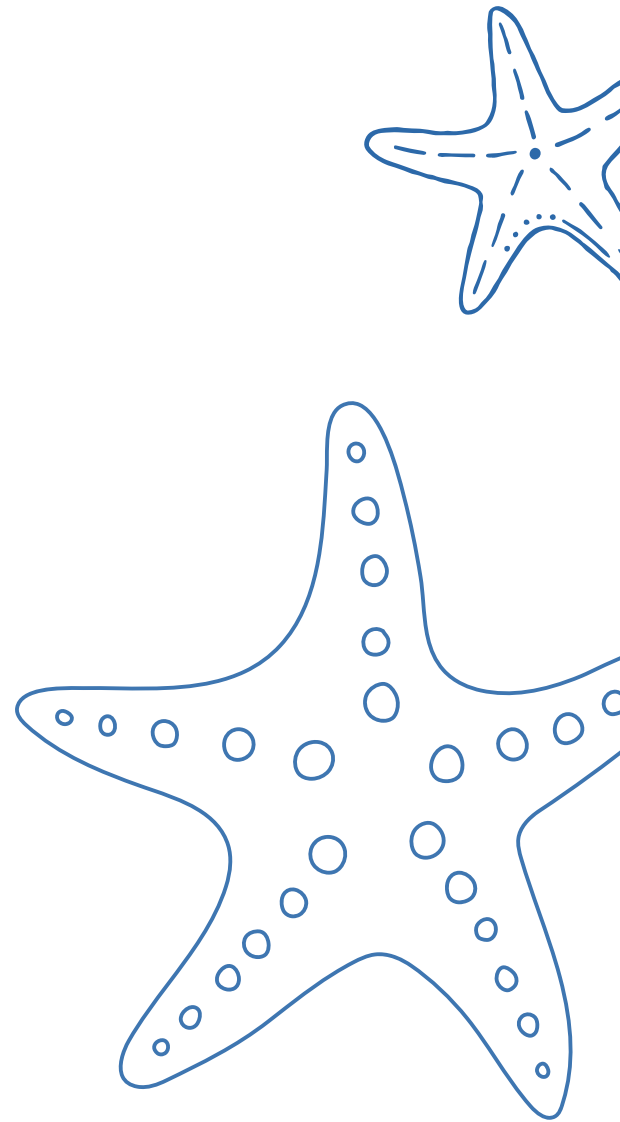
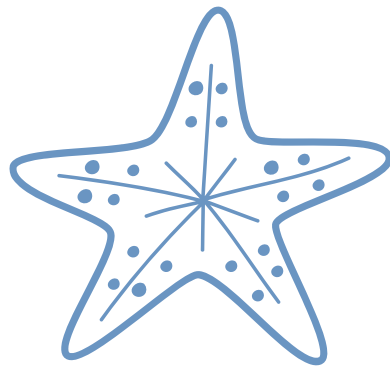


# การจัดการเรียนรู้ช่วงโควิด-19 กับการฟื้นฟูภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss Recovery)

กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านปลาดาว  
และการขยายผลสู่โรงเรียนเครือข่าย





## Table of Contents

- 1 การจัดการเรียนรู้ช่วงโควิด-19
- 2 Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตา
- 3 การพัฒนาครูเพื่อฝ่าวิกฤตภาวะการเรียนรู้ถดถอย
- 4 การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม Learning Box
- 5 การบริหารจัดการ Learning Box ของโรงเรียนบ้านปลาตา
- 6 การเผยแพร่นวัตกรรม Learning Box
- 7 ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box
- 8 สะท้อนคิดจากเครือข่าย
- 9 สรุปบทเรียนการวางมาตรการเพื่อฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

# Introduction

วิกฤติโควิด-19 นำมาซึ่งความท้าทายหลายอย่าง ในภาคการศึกษา เด็กทั่วโลกได้รับผลกระทบ จากการปิดโรงเรียนเป็นระยะเวลานาน ในประเทศไทยโรงเรียนไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนตามปกติ เป็นเวลาถึงสองปีการศึกษา ทำให้เด็กสูญเสียโอกาสในการเรียนรู้ ทั้งด้านวิชาการ พัฒนาการ การเรียนรู้ด้านสังคมและอารมณ์ และทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ นอกจากการได้รับผลกระทบ ทางการศึกษา เด็กและครอบครัวเป็นจำนวนมากได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพกาย และใจ

Starfish Education ตระหนักถึงความท้าทายเหล่านี้และได้จัดการเรียนรู้และสนับสนุนเด็กครอบครัวและชุมชนของโรงเรียนบ้านปลาตา ในรูปแบบนวัตกรรมหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และได้รับการช่วยเหลือ คุณครูผู้สอนได้รับการพัฒนา เพื่อให้มีสมรรถนะและเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ Starfish Education ได้ขยายผลการสร้างและใช้นวัตกรรมไปยังโรงเรียนเครือข่าย จำนวนมากกว่า 140 โรงเรียน

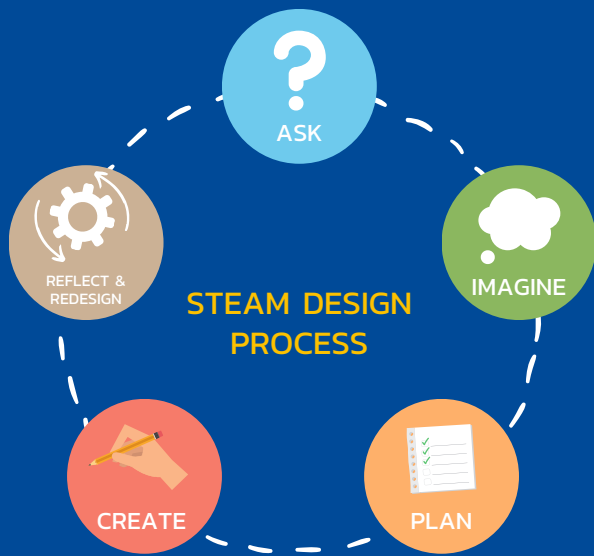
เอกสารชุดนี้ เป็นการถอดบทเรียนของการจัดการเรียนรู้ในช่วงโควิด-19 โดยการจัดการเรียนรู้แบบทางไกล (remote learning) และ ประสมประสาน (hybrid learning) ตัวอย่างการเผยแพร่ และการประยุกต์ใช้นวัตกรรมในโรงเรียนอื่น เพื่อเป็นกรณีศึกษา รวมถึงมาตรการเพื่อฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียนในระดับโรงเรียน เพื่อให้เป็นแนวทางในการฟื้นฟูการศึกษาอย่างเป็นระบบ

การฟื้นฟูการเรียนรู้ และการช่วยเหลือผู้เรียนที่ได้รับผลกระทบ จากวิกฤตครั้งนี้ เป็นเรื่องเร่งด่วนที่ทุกภาคส่วน ต้องให้ความสำคัญ Starfish Education หวังว่าเอกสารนี้จะเป็น ประโยชน์ ในการปรับการจัดเรียนรู้และ การจัดการศึกษาเพื่อตั้งรับและพัฒนาในยุคหลังโควิด-19



ดร. ussrws จันท์เจลี๊ย เสริบุตร  
CEO  
Starfish Education

# ภารกิจของ Starfish Education



”

ภารกิจของเรา คือการมอบโอกาสให้กับเด็กทุกคนที่อยู่ในประเทศไทย ได้เข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ตามแนวทางการจัด การเรียนการสอนแบบ Active Learning อาทิ นวัตกรรม STEAM Design Process กิจกรรม Makerspace การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ PBL และนวัตกรรม 3R ตามแบบฉบับของโรงเรียนบ้านปลาตา เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการศึกษา StarfishLabz ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับพัฒนาครู และให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง และ Starfish Class แอปพลิเคชันที่ช่วยสนับสนุนเรื่องการวัดประเมินผลทักษะและสมรรถนะ ซึ่งตอบโจทย์ทิศทางการจัดการศึกษา ที่มุ่งเน้นฐานสมรรถนะให้กับเด็กๆ โดยมี Starfish Academy สถาบันฝึกวิชาชีพครู ซึ่งรวบรวมผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา มาเป็นผู้สนับสนุนองค์ความรู้ต่าง ๆ และจัดฝึกอบรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ รวมทั้งเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ

ภารกิจดังกล่าว ล้วนเป็นไปเพื่อการแก้ไขปัญห และพัฒนาให้การศึกษาไทยก้าวหน้าจนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงพัฒนาให้กับเด็กทุกคนได้อย่างแท้จริง โดยมีโรงเรียนบ้านปลาตาเป็นโรงเรียนต้นแบบที่เป็นเสมือนหนึ่งโรงเรียนสาธิตการบริหารและการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางของ Starfish Education





# การจัดการเรียนรู้ ช่วงโควิด-19

- การเกิดโรคระบาด และ วิกฤตการณ์การเรียนรู้ถดถอย

ปี 2563 เกิดภาวะโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ระบาดไปทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย มาตรการแก้ไขปัญหามาเพื่อป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรคดังกล่าว ทำให้นักเรียน 91% ของประชากรนักเรียนใน 191 ประเทศทั่วโลกไม่สามารถไปเรียนที่โรงเรียนตามปกติได้ (UNESCO, 2020) รวมทั้งสถานการณ์ในประเทศไทยที่โรงเรียนต้องปิดการเรียนการสอนชั่วคราวทั่วประเทศ และนักเรียนต้องเรียนรู้ที่บ้าน อีกทั้งการประกาศของกระทรวงศึกษาธิการให้ชะลอหรือระงับการดำเนินกิจกรรมที่มีการชุมนุมหรือพบปะของบุคคลจำนวนมาก เป็นผลให้เกิดวิกฤตการณ์การเรียนรู้ถดถอย ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็กโดยตรง โดยเฉพาะโรงเรียนที่มีกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ ที่ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นหลัก จะขาดปฏิสัมพันธ์กับครูหรือเพื่อนๆ ทำให้ทักษะทางภาษาหายไป รวมถึงทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะการอ่าน และทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วย



นักเรียนกว่า 91%  
ที่ไม่สามารถ  
ไปเรียนได้ตามปกติ



สถานศึกษาจำเป็นต้องปรับตัว รับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้นักเรียนยังคงได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง แม้ไม่สามารถไปโรงเรียนได้ และต้องเป็นวิธีที่นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ไม่ว่าจะมีความรอบรู้แบบใด อย่างไรก็ตาม ในอีกมุมมองหนึ่ง สถานการณ์ดังกล่าวก็อาจเป็นโอกาสที่จะหาวิธีการให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเอง เมื่อต้องอยู่ห่างไกลครูผู้สอน

# การจัดการเรียนรู้ ช่วงโควิด-19

- Remote Learning การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์



การจัดการเรียนการสอนทางไกล (Remote Learning) คือคำตอบสำหรับสถานการณ์ข้างต้น ซึ่งมีการจัดการเรียนการสอนหลายรูปแบบ ทั้งการจัดการเรียนรู้แบบ synchronous คือการจัดการเรียนแบบประสานเวลา หรือแบบสด (Live) โดยมีการนัดหมายครูและนักเรียนให้มาเรียนและทำกิจกรรมพร้อมกัน หรือการจัดการแบบ asynchronous คือการเรียนในลักษณะที่ครูผู้สอนจัดเตรียมบทเรียนและสื่อการเรียนต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองโดยบทเรียนและสื่อการเรียนนี้สามารถจัดได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์



Synchronous Learning



Asynchronous Learning

# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตาว

## • ข้อมูลพื้นฐาน

80%

โรงเรียนบ้านปลาตาวเป็นโรงเรียนเอกชน ประเภทศึกษาสงเคราะห์ ภายใต้การบริหารงานของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม โดยมีเป้าหมายคือ มุ่งเน้นการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพให้กับเด็กทุกคน ให้ได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อที่จะลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ให้เด็กเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง และให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อที่เด็กจะได้ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ โรงเรียนบ้านปลาตาวเปิดสอนระดับอนุบาลและประถมศึกษา ปัจจุบันมีนักเรียน 215 คน โดยเด็กกว่า 80% เป็นกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ที่ไม่ได้สื่อสารภาษาไทยเป็นภาษาแรก





# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตา

## • เครื่องมือและกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางไกล

โรงเรียนบ้านปลาตาเล็งเห็นว่า สถานการณ์โรคระบาดดังกล่าว ไม่ควรเป็นอุปสรรคในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ๆ จึงได้แสวงหาแนวทางในการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ ไปตามบริบทและข้อจำกัดต่าง ๆ และเตรียมความพร้อมที่จะมอบโอกาสทางการศึกษาให้แก่เด็ก ๆ อย่างต่อเนื่อง เมื่อเด็ก ๆ จำเป็นต้องอยู่บ้าน และเว้นระยะห่างทางสังคมเพื่อหลีกเลี่ยงการติดเชื้อ โดยได้จัดการเรียนรู้ทางไกล (Remote Learning) ขึ้น ด้วยเครื่องมือและกระบวนการดังนี้

### 1. กล่องการเรียนรู้ (Learning Box)

โรงเรียนบ้านปลาตาได้ออกแบบกล่องการเรียนรู้ (Learning Box) เพื่อให้เด็กได้รับการศึกษาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ถึงแม้ว่าจะไม่เท่าเทียมกับการเรียนตามปกติที่โรงเรียน (On-site) ภายใน Learning Box จะประกอบไปด้วย Booklet ซึ่งเป็นชุดเอกสารเพื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบเป็น 3 ส่วน คือ



กิจกรรมทักษะชีวิต ที่ให้เด็กเลือกทำตามความสนใจ พร้อมอุปกรณ์สำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ



กิจกรรมการอ่าน เขียนและคำนวณ หรือที่เรียกว่ากิจกรรม 3R



กิจกรรม Makerspace ซึ่งเป็นพื้นที่นักสร้างสรรค์ ที่เด็กสามารถนำเอาความรู้ และกระบวนการที่ได้เรียนรู้จากโรงเรียนไปใช้ที่บ้านได้



# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- เครื่องมือและกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางไกล

## 2. การลงพื้นที่ในชุมชน (Community Outreach)

เพื่อเป็นการช่วยเหลือผู้ปกครอง และส่งเสริมความสัมพันธ์ รวมทั้งเสริมสร้างสุขภาวะทางกายและใจ (well-being) ของเด็ก ๆ ครูฝ่ายวิชาการได้ทำหน้าที่ลงพื้นที่เชิงรุกตามชุมชนต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กที่ผู้ปกครองไม่รู้หนังสือ หรือไม่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กได้ เพื่อให้เด็กได้รับความรู้อย่างเต็มที่และสามารถทำกิจกรรมพื้นที่นักรสร้างสรรค์ (Makerspace) ด้วยตนเองที่บ้านได้



ทั้งนี้ในการเข้าไปบริการเด็ก ๆ ได้รับอนุญาตจากผู้นำหมู่บ้านหรือผู้นำชุมชน ตามมาตรการป้องกันกักระบาดของโรคโควิด-19 และวางแผนการดำเนินการร่วมโดยคุณครูของโรงเรียนบ้านปลาตา (Starfish School Teacher) ครูอาสาในชุมชน (Community Volunteer) ผู้ปกครองอาสา (Parent Volunteer) และเด็กรุ่นพี่ที่อยู่ในชุมชน (Senior Student) ในการเข้าไปช่วยเหลือและสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งพบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือค่อนข้างดีมาก

# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตาว

- เครื่องมือและกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางไกล

## 3. การจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online Learning Platform)

โรงเรียนบ้านปลาตาวได้จัดทำบทเรียนออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กๆ ตามหลักสูตรของโรงเรียนบ้านปลาตาว ที่มุ่งเน้นเรื่องของการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนผ่านการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน และกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) การเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม 3R เพื่อให้อ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น รวมถึงการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์ StarfishLabz

อนึ่ง โรงเรียนบ้านปลาตาวได้ปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยปรับลดเวลาในการเรียนการสอนจาก 50 นาที เหลือ 40 นาที โดย 5 นาทีแรก จะเป็นรูปแบบการเริ่มต้นเข้าสู่บทเรียน ทบทวนความรู้ และเข้าสู่ช่วงสอน 15 นาที ในส่วนที่เหลือจะเป็นช่วงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 15 นาที และ 5 นาทีสุดท้ายครูจะสะท้อนผลโดยการเล่นเกมตอบคำถามทบทวนความรู้ และหากเด็กต้องการข้อมูลการเรียนรู้เพิ่มเติมสามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ด้วยตนเองที่เว็บไซต์ StarfishLabz ที่ได้รวบรวมข้อมูลการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นตัวอย่างแนวทางการเรียนรู้สำหรับเด็กและผู้ปกครอง





# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาดาว

- เครื่องมือและกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางไกล

## 4. ช่องทางการสื่อสารแบบทันที (Real-Time Communication)

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนบ้านปลาดาวได้จัดให้ผู้ปกครองสามารถติดต่อ ครูประจำชั้นและผู้อำนวยการโรงเรียน ผ่านเบอร์โทรศัพท์ Hotline Personal Line และ Group Chat ที่มีครูประจำชั้นคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ สำหรับผู้ปกครอง หรือเด็ก ๆ ที่ต้องการสอบถามปัญหาเรื่องการเรียนต่าง ๆ ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนจะใช้วิธีการทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ การเรียนรู้ที่บ้านโดยครูจัดทำเอกสาร หรือใบงานให้กับนักเรียน ผู้ปกครองทำหน้าที่สนับสนุนการเรียนรู้ และมีคุณครูออกไปเยี่ยมบ้านนักเรียนเป็นครั้งคราว (On-hand) การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ (On-demand) และการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้จัดการเรียนการสอน และนักเรียนเรียนรู้ผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Online) ตลอดจนการสรุปและสะท้อนกลับ



นอกจากนี้ โรงเรียนยังดูแลเรื่องสุขภาพของเด็ก โดยจัดให้เด็ก ๆ ได้พบกับนักจิตวิทยาเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อช่วยเหลือและป้องกันการเกิดความเครียด ส่วนด้านความปลอดภัยของครูที่ต้องลงพื้นที่ ทางโรงเรียนได้จัดหาชุดตรวจการติดเชื้อโควิด-19 โดยความร่วมมือกับ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบล (swst.) ทำการ SWAB ทุก 14 วัน เพื่อจะได้หาวิธีหรือแนวทางในการให้ความช่วยเหลือเด็กและครูได้อย่างทันก่วงที่หากเกิดปัญหา

# Remote Learning และ Hybrid Learning ของโรงเรียนบ้านปลาตา

## • ปัจจัยในการวางแผนปรับรูปแบบการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนทางไกล โรงเรียนบ้านปลาตาศึกษาบริบท และศักยภาพของบุคลากรในโรงเรียน และชุมชน เพื่อวางแผนการปรับรูปแบบการศึกษา ให้เหมาะกับโรงเรียน ทั้งนี้ในการปรับรูปแบบการเรียนรู้ โรงเรียนและครูจะมุ่งเน้นที่ ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) โดยพิจารณา 6 ปัจจัยสำคัญ ดังนี้



### 1. อายุของผู้เรียน

อายุและพัฒนาการของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญในการวางแผนการจัดการเรียน ให้เหมาะสม ยกตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรม ให้กับเด็กระดับอนุบาลและประถม ต้องเน้น เรื่องของ กิจกรรมที่ใช้เวลาสั้นและมี ผู้ปกครองช่วยสนับสนุนการเรียนรู้



### 2. การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ในหลายพื้นที่การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต อาจจะยังมีปัญหา ถ้ามีการออกแบบ บทเรียนที่ต้องใช้อินเทอร์เน็ตและข้อมูล (Data) เป็นจำนวนมาก เช่น สื่อการสอนในรูปแบบของวิดีโอ อาจทำให้บทเรียน นั้นยากต่อการเข้าถึงของผู้เรียน



### 3. อุปกรณ์ที่ใช้สื่อสาร

การออกแบบบทเรียนที่เรียนรู้ผ่าน คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน มีความแตกต่างกันมาก กิจกรรมที่สามารถให้ผู้เรียน ทำผ่านคอมพิวเตอร์ มีความหลากหลาย มากกว่า สามารถทำในลักษณะที่ต้องใช้ เอกสารและการพิมพ์ ส่วนสมาร์ทโฟนมีความคล่องตัวในการดูหรือฟังสื่อต่าง ๆ แต่ยังมีข้อจำกัดสำหรับกิจกรรมที่ครู ออกแบบในลักษณะที่เน้นการเขียน หรือพิมพ์งานเอกสาร



### 4. Pedagogy วิธีการสอน

โรงเรียนกำหนดวิธีการสอนที่มุ่งพัฒนา สมรรถนะ ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหา ทักษะ และทัศนคติ ดังนั้นในการออกแบบการเรียนการสอน จึงต้องออกแบบกิจกรรมที่ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะและ ทัศนคติ ให้เป็น Active Learning มีความสอดคล้องกับโลกจริงมากที่สุด (real world learning) และต้อง ระมัดระวังที่จะไม่ออกแบบกิจกรรมที่มุ่ง เน้นให้นักเรียนจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว



### 5. Learning Style

ผู้เรียนแต่ละคนมีลักษณะการเรียนรู้ที่ ต่างกัน การออกแบบกิจกรรมจึงคำนึงถึง ความยืดหยุ่นและความหลากหลาย หลีกเลี่ยงการออกแบบกิจกรรมที่มี ลักษณะให้อ่านและตอบคำถามเพียง อย่างเดียว เพราะจะทำให้เด็กที่เรียนรู้ ผ่านการฟังและทำ ไม่สามารถเข้าถึง บทเรียนได้ดีนัก



### 6. การสนับสนุนจากผู้ปกครอง

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบ ทางไกลต้องอาศัยความร่วมมือจาก ผู้ปกครอง แต่บริบทของแต่ละครอบครัว หรือชุมชนมีความต่างกันในบางชุมชน ผู้ปกครองสามารถช่วยจัดการเรียนรู้ให้ กับลูกที่บ้านได้ด้วยศักยภาพและทรัพยากร ที่มี

# การพัฒนาครู เพื่อฝ่าวิกฤตภาวะ การเรียนรู้ถดถอย

เมื่อสภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Losses) เกิดขึ้น และเด็ก ๆ ต้องได้รับการฟื้นฟูการเรียนรู้ทั้งด้านวิชาการ ทักษะ และทัศนคติ บุคคลสำคัญที่จะต้องรับมือกับการจัดการเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก คือ ครู ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการอบรมพัฒนาเพื่อให้เข้าใจช่องว่างระหว่างการเรียนรู้ (Learning Gap) หรืออุปสรรคทางการเรียนรู้ของเด็กๆ เพื่อช่วยชะลอภาวะ Learning losses

## • แนวทางโรงเรียนบ้านปลาตา

1. ประชุมคณะครูและระดมความคิดเพื่อหาเครื่องมือวัดความถดถอยของนักเรียนโดยใช้ข้อสอบ RT และ NT ของปีที่นักเรียนทำ 1 ชุด และข้อสอบ RT และ NT ย้อนหลัง 3 ปี มารวมกัน สุ่มมา วิชาระ 30 ข้อ หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อสอบแต่ละข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วยวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางแก้ไขต่อไป



2. เข้าร่วมโครงการ TSQP ของ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ในการพัฒนานวัตกรรมที่จะนำมาช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่ถดถอย

3. ส่งคณะครูเข้าร่วมอบรมกับหน่วยงานต้นสังกัดและหน่วยงานภายนอก เรื่องการเรียนรู้ที่ถดถอยและการออกแบบการเรียนการสอนในสถานการณ์ไม่ปกติ

# การพัฒนาครู เพื่อฝ่าวิกฤตภาวะ การเรียนรู้ถดถอย

## • แนวทางโรงเรียนบ้านปลาตา

4. คณะครูช่วยกันออกแบบเครื่องมือที่หลากหลายเพื่อช่วยลดความถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน วิธีสอนออนไลน์ให้เป็น Active Learning เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง การลงพื้นที่ช่วยสอนเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล โดยเฉพาะนักเรียนที่มีการพัฒนาช้าในทุกด้าน การออกแบบรถตู้โรงเรียนให้เป็นห้องเรียนเคลื่อนที่ (ตัด wifi โทรทัศน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก และใช้เป็นห้องเรียนสอนเด็กๆ ในกรณีที่สถานที่ไม่เอื้ออำนวย)

5. จัด PLC ทุกวันศุกร์ เพื่อสะท้อนการทำงานและการเรียนของนักเรียน และร่วมแลกเปลี่ยนความคิด เพื่อช่วยกันแก้ไขปัญหาให้ทันเวลา

6. หัวหน้าฝ่าย หัวหน้าวิชาการ และผู้อำนวยการ ร่วมกันเข้าสังเกตการณ์การสอนออนไลน์และการลงพื้นที่สอนนักเรียน เพื่อนำผลมาหารือกับคณะครูเพื่อช่วยกันแก้ไขพัฒนาต่อไป





# การจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรม Learning Box

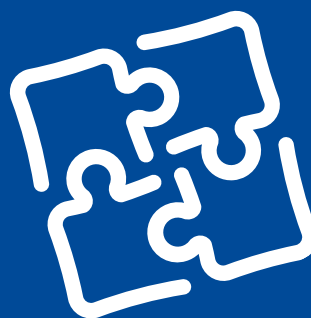


## • Learning Box คืออะไร

Learning box คือกล่องบรรจุเครื่องมือการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยอุปกรณ์การเรียนพร้อมใบงาน แบบบันทึกและแบบประเมินผล เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะของตนเองที่บ้าน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีข้อจำกัดด้านความพร้อมทางเทคโนโลยี เช่น ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต สัญญาณดาวเทียม โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ และเด็กเล็ก ที่ยังไม่พร้อมสำหรับการเรียนออนไลน์แบบต่อเนื่อง รวมทั้ง ปัญหาจากบริบทอื่นๆ ที่ไม่อาจควบคุมได้ เช่น ไฟฟ้าดับต่อเนื่องบ่อยๆ

## • แนวคิดในการออกแบบ Learning Box

Learning box ถูกออกแบบสำหรับเด็ก แต่ละช่วงชั้น เพื่อให้ได้รับความรู้ และทักษะเหมาะสมกับอายุ และช่วงวัย โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทั้งคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ศิลปะ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ทักษะการเรียนรู้ และทักษะด้านสังคมและอารมณ์ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning



ใน Learning Box จะบรรจุอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรม Makerspace พร้อมด้วยเอกสารกระบวนการ STEAM Design Process (การตั้งคำถาม จินตนาการ วางแผนการทำงาน ลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนคิด) ที่ต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างให้เด็กมีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการใช้ทักษะการคิด การลงมือปฏิบัติ รู้จักนำสิ่งรอบตัวมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำยาทำจัดเหาจากใบน้อยหน้า การทำยากันยุงจากใบตะไคร้ การนำขวดพลาสติกหรืออาหาร มาสร้างสรรค์เป็นสิ่งประดิษฐ์หรือผลงาน ตลอดจนเกิดการต่อยอดจากการสร้างสรรค์ผลงานได้ แม้เด็กฯ จะเรียนรู้ที่บ้าน ก็สามารถมีพื้นที่ในการสร้างสรรค์จินตนาการได้ทุกที่อย่างไม่ขาดตอน โดยผู้ปกครองเป็นผู้กระตุ้นความคิด และลงมือทำร่วมกับเด็กฯ จนเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เกิดเป็นทักษะติดตัว ที่นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

# การจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรม Learning Box

- ชุดการเรียนรู้ภายใน Learning box



1. ชุดเครื่องมือ Problem Based Learning (PBL) เพื่อฝึกการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยนักเรียนจะได้ทดลองเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนเองสนใจ เช่น ทำไมมดชอบกินอาหาร? วิธีการกำจัดมดเป็นอย่างไร? ซึ่งนักเรียนจะได้ไปหาคำตอบด้วยตนเอง



2. 3R (Reading, wRiting และ aRithmetic) เป็นการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียน เพื่อการอ่านออกเขียนได้ และคิดเลขเป็น ได้แก่ วิชาคณิตศาสตร์ภาษาไทย ในลักษณะของใบงาน ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลในสื่อออนไลน์หรือสามารถให้รุ่นพี่อาสาหรือผู้ปกครองอาสาอธิบายเสริมความเข้าใจได้



3. กิจกรรม Makerspace ฝึกให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานขึ้นเอง ตามกระบวนการ STEAM design process (การตั้งคำถาม จินตนาการ วางแผนการทำงาน ลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนความคิด) ในการวางแผนและออกแบบผลงาน การสร้าง สรรค์ชิ้นงาน โดยครูจะกำหนดโจทย์การเรียนรู้ เช่น การประดิษฐ์ของเล่นจากไม้ไฟ การทำกระดาษต้นไม้ เป็นต้น นักเรียนจะได้ฝึกทักษะชีวิต และการประยุกต์อุปกรณ์ หรือวัตถุดิบที่มีรอบตัว มาพัฒนาและผลิตเป็นชิ้นงานขึ้น

# การจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรม Learning Box

- Learning Box ระดับอนุบาล ประกอบด้วย

1. **Booklet** เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครูประจำชั้นเป็นผู้ออกแบบและจัดทำ แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ ระดับชั้นอนุบาล 1 และระดับชั้นอนุบาล 2-3

- ชุดเครื่องมือพัฒนาทักษะชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กช่วยเหลือตัวเองได้ เช่น การเข้าห้องน้ำด้วยตัวเอง การรับประทานอาหารโดยใช้ช้อนส้อม การแต่งตัว เป็นต้น (เฉพาะอนุบาล 1)
- ชุดเครื่องมือด้านการเรียนรู้ นวัตกรรม 3R เพื่อพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และการคิดคำนวณ ผ่านกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning
- ชุดเครื่องมือการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยผ่านกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) เพื่อเพิ่มทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็ก ซึ่งชุดการเรียนรู้นี้ คุณครูจะเป็นผู้ออกแบบเป็นรายสัปดาห์ เพื่อยืดหยุ่นเวลาให้กับเด็กและผู้ปกครอง สามารถเลือกทำในเวลาที่เหมาะสม

2. **โปสเตอร์** แผนภูมิแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) เพื่อให้เด็กและครอบครัว จัดมุมเมเจอร์สเปซในบ้านได้

3. **แบบบันทึก** แบบรายสัปดาห์และแบบประเมิน สำหรับผู้ปกครองและครูประจำชั้น

4. **วัสดุอุปกรณ์** สั้นเปลืองสำหรับทำกิจกรรม เช่น สีเทียน สติกเกอร์ ดินสอ ยางลบ ดินน้ำมันกระดาษสี และกรรไกร เป็นต้น





# การจัดการเรียนรู้ ด้วยนวัตกรรม Learning Box

- Learning box ระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย

## 1. Booklet เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครูประจำชั้นเป็นผู้ออกแบบและจัดทำ

- ชุดเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ในหัวข้อที่นักเรียนเป็นคนเลือกเอง โดยกำหนดให้ทำ 1 เรื่อง (สำหรับนักเรียนป. 2 ถึงป. 6)
- ชุดเครื่องมือจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยผ่านกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) เพื่อเพิ่มทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็ก ๆ ซึ่งชุดการเรียนรู้นี้ ครูจะออกแบบเป็นรายสัปดาห์ เพื่อยืดหยุ่นเวลาให้กับเด็กและผู้ปกครองสามารถเลือกทำในเวลาที่เหมาะสมได้

## 2. पोสเตอร์ แผนภูมิแสดงขั้นตอนการทำกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) เพื่อให้เด็กและครอบครัวจัดมุมเมเกอร์สเปซในบ้านได้

## 3. แบบบันทึก รายสัปดาห์และแบบประเมิน สำหรับผู้ปกครองและครูประจำชั้น

4. **วัสดุอุปกรณ์** สืบเสาะหาสำหรับทำกิจกรรม เช่น สีเทียน สติกเกอร์ ปากกา ดินสอ ยางลบ น้ำยาลบคำผิด ไม้บรรทัด ดินสอสี ดินน้ำมัน กระดาษสี ปืนกาว ลูกปืนกาว กาวลาเท็กซ์ กรรไกร คัตเตอร์ ชุดไขควง และหน้ากากผ้า เป็นต้น

5. **ชุดแบบบันทึก** ของนักเรียน ที่นักเรียนสามารถบันทึกทุกอย่างเกี่ยวกับการเรียนรู้ เช่น บันทึกการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ การค้นคว้า หรือการฟังข่าวจากโทรทัศน์ การวาดแผนภูมิ

6. **แบบประเมิน** ตามสภาพจริงและแบบบันทึกรายสัปดาห์ สำหรับผู้ปกครองและครูประจำชั้น ซึ่งสามารถทำเป็นคลิปวิดีโอ หรือถ่ายภาพ เพื่อเก็บไว้เป็นหลักฐานหรือสามารถทำออกมาในรูปแบบ e-portfolio ได้ สำหรับผู้ที่มีความพร้อมในเรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต



# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา



Learning Box ถูกออกแบบสำหรับการเรียนใน 1 สัปดาห์ ฉะนั้นครูจะต้องออกแบบการเรียนรู้ในทุกๆ สัปดาห์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ครูทุกคนจะต้องช่วยกันออกแบบให้เหมาะสำหรับการเรียนรู้และเกิดประโยชน์ต่อเด็ก ๆ มากที่สุด ทั้งนี้จะมีการบริหารจัดการทางด้านทรัพยากร งบประมาณ ความปลอดภัย รวมถึงระยะเวลาในการดำเนินงาน ให้เกิดความสอดคล้องกับการบริหารงานโดยรวมของโรงเรียน

## • การใช้งาน Learning Box



1. จัดคุณครูลงชุมชน โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองอาสา นักเรียนรุ่นพี่อาสา และครูในพื้นที่



2. ประสานงานกับผู้ปกครองเพื่อกำหนดวันลงพื้นที่



3. อธิบายการใช้ Learning Box กับผู้ปกครอง



4. อธิบายถึงบทบาทของผู้ปกครองในการใช้ Learning Box



5. ติดตามผลและคอยช่วยเหลือผู้ปกครอง



6. ผู้ปกครองและเด็กๆ ลงมือทำกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ร่วมกัน



7. มีการรายงานผลการเรียนรู้ของเด็กๆ ระหว่างผู้ปกครองและครูทุกสัปดาห์

# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา

## • ผลการใช้ Learning Box

**1. ผู้ปกครอง** คือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการดูแล ติดตาม จัดการเรียนรู้ ร่วมกับลูกหลานช่วงที่อยู่บ้าน ทั้งนี้หากผู้ปกครองเกิดปัญหา ก็สามารถติดต่อกับครูได้โดยทางโทรศัพท์หรือผ่านทางกลุ่มไลน์

**2. ครูประจำชุมชน** ผู้ปกครองอาสา และพี่อาสา คือทีมอาสาสมัครที่มีหน้าที่ติดตามนักเรียน ทบทวนความรู้ความเข้าใจในการเรียน ปัญหาที่เกิดขึ้น สำรวจสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ สื่อสาร ประสานงาน และติดตามงานระหว่างครูและนักเรียน เนื่องจากผู้ปกครองบางคนเป็น กลุ่มชาติพันธุ์ ที่สื่อสารภาษาไทยไม่ได้

**3. ผู้นำชุมชน** คือผู้ที่อำนวยความสะดวกให้กับครูในการเข้า-ออก พื้นที่ภายในชุมชน เพื่อที่จะเข้าไปช่วยเหลือผู้ปกครอง นักเรียน และติดตามการเรียนของนักเรียนในพื้นที่ เนื่องจากบางพื้นที่มี มาตรการเข้มงวดการเข้า-ออกของบุคคลนอกชุมชน

ในการใช้ Learning Box ผู้ปกครองคือผู้มีส่วนสำคัญ ในการทำหน้าที่แทนครู ผ่านการให้คำแนะนำวิธีการ และจัดหาผู้ปกครองอาสา และรุ่นพี่อาสา หลังจากผู้ปกครองได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการ ทำกิจกรรมกับเด็ก และมีความเข้าใจกระบวนการมากขึ้น รวมทั้ง ได้เห็นการพัฒนาทางด้านทักษะต่าง ๆ โดยเฉพาะกระบวนการคิด อย่างเป็นระบบของเด็ก จะเห็นได้ว่า กล่องกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Box) สามารถนำมาประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์โควิด-19 สำหรับเด็กที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการเสริมสร้างด้าน ทักษะชีวิต รวมไปถึงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายในครอบครัว อีกด้วย





# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา

- การดูแลช่วยเหลือเด็กและการสร้างสัมพันธภาพกับผู้ปกครอง

โรงเรียนบ้านปลาตาได้ทำการสำรวจความพร้อมของผู้ปกครองในการจัดการเรียนออนไลน์ที่บ้าน และพบว่าผู้ปกครองร้อยละ 80 ไม่มีความพร้อม เนื่องจากไม่มีอุปกรณ์รองรับในการเรียนออนไลน์ เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

โรงเรียนบ้านปลาตาจึงได้จัดหาอุปกรณ์ (iPad) เพื่อให้ยืมใช้เพื่อการเรียนรู้ และสนับสนุนค่าใช้จ่ายในส่วนของอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนหนึ่งได้รับการสนับสนุนจากเงินอุดหนุนของรัฐบาลและมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ทำให้โรงเรียนสามารถจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กได้อย่างทั่วถึง



# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา

- การดูแลช่วยเหลือเด็กและการสร้างสัมพันธภาพกับผู้ปกครอง

โรงเรียนบ้านปลาตาให้ความสำคัญในการดูแลช่วยเหลือเด็กที่มีความเปราะบางในช่วงภาวะวิกฤตนี้เป็นพิเศษ โดยคำนึงถึง



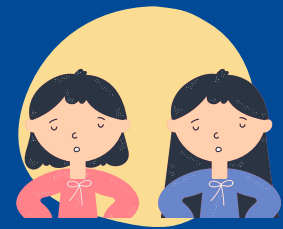
## สุขภาวะทางด้านจิตใจ

ในช่วงเวลาวิกฤต ผู้ปกครองอาจประสบปัญหาทางด้านเศรษฐกิจหรือสังคม ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมกับเด็ก ก่อให้เกิดความเครียดสะสมซึ่งมีโอกาที่จะมีการจัดการความเครียดด้วยวิธีที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้ความรุนแรงในครอบครัว การใช้สารเสพติด หรือการพ่น เด็กๆ อาจขาดที่ปรึกษา หรือไม่รู้ว่าจะขอความช่วยเหลือจากใคร เป็นเหตุให้มีผลทางด้านจิตใจมาก



## สุขภาวะทางด้านร่างกาย

เด็ก ๆ ที่มีความเปราะบางหลายคนอาจไม่ได้รับโภชนาการที่ดีที่บ้าน การไม่ได้อาหารกลางวัน (หรือรวมทั้งอาหารเช้าด้วย) นม และของว่างที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เติบโตตามวัย ซึ่งส่งผลต่อศักยภาพการเรียนรู้โดยตรง



## สุขภาวะทางด้านสังคม และอารมณ์

การที่เด็กไม่ได้มาโรงเรียนหลายคนต้องอยู่ในบ้านที่ไม่มีเด็กในวัยใกล้เคียงกัน ทำให้ขาดพัฒนาการและการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) ถ้าไม่ได้รับการดูแล อาจทำให้เด็กขาดทักษะทางด้านสังคม และจะส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจและร่างกายตามมา

# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา

- การดูแลช่วยเหลือเด็กและการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้ปกครอง

โรงเรียนบ้านปลาตาสำรวจสภาพความเป็นอยู่ ความพร้อมในการดูแลบุตรหลาน และความต้องการพื้นฐาน รวมทั้งหาวิธีการทำงานกับผู้ปกครองเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก และสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้ปกครอง โดยจัดกิจกรรม ส่งพลังการเรียนรู้จากโรงเรียนบ้านปลาตาสู่เด็กและผู้ปกครอง เพื่อให้เด็กฯ และผู้ปกครอง ได้จัดการเรียนรู้อยู่ที่บ้านอย่างมีความสุข ดังนี้



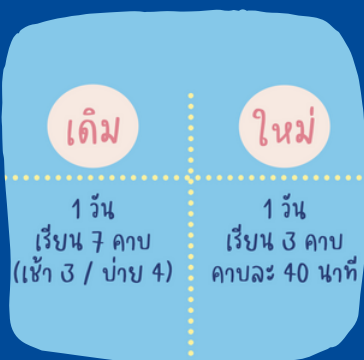
มอบถุงปันสุข



สนับสนุนอุปกรณ์ช่วยการเรียนรู้



จัดการเรียนรู้ด้วย Learning Box



ปรับตารางเรียนให้เหมาะสมกับการเรียนที่บ้าน



จัดกิจกรรมการสอนทางออนไลน์ที่มีชีวิตชีวา



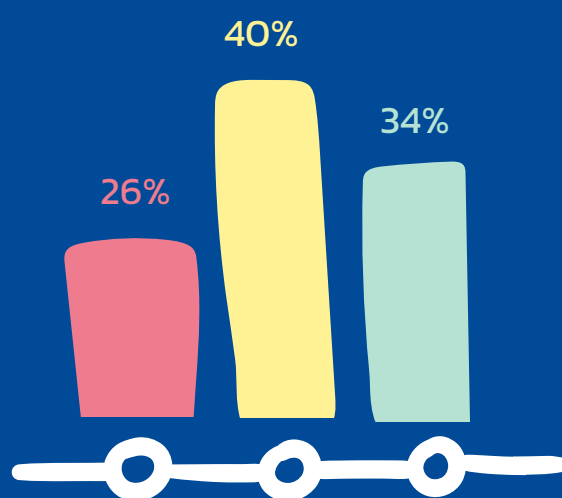
จัดกิจกรรมนักจิตวิทยาพบกับน้อง

# การบริหารจัดการ Learning Box ของ โรงเรียนบ้านปลาตา

## • การติดตามผลการเรียนรู้ของเด็ก

ทั้งนี้ โรงเรียนได้ทำการประเมินการเรียนรู้ของเด็ก โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

- **กลุ่มสีแดง** เป็นกลุ่มของเด็กและผู้ปกครองที่ต้องการความช่วยเหลือจากโรงเรียน
- **กลุ่มสีเหลือง** เป็นกลุ่มที่สามารถเรียนรู้ได้แต่ต้องมีคนคอยแนะนำ และผู้ปกครองสามารถช่วยเด็กได้
- **กลุ่มสีเขียว** เป็นกลุ่มของเด็กและผู้ปกครองที่สามารถเรียนรู้เองได้ ซึ่งในกระบวนการ PLC คณะครูจะร่วมกันหาแนวทาง หรือวิธีการให้ความช่วยเหลือ เด็กกลุ่มสีแดงและสีเหลืองให้สามารถเรียนรู้ได้



“ในการประเมินตามสภาพจริงนั้น ดำเนินการโดยให้ผู้ปกครอง ส่งหลักฐานการเรียนรู้ เป็นถ่ายภาพ หรือคลิปวิดีโอ ส่งผ่านแอปพลิเคชัน Starfish Class





# การเผยแพร่นวัตกรรม Learning Box

- บทบาทในโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)

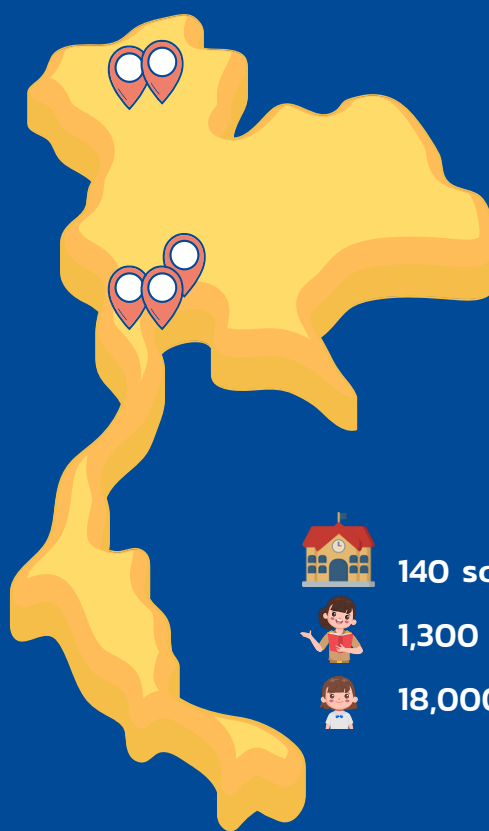
จากการทำงานร่วมกับ กสศ. ตามโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมทำหน้าที่พี่เลี้ยงในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ ให้แก่โรงเรียนเข้าร่วมโครงการรุ่นที่ 1 จำนวน 58 โรงเรียน และในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 นั้น เกิดวิกฤตการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา (Covid-19) ทำให้โครงการฯ ต้องปรับกระบวนการทำงานร่วมกับโรงเรียนเครือข่าย รวมถึงการให้คำแนะนำเพื่อแก้ปัญหาเมื่อโรงเรียนจำเป็นต้องหยุดการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน และนักเรียนต้องเรียนอยู่ที่บ้าน โดยโค้ชของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้สร้างต้นแบบ Learning Box กล่องเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับโรงเรียนต่างๆ ที่จะนำไปประยุกต์ ออกแบบกล่องการเรียนรู้ของตนเองที่ตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียนในระดับชั้นต่างๆ และสอดคล้องกับสภาพบริบทของแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกันไป และให้คำแนะนำโรงเรียนเครือข่ายและโรงเรียนอื่นๆ ที่สนใจในการนำ Learning Box ไปใช้สำหรับให้เด็กได้เรียนรู้ที่บ้าน



# การเผยแพร่นวัตกรรม Learning Box

## • การนำเสนอ นวัตกรรม Learning box

ปีการศึกษา 2564 สถานการณ์โรคระบาดยังไม่คลี่คลาย นวัตกรรม Learning Box ของโรงเรียนบ้านปลาตาว จึงเป็นโมเดลการเรียนรู้ที่เสนอกับกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เพื่อให้โรงเรียนในเครือข่ายนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนอีกครั้งหนึ่ง จนถึงปัจจุบันมีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาครู และโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) ทั้งรุ่น 1, รุ่น 2 และโรงเรียนอื่น ๆ ที่สนใจรวมกว่า 100 โรงเรียนในพื้นที่ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำพูน สมุทรสาคร นครปฐม พระนครศรีอยุธยา ครู จำนวน 1,300 คน และนักเรียน จำนวน 18,000 คน ที่ได้รับประโยชน์จาก Learning Box ต้นแบบ



ขณะเดียวกัน โรงเรียนบ้านปลาตาวก็ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่าน Learning Box ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีจุดเน้นที่ Learning recovery, Well-being และการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ โดยใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ใน Learning Box หัวใจคือการให้เด็กได้เรียนรู้แบบ Active Learning ผ่าน PBL ในการศึกษา ค้นคว้า ความรู้จากชุมชน หรือปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งอาจไม่ได้มีประโยชน์เฉพาะช่วงสถานการณ์โรคระบาดเท่านั้น แต่เด็ก ๆ สามารถใช้ทักษะการศึกษา ค้นคว้า ดังกล่าว เมื่อต้องเรียนรู้นอกห้องเรียน เรียนรู้โลกความเป็นจริง ซึ่งแต่ละโรงเรียนจะต้องหาแนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของตนเอง

# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านแม่ตะละ

### • บริบทของโรงเรียน

โรงเรียนบ้านแม่ตะละเปิดสอนในระดับชั้นอนุบาลถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียน 100% เป็นชาวเขาเผ่าม้ง บริบทชุมชนผู้ปกครองทำไร่ทำสวน โดยเฉพาะสวนสตอว์เบอร์รี่

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

ชุด Learning Box ได้มีการออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมของชุมชน มีการนำไปปรับใช้กับกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และในโครงการของโรงเรียน โดยใช้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

### • ผลการใช้

เด็กทุกคนมีความชื่นชอบและอยากเรียนรู้ ถึงแม้จะเป็นช่วงที่ครุติดภารกิจ ไม่สามารถทำการสอนได้ตามปกติ แต่เด็กๆ สามารถนำกล่อง Learning Box ไปนั่งทำกิจกรรมเป็นกลุ่มตามความสนใจ โดยที่ไม่ต้องมีครูมาคอยกำกับ และเด็กทุกคนสามารถสร้างนวัตกรรมออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ตามบริบทของท้องถิ่น และสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของโรงเรียน

### • ปัญหา/อุปสรรค

บางครั้งครูหรือเด็กๆ อยากได้วัสดุอุปกรณ์ที่มีความแตกต่างเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลาย แต่เนื่องด้วยโรงเรียนอยู่ห่างจากตัวเมืองมาก ต้องใช้เวลาในการเดินทางประมาณ 3 ชั่วโมง จึงเป็นอุปสรรคในการเดินทางไปซื้อของ ซึ่งโค้ชก็ได้ช่วยแก้ไขคือ ช่วยจัดซื้อของให้ตามความต้องการของเด็กๆ และส่งต่อให้ครูเพื่อนำไปจัดกิจกรรมให้กับเด็กๆ

### • การประยุกต์

ทางโรงเรียนได้มีการจัดการเรียนการสอนโดยให้เด็กได้คำนึงถึงบริบทของท้องถิ่น มีการบูรณาการสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับวัฒนธรรมของชุมชน เช่น เด็กผู้ชายที่ชื่นชอบการแข่งรถของชนเผ่า ก็สามารถเลือกมาสร้างนวัตกรรมรถของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ สำหรับเด็กผู้หญิงที่ชื่นชอบการเย็บปักถักร้อยก็สามารถนำสิ่งที่ชอบมาสร้างเป็นผลงานของตนเองได้เช่นกัน อีกกิจกรรมที่น่าสนใจคือ เนื่องด้วยผู้ปกครองส่วนใหญ่ทำการเกษตรสวนสตอว์เบอร์รี่ เด็กๆ ก็ได้นำสตอว์เบอร์รี่ที่มีจำนวนมากและผู้ปกครองขายไม่ทัน นำมาดัดแปลงเป็นเมนูอาหารต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์

# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านดง

### • บริบทของโรงเรียน

จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชนเผ่า และชาติพันธุ์

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

โรงเรียนมีการนำ Learning Box มาออกแบบและประยุกต์ให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยได้นำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรม เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะและสุขภาวะขั้นพื้นฐานให้กับนักเรียน ในช่วงสถานการณ์โรคโควิด-19 ระบาด และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการดูแล สุขภาวะขั้นพื้นฐานสู่ชุมชนของนักเรียนด้วยการทำ Learning Box เน้นให้นักเรียนได้ใช้ อัตลักษณ์การเป็นชาติพันธุ์กะเหรี่ยงมาต่อยอด เช่น นวัตกรรม ส่องหา (ท่า) ที่ใช้ตะกร้าสะพายหลังของคนกะเหรี่ยงซึ่งภาษากะเหรี่ยงเรียกว่า ส่องหา โดยนักเรียนแกนนำทุกคน จะต้องร่วมกันออกแบบสิ่งของที่อยู่ในตะกร้า เพื่อนำความรู้มอบให้กับคนในชุมชน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รับเงินรางวัล 50,000 บาท จากการส่งประกวดโครงการ Starfish Teacher Hero

### • ผลการใช้

1. นักเรียนและคนในชุมชน มีความรอบรู้เรื่องสุขภาวะขั้นพื้นฐานมากขึ้น จากการใช้นวัตกรรม ส่องหา (ท่า)
2. นักเรียนสามารถนำกระบวนการ STEAM Design Process ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในชุมชน ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดของนักเรียน และช่วยเหลือนักเรียนที่มีความถดถอยทางการเรียนรู้
3. นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะจากการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง

นอกจากนี้ ตัวนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นยังเป็นต้นแบบที่สะท้อนให้เห็นว่า ถึงแม้บริบทท้องถิ่นจะเป็นเช่นไร ก็สามารถประยุกต์สิ่งของที่มีอยู่ มาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมได้ ตลอดจนสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับทุกสถานการณ์ และสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ให้สามารถได้เรียนรู้ผ่านนวัตกรรม

### • การประยุกต์

จากปัญหาความแตกต่างด้านภาษา ทางโรงเรียนจึงได้ออกแบบนวัตกรรมเพลงภาษากะเหรี่ยง ที่มีเนื้อหาส่งเสริมความรู้เรื่องสุขภาวะให้นักเรียนและคนในชุมชนได้ตระหนัก อีกทั้งยังจัดกิจกรรมให้ทีมเยาวชนคนกล้านำนวัตกรรม ส่องหา (ท่า) ซึ่งนักเรียนออกแบบโดยใช้ กระบวนการ STEAM Design Process อธิบายต่อผู้ปกครองเป็นภาษากะเหรี่ยง



# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านป่าเหมือด

### • บริบทของโรงเรียน

เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล 1-ประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียน 80% มาจากประเทศเพื่อนบ้าน

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

ได้นำ Learning Box ไปปรับใช้กับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โดยผ่านกิจกรรมพื้นที่ที่นักสร้างสรรค์ Makerspace ภายในกล่อง Learning Box จะประกอบไปด้วย

1. Booklet ที่ครูประจำชั้นเป็นผู้จัดทำ โดยระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา จะมีรูปแบบที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงวัย
2. อุปกรณ์และวัสดุประกอบการเรียนรู้
3. ใบกิจกรรม STEAM Design Process
4. แบบประเมินตามสภาพจริง (Starfish Class) และแบบบันทึกรายสัปดาห์ (ประถมศึกษาจะเพิ่มชุดบันทึกของผู้เรียนที่สามารถบันทึกทุกอย่างเกี่ยวกับการเรียนรู้)

### • ผลการใช้

เด็กมีความสุขในการเรียนรู้ มีวินัยในการดูแลรักษาสิ่งของของตนเอง มีความกล้าคิดและกล้าลงมือทำมากขึ้น มีพัฒนาการในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว รู้จักการประยุกต์สิ่งของต่าง ๆ อีกทั้งยังได้นำชุดการเรียนรู้ไปเรียนรู้ร่วมกับผู้ปกครองที่บ้านได้ด้วย

### • ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากมีข้อจำกัดในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มาจากประเทศเพื่อนบ้าน ทำให้ช่วงวัยของเด็กมีความแตกต่างกัน และองค์ความรู้ไม่เท่ากัน ดังนั้นการใช้กล่อง Learning Box หรือกิจกรรม Makerspace ในช่วงแรกจึงมีอุปสรรค เพราะเด็กยังไม่รู้จักอุปกรณ์ ไม่รู้จักการใช้งาน และยังขาดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน แต่เมื่อได้ทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เด็กก็มีความกล้าคิด กล้าทำมากยิ่งขึ้น และเรียนรู้การใช้อุปกรณ์ได้มากขึ้นตามระยะเวลา

### • การประยุกต์

ครูได้นำกล่อง Learning Box ไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้กับเด็กในระดับปฐมวัยเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ร่วมกัน และมีอุปกรณ์ที่เกื้อหนุนในการสร้างชิ้นงานต่าง ๆ ของเด็กให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และช่วงชั้นประถมศึกษา ก็จะนำไปใช้กับการเรียนตามกลุ่มสาระวิชาต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนกำหนด

# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านแอนจัดสรร

### • บริบทของโรงเรียน

เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล-มัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความหลากหลายทางชนเผ่าและชาติพันธุ์ มีนักเรียนทั้งหมด 159 คน ชาย 80 คน หญิง 79 คน ครูทั้งหมด 16 คน

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

- มีการออกแบบ Learning Box ใช้กับผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2- ประถมศึกษาปีที่ 6 ในชั่วโมง “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และกิจกรรมชุมนุม ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียน และ นำกลับไปใช้ที่บ้าน โดยเรียนรู้ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process
- มีห้องสำหรับจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์ในการทำ Makerspace
- ภายใน Learning Box จะประกอบด้วย อุปกรณ์พื้นฐานในการทำงานประดิษฐ์ ใบความรู้ เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ ใบงาน แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้

### • ผลการใช้

- ครูมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีการออกแบบ จัดการเรียนการสอน ที่หลากหลายวิธี มีการใช้เครื่องมือ สื่อ เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- นักเรียนมีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดและ ออกแบบชิ้นงานได้ตามความสนใจของตนเอง ที่สำคัญผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะที่สำคัญใน ศตวรรษที่ 21
- ผู้ปกครองมีส่วนช่วยครูในการสอนบุตรหลานของตนเอง

### • ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากนักเรียนมีความหลากหลายทางชนเผ่าชาติพันธุ์ ทำให้การสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนมีความเข้าใจไม่ตรงกันในบางครั้ง ประกอบกับผู้ปกครองมีฐานะที่ยากจนไม่สามารถสนับสนุนอุปกรณ์ในการติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน เช่น อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ ฯลฯ

### • การประยุกต์

ครูได้ออกแบบ Learning Box ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ให้นักเรียนสามารถนำกลับไปทำกิจกรรมที่บ้านโดยมีผู้ปกครองคอยให้การสนับสนุน รวมทั้งจัดกิจกรรมพี่สอนน้อง





# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box



## • โรงเรียนสหกรณ์กสิกรรมชายทะเล

### • บริบทของโรงเรียน

เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล-ประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในพื้นที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพประมง นักเรียนอีกส่วนหนึ่งติดตามผู้ปกครองมาจากต่างจังหวัดเพื่อทำงานในพื้นที่

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

จัดทำถุงผ้าแห่งการเรียนรู้ สู่อารมณ์ทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 (Learning Bag) โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 คือ ผู้เรียนระดับชั้นอนุบาล 2-3 จัดการศึกษาโดยใช้กิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace และเน้นการสร้างพัฒนาการและการพัฒนาคลังเนื้อของผู้เรียน

กลุ่มที่ 2 จัดกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 จัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace ตาม School Concept : School of Art

### • ผลการใช้

บูรณาการในรายวิชา นักเรียนสามารถคิดออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้ตามกิจกรรมที่กำหนด เรียนรู้ทักษะอาชีพ ทำกิจกรรมที่บ้าน เช่น ทำอาหารร่วมกับผู้ปกครอง

### • ปัญหา/อุปสรรค

งบประมาณในการจัดซื้อของ เนื่องจากวัสดุอุปกรณ์ใน Learning Box เป็นวัสดุสิ้นเปลือง ครูจึงจัดหาวัสดุรอบตัวมาเพื่อให้เด็กทำกิจกรรมแทน

### • การประยุกต์

กิจกรรมตลาดนัดวันโชว์ผลงาน School of Art @Kasigum มีการขยายกิจกรรมให้หลากหลายและให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วม โดยสร้างกิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองหรือชุมชนมาช่วยหรือได้ใช้เวลาร่วมกันในการทำกิจกรรมที่นักเรียนได้รับ ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถพัฒนาเป็นอาชีพได้ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ STEAM Design Process ผ่านพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace

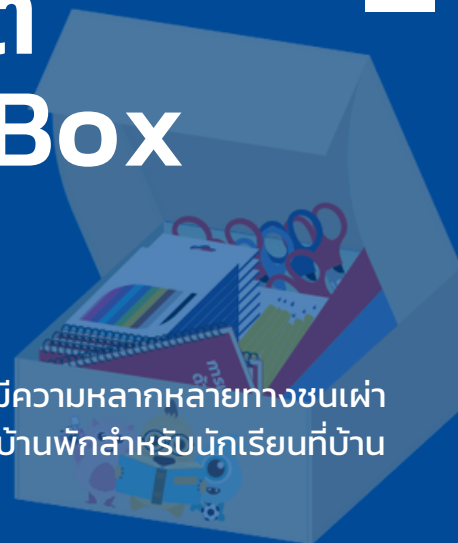


# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านกองแขก

### • บริบทของโรงเรียน

เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความหลากหลายทางชนเผ่า และชาติพันธุ์ ประกอบด้วย กระเหรี่ยง ม้ง ไทยเหนือ โรงเรียนมีบ้านพักสำหรับนักเรียนที่บ้านอยู่ไกล นักเรียน 80% เป็นนักเรียนพักนอน



### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

- มีการออกแบบ Learning Box ใช้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 169 คน โดยครูในโรงเรียนจำนวน 9 คน ออกแบบกิจกรรมที่ใช้กระบวนการ STEAM Design Process ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน โดยจัดกิจกรรมในช่วงเวลา “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และกิจกรรมชุมนุม
- ภายใน Learning Box ประกอบด้วย อุปกรณ์พื้นฐานในการทำงานประดิษฐ์ ใบความรู้เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ ใบงาน แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้
- ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมภายใน Learning Box ให้กับบุตรหลาน

### • ผลการใช้

- ครูมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีการออกแบบ จัดการเรียนการสอนหลากหลายวิธี มีการใช้เครื่องมือ สื่อ เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับนักเรียน
- นักเรียนมีความสุข สนุกสนานในการทำกิจกรรม มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดและออกแบบชิ้นงานตามความสนใจของตนเอง ที่สำคัญผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะ ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21
- ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสอนบุตรหลานของตนเอง

### • ปัญหา/อุปสรรค

วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ Learning Box ส่วนใหญ่เป็นอุปกรณ์สิ้นเปลือง ทำให้วัสดุอุปกรณ์ไม่เพียงพอ ครูจึงมีการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ในท้องถิ่น

### • การประยุกต์

- ครูออกแบบ Learning Box ที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ให้นักเรียนสามารถนำกลับไปทำกิจกรรมที่บ้าน โดยมีผู้ปกครองให้การสนับสนุนและมีกิจกรรมพี่สอนน้อง
- เป็นโรงเรียนตัวอย่างให้กับโรงเรียนในเครือข่ายมาศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านแม่คะ

### • บริบทของโรงเรียน

เปิดสอนระดับชั้นอนุบาล 2-มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 339 คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 26 คน

### • การออกแบบ/รูปแบบการนำไปใช้

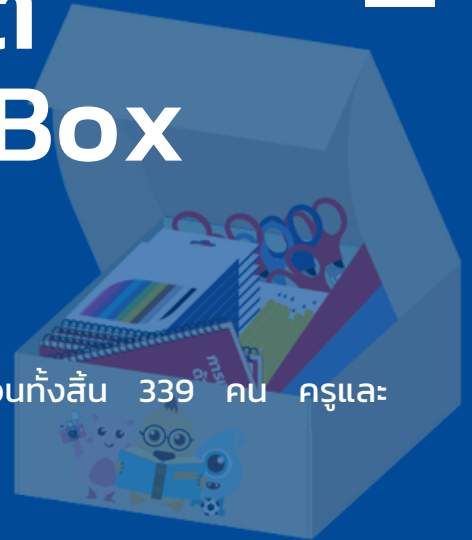
Learning Box เป็นกล่องกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนที่สามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเองตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงวัย ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process ภายใน Learning Box ประกอบไปด้วย

1. คู่มือ คำอธิบายการใช้ Learning Box และการส่งงาน ซึ่งประกอบไปด้วย ใบความรู้ ชุดการเรียนรู้ กิจกรรมท้ายบทเรียน

2. ชุดเครื่องมือด้านการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม STEAM Design Process วัสดุอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ กล่องกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Box) สามารถนำมาประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งในช่วงเปิดเรียนปกติ ด้วยการนำกล่อง Learning box มาวางไว้มุมสื่อการเรียนรู้ของห้องเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถนำมาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในช่วงเวลาว่าง เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา และการนำ Learning box ไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และในช่วงสถานการณ์โควิด-19 มีการจัดการเรียนรู้ที่บ้าน (On hand) ด้วยการใช้ Learning Box ซึ่งเหมาะสำหรับนักเรียนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการเสริมสร้างด้านทักษะชีวิต รวมไปถึงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายในครอบครัวอีกด้วย

### • ผลการใช้

จากการนำ Learning Box มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งในกิจกรรมการเรียนในโรงเรียนปกติ และการจัดกิจกรรมการเรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานจากการเรียนผ่านสื่อ Learning Box ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการอ่าน การเขียน คิดวิเคราะห์ มีทักษะการใช้วัสดุอุปกรณ์ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จากการลงมือปฏิบัติจริง รวมถึงเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาต่อยอดผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



# ตัวอย่างการประยุกต์แนวคิด Learning Box

## • โรงเรียนบ้านแม่คะ

### • ปัญหา/อุปสรรค

- งบประมาณในการจัดทำสื่อมีอย่างจำกัด
- ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อ Learning Box ทุกกลุ่มสาระ แต่จะใช้เวลานานกว่าจะเรียนรู้ครบทุกกลุ่มสาระ เนื่องจาก การเรียนรู้ที่บ้าน (On hand) จะนัดหมายให้นักเรียนมารับ-ส่งใบงาน เป็นรายสัปดาห์ หลีกเลี่ยง การสัมผัส การพบปะ รักษาระยะห่าง รวมทั้งเพื่อเป็นการลดภาระงานให้แก่ นักเรียน จึงจำกัด ใบงาน ชิ้นงาน

### • การประยุกต์

- จัดสรรงบประมาณให้เพียงพอ
- การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) มีแนวทางการพัฒนาสื่อ Learning Box แบบบูรณาการกลุ่มสาระ/รายวิชา เพื่อเป็นการลดภาระงานของครูและนักเรียน หากเปิดเรียนปกติแล้ว ก็ใช้ Learning Box ตามกลุ่มสาระ/รายวิชา และพัฒนาสื่อ Learning Box ตามความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน ให้มีเนื้อหาเข้าใจง่าย นักเรียนสามารถเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริง



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process ด้วยการถามเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากทำ การออกแบบ วางแผน การลงมือทำ ไปจนถึงการคิดสะท้อนและออกแบบใหม่เพื่อพัฒนา โดยจัดพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) รวมถึงการใช้สื่อการเรียนรู้ที่บูรณาการทักษะอาชีพและความรู้ด้านทักษะวิชาการให้กับผู้เรียนในรูปแบบของ Learning Box จะช่วยพัฒนาทักษะทางการคิดและการแก้ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถบริหารจัดการตนเองได้ดีขึ้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และค้นพบความชอบและความถนัดอันจะนำไปสู่การสร้างแรงบันดาลใจในอนาคต รวมถึงผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21



Learning Box ช่วยเปิดโอกาสและขยายขอบเขตของการเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยเฉพาะการปิดโรงเรียนในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 เนื่องจากกล่อง Learning Box มีความกระทัดรัด สามารถพกพาอุปกรณ์หรือตัวช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ไปยังที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวกสบาย อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนที่ต้องการจะใช้อุปกรณ์เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือผลงานของตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดในการจัดการเรียนรู้ในภาวะวิกฤต เป็นตัวช่วยในการเรียนรู้จากโรงเรียนสู่บ้าน เพื่อให้ทุกๆ พื้นที่สามารถเป็นพื้นที่แห่งความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังตัวอย่างเสียงสะท้อนจากครู นักเรียน ผู้ปกครอง ของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ TSQP



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านดอยแก้ว

**นักเรียน :** สนุกและมีความสุขกับการเรียนรู้ ผ่านการลงมือทำจริงๆ ภูมิใจในผลงานของตนเอง

**ครู :** สอนในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยสอน ซึ่งช่วยพัฒนาผู้เรียนทุกด้านอย่างจริงจัง เกิดเป็นความรู้และประสบการณ์ที่ติดตัวนักเรียนแบบยาวนาน และนักเรียนที่ไม่อยากเรียนสนใจที่จะเรียนและมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น

**ผู้ปกครอง :** ได้มีส่วนร่วม ดีใจที่ลูกอยากเรียนรู้และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น



## • โรงเรียนบ้านป่าเหมือด

**นักเรียน :** ชอบ เพราะว่ามีกล่องอุปกรณ์การเรียน เป็นของตนเอง เลือกใช้ได้หลากหลาย

**ครู :** เป็นกล่องที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในช่วงนี้ การเว้นระยะห่าง ทำให้เด็ก ๆ ปลอดภัยจากโรคติดต่อ นำไปใช้ได้หลากหลายกิจกรรม สะดวกในการนำไปใช้งานในที่ต่างๆ และสามารถฝึกความรับผิดชอบในการดูแลกล่อง Learning Box ของตนเองได้

**ผู้ปกครอง :** ลูกมีอุปกรณ์การเรียนครบ สามารถนำมาทำกิจกรรมต่อที่บ้านได้ ผู้ปกครองไม่ต้องจัดหาอะไรเพิ่ม เพราะในกล่องมีอุปกรณ์ครบทุกอย่างที่เด็กจำเป็นต้องใช้





# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านเด่นใหม่

**นักเรียน :** มีความสุขทุกครั้งที่ได้เรียนและทำกิจกรรมที่ชอบ ได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ และลงมือทำด้วยตัวเอง รู้สึกตื่นเต้นและอยากทำอีก

**ครู :** การส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามที่เขาชอบทำ ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการที่ครูสอน เฉพาะเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนี้เนื้อหาความรู้ในตำราแล้ว สื่อการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทาย ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและอยากค้นพบความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ



## • โรงเรียนบ้านแม่คะ

**นักเรียน :** จากการทำกิจกรรม Learning Box ทำให้มีโอกาสได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามที่ตัวเองสนใจ คุณครูทำกล่อง Learning Box มากมาย หลากหลายวิชา สามารถหยิบกล่องไปเรียนรู้กับเพื่อน ๆ ได้ทุกเวลา ตอนเห็นครั้งแรกก็รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน อยากทดลองเล่น

**ครู :** ความรู้สึกที่ได้จากการทำกิจกรรม Learning Box นี้ สามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียนที่สนใจ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพิ่มทักษะ และความรู้ได้ตลอดเวลา สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดีขึ้น นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรม Learning Box มีความสุขทั้งคุณครูและนักเรียนที่ได้ทำกิจกรรมจากสื่อ Learning Box ค่ะ

**ผู้ปกครอง :** จากกิจกรรม Learning Box ที่คุณครูนำมาให้ลูกที่บ้าน เด็ก ๆ ชอบที่จะเรียนจากสื่อที่คุณครูนำมาให้ และคิดว่าเป็นประโยชน์แก่เด็กมาก บางครั้งผู้ปกครอง ก็ลองเล่นกล่องนี้กับเด็ก ๆ ได้เรียนรู้ไปพร้อมกับลูก สนุกสนานกันค่ะ



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านแม่ปิ้ง

ผลจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Learning Box สังเกตเห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจ สนใจ ตั้งใจเรียนอย่างมีความสุข และในช่วงระหว่างการทำกิจกรรม คุณครูจะเห็นการพัฒนาด้านทักษะของนักเรียนตามสภาพจริงเป็นรายบุคคล ซึ่งครูสามารถเก็บการพัฒนาที่เกิดขึ้นเพื่อประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 ของเด็ก และมองเห็นว่าเด็กบางคนควรมีการกระตุ้นการเรียนรู้ หรือส่งเสริมบางทักษะให้แก่เด็กเพื่อเป็นการติดอาวุธให้แก่เด็ก และพัฒนาด้านอื่น ๆ เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลที่ดีแก่นักเรียน และจากการที่ได้ร่วมพูดคุยกับผู้ปกครองนักเรียน ผู้ปกครองเห็นว่าเด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ และสามารถเล่าหรือบอกความต้องการ และมีเหตุผลรองรับในคำตอบที่ผู้ปกครองถามได้ รวมถึงเห็นประโยชน์ในสิ่งของเหลือใช้ที่ตนเองมี และเด็กมีความสุขในการทำกิจกรรม



## • โรงเรียนบ้านนาเลียง

**นักเรียน :** สนุกสนานกับการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ STEAM Design Process ผสานการใช้กิจกรรม Learning Box เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้เพราะได้ลงมือทำในกิจกรรมที่เราสนใจและออกแบบได้อย่างเต็มที่

**ครู :** ในการนำเอากระบวนการเรียนรู้ STEAM Design Process ผสานการใช้กิจกรรม Learning Box เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งใหม่ที่ครูและผู้เรียนต้องศึกษาไปพร้อม ๆ กัน กระบวนการนี้ส่งเสริมทักษะในการเรียนรู้และสมรรถนะหลายด้านของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ ในการดำรงชีวิต ตลอดจนเป็นพื้นฐานทางการคิด ให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้น

**ผู้ปกครอง :** เห็นถึงพัฒนาการทางการเรียนของผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านร่องเรือ

**นักเรียน :** มีคุณลักษณะด้านความรู้ คือ เป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนและกล้าแสดงออก รักการเรียนรู้และการเรียนรู้ด้วยตนเอง คุณลักษณะด้านความคิด คือ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะด้านทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและการทำงาน และทักษะด้านสื่อ เทคโนโลยีและสารสนเทศ คุณลักษณะด้านคุณธรรม คือ การมีจิตสำนึกและค่านิยมที่ดีงามที่ดี การมีจิตสาธารณะ ความซื่อสัตย์ สุจริต ความมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม

**ครู :** จัดการเรียนการสอนอย่างมีกระบวนการที่ดีขึ้น โดยการใช้กระบวนการ Steam Design Process ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการคิดการแก้ไขปัญหา โดยมีการบูรณาการเข้าสู่ กิจกรรม Active Learning ทำให้นักเรียนมีกระบวนการทางความคิด สามารถแก้ไขปัญหา อย่างมีระบบ และมีประสิทธิภาพ

**ผู้ปกครอง :** มีความภาคภูมิใจที่มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ที่ต่อยอดจากที่โรงเรียนมาสู่ที่บ้าน ซึ่งทำให้เห็นว่านักเรียน มีกระบวนการคิดที่เป็นลำดับขั้นตอน มีการคิดวิเคราะห์ที่ดีขึ้น สามารถวัด ประเมินผลได้ จากการสังเกตและการปฏิบัติงาน





# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านห้วยข้าวสาลี

**นักเรียน :** มีความสุขและสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมโดยการลงมือปฏิบัติจริง ได้ลองฝึกลองถูก เรียนรู้การทำอาหารต่างๆ ด้วยการวางแผนด้วยตนเอง สามารถนำไปใช้สร้างอาชีพและใช้ในชีวิตประจำวันได้

**ครู :** เป็นกิจกรรมที่ทำให้ครูได้พัฒนาตนเอง โดยการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ ๆ ได้รับประสบการณ์และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับเด็ก อีกทั้งกิจกรรมนี้ยังส่งเสริมให้นักเรียนได้มีทักษะหลายๆ ด้าน เช่น ทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ เป็นต้น

**ผู้ปกครอง :** เป็นกิจกรรมที่ดี ทำให้เด็กสนใจในการทำกิจกรรมในโรงเรียนมากขึ้น เด็กได้เรียนรู้ รู้จักการวางแผนเป็นขั้นตอน และยังนำทักษะที่ได้มาปรับใช้ในครอบครัว/ชุมชน



## • โรงเรียนป่าจี่วังแดงวิทยา

ตัวอย่างในระดับชั้นปฐมวัยที่ต้องการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ทางโรงเรียนได้มีการจัดการเรียนการสอนแบบ on - hand และจัดทำ Mini Learning Boxed Set พร้อมกับการแจกใบงาน เพื่อให้ที่บ้านสามารถเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรคสำหรับเด็กปฐมวัยได้ อีกทั้งยังเป็นอุปกรณ์ ในการช่วยผู้ปกครองหากิจกรรมทำร่วมกับบุตรหลาน ซึ่งก็ได้การตอบรับ จากผู้ปกครองในการส่งภาพถ่าย ในการทำชิ้นงานหรือผลงานที่ตัวนักเรียนได้ออกแบบสร้างสรรค ด้วยตนเอง จึงเป็นกิจกรรมที่สามารถเชื่อมสัมพันธระหว่างครอบครัวได้เป็นอย่างดี และเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการ ของเด็กปฐมวัย ทั้งด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา รวมไปถึงทำให้เด็กมีความสุขและสนุกสนานกับกิจกรรมจาก Mini Learning Boxed Set ซึ่งช่วยดึงเด็กออกจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือและโทรทัศน์ได้ในช่วงเวลาหนึ่งอีกด้วย



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนพร้าวบูรพา

**นักเรียน :** เรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning ที่สมาชิกกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์สร้างผลงานด้วยตนเอง ผ่านความร่วมมือของสมาชิก ที่มีบทบาทหน้าที่ภายในกลุ่ม นำเสนอผลงานกลุ่มตนเองกับสมาชิกในช่วงชั้น กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น ปัญหา ข้อเสนอแนะในชิ้นงานที่กลุ่มตนเองทำ ใช้ทักษะ สมรรถนะการเรียนรู้ อย่างหลากหลาย มีภาวะผู้นำผู้ตาม

**ครู :** ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่เด็ก แนะนำในการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อให้เด็กใช้อย่างถูกวิธีและปลอดภัยจากการสังเกตการณ์ทักษะของนักเรียน ครูได้เห็นความร่วมมือของกลุ่มนักเรียน และการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน แต่ละคนอย่างชัดเจนระหว่างการปฏิบัติ และการเป็นผู้ให้คำปรึกษา แต่ไม่ใช่เป็นผู้ชี้้นำ ทำให้ผลที่เกิดขึ้นกับตัวเด็ก คือมีการพัฒนาทางด้านการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาที่พบของนักเรียนมีความชัดเจน โดยคุณครูจะมีการประเมินทักษะของนักเรียนจากสภาพจริง และการได้ร่วมทำกิจกรรมอย่างใกล้ชิดนั้น เพื่อส่งเสริมผู้เรียนทุกคนให้มีบทบาทในการร่วมคิด ร่วมทำ ผ่านการเรียนรู้แบบ Active Learning ระหว่างการทำกิจกรรมของนักเรียน คุณครูทำหน้าที่ให้การกระตุ้นคิด เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะทางคุณธรรม การมีน้ำใจ ความร่วมมือ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ภายในกลุ่ม และระหว่างกลุ่ม ในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ

**ผู้ปกครอง :** ทำหน้าที่คอยให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรมของนักเรียน และสังเกตทักษะที่เกิดขึ้นในตัวนักเรียนว่าไปในทิศทางที่พัฒนาขึ้นจากเดิม ควบคู่กับการอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้กับการปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่อยู่ที่บ้าน





# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนวัดป่าแดด

**นักเรียน :** ได้เรียนรู้หลากหลายรูปแบบ นอกจาก การเรียน Online ยังสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงาน ได้วางแผนการทำงานด้วยตนเอง เรียนสนุก และไม่น่าเบื่อ แต่อาจจะมีปัญหาในเรื่องของอุปกรณ์ ที่ขาดแคลน ซึ่งครูก็ได้แก้ไขปัญหามาโดยการตั้ง ใจยกเพื่อให้มีการใช้วัสดุ ที่สามารถทดแทนกันได้ จากบริบทของบ้านนักเรียนแต่ละคน

**ครู :** มีรูปแบบในการจัดการเรียนการสอน ที่แปลกใหม่ สามารถออกแบบและวางแผน งานด้วยตนเองตามสาระวิชาที่สอน เพื่อให้ นักเรียนได้คิดแก้ไขปัญหา และเสริมสร้าง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้เกิดขึ้นได้ ถึงแม้จะต้องจัดการเรียน การสอนแบบ Online

**ผู้ปกครอง :** มีส่วนช่วยในการสนับสนุน การจัดการเรียนการสอนของครู เป็นผู้อำนวยการ ความสะดวกให้กับนักเรียน และการจัดการ เรียนรู้โดยมี Learning Box เป็นอุปกรณ์ ในการทำงานนั้น ทำให้ผู้ปกครองได้สังเกต ถึงความเปลี่ยนแปลงของนักเรียน โดยที่จะ ใช้เวลา กับงานประติมากรรมและสร้างสรรค์ ผลงานมากขึ้น เล่นเกมน้อยลง เล่นมือถือน้อยลง รู้สึกประทับใจและชื่นชมการจัดการ กิจกรรม ในรูปแบบนี้มาก



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

**นักเรียน :** มีโอกาสลงมือทำในสิ่งที่ตนเองมีความสนใจ และมีความสุขในสิ่งที่ทำ สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมา ได้อย่างน่าภาคภูมิใจพร้อม ๆ กับการพัฒนาด้านความคิด การปฏิบัติตน ในสังคม และทักษะความกล้าแสดงออก

**ครู :** ได้ปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และพัฒนาให้ครูเป็นผู้ที่มีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ สามารถปฏิบัติและเห็นผลได้จริง

**ผู้ปกครอง :** ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียน เป็นผู้สนับสนุนและคอยให้กำลังใจ เกิดความภาคภูมิใจ ที่ได้เห็นบุตรหลานของตนเองมีความสามารถและทักษะอาชีพที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในอนาคต



## • โรงเรียนสหมิตร

**นักเรียน :** นักเรียนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ได้เอง และหาสิ่งทดแทนในบางอย่างไม่ให้มีได้ ได้ทำในชิ้นงานที่อยากทำเป็นของตนเอง และสามารถสะท้อนคิดและบอกถึงงานที่ทำได้

**ครู :** ครูเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ แนะนำในการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนเพื่อการใช้ให้ถูกวิธีและปลอดภัย และจากการทำกิจกรรมของนักเรียน ครูสามารถเห็นการพัฒนาทักษะของเด็กเป็นรายบุคคล ได้ตามสภาพจริง และนำมาประเมินทักษะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กได้

**ผู้ปกครอง :** เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างครูและผู้ปกครอง เพราะผู้ปกครองจะคอยให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรมของลูก และสังเกตทักษะที่เกิดขึ้นในตัวนักเรียนไปในทิศทางที่พัฒนาขึ้นจากเดิม เวลาที่ผู้ปกครองถามเด็กก็สามารถตอบคำถามและพูดแนะนำในงานที่ทำได้ และเห็นว่าลูกมีความสุข



# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 79 (บ้านหนองอาบช้าง)

**นักเรียน :** รู้สึกสนุก อยากให้ถึงชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อจะได้ไปออกแบบชิ้นงาน และได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ มีวัสดุที่พร้อมให้ทำชิ้นงาน นอกเหนือจากที่เราเตรียมมาเองได้

**ครู :** นักเรียนสามารถออกแบบผลงานชิ้นงานได้อย่างเป็นระบบ เนื่องจากคุ้นชินกับการนำกระบวนการ STEAM Design Process 5 ขั้นตอนไปใช้ มีการปรับตัวในการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม มีความรับผิดชอบในการเก็บและรักษาอุปกรณ์

**ผู้ปกครอง :** ลูกรู้จักคุณค่าของสิ่งของเหลือใช้ และอยากไปโรงเรียนมากขึ้น สังเกตพ่อแม่มากขึ้นว่ากำลังทำอะไรอยู่



## • โรงเรียนบ้านกองแขก

**นักเรียน :** เป็นการเรียนในรายวิชาต่างๆ ที่สนุกมากยิ่งขึ้น จากที่เมื่อก่อนครูสอนทำให้จำไม่ค่อยได้ แต่พอได้เรียนโดยการหาความรู้เองทำให้จำได้มากขึ้น เช่น การเรียนสุภาพที่เมื่อก่อนจำไม่ได้ พอได้ออกแบบสื่อหรือหาวิธีที่จะนำเสนอให้เพื่อนฟัง ทำให้เราเรียนรู้ได้ดีขึ้น ทำให้การเรียนในสาระวิชาต่างๆ ไม่ต้องเรียนเฉพาะในหนังสือ แต่เราได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติเอง

**ครู :** เมื่อนักเรียนเข้าใจกระบวนการ STEAM Design Process แล้วทำให้การจัดกิจกรรมในห้องเรียนนักเรียนส่วนใหญ่สนุกกับการทำงาน ทำให้ครูเตรียมใบงานน้อยลงหรือลดบทบาทได้มากขึ้น เพราะครูจะเป็นเพียงคนตั้งคำถามและคิดหัวข้อกิจกรรมที่จะให้นักเรียนเรียนรู้ นักเรียนจะเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการทำงาน STEAM Design Process 5 ขั้นตอน นักเรียนกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น และทำงานอย่างมีขั้นตอน

**ผู้ปกครอง :** ลูกนำแฟ้ม Learning Box มาใช้ และได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมกับลูกในบางครั้ง มีส่วนร่วมในการช่วยเตรียมวัสดุอุปกรณ์บางอย่างเพื่อให้ลูกนำไปทำกิจกรรม และรู้สึกได้ว่าลูกรู้จักการวางแผนมากขึ้น





# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านแอนจัดสรร

**นักเรียน :** ได้ลองฝึกลองถูก และได้ทำงานที่เราคิดขึ้นมาเอง รู้สึกสนุกและอยากให้ถึงเวลาทำกิจกรรม Makerspace มากขึ้น

**ครู :** เมื่อนักเรียนเข้าใจกระบวนการ STEAM Design Process แล้ว นักเรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ ช่วยในเรื่องของความมั่นใจ ในการพูดของนักเรียนมากขึ้น เพราะส่วนใหญ่เด็กจะเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ไม่ค่อยพูดภาษาไทย แต่เมื่อนักเรียนได้ทำงานได้นำเสนอชิ้นงาน ทำให้มีความมั่นใจในการพูดมากขึ้น

**ผู้ปกครอง :** ลูกมีความมั่นใจในการพูด และลองทำกิจกรรมใหม่ๆ ขณะอยู่ที่บ้าน เช่นการลองปลูกพริกด้วยวิธีต่าง ๆ รวมถึงการนำของที่มีในบ้านมาประดิษฐ์เป็นของเล่น ของใช้ด้วยตนเอง



## • โรงเรียนบ้านบนชีแบร

**นักเรียน :** มีความสุข สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย สามารถออกแบบชิ้นงานตามที่ตัวเองชอบและสนใจ และได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ บางคนมีการนำวัสดุมาจากบ้านนอก เนื่องจากที่ครูเตรียมมาให้

**ครู :** ครูมีความเข้าใจกิจกรรม Makerspace สามารถออกแบบกล่อง Learning Box ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนได้ มีการนำกล่อง Learning Box ไปใช้จัดกิจกรรมกับนักเรียนได้ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process

**ผู้ปกครอง :** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมโดยสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ให้โรงเรียนเมื่อครูร้องขอ ลูกมีการนำชิ้นงานที่สำเร็จแล้ว ไปให้ผู้ปกครองดู มีความกระตือรือร้นอยากไปโรงเรียนมากขึ้น

# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านมูเซอ

**นักเรียน :** เป็นการทำกิจกรรมที่สนุก และชอบมาก และมีอุปกรณ์ให้เลือกใช้ในการทำงาน สามารถทำสิ่งที่ตนเองชอบขึ้นมาได้ และยังมีใจในการคุยกับนักท่องเที่ยงได้

**ครู :** การจัดกิจกรรมในห้องเรียนนักเรียนส่วนใหญ่ เกิดความสนุกกับการได้ทำงานของตนเอง ครูลดบทบาทในการสอนลง เปลี่ยนเป็นให้คำแนะนำ ทำให้เด็กได้ทำตามความคิดของตนเองได้มากยิ่งขึ้น

**ผู้ปกครอง :** ลูกมีใจที่จะพูดภาษาไทย และเล่าเรื่องเชิญชวนคนที่เข้ามาในชุมชนให้มาท่องเที่ยว



## • โรงเรียนบ้านยางเปา

**นักเรียน :** มีความสุข สนุกสนาน มีวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย สามารถออกแบบชิ้นงานตามที่ตัวเองชอบและสนใจ และได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ บางคนมีการนำวัสดุมาจากบ้านนอก เนื่องจากที่ครูเตรียมมาให้

**ครู :** ครูมีความเข้าใจกิจกรรม Makerspace สามารถออกแบบกล่อง Learning Box ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาบูรณาการออกแบบกิจกรรม จัดกิจกรรมกับผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process

**ผู้ปกครอง :** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมโดยสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ให้โรงเรียนเมื่อครูร้องขอ ลูกมีการนำชิ้นงานที่สำเร็จไปให้ผู้ปกครองดู ลูกอยากไปโรงเรียนมีความกระตือรือร้นอยากไปโรงเรียนมากขึ้น





# สะท้อนคิดจากเครือข่าย

## • โรงเรียนบ้านปลาตาว

**นักเรียน :** นักเรียนเกิดทักษะด้านการอ่าน การเขียน และการคำนวณ โดยมีการบูรณาการในแต่ละวิชา เข้าด้วยกัน เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ สังคมฯ ศิลปะ และ อื่นๆ มีพัฒนาการด้าน ร่างกาย ด้านอารมณ์ - จิตใจ และด้านสังคม สามารถช่วยเหลือตนเองเรื่องการเตรียมความพร้อมในการอยู่ในโรงเรียนได้ มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามความสนใจ โดยผ่านกระบวนการ STEAM Design Process นักเรียนสามารถค้นคว้า ออกแบบ วางแผน แลก เปลี่ยนแบ่งปันความคิด สร้าง พัฒนาผลงาน ซึ่งนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ นักเรียนมีการ พัฒนาทักษะด้านความรู้ และทักษะในศตวรรษที่ 21 นักเรียนได้รู้จักตนเอง และค้นพบความถนัด ความสามารถเฉพาะด้าน และพัฒนาให้มีตามศักยภาพของตนเอง มีทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน สร้างให้เป็นนักคิด นักแก้ปัญหา และเป็นคนมีเหตุผล มีทักษะการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ ได้ลงมือปฏิบัติ (Active Learning) วางแผน คิดแก้ปัญหา สืบค้นและรวบรวมข้อมูล สร้างสรรค์ พัฒนาปรับปรุง และนำเสนอเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยผ่านการเรียนรู้แบบบูรณาการนักเรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยใช้นวัตกรรม Learning Box หรือกล่องการเรียนรู้

**ครู :** ครูมีทักษะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ทันกับสถานการณ์ ปัจจุบัน และเน้นการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เกิดนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ใหม่ ที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ ได้ด้วยตนเอง ครูและบุคลากรมีส่วนร่วมลงพื้นที่ เพื่อช่วยส่งเสริมสนับสนุนนักเรียน และออกแบบรถตู้ของโรงเรียนให้เป็น ห้องเรียนเคลื่อนที่ พร้อมทั้งอธิบายแนะนำส่วนของผู้ปกครอง ผู้ที่มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านตัวนวัตกรรม Learning Box หรือกล่องการเรียนรู้ ซึ่งเป็นนวัตกรรมแบบ อย่างที่สามารถนำไปปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของสถานศึกษา นั้นๆ เป็นตัวอย่างแนวคิด การดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เกิดปัญหาไม่ สามารถเดินทางมาเรียนหนังสือที่โรงเรียนได้ เนื่องจากสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

**ผู้ปกครอง :** ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ สนับสนุน แนะนำนักเรียนเพื่อให้การทำกิจกรรมต่าง ๆ สำเร็จตามเป้าหมาย ได้รับรู้ถึงกระบวนการเรียนรู้ของโรงเรียน และเกิดทักษะการเรียนรู้ตามกระบวนการต่าง ๆ ของโรงเรียน ทำให้เกิดแหล่งเรียนรู้ที่ หลากหลายที่อยู่รอบตัว เช่น การปลูกผัก เลี้ยงสัตว์และการทำ อาหาร เป็นต้น ได้เห็นความสามารถ ความถนัดของนักเรียน และ ช่วยส่งเสริมพัฒนาตามศักยภาพ สามารถปรับตัวให้เข้ากับ สถานการณ์ปัจจุบัน รับผิดชอบ เรียนรู้ แลกเปลี่ยนและแบ่งปัน มีส่วน ร่วมกับทางโรงเรียน มีจิตอาสาช่วยเหลือ สนับสนุน แนะนำ นักเรียนในเขตบริเวณใกล้เคียง โดยทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองอาสา ของแต่ละชุมชน



# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

จากรายงานของ OECD ร่วมกับคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดระบุว่า การศึกษาทางไกลในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทำให้ความรู้ของเด็กสูญหายไปราว 50% หรือเท่ากับเวลาประมาณครึ่งปี โดยในประเทศไทยมีเด็กไทยเพียง 57.8% ที่สามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์ และในบรรดาเด็กนักเรียนที่ยากจนที่สุด มีเพียง 57% เท่านั้น ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ (อ้างอิงจาก <https://www.eef.or.th/news-regional-conference-on-teachers-and-equitable-education-bangkok-2021/>)



Starfish Education เห็นความจำเป็นในการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยของเด็ก จึงได้กำหนดมาตรการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยในเด็ก เป็นกรอบตั้งต้นและเป็นกลยุทธ์ในการออกแบบการเรียนรู้ควบคู่กับการเรียนออนไลน์ ดังกรณีศึกษาจากโรงเรียนบ้านปลาตาที่ได้กล่าวมาข้างต้น

# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

มาตรการดังกล่าวช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นผ่าน Learning Box ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะชีวิต ทักษะการคิด การแก้ปัญหาด้วยตัวเอง มีอิสระในการทดลองการเรียนรู้ โดยมีผู้ปกครองอาสาและรุ่นพี่อาสา คอยช่วยเหลือทำให้นักเรียนไม่หลุดออกจากระบบ และลดความเหลื่อมล้ำ ในการเข้าถึงการศึกษาในช่วงวิกฤตโควิด รวมถึงติดตามแก้ไขปัญหาค้นพบในแต่ละครอบครัวได้อย่างตรงจุดมากขึ้น โดยเฉพาะในเด็กเล็ก ที่ต้องได้รับความเอาใจใส่ช่วยเหลือจากผู้ปกครองเป็นพิเศษในการกระตุ้นพัฒนาการของเด็กๆ ส่วนเด็กโตก็เรียนออนไลน์ควบคู่ไปกับการทำกิจกรรมจาก Learning Box นอกจากนี้มาตรการดังกล่าวยังทำให้เกิดการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างครู ผู้ปกครอง โรงเรียน และชุมชน ซึ่งเป็นแรงสนับสนุนสำคัญให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในช่วงที่อยู่บ้าน

มาตรการสำคัญที่จะช่วยฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยของเด็ก และช่วยเตรียมความพร้อมให้เด็กที่จะกลับเข้าโรงเรียนเมื่อสถานการณ์โรคระบาดคลี่คลายลง มีองค์ประกอบ ดังนี้

- การประเมินสภาพแวดล้อมทั้งระบบ (Landscape Assessment)

เพื่อทำความเข้าใจปัญหา ประเมินสถานการณ์และบริบทแวดล้อมรอบตัวเด็ก โดยออกข้อสอบวัดความรู้เพื่อทดสอบว่าเด็กมีความรู้ที่ถดถอยลงหรือไม่ และถดถอยลงในลักษณะอย่างไร ดำเนินการสำรวจสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัว โดยครูจัดทำตารางเยี่ยมตามบ้าน และสำรวจเพื่อประเมินความพร้อมในการเรียนออนไลน์ว่า แต่ละครอบครัว มีการเข้าถึงเทคโนโลยี สัญญาณอินเทอร์เน็ต และการเข้าถึงทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ต่างๆ เป็นเช่นไร รวมทั้งสำรวจความต้องการพื้นฐานที่โรงเรียนจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก

# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การวางแผนของโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Planning)

นำข้อมูลพื้นฐานของเด็กไปสู่การวางแผน โดยจัดทำเป็นทีมของโรงเรียน เพื่อสร้างความพร้อมและความมั่นใจ ให้แก่บุคลากรของโรงเรียน เพราะเนื่องจากการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอย ไม่สามารถทำเฉพาะครูบางคน บางชั้นเรียน เพราะเด็กทุกคนก็ได้รับผลกระทบทั้งหมด ดังนั้นแล้ว การวางแผนระดับของโรงเรียน จึงจะสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะกับเด็ก แต่ละระดับชั้นและรายวิชา นอกจากนี้ยังได้วางมาตรการสำหรับความปลอดภัย ในการดำเนินงานวางแผนบริหารจัดการทางด้านทรัพยากร งบประมาณ และระยะเวลา เพื่อดำเนินการให้เกิดความสอดคล้องกับการบริหารงานของโรงเรียน รวมทั้งการขอความร่วมมือกับผู้ปกครอง โดยมีผู้อำนวยการ ครู ชุมชน และผู้ปกครองร่วมกันวางแผน



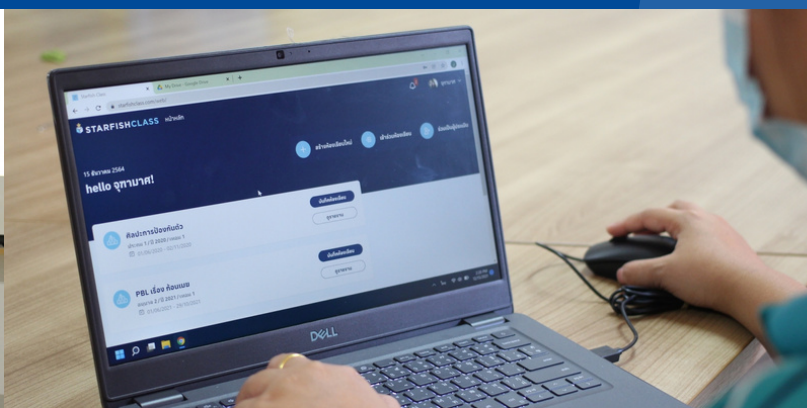


# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครู

(Professional Development Support for Teachers)

ในการฟื้นฟูความรู้และการเรียนรู้ที่ถดถอยต้องชัดเจนว่าประเด็นใด สิ่งใดบ้างคือความถดถอย ในมุมมองของโรงเรียนบ้านปลาตาประกอบด้วย 3 เรื่อง ได้แก่ วิชาการ คือการเรียนรู้ตาม หลักสูตร และพัฒนาการของเด็ก เป็นไปอย่างสมวัยหรือเปลี่ยนไป และทักษะ/พัฒนาการทาง สังคมเปลี่ยนไปหรือไม่ เพราะบางคนอาจเป็นลูกคนเดียว การอยู่บ้านนาน ๆ เมื่อกลับมาเรียน จะเปลี่ยนไปหรือไม่ เป็นต้น เพราะฉะนั้น Learning Losses จึงไม่ได้หมายถึงการฟื้นฟูความ ถดถอยเฉพาะวิชาการเท่านั้น ครูต้องได้รับการอบรมพัฒนาเพื่อให้เข้าใจ ช่องว่างระหว่าง การเรียนรู้ (Learning Gap) หรืออุปสรรคทางการเรียนรู้ของเด็กๆ เพื่อช่วยชะลอภาวะ Learning losses รวมทั้งต้องสนับสนุนเครื่องมือและอุปกรณ์การสอนให้แก่ครู เพื่อเตรียม พร้อมจัดการเรียนการสอนทุกรูปแบบ ทั้ง การเรียนผ่านสัณญาณอินเทอร์เน็ต (online) การ เรียนที่บ้าน (on-hand) และ การเรียนที่โรงเรียน (on-site) และสร้างเครือข่ายให้ครูพัฒนา ตนเองได้





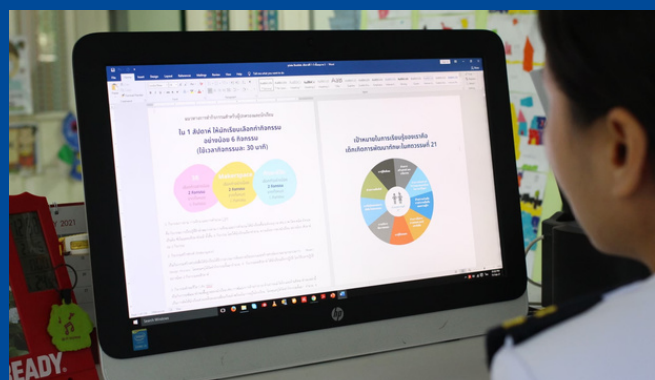
# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การช่วยเหลือเด็กเป็นรายบุคคล

(Intervention and Support for Students)

## 1) การวางแผนการเรียนรู้รายบุคคล

ครูวางแผนการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล เพราะเด็กมีการเรียนรู้ถดถอยที่แตกต่างกันทั้งสภาพแวดล้อมและสภาพครอบครัว ถ้าหากไม่สามารถทำเป็นรายบุคคลได้อย่างน้อยคุณครูจะต้องช่วยเป็นรายกลุ่ม ต้องช่วยกันดูแลทั้งที่บ้าน และในส่วนของโรงเรียนเองจะต้องคำนึงถึงการออกแบบกิจกรรม ที่จะต้องตอบเจตยานักเรียนรายบุคคล



## 2) อุปกรณ์การเรียน และการสนับสนุนด้านสุขภาวะ

โรงเรียนบ้านปลาตาได้สนับสนุนอุปกรณ์การเรียนรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น Learning Box (กล่องการเรียนรู้) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ และทักษะที่สำคัญสำหรับเด็ก ๆ ที่ไม่สามารถเข้าถึงการสอนแบบออนไลน์ได้ ซึ่งภายในกล่อง Learning Box จะประกอบไปด้วยอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมกับช่วงวัย Booklet /3R กิจกรรม Makerspace/ กิจกรรมทักษะชีวิต แตกต่างตามช่วงวัย ได้แก่ ชั้นปฐมวัย และประถมศึกษา รวมถึงในกล่องจะมีกิจกรรมที่ส่งเสริมสุขภาวะของเด็ก (Well-being) จากสมุด 'Fun Activities' ที่รวบรวม 10 กิจกรรมสร้างความสุข / 10 กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพกาย / 10 กิจกรรมสร้างความเป็นเด็กดี ให้เด็ก ๆ สามารถฝึกได้ที่บ้าน นอกจากนี้โรงเรียนบ้านปลาตายังมีกิจกรรมชื่อว่า 'นักจิตวิทยาแวะมาเล่น' เดือนละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เพื่อพูดคุยและทำกิจกรรมกับนักเรียนระดับชั้น ป.4-6 เพื่อส่งเสริมสุขภาพร่างกายและจิตใจ

# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การช่วยเหลือเด็กเป็นรายบุคคล

(Intervention and Support for Students)

### 3) การช่วยเหลือทางครอบครัว

โรงเรียนบ้านปลาตาส่งครูลงพื้นที่เพื่อเข้าไปช่วยเหลือดูแลเด็กในชุมชน โดยได้ประสานงานร่วมกับผู้ปกครองอาสา รุ่นพี่อาสาในชุมชน เพื่อช่วยเหลือและอธิบายการใช้งานกล่องการเรียนรู้ให้กับเด็กๆ ในกรณีที่ผู้ปกครองไม่สามารถสอนหนังสือให้เด็กได้ โดยจัดให้มีทีมลงพื้นที่ 2 สาย โดยแต่ละสายจะมีทั้งครูอนุบาล และครูประถมศึกษาลงพื้นที่ไปด้วยกัน หากจุดใดไม่สามารถเข้าถึงพื้นที่ได้ ก็จะมีผู้ปกครองอาสาที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ เข้าไปทำหน้าที่แทน



# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การติดตามปรับปรุง และผลสะท้อนกลับ  
(Monitoring and Invention Redesign)

เพื่อให้ทิศทางการวัดผลของโรงเรียนปลาตาความเป็นระบบ จะต้องติดตาม ประเมินจาก สิ่งที่ทำมาตามมาตรการต่างๆ โดยประเมินควบคู่ไปกับการทำงาน เนื่องจากยังอยู่ในช่วงภาวะ วิกฤตซึ่งอาจมีความเปลี่ยนแปลงที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงาน ให้ทันกับสถานการณ์ ทั้งนี้หลังการประเมินต้องหามาตรการในการพัฒนากระบวนการอย่างทันที่วงศ์ และที่สำคัญคือ การประเมินผู้เรียน เพื่อตรวจสอบกระบวนการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอย ว่ามีความก้าวหน้า เพียงใด เด็กๆ ได้รับการพัฒนาและได้รับการฟื้นฟูมากขึ้นเพียงใด เพื่อการปรับปรุงและเชื่อม ต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้เมื่อเด็กๆ ได้ไปโรงเรียนอีกครั้ง



# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

- การติดตามปรับปรุง และผลสะท้อนกลับ  
(Monitoring and Invention Redesign)

## องค์ประกอบในการวางมาตรการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอย



ทั้งนี้ 5 มาตรการดังกล่าวเป็นกรอบการทำงาน เพื่อการฟื้นฟูความถดถอยทางการศึกษาทั้งระบบ ทุกภาคส่วน ทั้งนี้ โรงเรียนบ้านปลาตาได้เริ่มดำเนินงาน และขยายไปกลุ่มโรงเรียนพัฒนาตนเอง (TSQP) ซึ่งได้กำหนดมาตรการหนุนเสริมให้โรงเรียนเลือกนำไปวางแผนพัฒนา โดยผลลัพธ์ที่คาดหวัง คือ เมื่อโรงเรียนตระหนักในประเด็นต่างๆ เหล่านี้ และสามารถเตรียมความพร้อมได้ทั้งระบบ จะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากที่บ้านได้อย่างมีความสุข และเตรียมพร้อมที่จะปรับตัวเข้ากับสภาพการณ์ของโรงเรียนได้หลังจากที่ไม่ได้ไปโรงเรียนเป็นเวลานาน



# สรุปบทเรียน การวางมาตรการเพื่อฟื้นฟู การเรียนรู้ที่ถดถอยของผู้เรียน (Learning Loss Recovery) ของโรงเรียนบ้านปลาตา

Starfish Education หวังว่ากรณีศึกษาจากโรงเรียนบ้านปลาตา ที่ได้ดำเนินการนำ 5 มาตรการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยในเด็ก มาเป็นกรอบตั้งต้นและเป็นกลยุทธ์ในการทำงานกับสถานการณ์เช่นนี้ จะช่วยทำให้ผู้อำนวยการ คุณครู หรือนักการศึกษาได้แนวคิดและต้นแบบในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อคุณครู ผู้ปกครอง และเด็ก ๆ จะได้รับประโยชน์จากการปรับการเรียน เปลี่ยนการสอนในชีวิตวิถีใหม่ให้เหมาะกับพัฒนาการของเด็ก ๆ ได้ดีขึ้น







New **Normal** School  
สิ่งสำคัญคือการปรับ

ให้เหมาะสมกับ **บริบท** ของโรงเรียน

