับมือกับ COVID-19
Starfish Academy | 28 videos | 3 เดือนที่แล้ว

Teaching with Appiness

Everyone Can Code
Starfish Academy | 61:01:45

สนุกๆกับภาษาจีน
Starfish Academy | 33:44

พัฒนาเด็กไทยด้วย AI
Starfish Academy | 33:38

พัฒนาเด็กไทยด้วย AI
Starfish Academy | 42:44

วิดีโอ

StarfishLabz ได้รวบรวมวิดีโอสั้นไว้เป็น playlist และวิดีโอจากองค์กรเครือข่ายอื่น ๆ เพื่อเรียนรู้เรื่องราว หาไอเดีย สร้างแรงบันดาลใจในการจัดการศึกษาและพัฒนาเด็กไทย อาทิ

Children's Story เรื่องราวความเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของนักเรียนที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ และสามารถนำสิ่งที่เรียนไปต่อยอดในการสร้างนวัตกรรมหรือนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงเพื่อประโยชน์ต่อครอบครัวหรือชุมชน

Parents' & Teachers' Story แนวคิด เรื่องราว และประสบการณ์ของครูและผู้ปกครอง ในการเรียนรู้หรือลองทำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอน หรือการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสร้างแรงบันดาลใจหรือเปิดโลกทัศน์ใหม่ให้กับครูและผู้ปกครองคนอื่น ๆ ได้

How-to วิธีการหรือขั้นตอนในการสร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ การจัดเตรียมพื้นที่การเรียนรู้ วิธีการใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือสมัยใหม่เพื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งจะต้องมีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

Lesson Ideas แนวทางในการจัดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนรู้แบบลงมือทำและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาทิ เช่น การจัดประสบการณ์แบบโครงงาน การสอนแบบ Active Learning การใช้นวัตกรรมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ตามศักยภาพและความแตกต่างของผู้เรียน

บทความ

StarfishLabz ได้จัดพื้นที่แบ่งปันความรู้ ในการดูแลเด็กสำหรับครูและผู้ปกครอง โดยรวบรวมบทความมาแนะนำเสนอมากกว่า 200 เรื่อง และแบ่งเนื้อหาเป็น 12 กลุ่ม ซึ่งตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กลุ่มพัฒนาการเด็ก เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือครู เครื่องมือผู้ปกครอง Future Ready ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกและสังคม การเรียนแบบบูรณาการ สุขภาพและความกินดีอยู่ดี การเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม คุณธรรมและจริยธรรม และการศึกษาพิเศษ

บทความ (240)

ช่วยลูกก้าวข้ามความรู้สึกแปลกแยก

Starfish Academy

เด็ก ๆ หลายคนอาจรู้สึกแปลกแยกจากเพื่อนหรือคนรอบข้าง โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ยากลำบาก เช่น ช่วงที่พ่อแม่หย่าร้าง หรือในช่วงที่ลูกต้องย้ายโรงเรียน การช่วยลูกก้าวข้ามความรู้สึกแปลกแยกเป็นสิ่งสำคัญ เพราะความรู้สึกแปลกแยกอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของลูกได้

112 views 08.09.20

อย่าอิจฉากับการได้รับ..จนขาด

Starfish Academy

1. ความอิจฉากับการได้รับของผู้อื่นอาจไม่ใช่สิ่งที่น่าแปลกใจนัก เพราะทุกคนย่อมอยากได้สิ่งที่ดีกว่าของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นของขวัญ หรือสิ่งของอื่น ๆ แต่การอิจฉากับการได้รับมากเกินไป อาจส่งผลต่อสุขภาพจิตของเราได้

29 views 04.09.20

การมองโลกในแง่ดีเหมือนการมีพลังใจที่ดี ๆ

Starfish Academy

1. มองโลกในแง่ดีเหมือนการมีพลังใจที่ดี ๆ เพราะการมองโลกในแง่ดีช่วยให้เรามีความสุขและมีความหวังในชีวิตมากขึ้น

238 views 04.09.20

พัฒนาทักษะการคิดของลูกด้วย "วิธีเอ็เบวก"

Starfish Academy

หากกล่าวถึง "การพัฒนาวิธีคิดของลูก" หลายคนคงนึกถึงการฝึกฝนทักษะการคิดของลูก แต่การพัฒนาวิธีคิดของลูกนั้นไม่ใช่แค่การฝึกฝนทักษะการคิดของลูกเท่านั้น แต่การพัฒนาวิธีคิดของลูกยังรวมถึงการพัฒนาทักษะการคิดของลูกในด้านอื่น ๆ อีกด้วย

229 views 03.09.20

Disrespectful ไม่เคารพผู้ใหญ่ ปัญหาแห่งยุคสมัยที่พ่อแม่ยุคใหม่ต้องเผชิญ

Starfish Academy

"ไม่เคารพผู้ใหญ่" เป็นปัญหาที่พ่อแม่ยุคใหม่ต้องเผชิญ เพราะเด็กยุคใหม่เติบโตมาในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ทำให้เด็กยุคใหม่มีพฤติกรรมที่ไม่เคารพผู้ใหญ่มากขึ้น

322 views 02.09.20

5 กิจกรรมศิลปะบำบัดง่ายๆ ทำได้ที่บ้าน

Starfish Academy

เวลาว่าง ๆ ที่บ้าน ลองทำกิจกรรมศิลปะบำบัดง่ายๆ ที่บ้าน เพื่อช่วยคลายเครียดและเพิ่มความสุขให้กับตัวเอง

332 views 01.09.20

เรียนรู้และเข้าใจเด็กวัย Tween

Starfish Academy

Tween เป็นวัยที่ลูกของคุณกำลังก้าวเข้ามาสู่วัยรุ่น การเรียนรู้และเข้าใจเด็กวัย Tween จะช่วยให้คุณเข้าใจลูกมากขึ้น และสามารถช่วยลูกก้าวข้ามความยากลำบากต่างๆ ได้

233 views 08.09.20

การศึกษานานักัน..ใช้กับชีวิตจริงได้หรือไม่

Starfish Academy

หากถามถึง การศึกษานานักัน หลายคนคงจะตอบว่า ใช่ เพราะการศึกษานานักันเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

239 views 28.08.20

โดยเนื้อแท้แล้วใจ? สอนลูกวิธีรับมือกับพวก "Hater"

Starfish Academy

อย่าเพิ่งตกใจกับคำพูดที่หยาบคายหรือคำพูดที่ดูหมิ่นจากคนอื่น เพราะเราสามารถสอนลูกให้รับมือกับพวก "Hater" ได้

341 views 28.08.20

เชิญลูกให้เป็นแชมป์ด้วยวิธีคิดที่ชนะในใจ

Starfish Academy

หากลูกของคุณอยากเป็นแชมป์ การช่วยลูกคิดวิธีชนะในใจเป็นสิ่งสำคัญ เพราะวิธีชนะในใจจะช่วยให้ลูกมีความมั่นใจและกล้าที่จะเผชิญกับความยากลำบากต่างๆ

289 views 27.08.20

7 ทักษะ สร้างนิสัย เรียนรู้ตลอดชีวิต

Starfish Academy

ในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็น การปลูกฝัง 7 ทักษะเหล่านี้ให้ลูกของคุณ จะช่วยให้ลูกของคุณสามารถปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา

516 views 26.08.20

ชวนครูมาออกแบบ *ห้องเรียนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้*

Starfish Academy

"ห้องเรียนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้" หรือ "Collaborative Classroom" คือห้องเรียนที่ครูและนักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

384 views 25.08.20

กระจายความรู้

นอกจาก Starfish Academy และโรงเรียนบ้านปลาดาวแล้ว ยังมีองค์กรทางด้านการศึกษาอีกมากมายที่เข้าร่วมเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ใน StarfishLabz ได้แก่

Teaching with Appiness กลุ่มนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญในการใช้ Apple Technology เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนสำหรับการพัฒนาความรู้และทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสร้างแรงบันดาลใจ โดยผู้มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้และได้รับการรับรองคุณสมบัติจากบริษัทแอปเปิลในระดับต่าง ๆ เพื่อให้บุคลากรทางการศึกษานำไปประยุกต์ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และพร้อมก้าวสู่การทำงานในโลกอนาคต

มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย องค์กรคริสเตียนเพื่อการพัฒนาและสาธารณกุศล ที่ดำเนินพันธกิจด้านต่าง ๆ ในกระบวนการพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้ความช่วยเหลือผู้ยากไร้ ด้อยโอกาสในสังคม และผู้ที่ดำเนินชีวิตในภาวะยากลำบาก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาเด็ก ครอบครัว ชุมชน และผู้ประสบภัยพิบัติต่าง ๆ

โรงเรียนรุ่งอรุณ จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างเป็นองค์รวมทั้งกาย ใจ สติปัญญา และสังคม ผ่านการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและการเรียนรู้จากการสื่อสาร RA Learning Space ทำหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้ Holistic Learning และ Transformative Learning เพื่อใช้ในการพัฒนาครู ทั้งทางด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านคุณค่าการเป็นครู ที่มีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 สามารถนำไปต่อยอดพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักงานพระสอนศีลธรรม มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของพระสอนศีลธรรมให้มีความสามารถจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ช่วยเสริมสร้างคุณธรรมแก่นักเรียน โดยปรับวิธีการสอนของพระสอนศีลธรรมจากรูปแบบที่เน้นสอนเนื้อหาสาระ มาสู่การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นความเข้าใจสภาวะธรรมของข้อธรรมคำสอนของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า อันเกิดจากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เพื่อเข้าถึงสภาวะของข้อธรรมโดยแท้จริง

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล หน่วยงานกลางทางวิชาการในระดับชาติ ที่ดำเนินการวิจัย การบริการวิชาการ การศึกษา และผลิตบุคลากรด้านการพัฒนาเด็กและครอบครัวอย่างผสมผสาน เป็นแหล่งวิชาการที่มีความหลากหลายเชิงสหวิทยาการ ที่ทำงานทั้งด้านสังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ที่จะนำไปสู่การขยายผลให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง

ผู้เผยแพร่ความรู้

ผู้เผยแพร่ความรู้

[ดูทั้งหมด](#)

 <p>ดร.นรพร จันทร์เด็ญ เสรีบุตร</p> <p>ดร.นรพร จันทร์เด็ญ เสรีบุตร หรือ ดร.แพร เป็นนักการศึกษา นวัตกรรมใหม่ และ Positive Impact Maker มี...</p>	 <p>นายกิตติเดช พันธุ์กานต์</p> <p>นายกิตติเดช พันธุ์กานต์ ศึกษานิเทศก์ จังหวัดเชียงใหม่ ได้รับรางวัลเชิดชูเกียรติ นักศึกษาก้าวทันศตวรรษที่...</p>	 <p>ผศ.ดร. ชไมมน ศรีสุรักษ์</p> <p>ปัจจุบันเป็นอาจารย์สังกัดภาควิชาการศึกษา ปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่ ได้รับรางวัลเ...</p>	 <p>อาจารย์สิริวรรณ สุขนิคม</p> <p>อาจารย์สิริวรรณ สุขนิคม หรือ อ.เงาะ ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหา...</p>
 <p>รศ.ดร.ธัญวิษ วิเชียรพันธ์</p> <p>ชื่อ "แจ๊ด" รศ.ดร. ธัญวิษ วิเชียรพันธ์ ปัจจุบันทำงานอยู่ สำนักวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมด้านหญิง ผู้อ่า...</p>	 <p>มุกดา คำวินิจ</p> <p>ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านปลาตาว ซึ่งจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้วัตรกรรมของโรงเรียนช่วยพัฒนาใ้...</p>	 <p>ผศ.ชฎารัตน์ ทิพัฒนนินท์</p> <p>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชฎารัตน์ ทิพัฒนนินท์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร คณะวิท...</p>	 <p>นายธิดิ ชีระเชียร</p> <p>ผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาครู นักออกแบบและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษา การประกันคุณภาพ...</p>

องค์กรเผยแพร่ความรู้

องค์กรเผยแพร่ความรู้

[ดูทั้งหมด](#)

 <p>Starfish Academy</p>	 <p>โรงเรียนบ้านปลาตาว</p>	 <p>Teaching with Appiness</p>	 <p>มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย</p>
 <p>โรงเรียนรุ่งอรุณ</p>	 <p>สำนักงานพระสอนศีลธรรม มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย</p>	 <p>สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล</p>	

3.6 เครื่องช่วยทางสังคมเพื่อการเรียนรู้

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้สร้างกลุ่ม “แกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ” ผ่านเครือข่ายใน Facebook ซึ่งปัจจุบันมีสมาชิกมากกว่า 1,000 คน เพื่อความสะดวกในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูแกนนำของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ รวมถึงครูและนักการศึกษาจากภายนอก



โดยในกลุ่มมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจในการพัฒนาผู้เรียน ผ่านกิจกรรม ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

- (1) บทเรียนจากกิจกรรม PLC Happy Hour Live ในส่วน หน่วยการเรียนรู้ (Units)
- (2) การขอรับคำปรึกษาจาก Coach ผ่านการ Chat ในส่วน การฝึกสอน (Mentorship)
- (3) การนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นการบูรณาการความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียน ในส่วนพูดคุย (Discussion)

ทั้งนี้ ผู้สนใจสามารถเข้าร่วมเรียนรู้กับครูแกนนำได้ที่ <https://www.facebook.com/groups/starfish.eef>

บทที่ 4

การพัฒนาครูและบุคลากร ทางการศึกษา (PLC)



4.1 ทักษะสำคัญของครู

งานวิจัยและความเห็นของนักการศึกษาและผู้ประกอบการในสาขาอาชีพต่าง ๆ ต่างคาดหวังถึงคุณสมบัติของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ต่างไปจากเดิมเนื่องจากการแทรกแซงของเทคโนโลยีทำให้วิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว จนความรู้ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนแบบเดิมไม่อาจตอบสนองการดำเนินชีวิตทางสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันและอนาคตได้ ในแง่การศึกษา การพัฒนาทางเทคโนโลยีทำให้การเข้าถึงตัวความรู้ไม่ได้รวมศูนย์อยู่ที่ครูอีกต่อไป ระบบการศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และครูคือบุคคลสำคัญในการนำความเปลี่ยนแปลงมาสู่ห้องเรียน ทั้งในการปรับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนและลักษณะความสัมพันธ์ของครูและผู้เรียน “ครู” ในศตวรรษที่ 21 จึงมิใช่ผู้ที่สอนหรือป้อนความรู้เช่นเดิม แต่ครูต้องตื่นตัวในการพัฒนาความรู้และทักษะของตนเองตามบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อสามารถเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะและคุณลักษณะพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองและพลโลกในอนาคต



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้กำหนดบทบาทของครูในศตวรรษที่ 21 และตัวบ่งชี้พฤติกรรมไว้ดังนี้

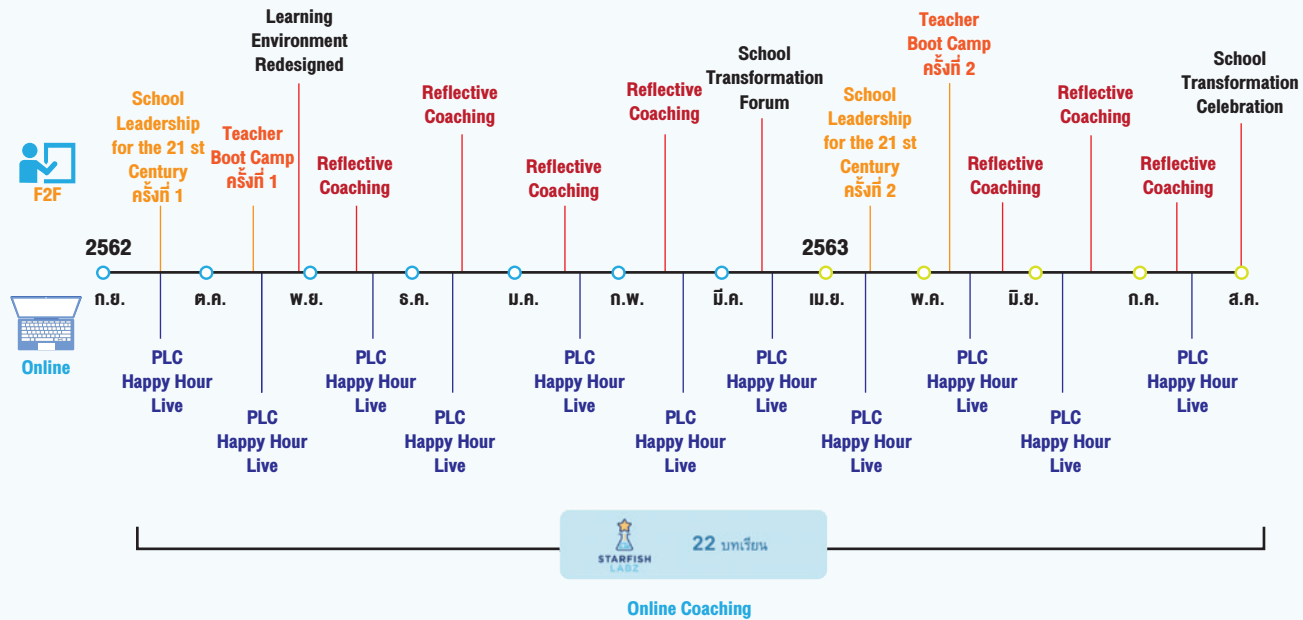
บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
<p>1. ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitating) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดสภาพแวดล้อม สื่อ อุปกรณ์ และคำแนะนำที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะด้วยตนเอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้คิดและอยากเรียนรู้ • การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนแบบร่วมมือ • การจัดกระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง • การเป็นผู้รับฟังและให้ความสนใจในสิ่งที่ผู้เรียนคิด • การสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี • การควบคุมเวลาในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม • การควบคุมเมื่อผู้เรียนพูดคุยออกนอกประเด็น พยายามซักถามและนำกลับเข้าสู่ประเด็น

บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
	<ul style="list-style-type: none">• การให้โอกาสผู้เรียนได้นำเสนอ และรับฟังผลลัพธ์การประเมินผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ
2. ผู้สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ (Collaborating) หมายถึง เป็นผู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	<ul style="list-style-type: none">• การให้ผู้เรียนทำงานเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อทำงานให้สำเร็จไปด้วยกัน• การสนับสนุนการทำงานร่วมกับเพื่อนนักเรียนในทีม เพื่อกำหนดเป้าหมายและวางแผนการทำงานร่วมกัน• การส่งเสริมให้ผู้เรียนแบ่งงานและความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม• การสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างผลงานร่วมกันโดยความร่วมมือของทุกคนในกลุ่ม• การสนับสนุนให้ผู้เรียนในกลุ่มยอมรับกันและกัน• การสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้ ทำงาน และแก้ปัญหาด้วยกันในการทำงานเป็นทีม ให้โอกาสทุกคนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับชิ้นงาน
3. นักพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized learning) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล	<ul style="list-style-type: none">• การสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเลือกที่จะเรียนรู้ได้ตามศักยภาพและความสนใจของตนเอง• การสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สำรวจ ค้นหา เพื่อทำความเข้าใจสิ่งใหม่ ๆ และบูรณาการความรู้ที่มีอยู่ เพื่อแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง• การสังเกตผู้เรียนว่ามีความสนใจและความถนัดในด้านใด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกทำในสิ่งที่สนใจ• การจัดเตรียมเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถทางสติปัญญาของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ• การเป็นผู้ให้คำปรึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน• การสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ และส่งเสริมให้หาคำตอบด้วยตนเอง



บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
4. ผู้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา (Authoring and publishing) หมายถึง เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ จัดเตรียม และนำเสนอแหล่งข้อมูล หรือเนื้อหาให้กับผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none">• การเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ มีความอยากรู้อยากเห็น และชอบถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่น• การมีทักษะในการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ• การมีความรู้ในการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้เรียน• การมีทักษะในการเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ และมีช่องทางที่หลากหลาย
5. นวัตกรรม (Innovation skill) หมายถึง เป็นผู้สร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้เพื่อค้นหาและนำเอาวิธีการสอน หรือเครื่องมือใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน	<ul style="list-style-type: none">• การนำเสนอแนวคิดใหม่หรือนวัตกรรมที่ต่อยอดความรู้เดิมได้• การรู้จักค้นหาแนวคิดหรือมุมมองใหม่ ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อการจัดการเรียนรู้• การมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนาเครื่องมือหรือวิธีการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้• การประยุกต์ใช้ความรู้และเชื่อมโยงกับสิ่งที่มีอยู่เดิมได้อย่างสร้างสรรค์

4.2 การจัดอบรมเพื่อพัฒนาความรู้ของครู



กลยุทธ์ในการขับเคลื่อนการดำเนินโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Supporting Program for Continuous Education to Improve Quality of Teachers and Schools) ซึ่งมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้ดำเนินการคือ การพัฒนาความรู้และทักษะของครูแกนนำ โดยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ “Teacher Boot Camp” จำนวน 2 ครั้ง เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่อง เป้าหมาย หลักสูตร รูปแบบและการปฏิบัติการสอน บรรยากาศการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ครู

- เข้าร่วมกิจกรรมในการพัฒนาความรู้ ทักษะ อย่างสม่ำเสมอ จากแหล่งการเรียนรู้และชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่มูลนิธิฯ ได้จัดเตรียมไว้ให้ผ่านเว็บไซต์ StarfishLabz
- พัฒนาความรู้ผ่านกิจกรรม PLC Happy Hour Live (การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและตัวอย่างที่ดี) เพื่อการพัฒนาชุมชนพัฒนาวิชาชีพ (Professional Learning Community - PLC) แบบออนไลน์
- เข้าร่วมเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งจัดขึ้นโดย กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
- เข้าร่วมการสัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน (School Transformation Forum)
- การนำ Digital Portfolio มาใช้เพื่อการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนตามสภาพจริง

สำหรับการเข้าร่วมกิจกรรม Teacher Boot Camp นั้น ครูแกนนำจะได้เรียนรู้และทำความเข้าใจในรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการ การพัฒนาด้านการบริหารจัดการ การพัฒนาด้านการจัดการเรียนการสอน นิยามและตัวชี้วัดเกี่ยวกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 แนวทางในการจัดการเรียนรู้ การสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

นอกจากนี้ครูแกนนำยังได้ทำกิจกรรมเพื่อการพัฒนาครูในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การจัดกิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ด้วย Makerspace การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) การจัดเก็บหลักฐานการเรียนรู้เพื่อการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง การเรียนรู้จากระบบ StarfishLabz และเครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่ครูสามารถนำไปประยุกต์ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนตามความเหมาะสมของบริบทของโรงเรียน

4.3 การพัฒนาบทเรียนออนไลน์สำหรับครู

บทเรียนใน StarfishLabz

StarfishLabz คือ ชุมชนออนไลน์ที่มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชัน ได้ออกแบบมาเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับ นักการศึกษา ผู้ปกครอง และผู้ที่สนใจ เว็บไซต์ดังกล่าวประกอบไปด้วยเนื้อหาและกิจกรรมที่สนุกสนานและทำตามได้ง่าย สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาแนวใหม่และพัฒนาการเด็ก รวมถึงเป็นพื้นที่สำหรับครูและนักการศึกษาที่ต้องการพัฒนาตัวเองสู่การเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีและมีส่วนร่วมในชุมชนครูเพื่อการพัฒนาวิชาชีพ (ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมที่ 3.5 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ StarfishLabz หน้า 75)

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดทำบทเรียนออนไลน์มากกว่า 30 บทเรียน สำหรับครูแกนนำในโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมให้ครูเกิดความเข้าใจและสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในระดับชั้นเรียนทั้งในด้านการออกแบบแผนการเรียนการสอน กระบวนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลผู้เรียนในระหว่างเรียนและหลังเรียน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งสามารถทำหน้าที่โค้ชให้กับครูทุกคนในโรงเรียนได้ ดังนี้

- | | | | |
|--|----------|--------------|--------------------|
| (1) บทเรียนสำหรับพัฒนาครูแกนนำในโครงการ | จำนวน 4 | คอร์ส รวม 22 | บทเรียน ประกอบด้วย |
| • คอร์สเรียน เรื่อง การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 | จำนวน 4 | บทเรียน | |
| • คอร์สเรียน เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก | จำนวน 4 | บทเรียน | |
| • คอร์สเรียน เรื่อง PLC Happy Hour Live | จำนวน 11 | บทเรียน | |
| • คอร์สเรียน เรื่อง หนังสือและเอกสารของโครงการ | จำนวน 3 | บทเรียน | |

- (2) บทเรียนสำหรับการพัฒนาครูแกนนำ (Teacher Boot Camp) จำนวน 4 บทเรียน ประกอบด้วย
- การออกแบบ STEAM Learning box
 - การสร้างสื่อในรูปแบบคลิปวิดีโอ
 - การสร้างภาพประกอบเอกสารการสอน
 - การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
- (3) บทเรียนจากการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนในโครงการ จำนวน 59 บทเรียน ประกอบด้วย
- สพป. เชียงใหม่ เขต 1 จำนวน 8 บทเรียน
 - สพป. เชียงใหม่ เขต 2 จำนวน 6 บทเรียน
 - สพป. เชียงใหม่ เขต 3 จำนวน 13 บทเรียน
 - สพป. เชียงใหม่ เขต 4 จำนวน 5 บทเรียน
 - สพป. เชียงใหม่ เขต 5 จำนวน 6 บทเรียน
 - สพป. เชียงใหม่ เขต 6 จำนวน 5 บทเรียน
 - สพป. ลำพูน เขต 1 จำนวน 2 บทเรียน
 - สพป. ลำพูน เขต 2 จำนวน 4 บทเรียน
 - สพป. สมุทรสาคร จำนวน 10 บทเรียน



PLC Happy Hour Live

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community - PLC) จึงได้บรรจุกิจกรรม PLC Happy Hour Live การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญและตัวอย่างที่ดีไว้ในแผนการดำเนินโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยให้ครูได้พัฒนาความรู้ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook Live โดยจัดกิจกรรมดังกล่าวเดือนละครั้ง และเชิญผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหารโรงเรียน ครูแกนนำมาร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน และถ่ายทอดประสบการณ์ในประเด็นที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการบริหารจัดการโรงเรียน และการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีการดำเนินการจำนวน 11 ครั้ง ตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงการฯ ดังนี้

ครั้งที่	วันเดือนปี	ประเด็น
1.	วันศุกร์ที่ 22 พฤศจิกายน 2562	การเยี่ยมชมการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนบ้านปลาตาว
2.	วันเสาร์ที่ 21 ธันวาคม 2562	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21
3.	วันเสาร์ที่ 25 มกราคม 2563	แนวทางในการพัฒนาครูด้วยกระบวนการ PLC
4.	วันเสาร์ที่ 22 กุมภาพันธ์ 2563	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
5.	วันเสาร์ที่ 28 มีนาคม 2563	การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน
6.	วันพฤหัสบดีที่ 23 เมษายน 2563	ระบบสารสนเทศสำหรับโรงเรียน
7.	วันเสาร์ที่ 25 เมษายน 2563	แนวทางการเตรียมความพร้อมเพื่อการสอนทางไกล
8.	วันเสาร์ที่ 30 พฤษภาคม 2563	การจัดการเรียนรู้แบบ Home-based Learning
9.	วันเสาร์ที่ 3 มิถุนายน 2563	แนวทางการวางแผนและสำรวจข้อมูลเพื่อการพัฒนาโรงเรียน
10.	วันเสาร์ที่ 4 กรกฎาคม 2563	แนวทางในการนำ Learning Box ไปใช้ในการสนับสนุนการเรียนรู้ของโรงเรียน
11.	วันเสาร์ที่ 25 กรกฎาคม 2563	เตรียมฉลองความสำเร็จ!

4.4 Reflective Coaching และการลงพื้นที่เพื่อให้คำปรึกษา

เพื่อให้การขับเคลื่อนการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเป็นไปอย่างราบรื่น มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้เตรียมทีม Trainer Coach ที่จะช่วยสนับสนุนเทคนิคและวิธีการดำเนินงานของโรงเรียนให้มุ่งสู่เป้าหมายตามกลยุทธ์ของโรงเรียน ประกอบไปด้วย นักวิชาการของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้แทนจากเขตพื้นที่การศึกษา โดยจัดอบรม Trainer Coach เพื่อเตรียมลงพื้นที่ ไปให้คำปรึกษาแก่ผู้บริหารโรงเรียน และครูผู้ปฏิบัติ เสนอแนะเพื่อการวางแผนและจัดกิจกรรมการพัฒนาครู การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นิเทศ ติดตาม และประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน

ทีม Trainer Coach จะใช้กระบวนการโค้ชแบบสะท้อนคิด (Reflective Coaching Supervision) โดยใช้คำถามในการกระตุ้นตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้รับการนิเทศเกิดการสะท้อนคิดในวิธีการจัดการเรียนการสอนของตนเอง โดยสะท้อนถึงจุดที่ตนเองต้องพัฒนาและเห็นถึงแนวทางที่ตนเองทำได้ มีการพูดคุย ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและหาแนวทางในการแก้ปัญหาและการดำเนินการ โดยทีม Trainer Coach กำหนดเป้าหมายและเตรียมการเพื่อลงพื้นที่ในการโค้ชแต่ละครั้ง ดังนี้

การโค้ชครั้งที่ 1

เป้าหมายของการโค้ช	การเก็บข้อมูลหลักฐานความก้าวหน้าจากการโค้ช
1. การแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ	1. สำเนาการแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
2. การกำหนดเป้าหมาย กลยุทธ์ในการพัฒนา/แผนการดำเนินงานในโรงเรียน	2. กรอบการดำเนินงานที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน
3. การกำหนดแนวทางในการสื่อสารกับครูแกนนำ	3. แนวทางการสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้องภายในโรงเรียน
4. การสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับผู้อำนวยการ/ครูวิชาการ/ครูแกนนำ ครั้งที่ 1	4. แบบสำรวจข้อมูลผู้อำนวยการและครูในโครงการ ครั้งที่ 1

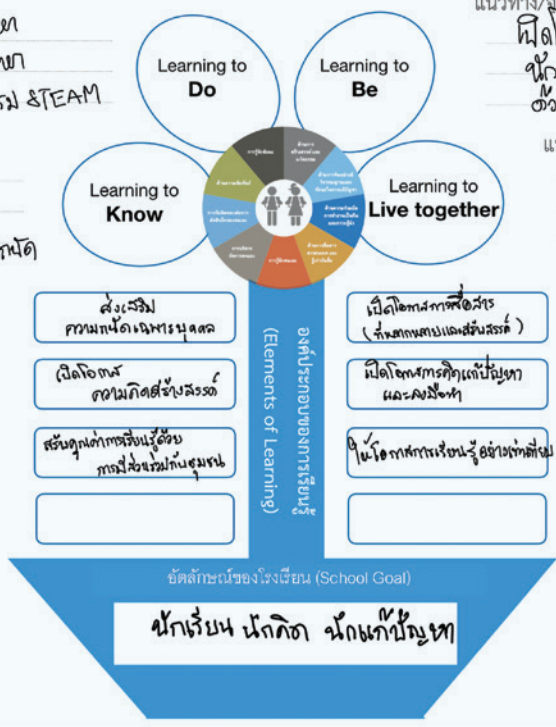
ในการโค้ชครั้งที่ 1 มุลินธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดทำเอกสารการเตรียมความพร้อมและแนวทางปฏิบัติเพื่อการโค้ชอย่างมีคุณภาพ ประกอบด้วย เป้าหมายของการโค้ช การเก็บข้อมูลหลักฐานความก้าวหน้าจากการโค้ช หลักการและวิธีการโค้ชที่ควรตระหนักและใช้เพื่อให้การโค้ชมีคุณภาพ แนวทางการโค้ชที่ผู้บริหาร แนวทางการโค้ชครู เอกสารประกอบการโค้ชและการเก็บหลักฐาน

หัวข้อการโค้ชกับบริหาร (ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ หรือฝ่ายวิชาการ)

โค้ชจะได้รับคำแนะนำให้เริ่มการปฏิสัมพันธ์ด้วยการทักทาย สร้างความคุ้นเคย แสดงความมีสัมมาคารวะอย่างเหมาะสม และใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เป้าหมาย ตามประเด็นดังนี้

1. การแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ โดยมีเครื่องมือในการโค้ช คือ แบบฟอร์มการแต่งตั้งคณะกรรมการฯ
2. การกำหนดเป้าหมายและแผนการดำเนินงานในโรงเรียน โดยมีเครื่องมือในการโค้ช คือ เอกสารแผนสนับสนุนการพัฒนาของมุลินธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ตัวอย่างเอกสาร School Goal และตัวอย่างแผนภาพต้นไม้

แนวทาง/จุดเน้น
 1.ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม แลเล่น
 สืบเสาะหาความรู้ผ่านกิจกรรม STEAM
 2.ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม แลเล่น
 จ้างัดสร้างสรรค์ตามจินตนาการเฉพาะบุคคล
 แลเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงผลงานของตนเอง
 ผ่านกิจกรรมใน Makerspace



แนวทาง/จุดเน้น
 1.เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านรูปแบบ
 ให้นักเรียนสืบเสาะหาความรู้ผ่านกิจกรรม
 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก หรือ STEAM
 2.ฝึกคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์หรือปัญหา
 ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง 2019 เรียน, แลเล่น
 หรือสังคมที่สอดคล้อง
 เป็นกิจกรรมการให้หมายเพื่อส่งเสริมให้มี
 ปรารถนาได้ของตนเองอย่างเต็มที่ด้วย

3. การสื่อสารกับครูแกนนำและกลุ่มอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในโรงเรียน พุดคุยเพื่อสอบถามแนวคิดการสื่อสารเกี่ยวกับโครงการในโรงเรียน ทั้งในส่วนของกลุ่มคณะทำงาน ครูแกนนำ และบุคคลอื่นในโรงเรียน เพื่อให้การดำเนินงานของโครงการขับเคลื่อนไปทั้งระบบ
4. การสำรวจและเก็บข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้เกี่ยวข้องในโครงการ ครั้งที่ 1 โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการโค้ช คือแบบสำรวจข้อมูลผู้อำนวยการ และครู ครั้งที่ 1

หัวข้อการโค้ชครู

เป็นการติดตามข้อมูลที่ต้องการจากครูให้ครบถ้วน ได้แก่

1. การกรอกแบบสำรวจข้อมูลครูแกนนำ ครั้งที่ 1
2. การสมัครสมาชิกเพื่อเรียนรู้หลักสูตรใน StarfishLabz และการบันทึกข้อมูลให้สมบูรณ์ครบถ้วน

การโค้ชครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์

1. การกำหนดแนวทางในการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ
2. การพัฒนาระบบสารสนเทศของผู้บริหารและฝ่ายวิชาการ
3. การพัฒนากระบวนการ PLC ในโรงเรียน และกิจกรรมการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาครู (ผ่าน StarfishLabz)

การเตรียมความพร้อมของโค้ช

องค์ความรู้ที่โค้ชศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการโค้ช ได้แก่

- การใช้งาน Google Drive, Google documents และ Google Form รวมถึงแนวทางการแนะนำวิธีใช้งาน
- ทบทวนความเข้าใจและกระบวนการ STEAM Design Process และ Makerspace
- การทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบ PBL

หัวข้อการโค้ชผู้บริหาร

1. การจัดทำข้อมูลเพื่อการสื่อสารแนวทางในการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ
2. การพัฒนาระบบข้อมูลเพื่อบันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน โดยใช้ Google Form (ออกแบบการบันทึกข้อมูลให้สอดคล้องกับอนุทินการสอน/บันทึกหลังการสอน)
3. แนะนำการใช้กระบวนการ PLC ในการพัฒนาครู เพื่อนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้พัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยสามารถศึกษาได้จาก StarfishLabz
4. แนวทางการเขียนโครงการเพื่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ และขอรับการสนับสนุนจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

หัวข้อการโค้ชครู

1. การออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ School Goal (เนื้อหา ทักษะ เจตคติ)
2. แนวทางการบันทึกอนุทิน/บันทึกหลังการสอน ผ่าน Google Form
3. การบันทึกข้อมูลและการจัดเก็บหลักฐานที่แสดงถึงการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของผู้เรียน

ทั้งนี้ มูลนิธิฯ ได้สนับสนุนเครื่องมือสำหรับการโค้ช ได้แก่

1. โครงร่างการนำเสนอ เรื่อง แนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ

2. โครงร่างในการเขียนโครงการเพื่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ พร้อมเงื่อนไขในการรับทุนและการทำเอกสารทางการเงิน
3. เอกสารแนะนำการเก็บหลักฐานในการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. บทเรียนออนไลน์ และ Facebook Live เรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21” และ “แนวทางในการพัฒนาครูด้วยกระบวนการ PLC”

ขั้นตอนการดำเนินงานของโค้ช

ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1

การกำหนดแนวทางในการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ

ชื่อโรงเรียน	โรงเรียนบ้านปลาตาว
School Goal	ชุมชนนักสร้างสรรค์
วิสัยทัศน์	สร้างผู้เรียนที่มีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และสามารถนำความรู้จากวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการและประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาในชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์

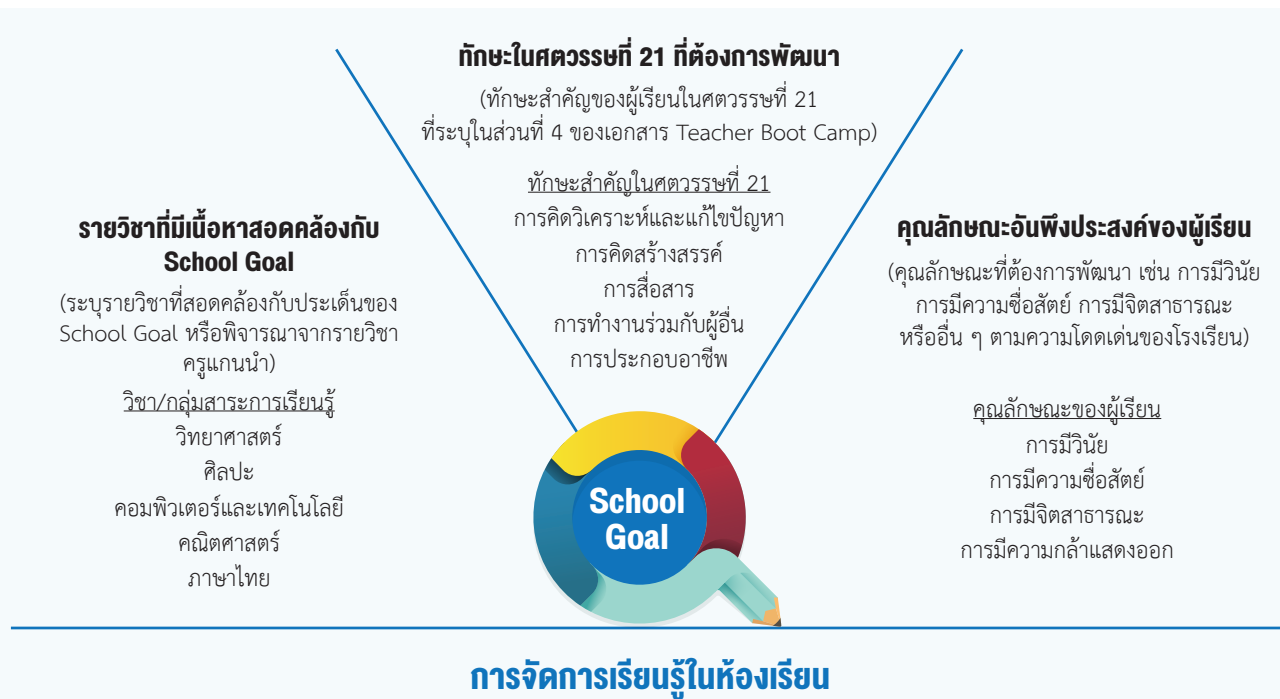
ประเด็น (นำ School Goal และ/หรือ วิสัยทัศน์มาแตกเป็นหัวข้อย่อย * โค้ชดำเนินการให้)	เป้าหมาย / ผลลัพธ์ (เป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องการ ของแต่ละประเด็น)	แนวทางการพัฒนา
1. การพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21	ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามความถนัดและศักยภาพของตน	<div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน</div> (สรุปข้อมูลจากสไลด์การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน)
2. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ	ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้โครงงานเป็นฐานได้อย่างเหมาะสม	
3. การแก้ไขปัญหาในชุมชนอย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถกำหนดประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือชุมชน เพื่อใช้ในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process ได้อย่างเหมาะสมตามช่วงวัย	
		<div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ</div> (สรุปข้อมูลจากสไลด์กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ)

รายละเอียด

การนำ School Goal และวิสัยทัศน์ในการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์ประเด็นในการพัฒนาผู้เรียนและกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในแต่ละประเด็นให้มีความชัดเจน และสามารถวัดความสำเร็จได้ เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และกิจกรรมเพื่อการพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ

กิจกรรมที่ 2

การกำหนดแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน



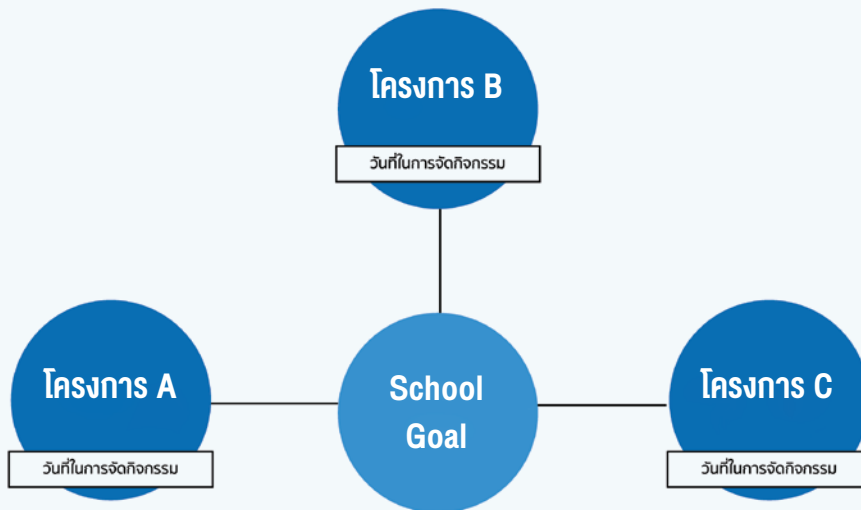
รายละเอียด

1. การกำหนดครูแกนนำและการระบุรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับ School Goal
2. การกำหนดทักษะสำคัญของผู้เรียนตามจุดเน้นที่สอดคล้องกับ School Goal
3. การกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามจุดเน้นที่สอดคล้องกับ School Goal

4. โรงเรียนกำหนดให้ครูแกนนำใช้ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมนี้ เป็นนโยบาย/แนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
5. เสนอแนะให้ฝ่ายวิชาการดำเนินการรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้ของครูแกนนำ ผ่านอนุทินการสอน/บันทึกหลังการสอน ด้วย Google Form

กิจกรรมที่ 3

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการและการพัฒนาพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์



แฟ้มสะสมงานของผู้เรียน

กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ

(ระบุกิจกรรมหรือ โครงการทั้งหมดที่โรงเรียนได้จัดทำและสอดคล้องตาม School Goal และ มีการใช้เครื่องมือในการจัดกิจกรรม เช่น STEAM Design Process กิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น)

รายละเอียด

1. พิจารณาเลือกโครงการต่าง ๆ ของโรงเรียนที่ดำเนินการอยู่ ซึ่งมีความสอดคล้องและสนับสนุนให้เกิดความชัดเจนของอัตลักษณ์
2. พิจารณาว่าเครื่องมือต่าง ๆ ของมูลนิธิฯ เช่น STEAM Design Process, กิจกรรม Makerspace หรือ Digital Portfolio สามารถนำมาใช้ในการดำเนินโครงการของโรงเรียนได้หรือไม่ อย่างไร

3. จัดทำรายละเอียดของการดำเนินโครงการตามรูปแบบของโรงเรียน หรือตามเอกสาร “ร่างแบบฟอร์มโครงการ” เพื่อขอรับงบประมาณในการสนับสนุนการดำเนินกิจกรรม โดยมีเงื่อนไขดังนี้
 - (1) โครงการมีความสอดคล้องกับ School Goal และมีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน
 - (2) โครงการ/กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีการระบุถึงการใช้กระบวนการ STEAM Design Process และเครื่องมืออื่น ๆ ของ Starfish มาใช้ในการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ พร้อมทั้งมีการระบุถึงองค์ความรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ที่นำมาบูรณาการอย่างชัดเจน
 - (3) ครูซึ่งทำหน้าที่เป็น Maker Coach ในการทำกิจกรรม อย่างน้อย 3 คน
 - (4) โรงเรียนกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 1 ช่วงชั้น และจะต้องเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
 - (5) มีการระบุจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและจำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรม ในขั้นตอนการดำเนินการ อย่างชัดเจน
 - (6) มีการแจกแจงรายละเอียดและจัดเก็บหลักฐานในการใช้งบประมาณเพื่อการดำเนินงานของโครงการและการจัดกิจกรรมใน Makerspace ที่ชัดเจน และเป็นไปตามข้อกำหนดและเงื่อนไขในการรับการสนับสนุนจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม และ กสศ. โดยกำหนดให้สามารถใช้งบประมาณดังกล่าวได้เฉพาะหมวด ค่าตอบแทน ค่าใช้สอยและวัสดุ เช่น ค่าตอบแทนวิทยากร ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการทำกิจกรรม ค่ารับรอง และค่าอาหาร โดยห้ามนำไปใช้ในการจัดซื้อครุภัณฑ์หรืออุปกรณ์ที่มีการคิดค่าเสื่อมราคาโดยเด็ดขาด
4. โรงเรียนจะต้องจัดทำสรุปผลการดำเนินกิจกรรม หลักฐานการใช้จ่ายงบประมาณ และภาพถ่ายในการทำกิจกรรม ส่งต่อมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ก่อนสิ้นสุดภาคการศึกษา
5. เอกสารสำคัญในการใช้จ่ายต้องเป็น ใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน/ใบสำคัญรับเงิน พร้อมแนบสำเนาบัตรประชาชน หรือเอกสารสำคัญในรูปแบบที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมกำหนดเท่านั้น

เกณฑ์ในการพิจารณาเพื่อให้เงินสนับสนุน (มีครบ สนับสนุน 8,000 บาท/ไม่ครบ สนับสนุน 6,000 บาท)

1. โรงเรียนมีการกำหนด School Goal และเป้าหมายที่ชัดเจน
2. ครูแกนนำมีการใช้กระบวนการ STEAM Design Process/Makerspace ในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ในทุกหน่วยการเรียนรู้

3. โรงเรียนมีการจัดโครงการ/กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งมีการใช้กระบวนการ STEAM Design Process เพื่อบูรณาการองค์ความรู้จากรายวิชาต่าง ๆ
4. โรงเรียนมีการพัฒนาพื้นที่เพื่อจัดกิจกรรม Makerspace (มีงบประมาณเพื่อสนับสนุนในการพัฒนาพื้นที่เพิ่มเติมอีก 4,000 บาท)
5. ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะผ่านกระบวนการ STEAM Design Process/Makerspace อย่างน้อย 1 ช่วงชั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการโค้ช

1. ร่างแบบฟอร์มโครงการ
2. แนวทางในการพัฒนา Makerspace
3. ใบสำคัญรับเงิน
4. แบบฟอร์มกิจกรรม STEAM Design Process
5. แนวทางการสร้างแบบสอบถามด้วย Google Form
6. การทำบันทึกหลังสอน (อนุทิน) ด้วย Google Form

การโค้ชครั้งที่ 3

วัตถุประสงค์

1. การกำหนดแนวทางการสรุปรายงานการประเมินผลการดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน
2. การพัฒนากระบวนการ PLC ในโรงเรียน และกิจกรรมการส่งเสริมเพื่อการพัฒนาครู
3. การกำหนดแนวทางเพื่อการนำเสนอ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้งาน Show and Share

หัวข้อการโค้ช

1. แนวทางในการสรุปรายงานการประเมินผลการดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน
2. แนวทางการบันทึกการใช้กระบวนการ PLC ในการพัฒนาครู เพื่อการนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้เพื่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียน
 - โค้ชแบ่งกลุ่มโรงเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่
 - กลุ่มที่ 1 เข้าใจ STEAM Design Process และเครื่องมือต่าง ๆ และนำมาใช้ในการจัดโครงการฯ แล้วจะขยายผลปีหน้าอย่างไร
 - กลุ่มที่ 2 เข้าใจ STEAM Design Process แต่ยังขาดความเข้าใจเครื่องมืออื่น ๆ เช่น Digital portfolio
 - กลุ่มที่ 3 ขาดความเข้าใจ STEAM Design Process
 - แนวทางในการเขียนแบบบันทึกชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community)
3. แนวทางการสร้างโปสเตอร์ และวิดีโอ เพื่อนำเสนอในงาน Show and Share

เครื่องมือที่ใช้ในการโค้ช

1. แบบฟอร์ม รายงานการประเมินผลการดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน
2. แบบบันทึกชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community)
3. Template โปสเตอร์ ขนาด 80 x 120 เซนติเมตร เพื่อใช้ในการนำเสนอ
4. คอร์ส “การสร้างภาพยนตร์สั้น” ใน starfishlabz.com

ขั้นตอนการดำเนินงานของโค้ช

ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 การกรอกรายงานการประเมินผลการดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน
 เพื่อให้ครูเข้าใจวิธีการกรอกรายงานการประเมินผลการดำเนินโครงการฯ



รายงานการประเมินผลดำเนินงานโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน
 ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

ชื่อโรงเรียน	
School Concept	
ชื่อโครงการ	
การบูรณาการ	<input checked="" type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย <input checked="" type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ <input type="checkbox"/> กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ <input type="checkbox"/> กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ไม่ระบุ)
ครูผู้รับผิดชอบโครงการ	1. ชื่อ-นามสกุล ครู คนที่ 1 2. 3.
วิสัยทัศน์โครงการ	ช่วยสอนสมาชิกโรงเรียนดีโครงการ
วัตถุประสงค์	ช่วยเพิ่ม จำนวน (คน) หน่วยงานที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
เครื่องมือที่ใช้	<input checked="" type="checkbox"/> กระบวนการ STEAM Design Process <input type="checkbox"/> กิจกรรมพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Maker space) <input checked="" type="checkbox"/> ชุดการเรียนรู้ (STEAM Learning Box) <input type="checkbox"/> เส้นเชื่อมจากโรงเรียน <input type="checkbox"/> อื่นๆ (ไม่ระบุ)
งบประมาณที่ได้	<input checked="" type="checkbox"/> การประชุมคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั่วประเทศ ครั้งที่ 1 จำนวน 1,500 บาท <input checked="" type="checkbox"/> การประชุมคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั่วประเทศ ครั้งที่ 2 จำนวน 3,000 บาท <input checked="" type="checkbox"/> การพัฒนา Makerspace เพื่อให้บริการกับชุมชนนักเรียน จำนวน 5,000 บาท <input checked="" type="checkbox"/> การจัดทำสื่ออุปกรณ์การพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั่วประเทศ กสศ. จำนวน 10,000 บาท <input type="checkbox"/> การสนับสนุนกิจกรรมในการพัฒนาคุณภาพและจัดการเรียนการสอน <input type="checkbox"/> การสร้างความร่วมมือกับชุมชน, แหล่งเรียนรู้, การพัฒนาชุมชนนำ จำนวน 7,800 บาท <input type="checkbox"/> การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโรงเรียน (P4C) จำนวน 2,800 บาท <input type="checkbox"/> การสนับสนุนการจ้างสื่อการเรียนรู้และจัดการเรียนการสอน จำนวน 19,800 บาท
วัตถุประสงค์ของโครงการ	
ทักษะที่ได้รับความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 <input type="checkbox"/> ด้านภาวะรู้แสรและนวัตกรรม <input type="checkbox"/> การรู้ลึกและรู้รอบ <input type="checkbox"/> ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา <input type="checkbox"/> การบริหารจัดการตนเอง <input type="checkbox"/> ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ <input type="checkbox"/> ด้านความรับผิดชอบ <input type="checkbox"/> ด้านการสื่อสาร การยอมรับและรู้เท่าทันสื่อ <input type="checkbox"/> การรู้จักตัวเอง <input type="checkbox"/> การรับมือต่อองค์การที่เปลี่ยนแปลง ทักษะอาชีพ <input type="checkbox"/> ทักษะอาชีพ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน <input type="checkbox"/> การมีวินัย <input checked="" type="checkbox"/> การมีความรับผิดชอบ <input checked="" type="checkbox"/> การมีจิตสาธารณะ <input type="checkbox"/> การมีความกล้าแสดงออก



ผลการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงานของโรงเรียนพัฒนาตนเองในระดับโรงเรียน โรงเรียน 15 รูป หรือโรงเรียนได้ภาพ การลงนามหรือเชิญโครงการ หรือเสนอทรัพยากรและผลการดำเนินงานแก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง
ปัญหาอุปสรรคที่พบ	
แนวทางการพัฒนา	
ข้อเสนอแนะ	

ภาพถ่ายกิจกรรม (ในบทบาทผู้เข้าร่วมให้เห็นต่อหน้ากันในการดำเนินโครงการ ไม่เกิน 15 รูป หรือโรงเรียนได้ภาพ การลงนามหรือเชิญโครงการ หรือเสนอทรัพยากรและผลการดำเนินงานแก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง
ขนาดหน้า แบบ Link Facebook หรือมี capture หน้า Facebook.)

กิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนในการทำ PLC (Professional Learning Community)

เพื่อให้ครูเข้าใจขั้นตอนในการทำ PLC (Professional Learning Community) ว่าประกอบด้วยขั้นตอนอะไรบ้าง และแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดอย่างไร



- เสนอประเด็นปัญหาที่พบจากการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือปัญหาจากการทำงาน
- ร่วมกันคัดเลือกประเด็นปัญหาที่สนใจ หรือต้องการพัฒนา
- การศึกษาและค้นหาข้อมูล/ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
- อภิปรายสรุปเพื่อเลือกวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม
- วางแผนในการนำวิธีการที่ได้ไปทดลองใช้ พร้อมทั้งกำหนดวิธีในการจัดเก็บ/บันทึกข้อมูล
- การทดลองใช้วิธีการที่ได้ในการแก้ไขปัญหาในชั้นเรียน/ในการทำงาน
- สมาชิกร่วมกันสังเกตการสอน/การทำงาน และเก็บข้อมูลตามวิธีการที่กำหนด
- อภิปรายผลจากการสังเกต พร้อมเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง
- สรุปผลการทำ PLC และแบ่งปันประสบการณ์

กิจกรรมที่ 3 ความสัมพันธ์ของการใช้กระบวนการ PLC ในการพัฒนาครู และกระบวนการ STEAM Design Process

รายละเอียด เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของขั้นตอนในการทำ PLC (Professional Learning Community) กับกระบวนการ STEAM Design Process รวมทั้งการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสนับสนุนการทำกิจกรรม ดังนี้

ASK : ถาม

- เสนอประเด็นปัญหาที่พบจากการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือปัญหาจากการทำงาน
- ร่วมกันคัดเลือกประเด็นปัญหาที่สนใจ

IMAGINE : จินตนาการ

- การศึกษาและค้นหาข้อมูล/ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
- อภิปรายสรุปเพื่อเลือกวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม

PLAN : วางแผน

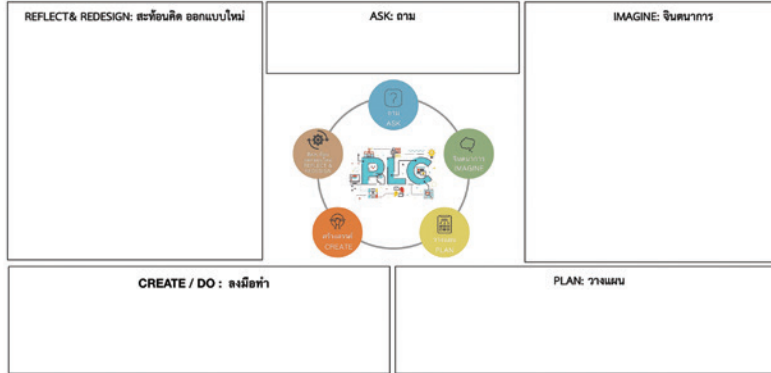
- วางแผนในการนำวิธีการที่ได้ไปทดลองใช้ พร้อมทั้งกำหนดวิธีในการจัดเก็บ/บันทึกข้อมูล

CREATE : สร้างสรรค์

- การทดลองใช้วิธีการที่ได้ในการแก้ไขปัญหาในชั้นเรียน/ในการทำงาน
- สมาชิกร่วมกันสังเกตการสอน/การทำงาน และเก็บข้อมูลตามวิธีการที่กำหนด

REFLECT & REDESIGN : สะท้อนคิด ออกแบบใหม่

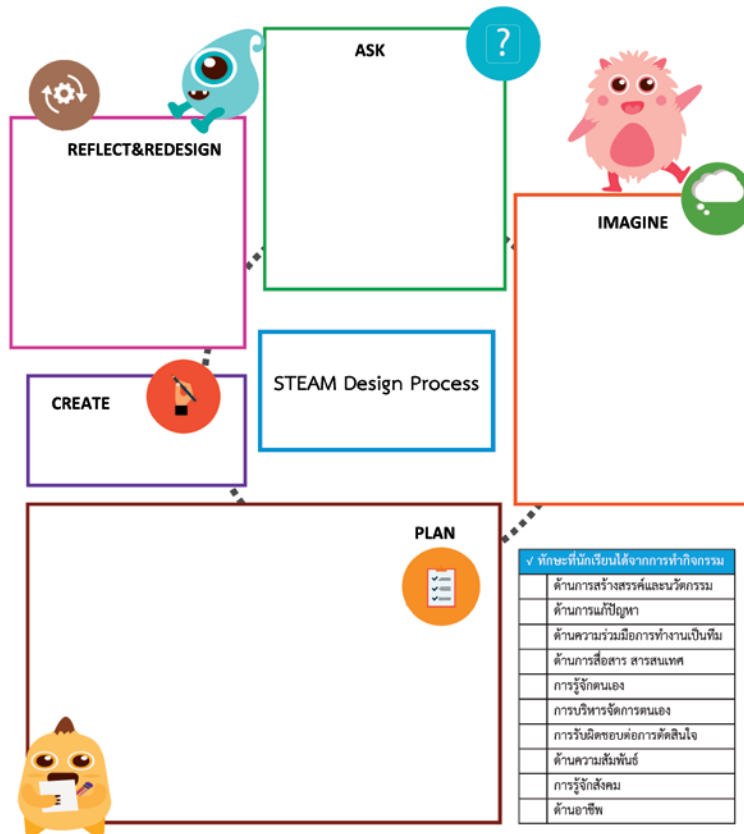
- อภิปรายผลจากการสังเกต พร้อมเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง
- สรุปผลการทำ PLC และแบ่งปันประสบการณ์



ชื่อ.....นามสกุล.....
 ชั้น.....



กระบวนการ STEAM Design Process



กิจกรรมที่ 4 การออกแบบบันทึกชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community)

- รายละเอียด
- เรื่อง ประเด็นปัญหา/การพัฒนา
 - สาเหตุ/ที่มา อธิบายสาเหตุหรือที่มาของประเด็นปัญหา
 - ผู้เข้าร่วม ระบุรายชื่อครูแกนนำ + โค้ช (โค้ชเป็นผู้เชี่ยวชาญ) + ศน. + อื่นๆ
 - Imagine/Ideate ความรู้/หลักการ/เครื่องมือที่นำมาใช้ บันทึกวันที่สรุป และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม
 - Plan ระบุกิจกรรมและเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน บันทึกวันที่สรุป และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม
 - Create/Do นำความรู้/หลักการ/เครื่องมือไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ได้กำหนดไว้ และระบุรายละเอียดของผู้สอนและหน่วยการเรียนรู้ที่ได้ นำความรู้/หลักการ/เครื่องมือไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บันทึกวันที่สรุป และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม โดยรวมเวลาครูทุกคน
 - Reflect and Redesign ระบุผลการปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง ประกอบด้วย
 - งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี
 - งาน/ขั้นตอนที่ทำไม่ได้
 - อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้องที่พบในระหว่างการปฏิบัติ
 - ข้อควรปฏิบัติเพื่อการปรับปรุง/พัฒนาการดำเนินงานครั้งต่อไป
 - บันทึกวันที่สรุป และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม
 - บันทึกเพิ่มเติม



บันทึกชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community)

โรงเรียน

ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

เรื่อง	ประเด็นปัญหา/การพัฒนา การออกแบบกิจกรรมแบบ Home-based Learning / การออกแบบและการใช้ STEAM Learning Box / การจัดการสอนแบบ Remote Learning / การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง
สาเหตุ/ที่มา	
Imagine/Ideate	ความรู้ / หลักการ / เครื่องมือที่จะนำมาใช้
Plan	กิจกรรมที่จะดำเนินการ / เครื่องมือที่จะใช้ในการบันทึกผลที่เกิดขึ้น / งบประมาณ บาท
Create / Do และ Reflect and Redesign ครั้งที่ 1	
<p>นำความรู้ / หลักการ / เครื่องมือไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยบันทึกผลด้วยเครื่องมือตามที่ตกลงไว้ในขั้นการวางแผน (Plan) ไปวิเคราะห์รายละเอียดของผู้สอนและหน่วยการเรียนรู้ที่ได้นำความรู้ / หลักการ / เครื่องมือไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>ผลการปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง (การสะท้อนจากครู) ประกอบด้วย</p> <p>1. การนำไปใช้ ได้ผลอย่างไร 2. ผู้เรียนได้พัฒนาอะไร 3. งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี 4. งาน/ขั้นตอนที่ทำให้ดีขึ้น</p> <p>5. อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้องที่พบในระหว่างการทำปฏิบัติ 6. ข้อควรปฏิบัติเพื่อการปรับปรุง/พัฒนาการดำเนินงานครั้งต่อไป</p> <p>7. ความรู้สึกในการสอนโดยใช้เครื่องมือนี้ 8. ข้อเสนอแนะ</p> <p>ผู้เข้าร่วม รายชื่อครูแกนนำ + โค้ช (โค้ชเป็นผู้เชี่ยวชาญ) + อื่นๆ สรุป ณ วันที่</p> <p>เวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมรวม ชั่วโมง (รวมเวลาครูทุกคน)</p>	
บันทึกเพิ่มเติม	

กิจกรรมที่ 5 แนวทางการสร้างโปสเตอร์และวีดิทัศน์ เพื่อนำเสนอในงาน Show and Share
 รายละเอียด สิ่งที่โรงเรียนดำเนินการ

- (1) การออกแบบโปสเตอร์ ขนาด 80 x 120 cm และ QR Code เพื่อลิงค์ไปยังวีดิทัศน์
- (2) การผลิตวีดิทัศน์ ความยาว 3 - 5 นาที
- (3) การเลือกหัวข้อในการ Show & Share

แนวทางในการจัดทำวีดิทัศน์ ประกอบด้วย

- การนำเสนอ School Goal ที่มีความชัดเจน
- การนำ STEAM Design Process ไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้
- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (ความรู้/ทักษะ/คุณลักษณะ/การลดความเหลื่อมล้ำ)

Show & Share

9 องค์ประกอบ

เพื่อการปฏิรูปโรงเรียนอย่างยั่งยืน



การโค้ชครั้งที่ 4

ในการโค้ชครั้งที่ 4 นี้ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมกำหนดให้มีการทบทวนการดำเนินงานที่ผ่านมา และได้สำรวจข้อมูล นำมาวิเคราะห์เพื่อให้การช่วยเหลือ สนับสนุน และส่งเสริมการดำเนินงานของโรงเรียนและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) รวมทั้งการให้คำปรึกษาเพื่อการจัดการเรียนการสอนทางไกลในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ภายใต้นโยบายของ สพฐ. และได้กำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั้นเรียนดังนี้



สถานการณ์ที่ 1
Covid-19 **ไม่คลี่คลาย** 

- ✓ ระดับปฐมวัยถึง ม.ต้น
จัดการเรียนการสอนด้วยระบบทางไกลผ่าน DLTV
- ✓ ระดับ ม.ปลาย
จัดการเรียนการสอนด้วยวีดิทัศน์การสอน
โดยครูต้นแบบและระบบออนไลน์ด้วยเครื่องมือการเรียนรู้
ตามความเหมาะสมและบริบทของสถานศึกษา

สถานการณ์ที่ 2
Covid-19 **คลี่คลาย** 

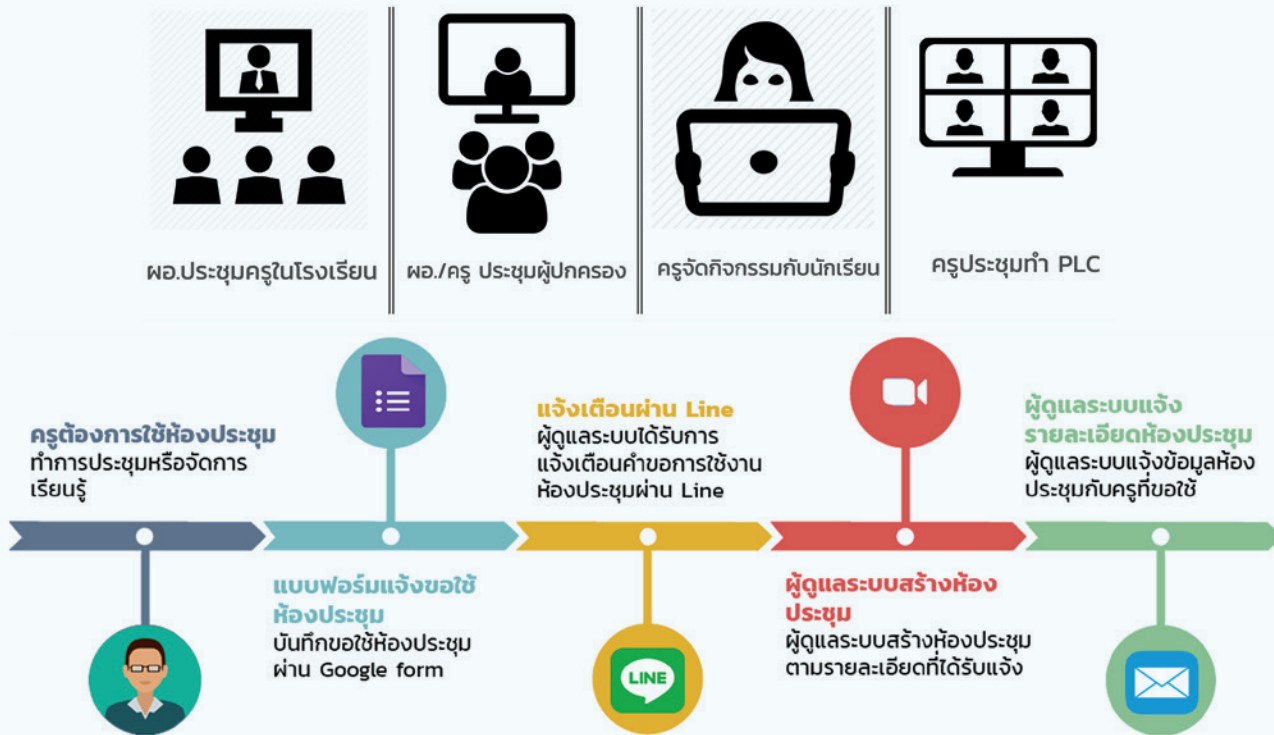
เน้นการเรียนการสอนปกติในโรงเรียน
โดยให้เว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing)
และมีแผนเตรียมการเพื่อรองรับสถานการณ์
ฉุกเฉินต่าง ๆ โดยจะต้องได้รับการอนุมัติจาก
คณะกรรมการศึกษาธิการจังหวัด

การกำหนดรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการกำหนดรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ได้แบ่งโรงเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่อยู่ในพื้นที่ที่ไม่มีความเสี่ยง และกลุ่มอยู่ในพื้นที่ซึ่งมีความเสี่ยง โดยกลุ่มที่ไม่มีความเสี่ยงได้รับคำแนะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 แนวทางคือ การเรียนการสอนแบบปกติ การสลับกลุ่มนักเรียน และการสลับวันเรียนควบคู่กับการเรียนที่บ้าน ส่วนพื้นที่ซึ่งมีความเสี่ยงจะได้รับคำแนะนำให้เรียนที่บ้าน โดยใช้เครื่องมือเรียนรู้คือ DLTV และ STEAM Learning Box ทั้งนี้แต่ละโรงเรียนจะต้องพิจารณาเงื่อนไขของชุมชนประกอบด้วย



นอกจากนี้ได้ปรับเปลี่ยนแผนโดยใช้การจัดประชุมและการโค้ชทางออนไลน์เป็นหลักโดยแต่ละโรงเรียนเสนอชื่อผู้ดูแลระบบห้องประชุมออนไลน์โรงเรียนละ 2 คน



การจัดงบประมาณสนับสนุน

การสนับสนุนการดำเนินงานโดยมูลนิธิฯ

ห้องประชุมออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

โรงเรียนละ 1 ห้อง

(รองรับผู้เข้าร่วมประชุม 300 คน/ห้อง)

การออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ STEAM Learning Box

โรงเรียนละ 15,000 บาท

งบประมาณเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน

การประชุมคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ ครั้งที่ 1

1,500 บาท

การประชุมคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ ครั้งที่ 2

3,000 บาท

การพัฒนา Makerspace เพื่อให้บริการครูและนักเรียน	5,000	บาท
การสนับสนุนกิจกรรมในการพัฒนาครูแกนนำและการจัดการเรียนการสอน	30,400	บาท
<ul style="list-style-type: none"> • การสร้างความร่วมมือกับชุมชน, เทคโนโลยี, การพัฒนาครูแกนนำ • การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโรงเรียน (PLC) • การสนับสนุนการสร้างสื่อและกิจกรรมการเรียนการสอน * การจัดทำวิดิทัศน์สรุปผลการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ (งบฯ เสริมจาก กสศ.) 	7,800	บาท
	2,800	บาท
	19,800	บาท
	10,000	บาท

การออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ STEAM Learning Box

ชุดการเรียนรู้ STEAM Learning Box ใช้ในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนของแต่ละโรงเรียน มูลนิธิฯ ได้ออกแบบและสร้างเป็นชุดต้นแบบใช้ในกิจกรรมเสริมการเรียนการสอน เช่น ชุดการเรียนรู้สำเร็จรูป ซีดีการจัดทำกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองและเด็กทำกิจกรรมที่ทำทายร่วมกันในรูปแบบ Home-based Learning เป็นต้น ตามบริบทของแต่ละโรงเรียน แบ่งเป็น 3 ช่วงชั้น คือ ชั้นอนุบาลและประถมศึกษาตอนต้น ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ชั้นมัธยมศึกษา

การโค้ชครั้งที่ 5

วัตถุประสงค์

เพื่อสนับสนุนการใช้เครื่องมือเพื่อจัดการเรียนการสอนทางไกล

หัวเรื่องการโค้ช

เพื่อให้การดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์ของโรงเรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม จึงได้ออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้ STEAM Learning Box ซึ่งเป็นชุดการเรียนรู้และเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้ครูสามารถนำเครื่องมือต่าง ๆ ไปใช้เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน ตามความเหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน โดยการจัดกิจกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ เพื่อระดมความคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process ผ่านการให้คำปรึกษาของโค้ช ได้แก่

1. การออกแบบกิจกรรมแบบ Home-based Learning
2. การออกแบบกิจกรรมและการใช้ STEAM Learning Box
3. การจัดการเรียนการสอนทางไกล Remote Learning
4. การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง

ทั้งนี้ ครูผู้สอนได้สะท้อนคิด ถึงผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว ผ่านคำถามดังนี้

- การนำไปใช้ได้ผลอย่างไร
- ผู้เรียนได้พัฒนาอะไร
- งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี
- งาน/ขั้นตอนที่ควรปรับปรุงให้ดีขึ้น
- อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้องที่พบในระหว่างการปฏิบัติ
- ข้อควรปฏิบัติเพื่อการปรับปรุง/พัฒนาการดำเนินงานครั้งต่อไป
- ความรู้สึกในการสอนโดยใช้เครื่องมือนี้

เครื่องมือที่ใช้การโค้ช

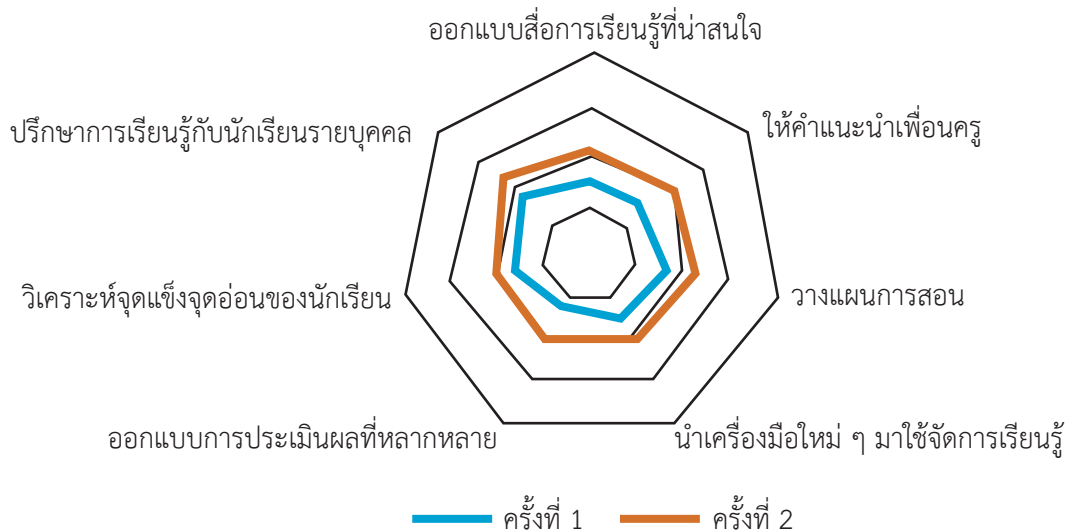
1. แบบบันทึก PLC
2. แบบบันทึก Learning Box
3. แบบบันทึกหลังสอน (อนุทิน) ด้วย Google Form

อย่างไรก็ตาม แม้จะเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา ทำให้การดำเนินการตามแผนเกิดความชะงักงัน แต่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมตระหนักถึงความสำคัญของการโค้ชที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องตามแผนที่กำหนดไว้ จึงสนับสนุนให้มีการโค้ชแบบออนไลน์ผ่าน Facebook Live ในช่วง PLC Happy Hour Live และทบทวนการกรอกข้อมูล และการเข้าถึงเพื่อให้มั่นใจว่าครูสามารถเข้าถึง StarfishLabz ได้ทุกคน

4.5 ผลลัพธ์จากการพัฒนา

ผลการดำเนินการพัฒนา พบว่า เกิดภาพการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียน โดยมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุก ๆ ด้าน ทั้งครูและนักเรียน โดยครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำคัญที่ผู้เรียนมากขึ้น เด็กเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน

จากผลการประเมินตนเองของครู และผลการประเมินครูโดยผู้บริหารโรงเรียน พบว่า ครูมีทักษะเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน



ครูสามารถรู้จักนักเรียนและให้คำปรึกษาการเรียนรู้กับนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับทักษะนักพัฒนาการเรียนรู้ ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized learning) ยังคงเป็นทักษะที่มีคะแนนมากที่สุด สำหรับทักษะที่มีพัฒนาการดีที่สุดคือ ทักษะการเป็นนวัตกร (Innovation skill) ซึ่งครูมีความสามารถในการออกแบบการประเมินผลที่หลากหลาย และการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น (+0.79 และ 0.71 ตามลำดับ) แต่ยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับการนำเครื่องมือใหม่ ๆ

มาใช้จัดการเรียนรู้ ซึ่งมีพัฒนาการน้อยที่สุด คือ +0.45 ทั้งนี้สอดคล้องกับข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีที่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญ ของโรงเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับทักษะที่มีพัฒนาการรองจากทักษะการเป็นนักนวัตกรรม คือ ทักษะผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยที่ครูมีความสามารถในการวางแผนการสอนดีขึ้น อันเนื่องมาจากการใช้ขั้นตอน ตาม STEAM Design Process ทำให้ครูสามารถวางแผนการสอนและคาดการณ์กระบวนการเรียนรู้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ทักษะครู	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ผลต่าง
ออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	2.43	3.14	+ 0.71
ให้คำแนะนำการสอนกับเพื่อนครูได้	2.44	3.06	+ 0.62
วางแผนการสอน	2.57	3.20	+ 0.63
นำเครื่องมือใหม่ ๆ มาใช้จัดการเรียนรู้	2.48	2.93	+ 0.45
ออกแบบการประเมินผลที่หลากหลาย	2.32	3.11	+ 0.79
วิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของนักเรียน	2.64	3.19	+ 0.55
ปรึกษาการเรียนรู้กับนักเรียนรายบุคคล	2.77	3.32	+ 0.55



บทที่ 5

การสร้างเครือข่าย เพื่อการพัฒนาโรงเรียน (Network)



แม้ว่าพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จะกำหนดให้การศึกษาเป็นเรื่องของทุกคน แต่การจัดการศึกษาของรัฐและเอกชนอาจไม่ครอบคลุมทั่วถึงและไม่ตรงตามบริบทในแต่ละท้องถิ่น ดังนั้นในพระราชบัญญัติฉบับดังกล่าว จึงได้กำหนดให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาด้วยนอกเหนือจากองค์กรอื่น ๆ และปรากฏเป็นข้อหนึ่งในโครงสร้างของกระบวนการศึกษาว่า จะต้องยึดหลักการมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว และชุมชน

ดังนั้นชุมชนจึงเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการศึกษา การสร้างความร่วมมือและการสนับสนุนจากชุมชน จะช่วยให้โรงเรียนสร้าง รักษา และจุดประกายให้เกิดแรงส่งเสริมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบได้อย่างต่อเนื่อง

ทีมผู้บริหารของโรงเรียนจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างนักเรียน ครู ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ชุมชนในพื้นที่ ภาครัฐ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ อันจะทำให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือ (Network) เพื่อการพัฒนาสถานศึกษา

5.1 การสร้างความร่วมมือกับชุมชนและผู้ปกครอง

โรงเรียนเครือข่ายโครงการร่วมพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องได้ดำเนินการสร้างความร่วมมือกับชุมชนและผู้ปกครอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการบริหารจัดการเพื่อพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ ดังตัวอย่างการดำเนินงานของโรงเรียนต่อไปนี้

โรงเรียนบ้านแม่ซา

โรงเรียนบ้านแม่ซาจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นตามแนวคิด “เสริมสร้างคุณธรรม เป็นผู้นำวิถีพอเพียง” และใช้ STEAM Learning Box ในการทำกิจกรรม เพื่อส่งเสริมวิถีพอเพียงให้กับนักเรียน ในเรื่องของการนำวัสดุในท้องถิ่นมาทำเป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน และสร้างรายได้ให้กับครอบครัว เช่น การใช้ผ้าฝ้าย มาเย็บปักชุดปกากะญอ โดยมีผู้ปกครองและชุมชนเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วย



โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์)



โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมี School Goal คือ “โรงเรียนสร้างอาชีพ”

โรงเรียนวัดบางปิ้งได้รับความอนุเคราะห์ช่างตัดผมในชุมชนมาเป็นวิทยากรในการสอนการตัดผมชายและหญิงเพื่อแก้ไขปัญหานักเรียนผมยาว เนื่องจากในชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่มีร้านตัดผมค่อนข้างน้อย ทั้งนี้ยังเป็นการให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพของตนเองจนนำไปสู่การประกอบอาชีพได้





จากการที่โรงเรียนวัดบางปิ้งได้สร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนและชุมชนอย่างแท้จริง วัด ชุมชน และผู้ปกครองจึงมีความเต็มใจที่จะร่วมมือกับโรงเรียนเพื่อพัฒนาการศึกษาผ่านการบริจาคเงินเพื่อสร้างอาคารเรียนหลังใหม่ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

โรงเรียนแม่คือวิทยา

ผู้อำนวยการโรงเรียนแม่คือวิทยาและตัวแทนคณะครูระดับชั้นมัธยม ทำความตกลงเบื้องต้นในการร่วมมือจัดการเรียนรู้ร่วมกันของโรงเรียนแม่คือวิทยากับวิทยาลัยสารพัดช่างเชียงใหม่ ในการส่งเสริมการเรียนด้านอาชีพให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

สำนักงานเกษตรอำเภอสันกำแพงจัดอบรม ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มยุวเกษตรกร ให้กับนักเรียนแกนนำยุวเกษตรกร โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ ซึ่งร่วมกันเสนอแนวคิดและจัดทำแผนการดำเนินงานด้านการเกษตร



5.2 การสร้างความร่วมมือกับเขตพื้นที่การศึกษา

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ร่วมกับกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) จัดประชุมสัมมนา และจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือ พัฒนาครูใน 59 โรงเรียน ซึ่งมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Approach) อย่างยั่งยืน โดยมีผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาพิเศษ ซึ่งถือเป็นผู้มีส่วนสำคัญในกลไกการพัฒนาครูและครูพี่เลี้ยงเข้าร่วมกิจกรรมด้วย



ตลอดระยะเวลาในการดำเนินโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีการทำงานร่วมกันระหว่างศึกษานิเทศก์และโค้ชของมูลนิธิฯ ในการลงพื้นที่ ให้คำแนะนำโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการทั้ง 59 โรงเรียน ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน และสมุทรสาคร โดยให้คำแนะนำในการกำหนด School Goal ตั้งเป้าหมายการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ การพัฒนาครู การจัดทำระบบสารสนเทศ (Info) สำหรับผู้บริหารและครู เพื่อใช้ในการบริหาร โดยเฉพาะการดูแลติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล มีกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูมืออาชีพ (PLC) เพื่อการพัฒนาผู้เรียน

ความร่วมมือจากเขตพื้นที่การศึกษาและศึกษานิเทศก์ถือเป็นแรงผลักดันที่สำคัญมาก ที่จะช่วยให้การพัฒนาคุณภาพครูรวมไปถึงการปฏิรูปและพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเขตพื้นที่การศึกษาและศึกษานิเทศก์เป็นผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับโรงเรียน ทั้งยังเข้าใจถึงบริบทพื้นที่ จึงสามารถเป็นสะพานเชื่อมโยงการขับเคลื่อนการพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนในระดับบุคคลและระดับนโยบายได้

5.3 การสร้างกลุ่มเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดทำ Facebook Group ในชื่อว่า “แกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ” เพื่อเป็นพื้นที่ออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดกิจกรรมพัฒนากลุ่มครูแกนนำระหว่างโรงเรียน

ภายในกลุ่มมีการแบ่งเป็นยูนิตต่าง ๆ ที่ครูสามารถเข้ามาศึกษาเพื่อพัฒนาความรู้เพิ่มเติมได้ เช่น องค์กรประกอบในการปฏิรูปโรงเรียนอย่างยั่งยืน การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ นอกจากนี้ยังมียูนิตที่ชื่อว่า PLC Happy Hour Live ที่จัดขึ้นทุกเดือน โดยมีวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือผู้อำนวยการและครูมาให้ความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเปิดโอกาสให้ครูจากโรงเรียนต่าง ๆ ได้มาพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันแบบเรียลไทม์ ในรูปแบบ Facebook Live



Facebook interface for the group "แกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ" (System-wide Quality Improvement Leadership).

Page Header: f แกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ Thiti Home Create

Left Sidebar:

- แกนนำพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ (Public group)
- Interacting as yourself
- About
- Discussion
- Mentorship
- Units
- Rooms
- Members
- Events
- Videos
- Photos
- Files
- Group Insights

Main Content Area:

- Header image: Starfish Academy logo, Starfish logo, and นสอ logo above an illustration of a school building and a yellow bus.
- Buttons: Joined, Notifications, Share, More
- Write Post: Write something...
- Buttons: Photo/Video, Create Room, Watch Party
- Activity: 1 person wants to join this group
- Recommended Groups: Link Existing Group
- NEW ACTIVITY:
 - PIMZ Pruksamas (16 hrs): Phamuad Learning Box. Concept; Learning happens everywhere. โรงเรียนบ้านป่าหม้อด สทป.ชม.เขต 1
 - Image: Phamuad Learning Box logo with text "Learning happens everywhere"
 - Image: Phamuad Learning Box poster with Thai text.

Right Sidebar:

- INSTANT GAMES
- GAMES YOUR FRIENDS PLAY
- YOUR PAGES: Starfish Labz แห่งเครือ..., Silanukprach Co.,Ltd., Ying ChünJán
- CONTACTS: Cherry Ry
- GROUP CONVERSATIONS: Create New Group


Bottom Section:

- GROUP BY: Starfish Labz แห่งเครือออนไลน์พี (38,624 like this)
- CATEGORIZE POSTS: + Create Topic
- INVITE MEMBERS: + Enter name or email address...
- INVITE FRIENDS: Ask your friends to join the group and add to the discussion.
- Members list: Waruth Lim, Hatairat Kortrakulij, Goigi Ozzy, Salapao Naja, Pla Leecharoen, มธุรี อุด ศรีฤกษ์วงษ์, Kulachet Lekprayura
- MEMBERS: 1,003 members
- You have 6 new members this week. Write a post to welcome them.
- DESCRIPTION: ชุมชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกุ่มแกนนำเพื่อการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน... See More
- GROUP TYPE: Social Learning

นอกจากนี้ยังจัด Facebook Mentorship Program เพื่อให้คำปรึกษาและการพัฒนาครูด้วยระบบที่เรียบง่าย ตัวต่อตัวอีกด้วย โดยสมาชิกทุกคนไม่ว่าจะเป็นโค้ชจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม คีษานิเทศก์ และครูที่สนใจ ที่มีความรู้หรือความเชี่ยวชาญและพร้อมจะแบ่งปันหรือช่วยเหลือสมาชิกผู้อื่น สามารถสมัครเข้าเป็น ผู้สอน/ที่ปรึกษา ได้ที่เมนู การฝึกสอน (Mentorship)

Become a Mentor

Share your experience to help another group member.



Thiti Theerathea
Swift and Xcode (Workshop) Mentorship Program

Tell people a little bit about yourself.

Include some details about your experience and the kind of support you can offer.

500

Not sure what to write? See tips v

What areas can you support people with?

Selling
First Project
Design
Hobby to Business
Planning

Materials
Advanced Methods
Add a Topic +

Profile Visibility
Anyone in this group will be able to see your mentorship profile and contact you.

Also mentor people outside this group?
If this option is checked, anyone on Facebook who's interested in mentorship for your topics will be able to see your mentor profile and get in touch.

All group members can see these answers and start a mentorship conversation with you in Messenger. You'll have a few days to get to know each other and make sure you want to continue the mentorship.

Cancel
Submit

What areas can you support people with?

Active Learning X
STEAM Design Process X
Makerspace X

Selling
First Project
Design
Hobby to Business
Planning

Materials
Advanced Methods

17

Cancel
Add

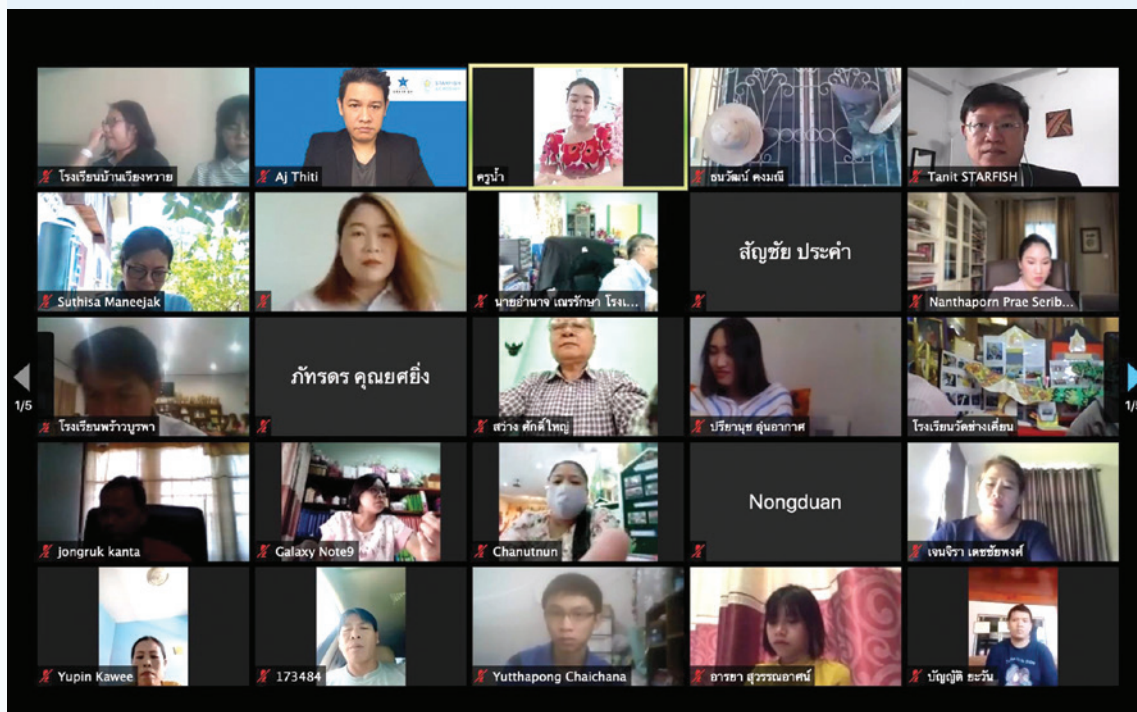
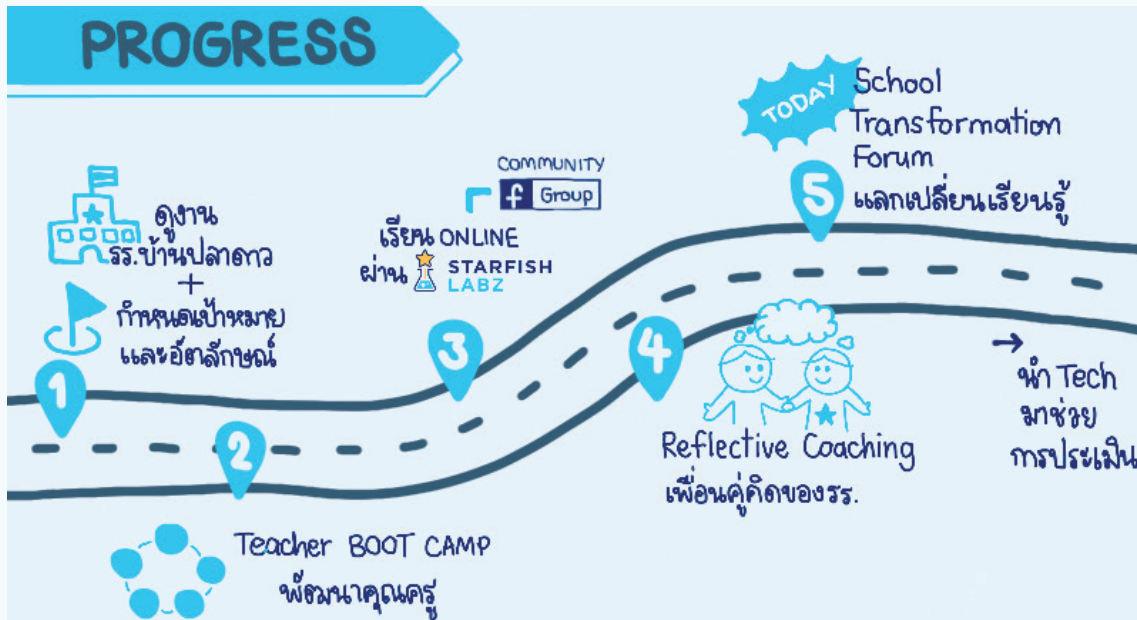
ทั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถใส่คีย์เวิร์ดในหัวข้อที่ตนเองถนัดหรือสามารถให้คำปรึกษาได้ เช่น PBL, STEAM Design Process, Makerspace เป็นต้น เมื่อสมาชิกในกลุ่มค้นหาจากคีย์เวิร์ด ผลลัพธ์จะปรากฏขึ้นในส่วนค้นหาผู้สอน (Find a Mentor) เพื่อให้สมาชิกของกลุ่มเห็นรายละเอียดเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญของผู้สอนแต่ละคนและสามารถคลิกเพื่อขอรับคำปรึกษาได้ ถือเป็นแพลตฟอร์มจัดพี่เลี้ยงครูอีกรูปแบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพและลดข้อจำกัดในเรื่องเวลาการมาพบกันได้มาก

5.4 การจัดสัมมนาเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียน



หลังจากที่โรงเรียนเครือข่ายโครงการร่วมพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ได้ดำเนินการตามแผนการพัฒนาและปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบแล้ว มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้จัดสัมมนาทางไกล School Transformation Forum ขึ้นโดยปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้อยู่ในรูปแบบ Video Conference อันเนื่องมาจากสถานการณ์โควิด-19 ในวันที่ 26 พฤษภาคม 2563 เพื่อเปิดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างโรงเรียนเครือข่ายของโครงการฯ โดยที่ประชุมได้มุ่งเน้นไปที่ประเด็นแลกเปลี่ยนสำคัญได้แก่

1. รูปแบบในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ STEAM Design Process หรือ Makerspace
2. ผลการเรียนรู้/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
3. ประโยชน์ที่โรงเรียนได้รับจากโครงการ





งานสัมมนา School Transformation Forum ในครั้งนี้ได้นำเสนอกรณีศึกษาจากโรงเรียนที่นำหลักการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางของมูลนิธิฯ ไปใช้จนประสบความสำเร็จดังนี้


โรงเรียนบ้านเวียงหวาย


มีการจัด Makerspace รวมไว้ในห้องเดียวเนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านพื้นที่ นอกจากนี้ยังนำกระบวนการ STEAM Design Process เข้ามาใช้จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีอยู่เดิม เช่น กิจกรรมลดหย่อนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีทักษะและพฤติกรรมอันพึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21

SHARING

โรงเรียน
บ้านเวียงหวาย
เชียงใหม่

 ลิ้งแวลลุ่ม

 TIPS
นร. ชอบเมื่อเขาได้
คิดเอง ทำเอง

 MAKER SPACE
รวมไว้ใน
1 ห้อง
* ข้อจำกัดด้านพื้นที่

 เดิม
ZERO WASTE
ทำผลิตภัณฑ์



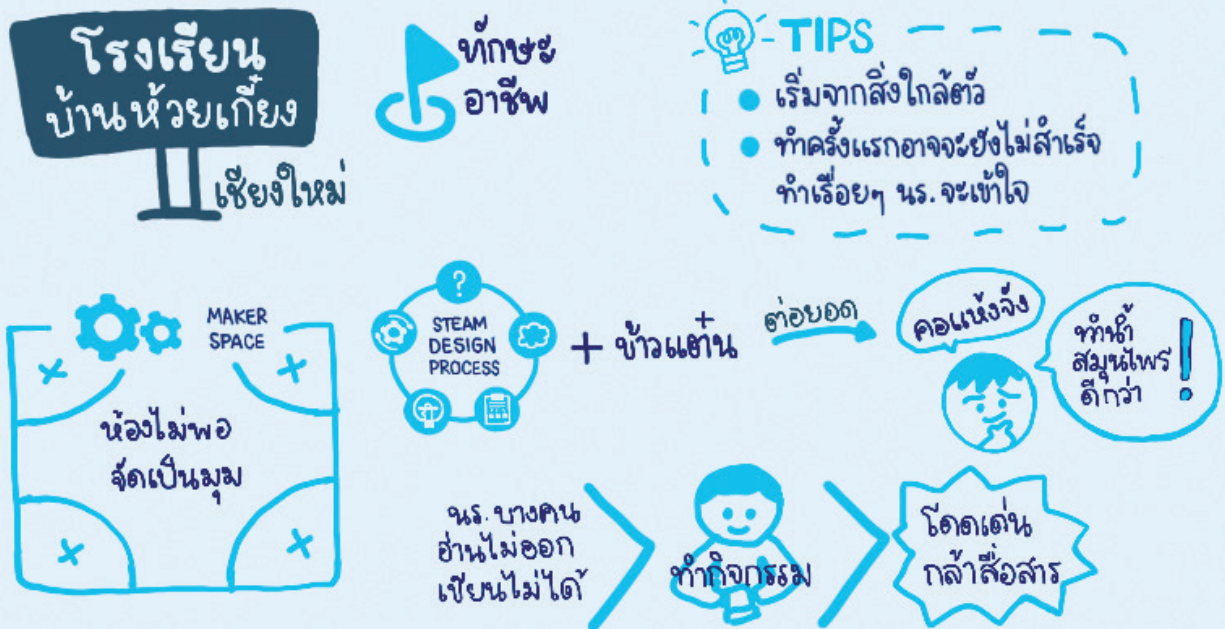
นักเรียน

- ✓ มุ่งมั่น
- ✓ คิดสร้างสรรค์
- ✓ กล้าถาม
- ✓ กล้าเสนอ
- ✓ กล้าแก้ไข

โรงเรียนบ้านห้วยเกี๋ยง

เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านพื้นที่ จึงมีการจัด Makerspace แบบสี่มุมห้อง เพื่อให้นักเรียนได้มีพื้นที่ทำกิจกรรมเพียงพอ นอกจากนี้ยังนำกระบวนการ STEAM Design Process มาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมเสริมทักษะอาชีพ เช่น การทำข้าวแต๋น ซึ่งไม่เพียงสำเร็จออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ แต่ยังสามารถต่อยอดไปเป็นผลิตภัณฑ์ถัดไปที่มีแรงบันดาลใจมาจากผลิตภัณฑ์เดิม นั่นก็คือน้ำสมุนไพรนั่นเอง

โรงเรียนบ้านห้วยเกี๋ยงไม่เพียงมีผลงานจากฝีมือเด็ก ๆ ที่โดดเด่น แต่การปฏิรูปการเรียนการสอนยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารให้เด็ก ๆ ที่อ่านเขียนไม่ได้ มีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นผ่านการทำกิจกรรมด้วย



โรงเรียนบ้านโคก

มีการใช้พื้นที่โดยรอบของโรงเรียนตามความเหมาะสมของแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมประกอบอาหารใช้พื้นที่ของโรงอาหาร กิจกรรมสตูดิโอใช้พื้นที่ห้องเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้พื้นที่นันทนาการ Makerspace ในช่วงโมเมนต์เวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ และกิจกรรมชมรม โดยแบ่งเป็น 4 กิจกรรมให้นักเรียนเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ ทั้งยังนำไปบูรณาการกับ 8 กลุ่มสาระ โดยครูเป็นคนกำหนดหัวข้อและให้นักเรียนตั้งคำถามถึงสิ่งที่อยากรู้เอง เพื่อฝึกทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ฝึกทักษะการปฏิบัติจริง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

SHARING



MAKER SPACE
ตอนแรกก็ไม่มีพื้นที่
ตอนนี้ ได้งบประมาณแล้ว



ครูรายงานผล
ปัญหา → วิธีแก้ไข
เกิดปัญหา → ค่อยๆ แก้ไป



 **TIPS** : อย่าใจร้อน ค่อยเป็นค่อยไป & ทำต่อเนื่อง → เคยชิน → นิสัย

โรงเรียนบ้านมุขอ

จากการที่นักเรียนทั้งหมดของโรงเรียนเป็นนักเรียนชนเผ่า ทำให้อุปสรรคการสื่อสารภาษาไทยระหว่างครูและนักเรียน หรือแม้แต่กับนักเรียนต่างเผ่ากลายเป็นความท้าทายอย่างมาก โรงเรียนบ้านมุขอจึงได้มีการจัดการเรียนการสอนแบบทวิภาษา ในระดับชั้นอนุบาล - ป.3 เพื่อปรับพื้นฐานการสื่อสารของนักเรียน และจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในระดับชั้น ป.4 - ม.3 โดยเน้นที่การฝึกกระบวนการคิดและเสริมทักษะในส่วนที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง



สำหรับแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนแบบทางไกลของโรงเรียนบ้านปลาตา เพื่อรองรับสถานการณ์โรคระบาด ในอนาคตนั้น ได้เพิ่มช่องทางการสื่อสารหลากหลายรูปแบบ ทั้งการลงพื้นที่ในชุมชน การใช้กล่องการเรียนรู้หรือ Learning Box การใช้ช่องทางสื่อสารแบบทันที รวมไปถึงการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม StarfishLabz ของมูลนิธิฯ



งานสัมมนาในครั้งนี้ยังได้มีการรวบรวมข้อเสนอแนะจากโรงเรียนในโครงการ เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานโครงการในด้านต่าง ๆ ในอนาคต โดยสามารถสรุปได้ตามกลุ่มโรงเรียนดังนี้

School Transformation Celebration (กลุ่ม A)

School Goal

พัฒนาการเรียนรู้
สู่ทักษะที่ยั่งยืน
โรงเรียนวัดบ้านไร่
(ประชาชนุกูล)

รักศิลปะวัฒนธรรมล้านนา
โรงเรียนบ้านป่าเหมือด

สดชยะ ทักษะเขียน
เขียนคุณธรรม
โรงเรียนบ้านแม่บึง

ป่าแดดรักน้สิ่งแฉดล้อม
โรงเรียนวัดป่าแดด

บุคคลแห่งการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านห้วยจะคำน
ตยด.อนุสรณ์

โครงการอาชีพสร้างสรรค์
สามพี่น้องเด็กตอย
โรงเรียนบ้านยางเนา

School of Career
development
โรงเรียนบ้านห้วยหมากเหลี่ยม

พัฒนาทักษะการเรียนรู้
สู่ความพอเพียง
โรงเรียนบ้านยกระบือตร

พิธีสมณไพรทูลิตัว
โรงเรียนวัดทองทราย

สิ่งที่อยากพัฒนาในปีต่อไป

ด้านผู้เรียน

- ✓ พัฒนากิจกรรมอาชีพ และยกระดับงานฝีมือของผู้เรียนให้มีความเป็นมืออาชีพมากยิ่งขึ้น
- ✓ สร้างตลาดเพื่อรองรับผลผลิตจากงานของผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับผู้เรียน
- ✓ พัฒนากิจกรรมคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีมให้แก่ผู้เรียน
- ✓ พัฒนาผู้เรียนให้เป็น "Little Coach" ด้านการจัดการห้องเรียน
- ✓ พัฒนาเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
- ✓ ด้านการวัด และประเมินผล
- ✓ พัฒนาระบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามทักษะในศตวรรษที่ 21

ผู้เรียน

ผล
ที่เกิดขึ้น

ครู

6 โรงเรียน
การจัดการเรียนรู้
และการพัฒนาผู้เรียน
(Classroom)

ความ
โดดเด่น

1 โรงเรียน
การพัฒนาคุณวุฒิ
บุคลากรทางการศึกษา (PLC)

2 โรงเรียน
การกำหนดเป้าหมาย
และทิศทางในการพัฒนาโรงเรียน (Goal)

School Transformation Celebration (กลุ่ม B)

School Goal

STEAM เพื่ออาชีพ
โรงเรียนบ้านเวียงแหง

หมู่บ้าน รักน้ถิ่น
โรงเรียนบ้านเวียงหวาย

แหล่งเรียนรู้สู่อาชีพ
โรงเรียนบ้านปางป๋อย

ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมล้านนา
โรงเรียนบ้านบวกรกทเหนือ

โรงเรียนบึงจันสร้างอาชีพ
โรงเรียนวัดบึงจันตราม

เสริมสร้างคุณธรรม
เป็นผู้นำวิถีพอเพียง
โรงเรียนบ้านแม่ลา

บ้ทักษะ-การคิดและ
มีจิตสาธารณะ
โรงเรียนปางี้แดงวิทยา

อ่านออก เขียนได้ สื่อสารเป็น
ภายใต้ วัฒนธรรมท้องถิ่น
โรงเรียนบ้านมูเซอ

กิจกรรมบูรณาการเพื่อ
พัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่21
โรงเรียนวัดร่องอ้อ

รอยยิ้มนักสร้างสรรค์
โรงเรียนบ้านแม่ตะละ

สิ่งที่อยากพัฒนาในปีต่อไป

ด้านผู้เรียน

- ✓ พัฒนาการเรียนรู้ตามความถนัดของผู้เรียน
- ✓ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ด้านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมผลงานให้เป็นที่ยอมรับ
- ด้านจัดการห้องเรียน
- ✓ พัฒนาเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
- ✓ จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ให้ครบทุกวิชา
- ✓ ขยาย MAKER SPACE ไปยังกลุ่มสาระอื่นๆ
- ✓ นำกระบวนการ STEAM DESIGN PROCESS ไปใช้
- ด้านการวัด และประเมินผล
- ✓ พัฒนาระบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามทักษะในศตวรรษที่ 21
- ✓ มีมาตรฐานการวัดผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย
- ด้านเครือข่าย
- ✓ เชื่อมโยงให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น

ผู้เรียน

ผล
ที่เกิดขึ้น

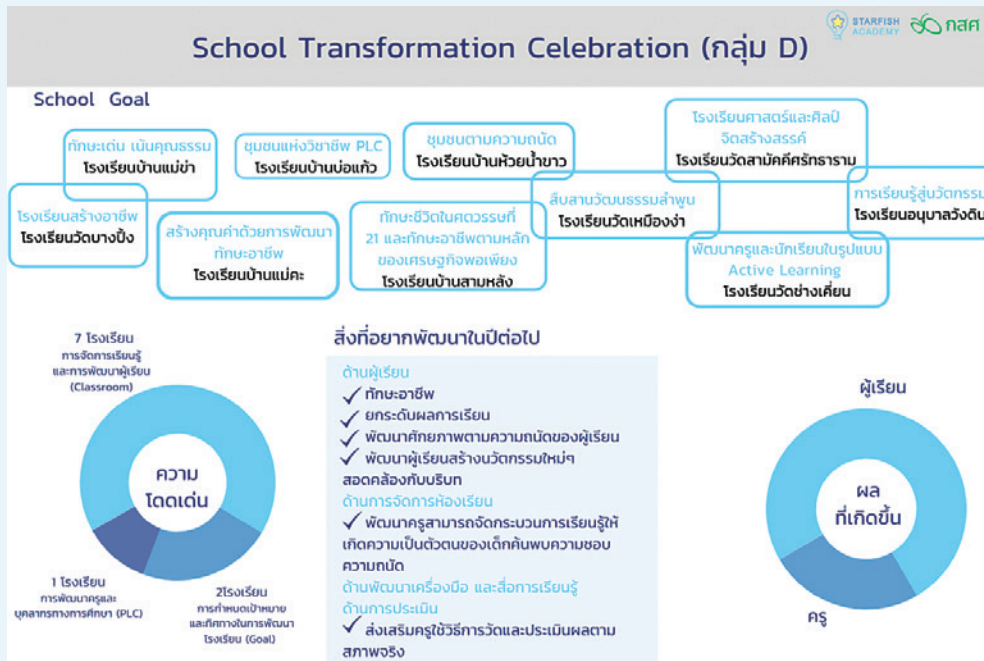
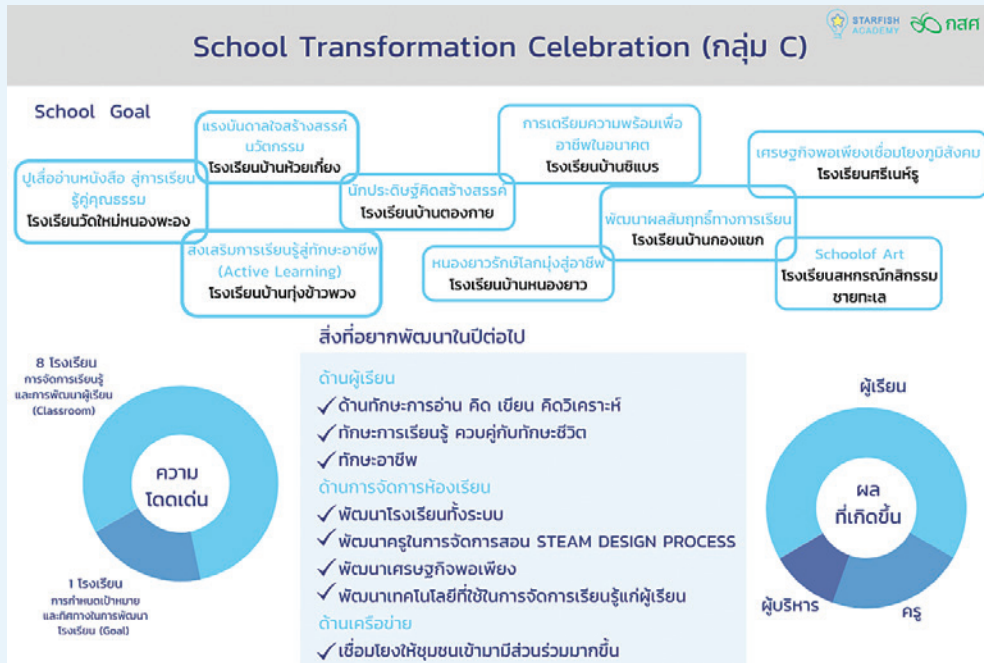
ครู

เครือข่าย

8 โรงเรียน
การจัดการเรียนรู้
และการพัฒนาผู้เรียน
(Classroom)

ความ
โดดเด่น

1 โรงเรียน
การกำหนดเป้าหมาย
และทิศทางในการพัฒนา
โรงเรียน (Goal)





บทที่ 6

การเปลี่ยนแปลง ที่เกิดในห้องเรียน (Classroom)



6.1 ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

ความท้าทายด้านการศึกษาในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญ ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของคนในสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและพัฒนาทักษะสำคัญของตน เพื่อนำความเปลี่ยนแปลงกระบวนการและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปสู่ห้องเรียน เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้กำหนดทักษะสำคัญของครู และทักษะรวมถึงคุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งตัวบ่งชี้พฤติกรรม ดังนี้



ทักษะสำคัญของครู

1. ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitating)
2. ผู้สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ (Collaborating)
3. นักพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized learning)
4. ผู้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา (Authoring and publishing)
5. นวัตกรรม (Innovation skill)

(ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมที่ 4.1 ทักษะสำคัญของครู หน้า 82)

 ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
1.	ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation) ความสามารถในการคิด การออกแบบและการลงทำสิ่งใหม่ ๆ	<ul style="list-style-type: none">• การคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดคำตอบได้หลากหลายประเภท หลากทิศทาง• ความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาเชื่อมโยงกับ สิ่งที่มีอยู่เดิมได้อย่างสร้างสรรค์• ความสามารถนำเสนอความคิดแปลกใหม่ ต่อยอด แตกต่างจากธรรมดา ไม่ซ้ำกับผู้อื่น• การใช้ความรู้และวิธีการคิดที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ ผลงาน• ความสามารถในการสร้างและใช้นวัตกรรม
2.	การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิด แก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ความสามารถในการคิดไตร่ตรองข้อมูลต่าง ๆ มีการพิจารณา วิเคราะห์ข้อมูลอย่างสมเหตุสมผลก่อน การตัดสินใจ	<ul style="list-style-type: none">• การคิดวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน ฟัง หรือดูเพื่อนำไปสู่การ ตัดสินใจ• การพิจารณาไตร่ตรองข้อมูลหลากหลายและเชื่อมโยง จนนำไปสู่การคิด• การนำความรู้จากการเรียนมาใช้ในกระบวนการคิดอย่าง เป็นระบบและเชื่อมโยงไปสู่การตัดสินใจ• ความสามารถในการคิดเห็นโต้แย้งหรือสนับสนุนอย่าง มีเหตุผล• ความสามารถในการเสนอแนวคิด แง่คิดจากเรื่องที่อ่าน ฟัง หรือดู เชื่อมโยงกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง

ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
	<p>การคิดแก้ไขปัญหา คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา หาสาเหตุของปัญหา ค้นหาแนวทางแก้ไขและตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาโดยเชื่อมโยงมุมมองที่หลากหลายและครอบคลุมประเด็นสำคัญ • ความสามารถในการระบุทางเลือกและวิธีการแก้ปัญหาได้หลากหลาย • ความสามารถในการสรุปความรู้เพื่อเลือกวิธีการแก้ไขปัญหามีเหตุผล • ความสามารถในการดำเนินการแก้ไขปัญหาคือครอบคลุมประเด็นสำคัญ • ความสามารถในการเลือกแก้ไขปัญหาคือด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับสถานการณ์
3.	<p>การทำงานร่วมกันเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration teamwork and leadership) ความสามารถในการทำงานเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม/ทีม</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การแสดงความคิดแตกต่างและความสามารถที่หลากหลายเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของทีม • การทำงานที่ได้รับมอบหมายและรักษาหน้าที่ไว้ได้ตามที่กำหนด • การทำงานเป็นทีมร่วมกัน ร่วมแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานที่ทำ • การทำงานร่วมกับเพื่อนเพื่อกำหนดเป้าหมายของงาน • การทำงานร่วมกับเพื่อนเพื่อสร้างแผนงานสำหรับทีม
4.	<p>ความสามารถในการสื่อสารในโลกสมัยใหม่ (Communications, information and media literacy)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือภาษากายในการสื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน และเข้าใจง่าย • ความสามารถในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและตอบคำถามกับผู้อื่น • ความสามารถในการตอบคำถามของครูและผู้อื่นได้ชัดเจนและตรงประเด็น

ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
		<ul style="list-style-type: none">• ความสามารถในการถ่ายทอดความคิดโดยใช้สื่อ เช่น โปสเตอร์, mind-maps, วิดีโอ, แอนิเมชัน เป็นต้น• ความสามารถในการเตรียมการนำเสนอผลงานต่อครูและเพื่อน ๆ โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย• ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลและสื่อสารกับเพื่อนนักเรียนผ่านอีเมล, บล็อก, เฟสบุ๊ก, ไลน์, iMessage หรือแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารอื่น ๆ• ความสามารถในการสื่อสารและติดตามงานกับครูผ่านอีเมล, บล็อก หรือแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารอื่น ๆ
5.	การรู้จักตนเอง (Self awareness) ความสามารถในการเข้าใจตัวเอง การรู้จักความถนัดความสามารถ จุดเด่น จุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของแต่ละบุคคล และเห็นคุณค่าของตนเอง	<ul style="list-style-type: none">• ความสามารถในการแสดงสิ่งที่ตนเองชื่นชอบและภาคภูมิใจ• การแสดงความสามารถของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้• การเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง• การบอกจุดเด่นจุดด้อยของตนเองได้• การกล้าแสดงความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเองด้วยความมั่นใจ• การยอมรับความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่ดีของผู้อื่น• การมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับตนเองเพื่อบรรลุความสำเร็จ



ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
6.	<p>การบริหารจัดการตนเอง (Self management) ความสามารถในการรับมือกับต่อพฤติกรรมของตนเอง มีความเข้าใจและรู้เท่าทันภาวะอารมณ์ของตนเอง และปรับพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ แม้วางานนั้นจะเป็นเรื่องที่ยากสำหรับตนเอง/รู้สึกไม่ชอบงานนั้น • ความสามารถในการจัดการเวลาได้อย่างมีคุณภาพ • การเตรียมพร้อมสำหรับการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ • การวางแผนงานล่วงหน้าเพื่อให้งานสำเร็จทันตามเวลา • การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ • การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ • การวิเคราะห์และเลือกกิจกรรม วิธีการที่ทำให้ตนเองมีความสุขได้อย่างเหมาะสม • การชะลอหรือยับยั้งความต้องการได้ แม้ว່อยากได้สิ่งของนั้น • การใช้คำเพื่ออธิบายอารมณ์ของตนเองได้อย่างหลากหลาย และถูกต้อง เช่น ผิดหวัง ตื่นเต้น โกรธ ตกใจกลัว อึดอัดใจ เป็นต้น
7.	<p>การรับมือต่อการตัดสินใจของตนเอง (Responsible decision making) ความสามารถในการพิจารณาผลกระทบจากการตัดสินใจ ซึ่งไม่เพียงแต่กระทบต่อตนเองแต่คนอื่น ๆ รอบตัวด้วย</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ความสามารถในการวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นก่อนและหลังที่จะตัดสินใจ • การรู้ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด • การคำนึงถึงแนวทางต่าง ๆ เพื่อการแก้ปัญหา • การมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของตนเอง

ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
8.	ด้านความสัมพันธ์ (Relationship skills) ความสามารถในการเข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น ใช้ภาษาพูดและภาษากาย เพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง สร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	<ul style="list-style-type: none">• การรับฟังผู้อื่นอย่างตั้งใจและรับรู้ถึงความรู้สึกและความต้องการของผู้พูด• ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎข้อตกลงของกลุ่ม/ชั้นเรียน สังคม• ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่นและมีความสำเร็จ• การกล้ายืนยันทักษะ ความคิด ความรู้สึก และเหตุผลที่ดีให้ผู้อื่นรับรู้ได้• การแสดงความสุภาพกับเพื่อนร่วมชั้น• การแสดงความสุภาพกับครู• การแสดงออกว่าใส่ใจความรู้สึกคนอื่น
9.	การรู้จักสังคม (Social awareness) ความเอาใจใส่ผู้อื่น การเข้าใจสังคม จริยธรรมในการดำเนินชีวิตและการตระหนักถึงครอบครัว โรงเรียนและชุมชน	<ul style="list-style-type: none">• การมีความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างทางความเชื่อและวัฒนธรรม• การเรียนรู้จากผู้อื่นที่มีความคิดแตกต่างจากตัวเอง• การมีความเอาใจใส่ต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน• ความสามารถในการยอมรับและให้เกียรติผู้อื่น• การมีจิตใจเมตตา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และจิตสาธารณะ• ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือกติกาอย่างง่ายได้ เช่น เข้าคิวเพื่อซื้อของหรือการเข้าห้องน้ำ

ที่	ทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
10.	ทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ (Life and Career skills) การดำรงชีวิตและทำงานให้ประสบความสำเร็จตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตามที่โครงการกำหนด	<ul style="list-style-type: none"> • การรู้จักอาชีพที่ตนเองชอบ • การเรียนรู้และฝึกพื้นฐานทางอาชีพ • การจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย • การนำความรู้ไปประยุกต์และพัฒนาต่อยอดเป็นอาชีพได้ • การสามารถดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน (Character Qualities)

ที่	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
1.	การมีวินัย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียนและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> • การมีทักษะในการบริหารจัดการตนเองและทักษะการรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง • การปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียนและสังคม โดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น • ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน • รับผิดชอบในการทำงาน ปฏิบัติเป็นปกติวิสัยและเป็นแบบอย่างที่ดี
2.	การมีความซื่อสัตย์ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งกาย วาจา และใจ	<ul style="list-style-type: none"> • ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งกาย วาจา ใจ • ปฏิบัติตนโดยคำนึงถึงความถูกต้อง ละอายและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด • ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง ไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง

ที่	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
3.	การมีจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชนและสังคม ด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน	<ul style="list-style-type: none"> • การมีทักษะด้านความสัมพันธ์และการรู้จักสังคม • การช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ โดยไม่หวังผลตอบแทน • การแบ่งปันสิ่งของ ทักษะศิลปะ และช่วยแก้ปัญหา หรือสร้างความสุขให้กับผู้อื่น • การเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม ด้วยความกระตือรือร้น

6.2 เรื่องเล่าจากการลงพื้นที่

เพื่อให้การดำเนินโครงการของโรงเรียนเครือข่ายเป็นไปอย่างราบรื่น มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดทีม Trainer Coach คอยให้คำแนะนำ รวมถึงช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ โค้ชจึงเปรียบเสมือนเพื่อนคู่คิดมิตรที่ปรึกษาที่เห็นพัฒนาการของครูและโรงเรียนมาตั้งแต่ต้น รวมไปถึงเห็นจุดแข็งจุดอ่อนของกิจกรรมและการดำเนินงานเพื่อพัฒนาตนเองในรูปแบบต่าง ๆ

เรื่องเล่าจากการลงพื้นที่ซึ่งเป็นเหมือนไดอารี่บันทึกการเดินทางของโค้ช ที่จะสะท้อนให้เห็นความพยายามในการพัฒนาการศึกษาบนข้อจำกัดต่าง ๆ รวมไปถึงบทเรียนเฉพาะตัวที่โค้ชแต่ละคนได้เรียนรู้ระหว่างลงพื้นที่ด้วย

เปิดเพื่อปรับ

โค้ชจำ นางสาวอภิญญา สายสืบ

โค้ชขวัญ นางสาวพัชรินทร์ กันธิยะ

จากที่ได้เข้าไปทำงานกับโรงเรียนบ้านห้วยเกียงเป็นครั้งแรก คุณครูส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับโครงการ กสศ. เนื่องจากคิดว่าเป็นการเพิ่มภาระงานให้กับโรงเรียน และครูส่วนใหญ่ก็มีงานเยอะอยู่แล้ว แต่มีครู 3 ท่าน ที่เห็นว่าโครงการนี้เป็นโครงการที่สามารถพัฒนาศักยภาพของเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี จึงยินดีที่จะร่วมทำโครงการ กสศ. กับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

จากที่ได้ร่วมงานกันมาเป็นระยะเวลา 1 เดือน ช่วงแรก ๆ ครูทั้ง 3 ท่านยังไม่เข้าใจกระบวนการ STEAM Design Process ทางโค้ชได้เข้าไปให้คำแนะนำถึงกระบวนการจัดกิจกรรม เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการนำไปบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนการสอน แบบ Active Learning หลังจากผ่านไป 1 เดือน จากที่โค้ชได้สัมผัส และ

สอบถามเด็ก ๆ ที่ได้ทำกิจกรรม เด็กทุกคนมีความสุข สนุกสนาน ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และที่สำคัญกิจกรรมเน้นให้เด็กได้ปฏิบัติจริง ให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น สามารถนำไปปรับใช้กับบริบทของท้องถิ่นได้ รวมถึงผู้ปกครองก็มีความสุข สนับสนุนการจัดกิจกรรมของเด็ก ๆ จากที่ได้สอบถามเด็ก ๆ ทุกคนตอบเป็นเสียงเดียวกันว่า วัสดุอุปกรณ์ที่หามาได้ ส่วนใหญ่ ผู้ปกครองช่วยจัดเตรียมให้ด้วยเช่นกัน

คุณครูโรงเรียนบ้านห้วยเกียงมีความภูมิใจในตัวเด็ก ๆ ที่สามารถทำกิจกรรมผ่านกระบวนการ STEAM Design Process และ Active Learning ได้อย่างเห็นผลชัดเจน กระบวนการที่ได้นำไปใช้สามารถพัฒนาเด็ก ๆ ให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้จริง

ความสุขที่ปลายทาง

โค้ชฝึก นางสาว ศรินันท์ ช่างน้อยอำไพ

“ระยะทางไกลไม่ใช่อุปสรรคในการทำงานของ ทีมโค้ช Starfish”

โชคดีของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ที่มีโอกาสจัดทำโครงการร่วมกับ กสศ. เพื่อสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพ การศึกษาทั้งระบบอย่างต่อเนื่องกับโรงเรียนที่อยู่ห่างไกลความเจริญและด้อยโอกาสทางการศึกษา ในพื้นที่ สพป. เชียงใหม่ เขต 5, 6 จำนวน 10 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียน สังกัด สพป.เชียงใหม่ เขต 5 จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแอ่นจัดสรร, โรงเรียนบ้านแม่ต๋อม, โรงเรียนบ้านยางเปา, โรงเรียนบ้านห้วยน้ำขาว, โรงเรียนบ้านมูเซอ และโรงเรียนบ้านชิเบร ส่วนโรงเรียนใน สังกัด สพป.เชียงใหม่เขต 6 มีจำนวน 4 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 79 (บ้านหนองอาบช้าง), โรงเรียนบ้านกองแขก, โรงเรียนบ้านพร้าวหนุ่ม และโรงเรียนบ้านแม่ซา

โรงเรียนบ้านชิเบร ต.แม่ต๋อน อ.อมก๋อย จ.เชียงใหม่ เป็นอีกหนึ่งโรงเรียนที่ห่างไกลความเจริญและเป็นโรงเรียน ที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา อยู่ห่างจากตัวจังหวัดเชียงใหม่ถึง 289 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินทางประมาณ 6 ชั่วโมง ถนนช่วงตำบล แม่ต๋อนถึงโรงเรียนบ้านชิเบร มีระยะทาง ประมาณ 18 กิโลเมตร แต่ต้องใช้เวลาเดินทางเกือบ 2 ชั่วโมง ถนนค่อนข้างแคบ และเป็นถนนลูกรัง ต้องขึ้นภูเขาสูงชัน ยิ่งช่วงฤดูฝนถ้าฝนตกถนนจะลื่นมาก ส่วนช่วงฤดูแล้งถนนก็จะเป็นฝุ่นหนา จึงต้องใช้ รถยนต์ขับเคลื่อนสี่ล้อ 4X4 และคนขับที่มีความชำนาญในการขับรถขึ้นเขา

ระหว่างทางก็จะผ่านป่าเต็งรังที่ค่อนข้างอุดมสมบูรณ์ ช่วงหน้าฝนชาวบ้านจะมีรายได้จากการหาของป่าขาย เช่น เห็ดป่า หน่อไม้ ไช้ผดแดง ฯลฯ ก่อนที่จะถึงโรงเรียนบ้านชิเบรจะผ่านหมู่บ้านที่เป็นหย่อมบ้านของชิเบร จะพบกับต้นกำเนิด น้ำแม่ต๋อน ที่มีน้ำใสสะอาดมาก มีปลาธรรมชาติเป็นจำนวนมาก เพราะชาวบ้านที่นั่นมีการกำหนดเขตอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ และ ช่วยกันอนุรักษ์พันธุ์ปลาไว้

ทันทีที่ทีมโค้ชมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเดินทางถึงโรงเรียน ก็จะพบกับรอยยิ้มที่สดใสของเด็ก ๆ (จริง ๆ แล้วหน้าตา เสื้อผ้า หน้าผม มอมแมมมาก 5555) ที่ยกมือไหว้ พร้อมกับพูดว่า สวัสดีครับ สวัสดีค่ะ แค่นี้ทำให้โค้ชหายเหนื่อยจากการเดินทางเป็นปลิดทิ้งและอมยิ้มอย่างมีความสุขแล้ว

โรงเรียนบ้านชีแบร์และชุมชนบ้านชีแบร์ จะไม่มีพื้นที่ที่เป็นที่ราบ ดังนั้นบ้านเรือนของชาวบ้านและอาคารเรียนจะตั้งตามไหล่เขา มีอากาศที่ดี เย็นสบายตลอดปี หน้าหนาวอากาศจะหนาวจัด และเป็นพื้นที่ที่เสี่ยงภัยดินถล่มในช่วงฤดูฝน

คณะครูโรงเรียนบ้านชีแบร์มีความสนใจ ได้มีการจัดการเรียนการสอน แบบ Active Learning ผ่านกิจกรรม Makerspace และกระบวนการ STEAM Design Process และการบูรณาการในชั้นเรียน นักเรียนจะดีใจและมีความสุขทุกครั้ง เนื่องจากได้คิดและได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ ที่สุขยิ่งกว่าคือโค้ชได้มีโอกาสพบหน้า พูดคุยกัน ทีมโค้ชมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูทุกท่านที่ให้การต้อนรับอย่างอบอุ่น และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเสมอมา



เมื่อฉันเป็นพี่โค้ช

โค้ชส้ม นางสาวศิริรัตน์ คำจุฑาลัย

สิ่งที่ส้มปรารถนา คือ สอนให้น้องโค้ชมีเทคนิคการให้คำแนะนำที่ดี ทำงานลงพื้นที่ด้วยความมุ่งมั่น และมีความสุขไปด้วยกัน เหมือนที่หลาย ๆ ท่านทราบมา การทำหน้าที่โค้ชนั้นไม่ได้เป็นเรื่องที่ง่าย จะทำอย่างไรให้ผู้ที่ขอคำแนะนำบรรลุวัตถุประสงค์ มีความเชื่อมั่นในตัวเองซึ่งเป็นโค้ชที่มีอายุน้อย ภายใต้อัจฉริยภาพในฐานะที่เราเป็นพี่เราจะให้เทคนิคน้องอย่างไร เทคนิคที่ส้มใช้สอนน้องก็เป็นเทคนิคที่ได้จากประสบการณ์การลงพื้นที่ให้คำแนะนำผู้อำนวยการ ครู นักวิชาการ นั่นเอง มาดูว่าส้มจะมีเทคนิคอะไรในการสอนน้องโค้ชนะคะ

5 เทคนิคสอนน้องโค้ช

1. การเตรียมความพร้อม ศึกษาวัตถุประสงค์ เป้าหมาย หากความรู้เพิ่มเติมในเรื่องนั้น ๆ สร้างความเข้าใจและชัดเจน ก่อนที่เราจะไปให้คำแนะนำทุกครั้งเพื่อสร้างความมั่นใจแก่ตนเอง
2. มีความเป็นกัลยาณมิตรที่ดี มีความจริงใจ หัวงดี ให้โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ยิ้มแย้ม สร้างความสบายใจและสนิทสนม ชวนให้อยากเข้าไปปรึกษาไต่ถาม พร้อมให้คำปรึกษาโดยไม่เอาอารมณ์เป็นที่ตั้ง และไม่เอาความคิดเห็นตนเองเป็นหลัก เป็นผู้ฟังและเพื่อนคู่คิดที่ดีพร้อมส่งเสริมให้กำลังใจ สร้างพลังบวกในการให้คำแนะนำ
3. มองเรื่องยากให้เป็นเรื่องท้าทาย สนุก ตื่นเต้น สร้างความกระตือรือร้นให้กับตนเองในการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย

4. ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอ ถ้าเราสามารถผ่านไปได้ สิ่งเหล่านั้นจะเป็นประสบการณ์ในการทำงานต่อไป ยิ่งเจอปัญหามากเท่าไรเราก็จะมีประสบการณ์และบทเรียนมากเท่านั้น อย่าไปกลัว
 5. การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการลงพื้นที่ เราต้องเป็นคนที่ช่างสังเกต มีไหวพริบ ต้องรู้จักเปลี่ยนปัญหาให้เป็นโอกาส
- 5 เทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่สัมผัสทุกครั้งทีลงพื้นที่ให้คำปรึกษาและสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เราทำงานในหน้าที่ได้เป็นอย่างดีมีความสุข คือ การมองโลกในแง่บวก ไม่มีอะไรที่เราทำไม่ได้และไม่ใช้ทุกเรื่องที่เราจะรู้ ถ้าไม่รู้ก็ถาม ก็ศึกษากันไป ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน แม้แต่เราทำสิ่งที่ผิดพลาดก็ให้นำสิ่งนั้นมาเป็นบทเรียนทำให้เราแกร่งขึ้น มองไปข้างหน้าไม่จมกับสิ่งที่ผิดพลาด

ประสบการณ์ทำงานด้านการสอน กับกระบวนการ STEAM Design Process

โค้ชสมศรี สมศรี หล้าบุตรดา

จากประสบการณ์ทำงานในหลายหน่วยของโค้ชจนมาถึงปัจจุบัน เมื่อมองย้อนกลับไปทบทวนอีกครั้งทำให้โค้ชเองรู้สึกได้เรียนรู้ และได้ตกผลึกทางความคิดในหลายเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องของระบบการศึกษา รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ในชั้นเรียนของโรงเรียน ความเท่าเทียมกันของการเข้าถึงการศึกษา และการได้มาเรียนรู้เครื่องมืออันใหม่ที่จะช่วยสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่เรียกว่า กระบวนการ STEAM Design Process และพื้นที่สร้างสรรค์ Makerspace

เมื่อนับย้อนหลังไปตั้งแต่เริ่มทำงานปีนี้เป็นปีที่ 10 แล้วกับการทำงานของโค้ช งานที่ทำส่วนใหญ่เป็นงานเกี่ยวข้องกับ การศึกษา โดยครั้งแรกหลังเรียนจบมหาวิทยาลัยโค้ชเองได้เริ่มทำงานกับโครงการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนซึ่งทำงานในพื้นที่ 3 อำเภอของจังหวัดแม่ฮ่องสอน นั่นคืออำเภอสบเมย, แม่สะเรียง, แม่ลาน้อย การทำงานจะเป็นการให้ทุนการศึกษา ควบคู่กับการจัดกิจกรรมที่จะพัฒนาศักยภาพที่จำเป็นให้กับเด็ก มีการลงพื้นที่หมู่บ้านที่นักเรียนทุนอาศัยอยู่ งานแรกนี้โค้ชได้เรียนรู้ถึงเรื่องโครงสร้างสังคม และมีมุมมองเรื่องของสิทธิความเท่าเทียมของคนในสังคม โค้ชจึงใช้มุมมองนี้เป็นฐานคิดต่อการมองระบบการศึกษา จากการลงพื้นที่เยี่ยมนักเรียนหลายแห่งตามเขตชายแดนไทย-พม่า จะเห็นถึงความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษา เนื่องมาจากความไม่เท่าเทียมของสิทธิหลายด้าน อันเกิดมาจากความเป็นชาติพันธุ์ การอยู่ในพื้นที่ห่างไกล การเดินทางที่ยากลำบากทำให้เข้าถึงสวัสดิการของรัฐได้น้อย ปัญหาความยากจนอันเกิดมาจากโครงสร้างของสังคม ไร้พื้นที่ทำกิน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เด็กที่อยู่ชายขอบ ยากที่จะเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และที่สำคัญ คือการจัดการศึกษาในโรงเรียนที่ไม่ตอบโจทย์ให้กับผู้เรียน การจัดรูปแบบการศึกษาแบบเชิงเดี่ยวที่อิงมาตรฐานมาจากส่วนกลาง ทำให้ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนอย่างมาก โดยเฉพาะเรื่องความหลากหลายทางอัตลักษณ์ของผู้เรียน การจัดการศึกษาเชิงเดี่ยว ไม่เอื้อที่จะพัฒนาผู้เรียนได้ตามศักยภาพที่แท้จริง

เมื่อออกจากงานเดิมและเข้ามาทำงานเป็นครูในโรงเรียนครั้งแรก ซึ่งลักษณะของโรงเรียนที่ทำงานเป็นโรงเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์เหมือนเดิม การเข้ามาทำงานเป็นครูในครั้งนี้โค้ชยังใช้มุมมองด้านสิทธิและความเท่าเทียมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนแต่เนื่องจากประสบการณ์ที่โค้ชได้เรียนรู้มา ทั้งจากเพื่อนร่วมงาน และจากระบบการผลิตครูในมหาวิทยาลัยสมัยเรียน ป.บัณฑิต ทำให้ยังจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เน้นการเรียนรู้ที่เป็นความรู้ (Knowledge) วัดและประเมินผลผ่านการสอบเป็นส่วนใหญ่

แต่ด้วยความที่โค้ชชอบทำกิจกรรมมาตั้งแต่สมัยเรียนมหาวิทยาลัย ทำให้ออกจากงานในการสอน โค้ชก็จะพาผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามโครงการพัฒนาอัตลักษณ์ของโรงเรียน และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เช่น ห้องเรียนสีขาว โรงเรียนคุณธรรม ชมรม TO BE NUMBER ONE และที่เริ่มสะกิดในใจขึ้นมาก็คือว่า ทำไมนักเรียนหลังห้องพอมาทำกิจกรรมที่เขาชอบทำ เขาเก่งจังเลย เวลาได้เล่นกีฬา ดนตรี เต้น ร้องเพลงหรือกิจกรรมอะไรก็ตามที่เขาอยากทำ เขาจะมีความสุขมาก และทำโดยไม่ต้องบังคับ โค้ชจึงเริ่มมองเห็นและผลักดันให้นักเรียนทำกิจกรรมอะไรก็ได้ตามที่ตนเองถนัด และที่สำคัญเมื่อโค้ชมองย้อนผ่านประสบการณ์ที่โค้ชเคยทำมา โค้ชเองก็ได้ทักษะต่าง ๆ จากการทำกิจกรรมมาช่วยในการทำงานหลายอย่างก็เลยทำให้เข้าใจแล้วว่าทักษะการทำงานเกิดจากการได้ลงมือปฏิบัติหรือทำกิจกรรม แต่โจทย์ของการสร้างทักษะให้เกิดขึ้นในการสอนในชั้นเรียนก็ยังคงยากอยู่ในตอนนั้น และอีกอย่างคือการต่อสู้กับแนวคิดของผู้อำนวยการที่มองว่าเด็กทำกิจกรรมเยอะจะเสียเวลาเรียนรู้

โค้ชได้มีโอกาสย้ายไปสอนอีก 2 โรงเรียนที่ อำเภอดำรง จังหวัดเชียงใหม่ และที่พัทยากลาง จังหวัดชลบุรี 2 พื้นที่ที่ได้ไปทำงานนี้ ที่แรกโค้ชได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิด (Thinking school) โดยใช้เครื่องมือช่วยฝึกทักษะการคิดซึ่งมีวิทยากรจากโรงเรียน อบจ.เชียงรายมาช่วยฝึกอบรมให้ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ การสอนแบบเน้นทักษะการคิด จะไม่เน้นการตีความให้จำเพื่อนำไปสอบเข้ามหาวิทยาลัยซึ่งตรงนี้เองก็ถือเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างของระบบการศึกษาที่พอแก้ไขหนึ่งทีก็จะไปติดอีกหนึ่งที่ แนวคิดที่จะเปลี่ยนแปลงระบบการสอนภายในของโรงเรียนจึงเป็นเรื่องยาก แต่ที่นี้นักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสสูงมากในการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียม เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่มีฐานะดี

ส่วนโรงเรียนอีกแห่งที่พัทยากลาง จังหวัดชลบุรี ที่นี้จัดระบบการศึกษาเป็นเชิงธุรกิจอย่างเห็นได้ชัดเจน การเรียนการสอนเน้นความรู้ (Knowledge) เป็นหลัก ไม่เน้นสร้างทักษะ (Process/Skill) เวลาเรียนเต็มวัน 8 ชั่วโมงและบังคับเรียนพิเศษต่ออีก 1 ชั่วโมง คือนักเรียนจะต้องนั่งเรียนอย่างน้อย 9 ชั่วโมง และถ้าเป็นนักเรียนชั้น ป.6 ม.3 และ ม.6 จะถูกบังคับให้เรียนติว O-Net เวลา 7.30 น. ในวันปกติ และติววันเสาร์ พิเศษอีก 7 ชั่วโมง ผู้เรียนต้องนั่งเรียนผ่านครูผู้สอนหลายชั่วโมง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก็น้อยมาก และจากที่โค้ชได้สอบถามข้อมูลของโรงเรียนอื่น ๆ ในเขตพืดยาก็จะมีลักษณะคล้ายกัน คือ แต่ละโรงเรียนแข่งขันกันสูงมาก แต่วัดจากชั่วโมงเรียน เมื่อมองย้อนมาดูที่ตัวนักเรียนก็น่าเป็นห่วงเพราะระบบการเรียนแบบนี้ผู้เรียนไม่มีโอกาสหาความถนัดของตนเอง ไม่ได้รับการพัฒนามตามศักยภาพของผู้เรียน และที่สำคัญคือไม่ได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น

หลังจากนั้นไค้ชก็ย้ายกลับมาทำงานที่เชียงใหม่อีกครั้ง ช่วงนั้นได้ข่าวจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ประกาศรับสมัครนักพัฒนาการศึกษา และไค้ชก็ได้รู้ลักษณะงานบางส่วนจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปลาตาวจึงสนใจ และออกจากงานเดิมและมาเริ่มทำงานที่มูลนิธิฯ ในตำแหน่ง นักพัฒนาการศึกษา (ไค้ช) เหตุผลที่เลือกตัดสินใจมาทำงานเพราะลักษณะของงานน่าสนใจมาก คือค่าว่าเป็นไค้ช ไม่ใช่ครูผู้สอน ไม่ใช่ศึกษานิเทศก์ และเมื่อได้เริ่มเตรียมตัวก่อนการทำงาน ไค้ชได้ศึกษาข้อมูลแนวคิดของหน่วยงาน นวัตกรรมที่ใช้จัดการศึกษาของหน่วยงาน เช่น กระบวนการ STEAM Design Process, พื้นที่สร้างสรรค์ Makerspace, นวัตกรรม 3R, การจัดการสอนแบบ PBL เป็นต้น

ทุกกิจกรรมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 จุดนี้เองที่ทำให้ไค้ชเข้าใจ และเห็นว่า มีกระบวนการหรือเครื่องมือที่จะช่วยในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแล้วทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ (Knowledge) พัฒนาทักษะ (Process/Skill) ให้เกิดกับผู้เรียนได้ และสร้างคุณลักษณะ (Attitude) ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคม แนวคิดของมูลนิธิฯ มีความทันสมัยมากในเรื่องระบบการศึกษา ไค้ชเองยังรู้สึกตื่นเต้น และทำทนายทุกครั้งที่ได้เริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่ เช่น การจัดการศึกษาอย่างไรให้ตอบโจทย์กับความหลากหลายของผู้เรียน จัดการเรียนการสอนแบบไหนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดของตนเอง และที่ไปไกลมากในมุมมองของไค้ชคือการจัดการศึกษาจะต้องเป็นไปเพื่อให้ก้าวทันกระแสของโลกด้วย ซึ่งระบบการศึกษาของเราไค้ชมองว่ายังตื่นตัวช้า โดยเฉพาะเรื่องการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่จะให้ผู้เรียนนั้นออกไปใช้ชีวิตในสังคมได้ และทันกระแสโลก ซึ่งไค้ชมองว่าเป็นหัวใจหลักสำคัญของการจัดระบบการศึกษา

สุดท้ายสิ่งที่ไค้ชอยากจะฝากคือการทำงานของไค้ชนอกจากการเป็นที่ปรึกษาให้กับครู และบุคลากรทางการศึกษาในเรื่องรูปแบบการจัดการเรียนการสอน การใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยีต่าง ๆ แล้ว ไค้ช ครู หรือทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบการศึกษาอาจต้องมองถึงเรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันของการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของผู้เรียนด้วย เพราะไม่เช่นนั้นแล้วต่อให้ครูมีเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนมีเทคโนโลยีดีแค่ไหน แต่ถ้าผู้เรียนยังมีความเหลื่อมล้ำด้านสิทธิความเท่าเทียมอยู่ ก็ไม่สามารถที่จะเข้าถึงการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพได้ และเราเองอาจจะต้องยอมรับว่าปัญหาการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมนั้นเป็นปัญหาเชิงโครงสร้าง และนโยบายของระบบการศึกษาที่จะต้องปรับแก้ไขไปพร้อม ๆ กันกับการสร้างคุณภาพของระบบการศึกษาด้วย ถึงจะทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ต่อสังคมที่เราอาศัย และต่อสังคมโลกของเราได้

6.3 กิจกรรมสำหรับนักสร้างสรรค์และตัวอย่างกิจกรรมในโรงเรียน

การนำหลักการ STEAM Design Process ไปใช้ในห้องเรียนจริง อาจปรับใช้ได้หลายรูปแบบตามความพร้อมหรือข้อจำกัดของโรงเรียนแต่ละแห่ง ไม่ว่าจะเป็นการสอดแทรกกิจกรรมไปกับหน่วยการเรียนรู้หลัก หรือการจัดเป็นชั่วโมงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กิจกรรมบูรณาการ หรือแม้แต่กิจกรรมชุมนุม โดยบางแห่งอาจจัดให้มีพื้นที่นักสร้างสรรค์หรือ Makerspace ที่เอื้อให้เด็กเข้าไปใช้อุปกรณ์เพื่อสร้างสรรค์งานตามความสนใจ หรือในบางโรงเรียนที่อาจจะยังไม่พร้อมในเรื่องสถานที่ ก็อาจจัดให้มี Learning Box ที่บรรจุอุปกรณ์สำหรับการเรียนรู้แบบพกพาได้เช่นกัน

ในตอนนี้นำเสนอตัวอย่างการนำกระบวนการ STEAM Design Process ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เห็นความเป็นไปได้ที่หลากหลายจากโรงเรียนและครูที่เคยทำมาก่อนแล้ว



การจัดกิจกรรมท้ายหน่วยการเรียนรู้

โรงเรียนชุมชนบ้านพร้าวหุ่ม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 6

นำกระบวนการ STEAM Design Process ไปใช้บูรณาการกับการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ ศิลปะ คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ภาษาไทย และสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยนำไปใช้ในกิจกรรมท้ายบทเรียน และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21



โรงเรียนบ้านมูซอ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5

นำกระบวนการ STEAM Design Process ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาหลักในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นที่อัตลักษณ์ของโรงเรียนคือ “อ่านออก เขียนได้ สื่อสารเป็น ภายใต้วัฒนธรรมท้องถิ่น” เนื่องจากโรงเรียนอยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยว เป็นแหล่งพืชผลทางการเกษตร และมีวิถีชีวิตทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น จึงนำ STEAM Design Process มาจัดกระบวนการเรียนรู้ตามรายวิชา เช่น วิชาภาษาไทย/ภาษาอังกฤษ กับการพัฒนาทักษะการเขียนและการพูดเพื่อการสื่อสาร วิชาศิลปะกับการวาดภาพวิถีชีวิตชุมชน วิชานาฏศิลป์กับการถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านท่ารำ วิชาการงานอาชีพกับการประดิษฐ์ของที่ระลึกในชุมชน วิชาการเกษตรกับการเพาะปลูก วิชาคณิตศาสตร์กับการเรียนรู้รูปทรงและการหาพื้นที่ เป็นต้น



โรงเรียนป่าจิ้งแคงวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

จัดการเรียนการสอนใน Makerspace ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process โดยนำมาใช้กับหน่วยการเรียนรู้ เรื่องกลางวัน - กลางคืน โดยครูเริ่มต้นจากคำถามที่ว่า หากไฟฟ้าดับเราจะทำอย่างไร คำตอบของเด็ก ๆ คือ การทำเทียน นำมาสู่การค้นคว้าวิธีการทำและออกแบบเทียนในแบบของตนเอง จนได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ



การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน/หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ

โรงเรียนบ้านเวียงหวาย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3

จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace ในกิจกรรม ห้องพัฒนาบุคลิกภาพ ห้องสืบสานศิลปวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เข้าไปบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำเนินกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและการรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21



โรงเรียนบ้านห้วยเกี๋ยง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

นำกระบวนการ STEAM Design Process มาจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “ข้าวแต่นแต่นห้วยเกี๋ยง” ที่เชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนและภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าด้วยกัน นักเรียนได้คิดค้น ทดลองด้วยตนเองอย่างสนุกสนานตามรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning จนเกิดเป็นทักษะอาชีพและสามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างสร้างสรรค์





โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

จัดกิจกรรมภายใน Makerspace ที่นำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้จัดการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ตามวิสัยทัศน์ของโรงเรียน “องค์กรแห่งการเรียนรู้ มุ่งสู่มาตรฐาน สืบสานวัฒนธรรม น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็น 8 ฐาน ได้แก่ ฐานตัดผมชายหญิง ฐานเครื่องดื่มอาหาร ฐานนวดเพื่อสุขภาพ ฐานงานประดิษฐ์สร้างสรรค์ ฐานเกษตรพอเพียง ฐานดนตรีพื้นเมือง ฐานคัดแยกขยะ ฐานกลองสะบัดชัย โดยกิจกรรมทั้ง 8 นี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุขอย่างแท้จริง



การจัดกิจกรรมชุมนุม/ชมรม

โรงเรียนบ้านห้วยน้ำขาว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5

จัดกระบวนการเรียนรู้โดยยึดตามความถนัดของผู้เรียนเป็นหลัก จุดประกายความชอบไปสู่การเรียนรู้โดยนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ในการสร้างสรรค์งานผ่านกิจกรรมชุมนุม ประกอบด้วย กิจกรรมคณิตศาสตร์ ของเล่นวิทยาศาสตร์ ร้องเพลงสากล ขนมหวานเงินล้าน และกิจกรรมสร้างสรรค์งานด้วยศิลปะ



โรงเรียนแม่คือวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

จัดเป็นฐานการเรียนรู้ 3 ฐานตาม 3 ช่วงชั้น ได้แก่ ฐานบูรณาการ (ประถมต้น) ฐานพหุปัญญา (ประถมปลาย) ฐานสัมมาชีพ (มัธยมต้น) โดยนำไปบูรณาการกับกิจกรรมในรายวิชาหลัก การเรียนรู้ทั้งสามฐานนี้ช่วยให้เด็ก ๆ ได้ค้นหาทักษะที่ตัวเองสนใจ และนำความถนัดเหล่านั้นมาพัฒนาต่อยอดเป็นอาชีพที่ยั่งยืนสำหรับตัวเองและชุมชนต่อไปได้

ในภาคการศึกษาแรกมีการจัดมุม Makerspace ไว้ในแต่ละห้องเพื่อให้นักเรียนได้ใช้สร้างสรรค์งาน ต่อมาในภาคเรียนที่สองโรงเรียนมีความจำเป็นต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องต่อสถานการณ์โรคระบาด จึงมีการปรับ Makerspace จากมุมห้องเป็นชุดกล่องอุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรค์ หรือ Learning Box เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้สอยอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก กะทัดรัด และเคลื่อนย้ายได้



Makerspace กับการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพ

โรงเรียนวัดบางปิ้ง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เขต 1

จัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นทักษะอาชีพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม Makerspace โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในคาบชุมนุมและลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ประกอบไปด้วยกิจกรรมทั้งหมด 13 กิจกรรม ได้แก่ D.I.Y. ถ่ายภาพ ของเล่นวิทย์ จิวแต่แจ้ว आयุน้อยร้อยล้านวิว แฟชั่นดีไซน์ เย็บปักถักร้อย สร้างสรรค์งานประดิษฐ์ งานช่างหรรษา เกษตรหรรษา ศิลป์สร้างสรรค์ English Club และขนมเมกเกอร์



Learning Box ตัวช่วยการจัดการเรียนรู้ช่วงโควิด-19

โรงเรียนบ้านป่าเหมือด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

จากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 โรงเรียนจำเป็นต้องจัดการพื้นที่ห้องเรียนให้นักเรียนมีระยะห่างระหว่างการแปลง Makerspace ให้กลายเป็นกล่องการเรียนรู้ หรือ Learning Box ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ในขนาดกะทัดรัด โดยโรงเรียนบ้านป่าเหมือดได้ออกแบบกล่องการเรียนรู้ให้มุ่งเน้นการบูรณาการทักษะที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในแต่ละช่วงวัย ภายในกล่องประกอบด้วยชุดเครื่องมือการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม Active Learning ในรายวิชาต่าง ๆ ชุดเครื่องมือการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมชุมนุม ใบบางกิจกรรม STEAM Design Process วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สีไม้ ดินสอ ยางลบ กาว กรรไกร กระดาษสี คัตเตอร์ แก้วน้ำ ผ้าเช็ดมือ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีแบบประเมินตามสภาพจริงและแบบบันทึกรายสัปดาห์ สำหรับครูประจำชั้น ซึ่งอาจทำเป็นคลิปวิดีโอ หรือบันทึกเป็นรูปภาพ และยังสามารถทำออกมาเป็นรูปแบบ e-portfolio ผ่านแอปพลิเคชัน Starfish Class ได้ด้วย

สำหรับกล่องการเรียนรู้ของชั้นประถมศึกษา จะแตกต่างจากกล่องการเรียนรู้ของชั้นอนุบาลตรงที่จะมีการเพิ่มชุดแบบบันทึกของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบันทึกทุกอย่างเกี่ยวกับการเรียนรู้ เช่น บันทึกการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ การค้นคว้าจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ การวาดแผนภูมิ เป็นต้น



โรงเรียนบ้านก้อจัดสรร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

จากความโดดเด่นของผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายพื้นเมือง ทำให้โรงเรียนบ้านก้อจัดสรรนำผ้าฝ้ายมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรม Makerspace เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนตามอัตลักษณ์ “วิถีชนคนบ้านก้อ” โดยปรับเปลี่ยน Learning Box ให้กลายเป็น Learning Bag หรือถุงอุปกรณ์งานสร้างสรรค์จากผ้าฝ้ายพื้นเมือง ภายในถุงผ้าประกอบด้วยเครื่องเขียนและอุปกรณ์งานประดิษฐ์ต่าง ๆ รวมไปถึงอุปกรณ์ตัดเย็บ โดยนักเรียนมีส่วนในการออกแบบลวดลายแหล่งท่องเที่ยวชุมชนลงบนถุง Learning Bag ด้วย

นอกจากนี้ โรงเรียนบ้านก้อจัดสรรยังมีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์งานผ้า เพื่อให้นักเรียนได้ทดลองตัดเย็บหน้ากากผ้า ด้วยตัวเอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนและครอบครัวมีหน้ากากผ้าใช้เพียงพอต่อการป้องกันการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19



6.4 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ

Starfish Academy โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้ร่วมกับสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI) ในการทำวิจัยเพื่อศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ โดยมีการประเมินก่อนและหลังโครงการ ซึ่งได้สรุปออกมาเป็นภาพรวมการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน 59 แห่ง (เชียงใหม่ 43 แห่ง จาก 6 เขตพื้นที่ ลำพูน 6 แห่ง จาก 2 เขตพื้นที่ และสมุทรสาคร 10 แห่ง จาก 1 เขตพื้นที่) ดังนี้

ส่วนที่ 1 ภาพการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียน

ภาพการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนในโครงการฯ มีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุก ๆ ด้าน ทั้งผู้อำนวยการ ครู เด็ก กระบวนการจัดการเรียนรู้มีลักษณะ Active มากขึ้น เด็กเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งมาจากการจัดการเรียนรู้ที่让孩子ทำงานร่วมกันมากขึ้น

ผู้นำ

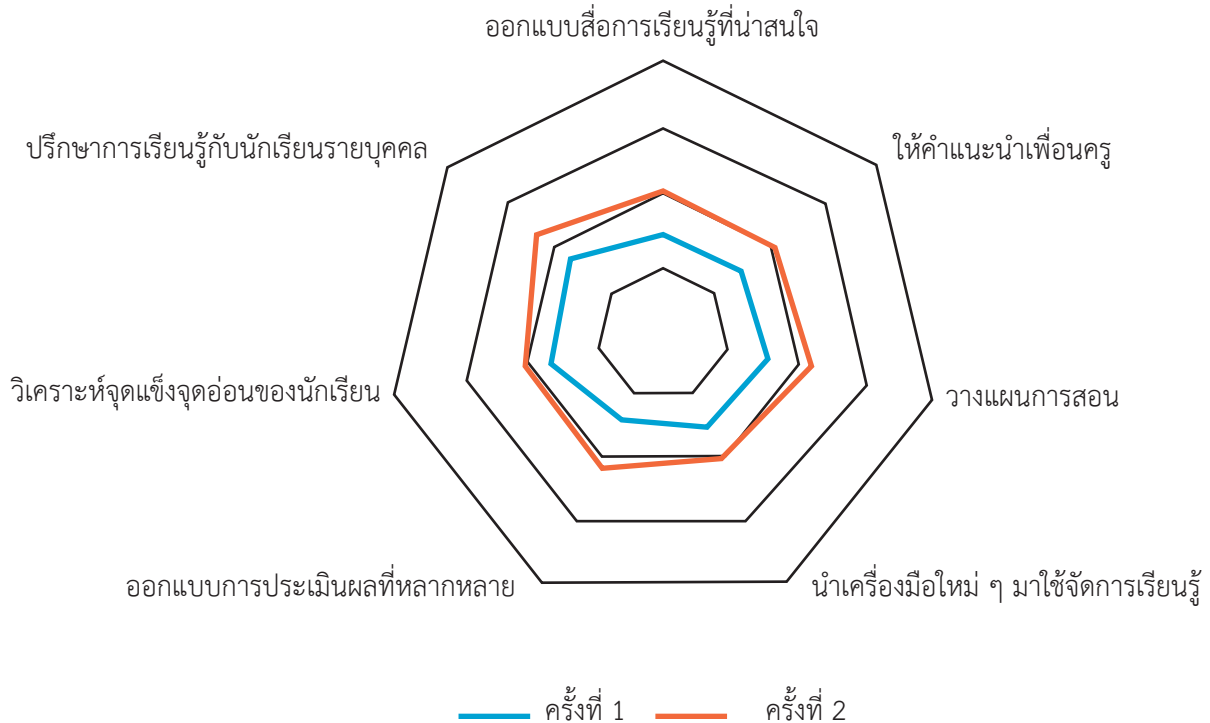
ผลการประเมินตนเอง และครูประเมินผู้อำนวยการ พบว่า ผู้อำนวยการมีสมรรถนะจำเป็นเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน สมรรถนะที่เพิ่มขึ้นมากคือ ด้านการติดตามงานบริหารจัดการด้านทรัพยากร และด้านกายภาพ สมรรถนะที่มีผลประเมินมากที่สุดหลังจากการเข้าโครงการฯ คือ การจัดการด้านกายภาพ โดยสอดคล้องกับการรับนวัตกรรมและทำให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องมีการจัดการห้อง makerspace และแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

สมรรถนะผู้อำนวยการ ครั้งที่ 1 และ 2

**ทักษะครู**

จากผลการประเมินตนเอง และผู้อำนวยการประเมินครู พบว่า ครูมีทักษะเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน การรู้จักนักเรียนและการให้คำปรึกษาการเรียนรู้กับนักเรียนรายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับทักษะนักพัฒนาการเรียนรู้และตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized learning) ยังคงเป็นทักษะที่มีคะแนนมากที่สุด สำหรับทักษะที่มีพัฒนาการดีที่สุดคือ ทักษะการเป็นนักนวัตกรรม (Innovation skill) ซึ่งครูมีความสามารถในการออกแบบการประเมินผลที่หลากหลาย และการออกแบบสื่อสารการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับการนำเครื่องมือใหม่ ๆ มาใช้จัดการเรียนรู้ ทั้งนี้สอดคล้องกับข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีที่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญของโรงเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ active learning สำหรับทักษะที่มีพัฒนาการรองจากทักษะการเป็นนักนวัตกรรม คือ ทักษะผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ โดยที่ครูมีความสามารถในการวางแผนการสอนดีขึ้น อันเนื่องมาจากการใช้ขั้นตอนตาม STEAM Design Process ทำให้ครูสามารถวางแผนการสอนและคาดการณ์กระบวนการเรียนรู้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ทักษะครู ครั้งที่ 1 และ 2



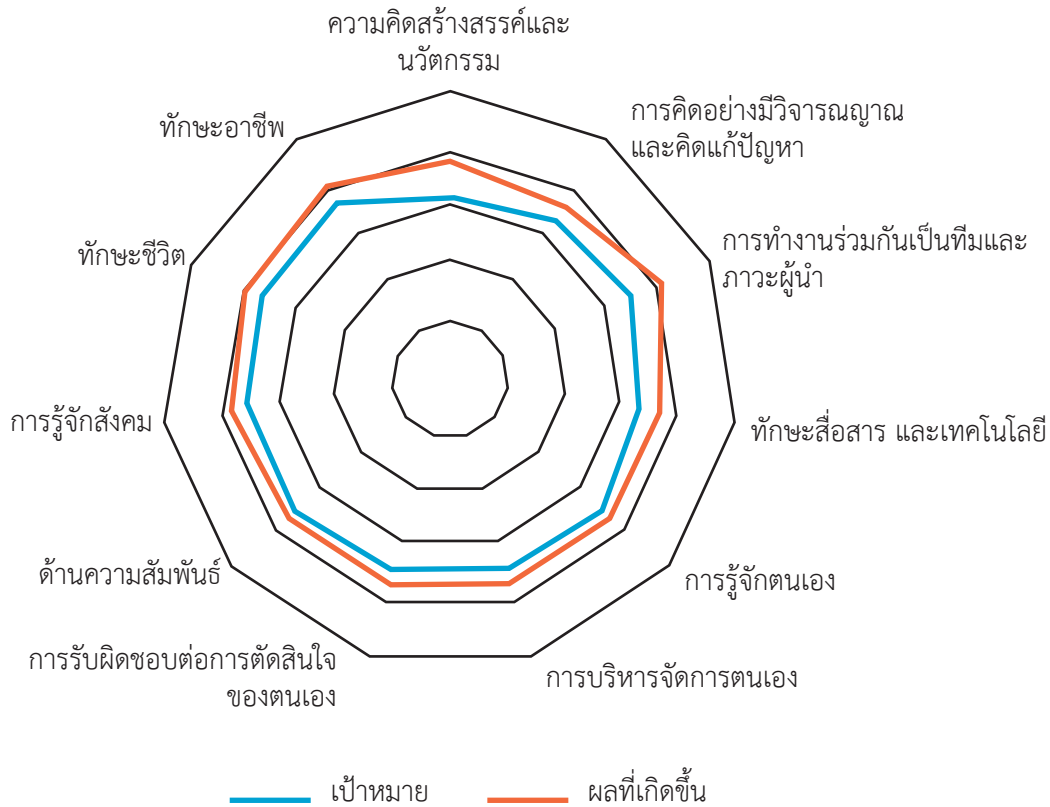
ผู้เรียน

จากมุมมองของโรงเรียน เป้าหมายในการพัฒนาเด็กกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทุก ๆ ทักษะ เพิ่มขึ้นเกินเป้าหมายที่ตั้งไว้ หลังจากการเข้าโครงการฯ โดยทักษะที่มีการพัฒนาอย่างมากที่สุด คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมและภาวะผู้นำ ซึ่งเป็นทักษะที่เกิดขึ้นและพัฒนาอย่างชัดเจนระหว่างการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วย STEAM Design Process รวมถึงทักษะด้านการสื่อสาร ซึ่งเด็ก ๆ มีโอกาสฝึกฝนตลอดกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะขั้นตอนการคิดสะท้อนและออกแบบใหม่ ที่เด็ก ๆ จะได้นำเสนอและรับฟังข้อเสนอ รวมถึงได้ตอบกับผู้อื่น

โรงเรียนตั้งเป้าหมายด้านการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพไว้สูงที่สุด ซึ่งก็มีผลการพัฒนาที่เกินเป้าหมายเช่นกัน โดยเป็นการต่อยอดจากกระบวนการ STEAM Design Process ด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาเป็นทักษะอาชีพได้ เนื่องจากบริบทของโรงเรียนและสภาพพื้นฐานของครอบครัวและตัวเด็ก

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา เป็นทักษะที่มีผลเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด แต่ก็สามารถพัฒนาเกินเป้าหมายที่ตั้งไว้เช่นกัน

เป้าหมายและผลพัฒนาเด็กที่เกิดขึ้น



เป้าหมาย

แนวทางการรับโครงการฯ โรงเรียนเตรียมความพร้อมด้วยการปรับแผน ปรับเวลา และปรับกิจกรรม ให้สอดคล้องกับรูปแบบนวัตกรรม โดย 50% ของโรงเรียนทั้งหมดเน้นการปรับกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด รองลงมาคือ การปรับแผนการดำเนินงานของโรงเรียน (40% ของโรงเรียนทั้งหมด) เพื่อให้โครงการนี้สอดคล้องกับบริบทและวิถีของโรงเรียนก่อนหน้า ซึ่งรวมถึงปรับโครงสร้างเวลา (2% ของโรงเรียนทั้งหมด) มีโรงเรียน 12% ไม่ได้ปรับเปลี่ยน โดยสาเหตุหนึ่งคือ โรงเรียนมีความพร้อมอยู่แล้วที่จะรับนวัตกรรม

ระดับความพึงพอใจเฉลี่ยของผลการดำเนินการของโรงเรียนในปีการศึกษาที่ผ่านมา ที่สอดคล้องกับแผน คือ พึงพอใจมาก (4.12/5 คะแนน) ทั้งนี้โรงเรียนมีแผนที่มุ่งเน้นตอบสนองอัตลักษณ์ วิสัยทัศน์ และเป้าหมายของโรงเรียน (School Goal) มากที่สุด คือ 4.5/5 คะแนน และรองลงมา คือ มุ่งตอบสนองนโยบายโครงการ (4.20) มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ (4.02) มุ่งเน้นความต้องการของชุมชน (4.02) และท้ายที่สุดคือ มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ในการสอบ O-NET และ NT (3.86)

เทคโนโลยี

เทคโนโลยีของโรงเรียนในปีการศึกษา 2562 ยังไม่เพียงพอ ถือว่าเป็นปัญหาบ้าง สามารถจัดการได้บ้างเท่านั้น (2.84 คะแนน) คอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป เป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่โรงเรียนมีไม่เพียงพอ ซึ่งถือเป็นข้อจำกัดสำคัญในการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาวิชาชีพ

ตลอดปีที่ผ่านมา ครูได้รับการพัฒนาวิชาชีพหลากหลายรูปแบบ ในภาพรวมถือว่าได้รับการพัฒนาระดับมาก (4.03 คะแนน) ซึ่งครูได้เรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ออนไลน์เป็นอันดับหนึ่ง (4.11 คะแนน) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูในและนอกโรงเรียนเป็นอันดับรองลงมา (4.10 คะแนน) เมื่อเทียบกับรูปแบบอื่น ครูได้รับการสะท้อนผลจากการส่งแผนการสอนเป็นประจำเป็นอันดับสุดท้าย (3.88 คะแนน) ทั้งนี้ถือเป็นรูปแบบที่จำเป็นมาก เนื่องจากเป็นการพัฒนาทักษะของครูผ่านการสอนจริง

ภาพรวมของวง PLC มีคุณภาพเพิ่มขึ้นเล็กน้อย มีการแจ้งหัวข้อล่วงหน้าบ่อยขึ้น แต่อาจมีการพูดคุยเรื่องอื่น ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะการติดตามงานทั่วไป การแจ้งข่าวสาร ซึ่งทำให้การคุมประเด็นด้านวิชาการและพูดคุยเรื่องเรียนการสอนได้น้อยลง จึงอาจจะทำให้ไม่เกิดแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เป็นรูปธรรม แต่ทั้งนี้ในวง PLC มีบรรยากาศที่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยน สร้างกำลังใจ ช่วยกันแก้ปัญหาบ่อยขึ้น จากการสำรวจในครั้งที่ 2 พบว่า ครูพูดคุยเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้ค่อนข้างบ่อย ในวง PLC

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนทั้งระบบ

ผู้อำนวยการสนับสนุนด้านทรัพยากรมากกว่าด้านวิชาการ โดยสนับสนุนด้านสื่อ อุปกรณ์มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านกายภาพของโรงเรียน เช่นการจัดทำห้อง makerspace และการจัดแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ส่งผลถึงการพัฒนาวิชาชีพครูที่ครูเรียนรู้แลกเปลี่ยนกันเองในวง PLC การพูดคุยกับเพื่อนครูกลุ่มย่อย และการได้รับคำปรึกษา คำแนะนำจากโค้ชของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมมากกว่าที่จะปรึกษาผู้อำนวยการ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผู้อำนวยการเน้นการสนับสนุนด้านทรัพยากร แต่ว่าโรงเรียนยังคงประสบกับอุปสรรคด้านความขาดแคลนทรัพยากรที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะแล็ปท็อป

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจต่อโครงการฯ

ภาพรวมความพึงพอใจต่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบของครูอยู่ในระดับพึงพอใจค่อนข้างมาก (3.97 คะแนน) โดยอันดับแรก ครูมีความพึงพอใจต่อการส่งเสริมให้มีแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อให้ครูสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง (4.03 คะแนน) และรองลงมา คือ ความพึงพอใจต่อแนวทางการสนับสนุนให้ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ STEAM Design Process (4.02 คะแนน)

จากคำถามปลายเปิด ทั้งผู้อำนวยการและครู มีความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ โดยยังคงต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม ทั้งด้านงบประมาณ เทคโนโลยี (สำหรับการจัดการข้อมูล/การเรียนการสอน/การประเมินผล) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคนิคการสอน กระบวนการประเมินผู้เรียน และวัสดุอุปกรณ์สำหรับการจัดการเรียนรู้ และมีครูและผู้อำนวยการต้องการให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้อำนวยการส่วนมากต้องการให้มีเครือข่ายภายนอกมาช่วยในการนิเทศติดตามการจัดการเรียนรู้ของครู ทั้งนี้มีผู้อำนวยการส่วนน้อยต้องการเพิ่มทักษะนิเทศติดตาม สำหรับครูต้องการให้มีการส่งเสริมการพัฒนาด้วยวง PLC อย่างจริงจัง เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้รับจากวง PLC ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง



คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษาโครงการ

ดร.นรรธพร จันทร์เฉลี๋ย เสริบุตร
นางสาวบุษรินทร์ เตรุษ่า
นายฉิติ ธีระเจียร
ผศ.ชฎารัตน์ พิพัฒนนันท์
นายธนิต มินวงษ์

ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางสาวนพวรรณ คำยวง

ธุรการโครงการ

นางสาวประภัสสร วันชนะ
นางสาวศุภราพร เขมาชะ

ประสานงานโครงการ

นางเจนจิรา เดชชัยพงศ์

ประชาสัมพันธ์โครงการ

นางสาวระพีพรรณ ลักษณะกิจ
นางสาวอารีรัตน์ เดียวสมคิด

นักวิชาการ (Maker Coach)

นางสาวศิริรัตน์ คำจุกลิ่น
นางสาวพรพรรณ สารมะโน
นางฤทัยรัตน์ ทรัพย์ประภากุล
นายสมศรี หล้าบุตตา
นางสาวชลสาย กาศรีวิชัย
นางสาวลัดดา กุลพรพิพัฒน์
ว่าที่ ร.ต. หญิง ณิชกานต์ สมหลวง
นางสาวพัชรินทร์ กันธิยะ
นางสาวอรทัย สายสีบ
นายสรศักดิ์ หลาบนอก
นางสาวอารยา สุวรรณอาศน์
นางสาวศรินันท์ ช่างน้อยอำไพ
นายวีระยุทธ ปลอดภัย



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

