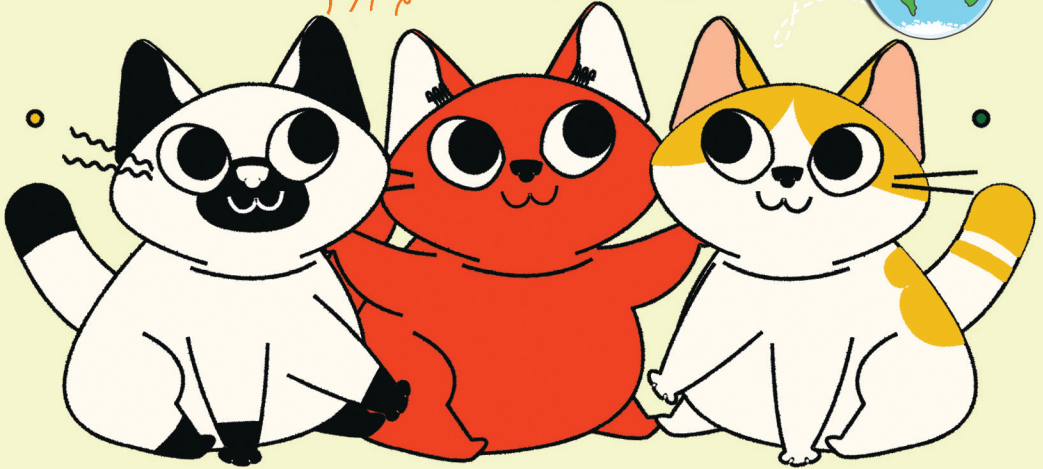


ED's Possible

ชุด Spotlight Idea



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



ED's Possible

ชุด Spotlight Idea



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



371.3 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ส691ท ED's Possible ชุด Spotlight Idea 25 เรื่อง
กรุงเทพฯ: 2565
130 หน้า
ISBN : 978-616-270-361-4
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2. การจัดนิเวศการเรียนรู้
3. ชื่อเรื่อง

ED's Possible ชุด Spotlight Idea 25 เรื่อง

สิ่งพิมพ์ สกศ. ลำดับที่ 11/2565

พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤษภาคม 2565

จำนวน 1,000 เล่ม

ISBN 978-616-270-361-4

ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่ กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ

โทรศัพท์ 0-2668-7123 ต่อ 2513, 2521 โทรสาร 0-2243-1129

เว็บไซต์ <http://www.onec.go.th>

พิมพ์ที่ บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด

19/25 หมู่ 8 ถนนเต็มรัก-หนองกางเขน

ตำบลบางคูวัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

โทรศัพท์ : 0 2150 9676-8

โทรสาร : 0 2150 9679

E-mail : 21centuryprint@gmail.com

เว็บไซต์ : www.21century.co.th

คำนำ

หนังสือ ED's Possible ชุด Spotlight Idea 25 เรื่อง เป็นหนังสือที่รวมไอเดียเด่นจากการคัดเลือกไอเดียที่ส่งเข้ามากว่า 400 ไอเดีย โดยคัดเลือกให้เหลือ 25 ไอเดีย ล้วนแล้วแต่เป็นไอเดียเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนการสอน และกิจกรรมต่างๆ ที่สอดแทรกการพัฒนาเด็กไทยให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนไทย 4.0 ตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการศึกษาของชาติในรูปแบบผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษาที่ได้วางไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ผู้เรียนรู้ 2) ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 3) พลเมืองที่เข้มแข็ง โดยเป็นไอเดียที่ออกแบบมาอย่างครอบคลุม และแสดงออกถึงการเปิดกว้างความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบวิธีการใหม่ๆ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องได้เห็นแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนจากไอเดียใหม่ที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในโลกที่เปลี่ยนไปอย่างไม่มีกรอบจำกัดที่เป็นอุปสรรค และช่วยจุดประกายทางความคิดในการสร้างสรรค์วิธีการจัดการเรียนการสอนใหม่ๆ เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาเด็กไทยสำหรับโลกอนาคต



(นายอรรดพล สังขวาสิ)

เลขาธิการสภาการศึกษา

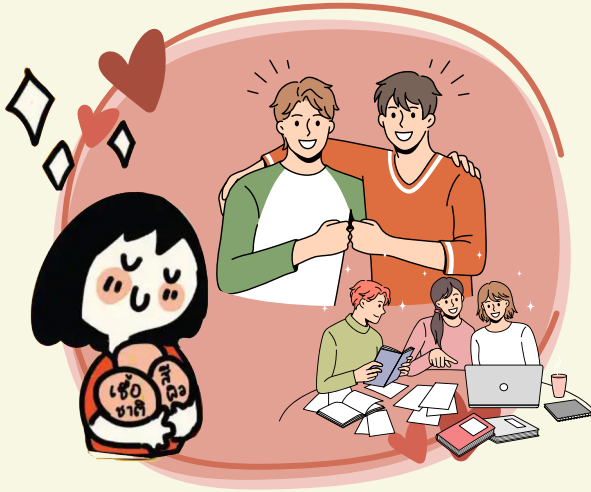
สารบัญ

เรื่อง

หน้า

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
3 กิจกรรมที่สอนให้เด็กเคารพและโอบอุ้มความหลากหลาย	1
ก้าวข้ามขอบแนวคิดความแตกต่างหลายเพศผ่านวรรณกรรม	7
กิจกรรม Space Biology	12
“เขาเล่าว่า” สืบเสาะหาข้อมูลผ่านกิจกรรมนักสืบชุมชน	16
ไขดาวแบ่งปันความสุข	22
จะให้นักเรียนเขียนสะกดคำต้องทำขนาดนี้เขี้ยวหรือ?	25
ธรณีวิทยาผ่านน้ำพุร้อน สอนอะไรได้บ้าง	37
บทบาทหน้าที่สภานักเรียนและพลเมืองประชาธิปไตย	43
บอร์ดเกมโจรสลัด ชีวิตทางเลือกจริยธรรม	49
ปีศาจประชาธิปไตยกับระบบขนส่ง : หรือว่าเราต่างก็โดนกดทับ?	52
ผักไม่ปลอดภัยในชุมชนเราทำไงดี	55
ฝึกคิดวิเคราะห์ผ่านเพลง	58
พาเด็กน้อย เรียนรู้เรื่อง “เสียง” จากแคนม้ง	62
ภาพตัวแทนของตัวตน คนอาเขียน	65
“ภาษาสี่รุ่ง” เรียนรู้ความหลากหลายทางเพศจากภาษาไทย	68
“เมื่อวานเธอไปทำอะไรมา !!”	74
“ระบายนี้อาจสร้างสรรค์จากฟูกันธรรมชาติ”	81
“เสียงสัมผัส” เมื่อคนหูหนวกเรียนดนตรี	86
หยุดสร้างความเกลียดชัง	90
ห้องเรียนศิลปะสนุก...เลือกได้!	96
หัวใจดวงโตส่งให้ทุกคน	103
อิสระทางความคิดกับวิทยาศาสตร์	106
ไอบีการสอน Critical thinking ในคาบพระพุทธศาสนา	110
ไอบีเชื่อมโยงโลกกับสถานะของสาร	115
MY SWEET HOME - ไฟฟ้าใกล้ตัวที่นักเรียนควรรู้	120
คณะผู้จัดทำ	125

ED's Possible



3 กิจกรรมที่สอนให้เด็กเคารพ
และโอบอุ้มความหลากหลาย



ไอดีจาก
ครูธิมา ปิงแก้ว
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

3 กิจกรรมที่สอนให้เด็กเคารพและโอบอุ้มความหลากหลาย

ในเวิร์คช็อป "วงคู่ข" พื้นที่แบ่งปันไอเดียของคุณครูที่ insKru เพิ่งปิดรับสมัครไป ครูจอย ธิติมา ปิ่นแก้ว จากโรงเรียนบ้านตาดโนนทองกลาง อุดรธานี ครูจบใหม่ไฟแรงอายุ 26 ปี ได้แบ่งปันเรื่องราวที่น่าประทับใจเกี่ยวกับ "เด็กชายอ้ม" ให้เราฟัง



อ้มเป็นนักเรียนชายชั้น ป.3 สิ่งแรกที่ครูจอยสังเกตเห็น คือ เพื่อนนักเรียนของอ้มขาดเป็นทางตั้งแต่รักแร้ถึงชายเสื้อ เธอจึงรับบริจาคชุดนักเรียนมาให้อ้ม และครูจอยก็ได้รู้ว่าอ้มไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ เขาอาศัยอยู่กับญาติ แต่ก็มีความให้ต้องย้ายไปมาอยู่เรื่อย เหตุผลล่าสุด คือ คุณย่าของอ้มไม่สามารถเลี้ยงดูอ้มได้ จึงติดต่อโรงเรียนให้เรียกพ่อที่ติดสุรากลั้วมารับอ้มไปดูแล

พฤติกรรมของอ้มที่โรงเรียน คือ เป็นพวกที่ชอบแกล้งเพื่อน และชอบแหยงขมเพื่อน เพราะเขาไม่มีเงินซื้อ วันหนึ่งตอนที่อ้มตีเพื่อน ครูจอยเผลอตีอ้มกลับไปรีแอดชั่นของอ้าที่ส่งกลับมา คือ ใบหน้าสำนึกผิด และน้ำตาที่คลอแก้ว นั่นเป็นเหตุการณ์ที่ครูจอยรู้สึกผิดที่สุดในชีวิตการเป็นครู และเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้เธอไม่ตีเด็กอีกเลย ครูจอยก็เปลี่ยนมาใช้วิธีจับมือนักเรียนและมองตาเขา พร้อมอธิบายเหตุผล "ครูรู้ว่าอ้มแกล้งเพื่อนแล้วนะ กับเพื่อนนะ แต่เพื่อนเขาเจ็บนะ เราต้องเล่นกันเบาๆ นะ"



จากกรณีของอ๊อม ทำให้ครูจอยได้เรียนรู้ว่า มีเด็กหลายคนที่ไม่รู้จักวิธีผูกสัมพันธ์
 อย่างเป็นมิตร จึงใช้วิธีการกลั่นแกล้งเพื่อเข้าหาเพื่อน เธอออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน
 โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนได้ทำความรู้จักกันอย่างลึกซึ้งขึ้น ฝึกให้เขาเคารพ
 ความแตกต่างและโอบอุ้มความหลากหลาย และการเห็นคุณค่าในตัวเอง เพราะครูจอย
 มองว่าพฤติกรรมไม่ถูกต้องของเด็กส่วนใหญ่ เกิดจากการเรียกร้องความสนใจและ
 รู้สึกไม่มีคุณค่าในตนเอง จึงเกิดเป็นห้องเรียนแห่งความสุข Happy Classroom
 "การเรีขษฐ์เริ่มต้จกการที่เด็กๆ อยกมำโรงเรีข และการที่ขวกข
 สขใจเรีขษฐ์สิ่งต่งๆ ด้วยตนเอง การเรีขษฐ์แบบนี้จะข้งขีงและมีควมสุข
 กว่ำการข้งครูสอนอย่างเดีข"

เราได้เลือก 3 กิจกรรมที่ครูจอยใช้ มาแบ่งปันไอเดีย
 ให้คุณครูคนอื่นนำไปใช้ต่อ

1. กิจกรรม Frame of Feeling

ครูจอยตัดฟิวเจอร์บอร์ดให้มีลักษณะเหมือนเฟรมกล้อง
 แจกให้นักเรียนคนละเฟรม แล้วให้นักเรียนเอาเฟรม
 เดินส่องในพื้นที่ที่กำหนด และนำเฟรมไปแปะตรงจุดหรือมุม
 ที่ทำงานทางความคิดกับพวกเขา จากนั้นให้เพื่อนคนอื่นแบ่งปันว่า
 มองเห็นอะไร และสุดท้ายก็ให้เจ้าของเฟรมเฉลยว่าเขามองเห็นอย่างไร
 แล้วเรียกนักเรียนมาคุยในวงใหญ่ว่าทำไมถึงมองไม่เหมือนกัน



ข้อคิดแรก ที่ครูจะแทรกให้คือการทำความเข้าใจและชี้ให้เห็นเสน่ห์ของความแตกต่าง ทั้งด้านกายภาพ วัฒนธรรม ความเชื่อ ฯลฯ โยงจากการที่แต่ละคนมีไอเดียดี ๆ ต่อสิ่งในเฟรมต่างกันมันต่อยอดความคิดไปได้ไกลอย่างน่ามหัศจรรย์ ความหลากหลายนี้เองที่ทำให้มนุษย์น่าสนใจ

ข้อคิดที่สอง คือ ให้นักถึงใจเขาใจเรา ครูยกตัวอย่างว่า ในห้องมีนักเรียนคนหนึ่งทีโดนเพื่อนล้อว่า “อืดอืดอิกะเทย” โยงไปว่าสิ่งที่เรามอง สิ่งที่เรารู้สึก มันอาจจะตลก แต่อีกมุมหนึ่งของเพื่อนเขาอาจจะกลับบ้านไปร้องไห้ทุกวันก็ได้นะ

ซึ่งปัญหานี้ครูจอยก็เชียร์ให้เด็ก ๆ แห้วความรู้สึกกับเพื่อนให้มากขึ้น เพราะในวัยนี้บางคนเขาอาจจะยังคิดไม่ได้จริงๆ ว่าสิ่งที่ทำมันสร้างบาดแผลให้คนอื่น

2. กิจกรรม MANDALA

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมศิลปะบำบัดเพื่อการฝึกสมาธิและรับฟังตัวเอง แบ่งเป็นกลุ่มไม่เกิน 10 คน ให้นักเรียนค่อยๆ นำสิ่งของเข้ามาวางในกรอบหรือพื้นที่เล็กๆ ที่กำหนดไว้ ด้วยท่าทีที่สงบที่สุด และห้ามพูดคุยกับเพื่อน โดยสิ่งของที่นักเรียนเอามาวางอาจเป็นสิ่งที่ครูเตรียมให้ หรืออาจปล่อยให้เด็กเรียนออกไปนอกห้องเพื่อหาของที่สื่อความเป็นตัวเองก็ได้

หลังจากวางดอกไม้ ใบหญ้า กิ่งไม้เสร็จแล้ว ก็ให้ผู้เรียนตกตะกอนความคิด สะท้อนให้เพื่อนฟังทีละขั้นตอน เช่น ตอนวางคิดอะไร รู้สึกอย่างไร ตอนมองผลงานที่สร้างร่วมกับเพื่อนตนเองเห็นอะไร แล้วรู้สึกอย่างไร กิจกรรมนี้นอกจากจะช่วยฝึกสมาธิแล้ว ยังทำให้นักเรียนได้ทำความรู้จักวิถีคิดและมุมมองของเพื่อนคนอื่นด้วย



3. กิจกรรมรู้จักฉันรู้จักเธอ

เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนสองคนจับคู่กัน เพื่อถามตอบเกี่ยวกับ "ตัวตน" ของกันและกัน ทั้งคู่จะได้เป็นทั้ง "คนถาม" และ "คนตอบ" ไปพร้อมกัน ขณะที่ทำหน้าที่คนถามนักเรียนต้องถามคำถามเกี่ยวกับตัวตนของเพื่อน เช่น "งานอดิเรกของเธอคืออะไร?" และจดลงในกระดาษ จากนั้นคนที่ตอบจะผลัดไปเป็นคนถาม ทำแบบนี้สลับกันไปจนครบเวลาหรือครบจำนวนข้อ



เมื่อขั้นตอนการถามสิ้นสุดลง กระดาษคำตอบจะถูกแปะไว้ที่เจ้าของคำตอบ จากนั้นให้นักเรียนเดินวนไปรอบห้องเพื่อทำความรู้จักตัวตนของเพื่อน และให้นักเรียนแบ่งปันความรู้สึกหลังทำ ซึ่งกิจกรรมนี้นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนรู้จักกันมากขึ้นแล้ว ยังทำให้พวกเขารู้จักตัวเองมากขึ้นด้วย

กิจกรรมเกม

นอกจาก 3 กิจกรรมที่ได้กล่าวไปครูจอยยังมีกิจกรรมสนุกๆ ที่ช่วยให้เธอรู้จักนักเรียนของตัวเองมากขึ้นอีก 1 กิจกรรม นั่นคือการวาดภาพระบายสีตามโจทย์ที่ให้ ส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งรอบตัวเขา เช่น ต้นไม้ โรงเรียน บ้าน

"อยากทราบว่านี่ฐานครอบครัวของเด็กเป็นยังไง ให้วาดบ้านแห่งหนึ่งหลังจากนั้นให้วาดคนในหมู่บ้าน และวาดหัวใจพิเศษให้ 1 คนในภาพ เราจะรู้ว่าเขาสนใจหรือห่างกับใครในครอบครัว" ครูจอยอธิบาย



เธอสเสริมเกี่ยวกับภพวอดของอ้มว่า ก่อนที่จะได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อน อ้มชอบใช้สีดำ สีมืดๆ แต่หลังจากที่อ้มได้มีส่วนร่วม ได้พูดคุยกับเพื่อน ภพวอดเขาก็เริ่มสดใสและมีชีวิตชีวาขึ้นเรื่อยๆ แต่น่าเสียดายที่อ้มจะไม่ได้อยู่ทำกิจกรรมกับเพื่อนในโรงเรียนนี้ต่อแล้ว หลังจากเหตุการณ์ที่ญาติของอ้มปรึกษากับครูว่าไม่สามารถเลี้ยงดูอ้มต่อได้ ก็ได้มีการติดต่อไปหาพ่อของอ้ม และพ่อของอ้มก็ส่งอ้มไปอยู่กับป้าของเขา อ้มย้ายไปโดยที่ครูจอยไม่มีโอกาสได้บอกลา แต่เขาทิ้งจดหมายไว้ใต้โต๊ะเรียนว่า "ไม่อยากไปเลย ผมรู้สึกเศร้า ผมคิดถึงที่นี่ คิดถึงคุณที่นี่"

แต่หลังจากนั้นไม่นาน อ้มก็ให้พี่ชายวิดีโอคอลผ่านเฟซบุ๊กมาหาครู อ้มพูดว่า "คิดถึงครูจังเลย ผมมีเพื่อนใหม่แล้วละ ไม่ต้องเป็นห่วงผม" ครูจอยให้ความเห็นต่อเรื่องราวของอ้มว่า ถ้าเด็กคนหนึ่งไม่มีที่พึ่ง ถ้าบ้านให้ที่พึ่งไม่ได้ โรงเรียนในฐานะสถาบันที่ใกล้ชิดเขารองลงมา ก็ต้องไม่ทอดทิ้งเขา



ED's Possible



ก้าวข้ามขอบแนวคิด
ความแตกต่างหลากหลายเพศ
เข้าหรรณภกรรม



ไอดีบจาก
ครูพลรัฐ ตะโหนดแก้ว
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

ก้าวข้ามขอบแนวคิดความแตกต่างหลากหลายเพศ ผ่านวรรณกรรม

กระบวนการเรียนรู้เรื่องนี้ แบ่งออกเป็น 2 คาบ คาบละ
90 นาที (ขอรับรองให้พวกเราเรียนรู้วิธีรักมากกว่าขอเรียนรู้)

คาบเรียนรู้ที่ 1 (เรียนรู้ เข้าใจ เมื่อขอสมัคร)

เปิดคาบด้วยการเปิดเพลง แล้วพูดคุยสอบถามว่า มีใครเคยได้ยินเพลงนี้
มาบ้าง เพลงนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร แล้วเพลงนี้สื่อสารเรื่องราวอะไรบ้างเกี่ยวกับ
เนื้อเรื่องในซีรีส์เรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ เป็นการนำการเรียนรู้แบบช่วยทวนเนื้อหา
วรรณกรรมไปในตัว

กระตุ้นการเรียนรู้โดยการตั้งคำถามว่า คนเรารักกันที่อะไร แล้วให้
นักเรียนเล่นกิจกรรม โดยจำลองให้นักเรียนสร้างโปรไฟล์ในแอปหาคู่ Tinder (ไม่ได้
ให้ใช้แอปจริงแต่สร้าง แอปในกระดาษ) แล้วลองให้นักเรียนระบุคุณสมบัติคนที่เราชอบแล้ว
อยากได้เป็นแฟน จากนั้นก็ให้ทดลอง ปิดซ้ายปิดขวาเพื่อหาคนที่คุณสมบัติตรงใจเราที่สุด
โดยมีเงื่อนไขว่าต้องมีทั้งเพื่อนที่ต่างเพศและเพศเดียวกัน จากนั้นจึงชวนถอดการเรียนรู้
ร่วมกันว่า คนเรารักกันที่ไหน อะไรเป็นปัจจัยทำให้คนเรารักกัน และอะไรทำเป็นข้อจำกัด
ให้คนเราไม่ได้รักกัน



วัยเจริญวัย



ชวนหัดเขียนสร้างโลกคู่ขนานจากแอป Tinder ที่ชวนเล่นไปเมื่อสักครู่ โดยให้นักเรียนพบประสบการณ์การมีคู่เป็นคนเพศเดียวกัน จับคู่นักเรียนเพศเดียวกัน ลองให้สวมบทบาทเป็น โต้โต้ และ ใ้วเ้ว ในเรื่อง แปรรักฉันด้วยใจเธอ ดูสถานการณ์จำลองผ่านคลิปวิดีโอตอนหนึ่งของซีรีส์ ทดลองทำความเข้าใจตัวละครในอารมณ์ ความรู้สึก สภาวะที่เป็นสภาวะที่เผชิญ จากนั้นชวนสร้างชิ้นสั้น ๆ ต่อจากชิ้นในคลิปโดยแบ่งเป็นคู่ แต่ละคู่จะได้สถานการณ์ต่างออกไป 3 กลุ่ม เมื่อรู้ว่าตนเองรักเพศเดียวกันแล้วจำเป็นจะต้องดิ้นกับ พ่อแม่ เพื่อน และตัวเอง เราจะอย่างไร

วัยสรุป

จากนั้นชวนแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อนดูแล้วชวนพูดคุยถอดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านคำถาม

🚩 ใส่อารมณ์ความรู้สึกที่ฉันมีความหลากหลายทางเพศ ตกลงแล้วเรารักกันที่อะไรกันแน่ ความรักมีปัจจัยและองค์ประกอบหรืออุปสรรคใด ๆ บ้างในความรัก

🚩 สถานการณ์ใดเป็นสถานการณ์ที่ก้าวข้ามผ่านยากที่สุด เพราะเหตุใด
 🚩 แล้วถ้าวันหนึ่งฉันหัดเขียนอยู่ในสถานการณ์แบบจริงจัง ฉันเขียนเองจะทำอย่างไร

ประยุกต์ใช้

ชวนมองวรรณกรรมที่ว่าด้วยความหลากหลายทางเพศในสังคม และลองมองลึกลงไป เรื่อง ๑๑๑ ของเพศในสังคม

คาบเรียนที่ 2 (ก้าวข้ามมาภาคติเพื่อยอมรับ ความหลากหลายทางเพศ)

จับคู่



ชวนนักเรียนลองดูโปสเตอร์โปรโมทหนัง ละคร ที่มีความหลากหลายทางเพศ บนกระดานแล้วจับกลุ่มกลุ่มละ 5 คน แล้วทดลองจัดกลุ่ม **เจ็ด** ของความเป็นเพศ จากโปสเตอร์หนังที่เห็นพร้อมทั้งให้เหตุผล

จับกระตุ้การเรียงรู้

ชวนนักเรียนแชร์และถกประเด็น เรื่อง ลานคิด มุมมอง กลวิธี ในการแบ่งเพศ ในสังคม ว่ามีที่มาที่ไป และใช้เกณฑ์ใดในการจัดจำแนกและตัดสินคนแบ่งออกเป็นกลุ่ม ต่างชวนตั้งคำถามต่อว่านักเรียนเห็นด้วยกับสิ่งที่คนในสังคมใช้อ้างอิงเป็นฐานคิดนี้ หรือไม่ เปิดประเด็นคำถามว่า สังคมประกอบสร้างเพศขึ้นมาได้อย่างไรและสิ่งที่ประกอบ สร้างขึ้นมาส่งผลอย่างไรกับคนในสังคม

จับเรียงรู้

แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม A1 A2 B1 B2 C1 C2 ทดลองดูกรณีศึกษา จากคลิปวิดีโอ 3 คลิป โดยให้แต่ละกลุ่มทดลองรหัส A B C วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คลิป ตามลำดับ 1 2 3 ด้วยคำถามตั้งต้น ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนมองเห็นเหตุการณ์อะไรบ้างในคลิป แล้วนักเรียนคิดเห็นอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
2. นักเรียนเห็นภาพสะท้อนสังคมอย่างไรจากเหตุการณ์ที่ได้รับชม
3. นักเรียนเห็นสัญลักษณ์อะไรบ้างจากในคลิปแล้วตีความออกมาว่าอย่างไร
4. จากในคลิปนักเรียนคิดว่าสังคมหรือบริบทรอบข้างมีอิทธิพลต่อการกำหนดความหลากหลายทางเพศอย่างไร
5. นักเรียนคิดว่าทำอย่างไรเราจะเข้าใจ ยอมรับ และก้าวข้ามเรื่องความหลากหลายทางเพศในสังคมไปได้



ขั้นสรุป

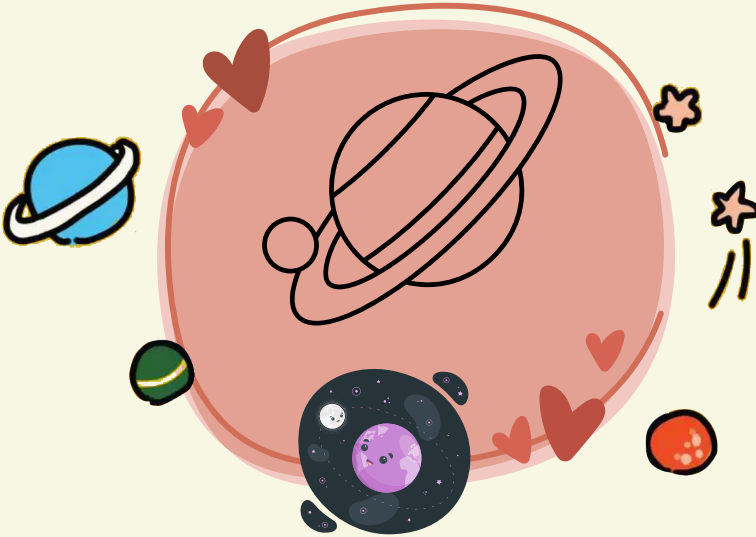
ชวนให้ห้กระเริญแต่ละคน แะร์กันใจกลุ่มย่อย แล้วแะร์ รวมกันใจกลุ่มใหญ่ ครูแะร์ห้กระเริญร่วมกันตกลัการเริญรู้ แบบไม่มีข้อสรุปที่ตายตัวแะร์แะร์

ขั้นประยุกต์ใช้

ชวนสร้างจินตนาการ ไปใ้สังคมอนาคตที่สามารถก้าวข้ามแะร์ยอมรับความแตกต่างแะร์หลากหลายของแต่ละบุคคลได้ แล้วชวนมองกลับมาขังปัจจุบันว่าเราจะทำอย่างไรใ้เกิดภาพสังคมแบบขังใ้ในอนาคต



ED's Possible



กิจกรรม Space Biology



ไฮเดียมจาก
ครูไข่มุก สลางสิงห์
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

กิจกรรม Space Biology

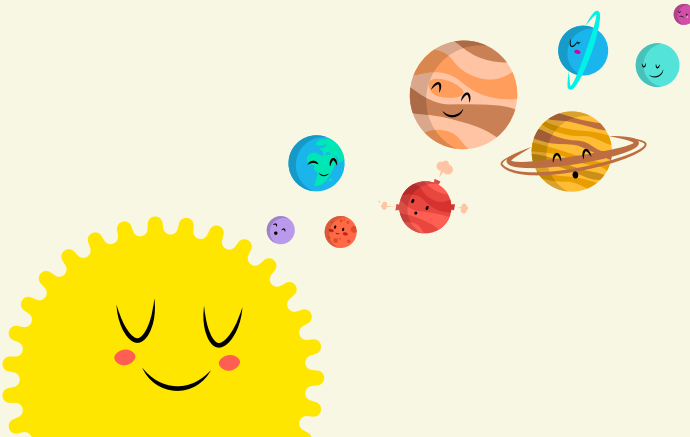
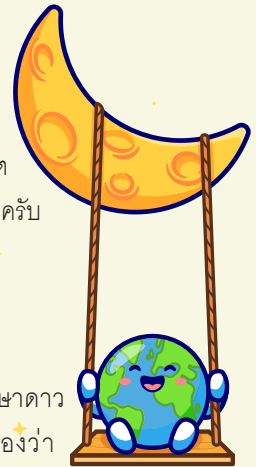
กิจกรรมนี้ เริ่มต้นมาจาก ความอยากสร้างแรงขับเคลื่อนถึงแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องของดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะหรือโลกใหม่ การค้นหาโลกใหม่สิ่งมีชีวิตต่างดาวว่ามันน่าจะมีลักษณะเป็นยังไงนะมันจะมีจริงรึเปล่า จะเหมือนเอเลี่ยนมั้ยเนาะหรือจะเหมือนพรีเดเตอร์มั้ย ก็เลยออกแบบเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็น Space Biology นักชีววิทยาอวกาศที่เหมือนกับนักชีววิทยาสัยก่อนที่ออกศึกษาหรือค้นหาสิ่งมีชีวิตในโลกใหม่ที่เป็นแผ่นดินที่ยังไม่ค้นพบครับ

กิจกรรม

หลักๆ ตัวกิจกรรมจะเป็นการแบ่งทีมลงไปศึกษาสิ่งมีชีวิตที่น่าจะอาศัยอยู่ในดาวเคราะห์ที่ลงไปสำรวจแล้วเอามาแชร์กันในห้องครับ

โดยแบ่งวิธีคร่าวๆ แบบนี้

แบ่งทีม -> เลือกดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะ -> ศึกษาดาวและสิ่งมีชีวิตที่น่าจะอาศัยที่นั่นได้ -> แชร์กับเพื่อนๆ ในห้องว่าน่าจะจริงได้ไหม



วิธีการเริ่มต้นจาก



1. จัดกลุ่มให้จักษ์เรียง โดยกำหนดให้มียักษ์ละ 4 คน จากนั้นกำหนดตำแหน่งให้กับนักเรียนดังนี้ ตำแหน่งที่ 1 เป็นหัวหน้าทีม ส่องดูดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะ คนที่ 2 และคนที่ 3 จะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งมีชีวิตและคนสุดท้ายจะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะ

2. แฉงใจจักษ์เรียง โดยแต่ละทีมจะได้รับมอบหมายให้ไปส่องดูดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะ 1 ใน 9 ดวงที่กำหนดให้โดยให้หัวหน้าทีมเลือกดาวที่จะไปส่องจบแบบ

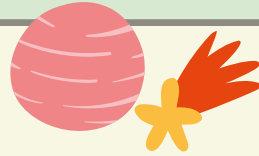
3. ช่วงแรก จะเป็นการพืดข้อมูลทีจำเป็นให้กับเด็ก ๆ โดยจะทำการแจกหรือให้แนวคิดนักเรียนแต่ละตำแหน่งไม่เหมือนกัน คนที่ 2 และคนที่ 3 นักเรียนจะได้รับภารกิจหลักเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตกรณีนี้จะให้เปรียบกับสิ่งมีชีวิตบนโลกว่าสภาพอากาศแต่ละรูปแบบใช้ชีวิตอย่างไร มีลักษณะหน้าตาแบบไหน ฯลฯ คนที่ 4 จะให้ข้อมูลด้านดาวเคราะห์ซึ่งครูจะเป็นคนไปขวนคุยและอธิบายว่าจากลักษณะข้อมูลเหล่านี้แปลว่าดาวมีลักษณะอย่างไรมีผลกระทบอะไรบ้าง

4. ช่วงต่อมา แต่ละทีมจะต้องทำการลงสำรวจที่ดาวเคราะห์ของตนเองและทำการสำรวจสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งที่น่าจะสามารถอาศัยอยู่บนดาวดวงนั้นได้ โดยแจ้งนักเรียนไปว่าให้ใช้จินตนาการได้เต็มที่ **ตรงนี้สนุกตรงที่เด็กๆ ได้ลองโยน ไอเดียกันเต็มๆมีตั้งแต่ยูนิคอร์นผสมกระต่ายหรือมาเป็นเทพนิยาย เลขครึ่ง แล้วก็ยังได้เปรียบเทียบกับความเป็นจริงที่น่าจะเกิดขึ้นด้วย**



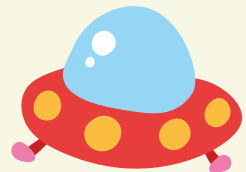
5. **หลังจากนี้**จะนำเอาสิ่งมีชีวิตที่แต่ละทีมได้ไปสำรวจมาแบ่งปันกับกลุ่มอื่น โดยมีการออกมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟังทั้งข้อมูลดาวเคราะห์และสิ่งมีชีวิต ในขณะที่เล่าคนอื่นสามารถสอบถามพูดคุยหรือโต้แย้งได้ ในกระบวนการนี้นักเรียนจะได้ลองเปรียบเทียบข้อมูลกับความน่าจะเป็นที่จะมีสิ่งมีชีวิตที่นักเรียนคิดมาว่าน่าจะมีจริงหรือไม่ เหมือนวงแชร์ที่ได้มาคิดรวมกันบางอันก็มีความน่าสนใจซ่อนอยู่ในนั้นด้วยครับ และเมื่อเราจบแล้วให้ทั้งห้องร่วมกันตัดสินใจว่าสิ่งมีชีวิตชนิดนั้นควรจะอยู่อาศัยในดาวเคราะห์ดวงนั้นได้หรือไม่

ผลลัพธ์

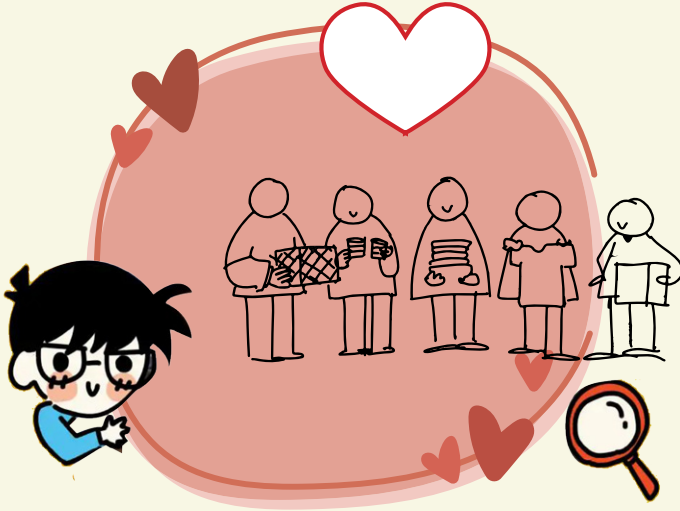


หลังจากใช้ไปทำให้เห็นว่ามิโอเดียมากมายเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในดาวเคราะห์ที่แตกต่างจากโลกซึ่งในระหว่างที่นักเรียนเขาได้คิดหรือวิเคราะห์มิโอเดียเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในดาวดวงนั้นขึ้นมาทำให้ได้เรียนรู้ Content เกี่ยวกับลักษณะของดาวเคราะห์ไปในตัวรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่อาจเกี่ยวกับโลกใหม่ ซึ่งเป็นคาบเรียนที่นอกจากจะเข้าใจมิโอเดีย Content เกี่ยวกับเรื่องนี้แล้วก็ยังทำให้เกิดความสนุกสนานแล้วก็ได้ใช้ทักษะอื่นหลายอย่างเลยทีเดียวครับ

มิโอเดียใช้ได้ดีกับห้องที่มีภาระคั่งข้อมูลที่ดี มีภาระอภิปรายและชอบถามคำถามบ่อยๆ



ED's Possible



"เขาเล่าว่า" สืบเสาะหาข้อมูล
 ทั่วกิจกรรมทั้งสิบชุมชน



ไอลีดาจาก
 ครัวธีระวีร์ บัวหลวง คุุณนิชฌนงษ์
 สแกน QR Code นี้เพื่อดูผลงาน
 หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

"เขาเล่าว่า" สืบเสาะหาข้อมูลผ่านกิจกรรมจับสืบชุมชน

วิชาภาษาไทย เพิ่มเติมที่มีประเด็นหลักเกี่ยวกับการศึกษาข้อมูลทาง คติชนวิทยา อย่างตำนาน นิทาน ความเชื่อเรื่องเล่าของชาวบ้าน ประกอบกับในสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโควิด ที่มีข้อจำกัดไม่ให้นักเรียนออกไปในพื้นที่ชุมชน

ครูสายเอื้ออย่างเราจึงเกิดความสงสัยที่ว่า **"จับเรียงแต่ละคน รู้เรื่องราว ของโรงเรียนตัวเองขนาดไหน"**

แน่นอนว่าถ้าเป็นข้อมูล ประวัติ ความเป็นมาแบบปรกติของโรงเรียน ใครๆ ก็หาได้ แต่ถ้าเป็นพวกเรื่องเล่าเข้ามาขยิบแปด เรื่องลึกลับ หรือเรื่องอื่นๆ จะหา รู้ได้จากไหน เพราะว่าเรื่องเล่าต่างๆ มักมีเรื่องที่ถูก **"เลือกมาเล่า"** และมีเรื่อง ที่ **"เขาไม่พูดถึง"** ด้วย

ดังนั้นจึงได้ลองออกแบบกิจกรรม **"จับสืบชุมชน"** เพื่อให้ได้ทุกคนได้ออกจากห้องเรียน ไปสัมภาษณ์ ครู ผู้รู้ทั้งหลายในโรงเรียนแต่ทว่า ถ้าออกไปสัมภาษณ์แบบธรรมดา โลกไม่จำ เลยลองใช้แนวคิด Gamification หรือ การทำชั้นเรียนให้เป็นเกมมาประยุกต์กับกิจกรรม ในครั้งนี้ โดยได้ออกแบบคาบเรียนใน 5 สัปดาห์ ให้เป็นภารกิจของนักสืบแต่ละกลุ่ม ที่จะต้อง ออกสืบเสาะ เจาะหาข้อมูล ประเด็นที่น่าสนใจมานำเสนอ โดยกิจกรรมทั้ง 5 สัปดาห์ มีฐานคิด และรายละเอียดในแต่ละคาบ ดังนี้



ฐานคิด : องค์ประกอบของ Gamification



ฐานคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ ประกอบไปด้วย 7 ส่วน (Karl M. Kapp, 2012: 26-49)

1) เป้าหมาย (Goals) : ในกิจกรรมนี้คือภารกิจหลักในแต่ละคาบ ที่นักเรียนจะต้องไปเก็บข้อมูลมา เช่น ไปสำรวจแผนที่โรงเรียน ไปสัมภาษณ์บุคคล

2) กฎ (Rules) : คือ กติกาของแต่ละภารกิจ เจาะใจในการได้คะแนน ซึ่งแตกต่างกันไปตามสัปดาห์

3) การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Competition, or Cooperation) : คือ ความร่วมมือกันของทีมนักสืบแต่ละกลุ่ม ซึ่งในแต่ละสัปดาห์จะเป็นภารกิจที่แตกต่างกัน เช่น ทั้งทีมต้องออกไปเก็บข้อมูลด้วยกัน สมาชิกในทีมต้องแย่งย้ายกันไปหาข้อมูลในแต่ละส่วน

4) เวลา (Times) : เวลาที่กำหนดในการทำภารกิจต่างๆ

5) รางวัล (Reward) : คะแนนที่ได้จากภารกิจต่างๆ รวมถึงโบนัสเปิดการ์ดพิเศษเต็มบุญ หากสะสมคะแนนถึงเป้าทุก 500 คะแนน

6) ผลป้อนกลับ (Feedback) : คำแนะนำ หรือการประเมินที่ครูจะต้องให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนในการทำภารกิจแต่ละครั้ง ในกิจกรรมนี้รวมถึงการถอดบทเรียนของนักเรียน ว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง

7) ระดับ (Levels) : ระดับความยากง่ายของภารกิจในแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ให้นักเรียนรู้สึกว่ายากแต่ไม่ยาก และไม่ง่ายเกินไป

กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ (คาบเรียนติดกัน 2 คาบเรียน)

▶ สัปดาห์ที่ 1 ภารกิจสำรวจพื้นที่ในโรงเรียน (ภารกิจแบบทีม) สำหรับทำแผนที่ฉบับเดินเท้า จากนั้นเมื่อได้แผนที่ให้แต่ละกลุ่มกลับมาพูดคุยกัน และดูว่าจุดไหนในโรงเรียนเป็นสถานที่ที่น่าสนใจสำหรับไปเสาะหาเรื่องเล่า

▶ สัปดาห์ที่ 2 ภารกิจ Photo Hunt (ภารกิจแบบเดี่ยว) สมาชิกในแต่ละทีมแยกย้ายกันไปถ่ายรูปสถานที่ที่รู้สึกน่าสนใจ และคิดว่าน่าจะมีเรื่องเล่า จากแต่ละกลุ่มนำรูปมาวบรวมกัน และร่วมกันวิเคราะห์ตั้งสมมติฐานว่า น่าจะได้ข้อมูล เรื่องราวเกี่ยวกับอะไร พร้อมทั้งประเมินค่า และจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลที่ได้มา

▶ สัปดาห์ที่ 3 ภารกิจตามหาพิธีกรรม (ภารกิจแบบทีม) ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มแบ่งกันออกไปสัมภาษณ์ครู เกี่ยวกับกิจกรรม ประเพณี หรืองานพิธีกรรมสำคัญของโรงเรียน จากนั้นกลับมาช่วยกันทำไทม์ไลน์ พร้อมกับร่วมกันถอดบทเรียนผ่านคำถาม 3 ประเด็น คือ 1) ระหว่างทำกิจกรรมได้เรียนรู้หรือพบเจออะไรบ้าง 2) หลังทำกิจกรรมได้เรียนรู้อะไรบ้าง 3) ข้อมูลที่ได้สนใจ หรืออยากนำเสนอประเด็นใด

▶ สัปดาห์ที่ 4 ภารกิจสัมภาษณ์ครู (ภารกิจแบบคู่) ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มได้ลองตั้งคำถาม กำหนดประเด็นว่าอยากได้ข้อมูล รายละเอียดอะไร จากนั้นแยกย้ายกันไปสัมภาษณ์ครูในโรงเรียน เมื่อสัมภาษณ์เสร็จแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาสรุปและสังเคราะห์ พร้อมกับถอดบทเรียนผ่านคำถาม 3 ประเด็น คือ ก่อนสัมภาษณ์คาดหวังอะไร ระหว่างสัมภาษณ์เกิดอะไรขึ้นบ้าง และหลังสัมภาษณ์ได้เรียนรู้อะไร



สัปดาห์ที่ 5 ภารกิจระดมสมอง (ภารกิจแบบทีม) สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมสมอง เพื่อกำหนดและเลือกประเด็นเนื้อหาที่จะนำมาทำเป็นชิ้นงาน Final Project พร้อมกับวางสตอรี่บอร์ด หรือรายละเอียดชิ้นงาน โดยครูให้คำแนะนำแต่ละกลุ่ม

สิ่งที่ได้เรียนรู้และมองแง่จากสาขาของคุณ

สิ่งแรกที่คุณ คือ นักเรียนตื่นตัว และตั้งใจทำกิจกรรมเป็นอย่างดีทุกภารกิจ แต่ละคนวิ่งสู้ฟัด บุกป่าฝ่าดง ร่วมมือกันอย่างเต็มที่ ทำให้ชั้นเรียนภาษาไทยธรรมดาๆ มีชีวิตชีวาและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

งานกลุ่ม ไม่ใช่งานบุญอีกต่อไป เพราะในแต่ละภารกิจทุกกลุ่ม ทุกคนต้องร่วมกันวางแผนการทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

ทักษะการวางแผน การสังเกต การสื่อสาร การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าข้อมูลได้แทรกตัวไปอยู่ในทุกภารกิจ

นักวิจัยและครู วิจัยจริงไปพร้อมๆ กัน บางข้อมูลบางประเด็นที่นักเรียนได้จากการสัมภาษณ์เป็นมุมมองความคิดที่เราเองก็ไม่เคยรู้มาก่อน

"อุปสรรคคือของชาวบ้าน" ทุกกิจกรรมย่อมมีอุปสรรคเกิดขึ้นเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการสัมภาษณ์การเก็บข้อมูล สิ่งสำคัญคือการถอดบทเรียนและนำอุปสรรคที่เกิดขึ้นมาพูดคุยกันว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร และถ้าในการทำงานที่เจออุปสรรคคล้ายๆ แบบนี้ จะต้องรับมืออย่างไร

ข้อมูลป้อนกลับ คือสิ่งสำคัญที่ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการที่ตนเองกำลังทำอยู่ไม่เปล่าประโยชน์ เพราะสิ่งที่เราสะท้อนคิดกลับไปให้นักเรียน จะช่วยให้เขาเห็นว่า งานหรือภารกิจของเขามีจุดเด่น หรือจุดควรพัฒนาตรงส่วนไหน เช่นเดียวกันข้อมูลป้อนกลับจากนักเรียนที่มาจากการถอดบทเรียนก็ช่วยย้ำให้เราเห็นภาพว่ากิจกรรมของเราส่งผลให้เด็กได้อะไร แล้วเด็กได้อะไร ควรปรับแก้ตรงไหน

การถอดบทเรียนและเสียงสะท้อนจากห้องเรียน



"ความคิดเปลี่นย" เด็ก ๆ สะท้อนมุมมองหลังจากจบกิจกรรมว่า จากความคิดว่าก่อนลงพื้นที่คงไม่ได้อะไรไปมากกว่าข้อมูลในอินเทอร์เน็ต แต่เมื่อลงไปแล้วสัมผัสกับสิ่งที่อินเทอร์เน็ตไม่มีคือสีหน้า ท่าทาง ทักษะคิด ความคิด และมุมมอง

"ความรู้จากโลกความเป็นจริง" การลงไปสัมผัสกับข้อมูลทำให้เห็นด้วยตาของตนเอง ได้สัมผัสความรู้สึกจากคนเล่าสู่คนฟังโดยตรง

"เทคนิควิธีการสัมภาษณ์" คือสิ่งที่นักเรียนสะท้อนว่าได้จากกิจกรรมนี้ จากที่เคยคิดว่าการสัมภาษณ์ก็แค่การถามตอบธรรมดา แต่เมื่อไปสัมภาษณ์จริง ไม่ว่าจะเป็นปฏิสัมพันธ์ วิธีการสร้างบทสนทนาให้เป็นธรรมชาติ การจับประเด็น การคุมประเด็น ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญ รวมไปถึงคำถามที่เตรียมไปอาจไม่น่าสนใจเท่าหน้าที่กำลังสัมภาษณ์ เพราะระหว่างที่พูดคุยอยู่ อาจมีประเด็นใหม่ๆ เกิดขึ้นได้เสมอ

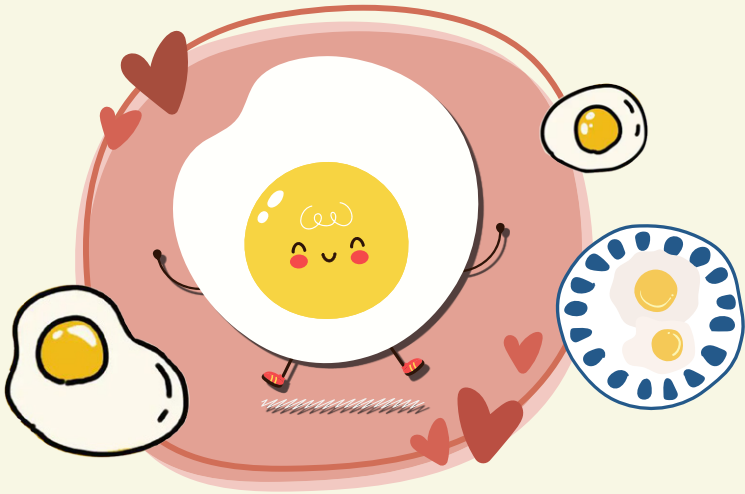
"จากที่ไม่เคยสนใจ ก็ทำให้รู้ความคิดของคนอื่นมากขึ้น" เสียงสะท้อนจากนักเรียนหลายคน ประเด็นดังกล่าวทำให้เราคิดต่อว่าอย่างน้อยออกไปเก็บข้อมูล ออกไปสัมภาษณ์ก็ช่วยให้เปิดประตูความคิดของนักเรียนให้กว้างมากยิ่งขึ้น

กระบวนการทำงาน การวางแผน การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้กล้าพูด กล้าถาม กล้าสงสัย กล้านำเสนอมากยิ่งขึ้น



ไอบีเจกิจกรรมนี้ได้แรงบันดาลใจและปรับประยุกต์มาจากคู่มือจัดกิจกรรมประวัติศาสตร์เมื่อชุมชน "ห้วงสปีนกาลเวลา" ของ อาจารย์ อภิษษณม์ สัจจะนิพนธ์กุล

ED's Possible



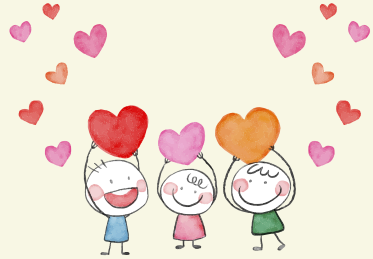
ไข่ดาวแบ่งปันความสุข



ไอเดียจาก
ครูบุญญฤทธิ ญาณสวัสดิ์
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

ไปดาวแบ่งปันความสุข

แบ่งปันเรื่องราว



ครูปุ๋ยให้จ้กเรีบหะจ้บคู่จ้ก โดยจะคู่กับใครก็ได้ สลับกันเล่าเรื่องในหัวข้อ "เรื่องจ้กเรีบหะเสีบใจจ้ที่สุด" ผลิตกันเล่าคนละ 2 นาที ซึ่งเรื่องนักเรียนเล่าก็มีตั้งแต่ความรัก การเรียน เงิน หรือแม้กระทั่งเรื่องครอบครัว

จากนั้นก็ให้นักเรียนกลับเข้าที่ แล้วสุ่มตัวแทน (ครูปุ๋ยใช้วิธีสุ่มจากเลขที่) ออกมาเล่าความรู้สึกหลังจากที่ได้ฟังเรื่องของเรา โดยไม่ให้เล่าเรื่องต่อ แต่พูดเฉพาะว่ารู้สึกยังไงต่อเรื่องนั้น

เมื่อมีตัวแทนออกมาเล่า 4-5 คน ครูปุ๋ยก็ได้เปลี่ยนหัวข้อเป็น "เรื่องจ้กจ้ทำให้ตัวเองมีความสุขมากที่สุด" และให้นักเรียนจับคู่เล่าใหม่อีกครั้ง

ไปดาวแบ่งปันความสุข

หลังจากที่นักเรียนได้แบ่งปันความรู้สึกทั้งสองหัวข้อแล้ว ครูปุ๋ยก็ได้เริ่มกิจกรรมหลัก "ไปดาวแบ่งปันความสุข"

"ของจ้กเบีบของจ้แบ่งจ้กได้ ถ้ามีหะรอหะ เราก็อยากจ้แบ่งปันให้คหะอื่หะได้จ้ก"

ครูปุ๋ยแจกกระดาษที่ได้ปริ้นท์รูปไปดาวให้กับนักเรียนในห้อง

"ไปแดง" ให้เขียนชื่อ และเลขที่ลงไปเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของ

"ไปขาว" ให้เขียนความสุขที่เรากอยากแบ่งปันให้แก่คนอื่น

ตัวอย่างของความสุขที่จ้กเรีบหะได้แบ่งปันมา
"ขอขอบคุณครอบครัวที่จ้กทำให้เรำได้เรีบหะหะง้อ"



ใจความสำคัญของคาบนี้ที่ครูผู้ช่วยสรุป คือ



จักรีชัย อยู่บนโลกคนเดียวไม่ได้ เรายังต้องไปเจอคนอื่นอีกมากมาย เราไม่รู้เลยว่าคนในสังคมเป็นยังไง ถ้าชีวิตเราคิดแต่เรื่องบวกไว้จะทำให้ชีวิตมีคุณค่ามากขึ้น แต่ครูไม่ได้หมายความว่าให้เรามองข้ามเรื่องลบ เรายังต้องมองเรื่องลบเพื่อป้องกันตัว ในบางสถานการณ์

“สิ่งสำคัญ คือ เราต้องรู้จัก Empathy หรือ เข้าอกเข้าใจ บางอย่างที่เราชอบคนอื่นอาจจะไม่ได้ชอบ และทำทุกวิธีให้เข้าใจตัวเอง”

หลังจากจบคาบครูผู้ช่วยได้เอางานไปตรวจ และขอเอา “ไข่ดาวแบ่งปันความสุข” ไปแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ต่อที่บอร์ดแนะแนว ใบบงานจะถูกคละกับห้องอื่นๆ แล้วติดบนบอร์ด เนื่องจากบอร์ดแนะแนวจะอยู่ติดกับโรงอาหาร เลยมักจะเป็นที่ๆ นักเรียนแวะเวียนผ่านมาอ่านความสุขที่ถูกแบ่งปันอยู่เสมอ เมื่อได้อ่านไข่ดาวบนบอร์ด ก็จะพบรอยยิ้มปรากฏอยู่บนใบหน้าของนักเรียน เพราะบนบอร์ดมีแต่เรื่องบวก ใครผ่านมาอ่านก็ได้รับแต่ความสุข

ครูผู้ช่วย ครูแฉะแฉะ ที่เคยผ่านการเรียนแฉะแฉะที่มันไม่แฉะเอาซะเลย
ครูผู้ช่วย อายากจะให้จักรีชัยเรียนรู้สิ่งเหล่านี้ตั้งแต่วัยเด็ก ตอนนี้มันอาจจะยังไม่เข้ากะลลลลล แต่มันจะค่อยๆ ปรับ และพัฒนาไปตามกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นมา

ED's Possible



จะให้นักเรียนเขียนสะกดคำ
ต้องทำขนาดนี้เชียวหรือ?



ไอเดียจาก
ครูอริปวงศ์ เมฆโคตร
สแกน QR Code นี้เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้จาก www.inskru.com

จะให้คำปรึกษาเชิงประจักษ์กับนักเรียนที่ต้องการทำงานอดิเรกเชิงวิชาการหรือ?

"เลิกขี้อาย" "ถึกขำข" "จะคะ" เป็นคำที่นักเรียนไม่ควรสะกดผิด เจอคนสองคนคุยยังพอทนได้ เข้าใจ แต่เมื่อเจอเยอะขึ้น ครูก็ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจกันใหม่แล้ว จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน การตรวจสอบจากใบงาน การจดสรุปความรู้ในสมุด และการเขียนตอบในข้อสอบอัตนัยพบว่า นักเรียน ม.3 มีปัญหาการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง จำนวนมาก เนื่องจากสาเหตุต่างๆ ได้แก่ การขาดความสนใจที่จะสะกดให้ถูก การขาดความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง และการใช้แนวเทียบผิด ซึ่งหากไม่ได้รับการพัฒนาหรือแก้ไขก็อาจส่งผลกระทบต่อการศึกษา การทำงาน และการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ ครูจึงคิดหาวิธีการที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในเรื่องการเขียนสะกดคำ

กิจกรรม



โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ที่พัฒนาขึ้น โดยศาสตราจารย์ ไฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) มีขั้นตอนของกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ และมีความน่าสนใจ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพหุปัญญา แต่ละด้านให้นักเรียน มีทั้งสิ้น 9 ด้าน ได้แก่ 1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) 2. ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) 3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) 4. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily Kinesthetic Intelligence) 5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) 6. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) 7. ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intelligence) 8. ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) 9. ความฉลาดในการคิดใคร่ครวญ (Existential intelligence)

จากขั้นตอนของการจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน จะเห็นได้ว่าเป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เป็น Active learner อีกด้วย ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบพหุปัญญา จึงมีความน่าสนใจและเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาการเรียนในเรื่อง การเขียนสะกดคำ



เนื้อหาในการเรียนอาจมีจำนวนมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ไม่ใช่การเริ่มจาก 0 เพราะนักเรียนได้เรียนเนื้อหาเหล่านี้มาบ้างแล้วในชั้นที่ผ่านมา และทั้งหมดนี้ใช้เวลาได้มากกว่า 4 ชั่วโมง

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. คำประวิสรรชนีย์และไมประวิสรรชนีย์ | 2. คำที่ใช้สระ ะ-อ |
| 3. คำที่ใช้ไม้ไต่คู้ | 4. คำที่ใช้ รร |
| 5. คำที่ใช้ ใ- ใ- ใ- ัย และ ใ-ย | 6. คำที่ใช้ -ำ -ัฆ -ำฆ และ -รรฆ |
| 7. คำที่ใช้ บรร บัฆ | 8. คำที่ใช้ ๘ ๙ ๙ |
| 9. คำที่ใช้ ๓ ๓ | 10. คำที่ใช้ ๕ ๕ |
| 11. คำเพี้ยนคำตาย | 12. การย้ฆรรฆยুক্ত |



ในการจัดการเรียนรู้ก็จะจัดตามเนื้อหาที่ต้องการสอนและประยุกต์เข้ากับแนวคิดพหุปัญญา ดังนี้

1. ครูให้ให้นักเรียนร่วมเล่นเกม "THE DAVINCE CODE รหัสลับ ดา วินชี" ผ่านโปรแกรม Power point ซึ่งเป็นเกมที่ให้นักเรียนทายคำศัพท์จากภาพที่กำหนดให้ภายในระยะเวลา 10 วินาที โดยมีคำต่างๆ ดังนี้ (พัฒนาในด้าน Visual/Spatial Intelligence ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยการมองเห็นภาพ/มิติ)

1.1 มะตะปะ

1.2 อีสราภาพ

1.3 เด็ฆ

1.4 จรรษา

2. ครูให้นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาใบความรู้ แล้วเขียนเป็นแผนผังลงในกระดาษฟลิปชาร์ต กลุ่มละ 1 แผ่น (พัฒนาใจด้าน Interpersonal Intelligence ความฉลาดที่จะสร้างความสัมพันธ์และเข้าใจผู้อื่น)

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังสรุปความรู้ของกลุ่มตนเอง โดยมีครูและเพื่อนร่วมให้ผลป้อนกลับ (พัฒนาในด้าน Verbal/Linguistic Intelligence ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยการฟัง พูด และใช้ภาษา)

4. ครูตั้งคำถามพัฒนาการคิด ดังนี้ (พัฒนาใจด้าน Logical/Mathematical Intelligence ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยเหตุผล ตรรกะ และตัวเลข และ Naturalistic Intelligence ความฉลาดในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในธรรมชาติรอบตัว)

1) ครูถามนักเรียนว่า "ทำไมคำว่า "ก็" ไม่เขียนว่า ก้อ"



(แนวคำตอบ : เพราะคำว่าก็ ประสมด้วย ก - สระ เอะ — วรรณยุกต์เสียงโท ถ้าเขียนตรงตัว คือ เก้า แต่หลักภาษาไทยกำหนดให้ เมื่อ ก ประสมกับ ไม้โท และสระเอะ ต้องเปลี่ยนรูปเป็นไม้ไต่คู้ ซึ่งมีค่าเดียวเท่านั้นในภาษาไทย)



2) ครูถามซักเรื่องว่า "ทำไมบางคนถึงเขียนสะกดคำผิด"



(**แนวคำตอบ :** 1. อ่านหนังสือน้อย พออ่านหนังสือบ่อย คลังคำศัพท์ในหัวก็จะน้อยตามไปด้วย แล้วเวลาได้ยินคำศัพท์ใหม่ๆ ก็จะใช้แค่ประสาทหู จำเอาแค่เสียง ซึ่งมีโอกาสในการฟังเพี้ยนสูงมาก เช่น "รัชกาล" กับ "ราชการ" พอถึงเวลาต้องเขียนนั้นจึงเขียนผิดได้

2. แยกภาษาพูด-ภาษาเขียนไม่ออก ภาษาพูด เป็นภาษาที่ไม่เป็นทางการ ใช้สนทนาในชีวิตประจำวัน ทั้งพูด และเขียน/พิมพ์ ที่ไม่ใช่การติดต่อกิจธุระ ภาษาเขียน เป็นภาษาที่ใช้ติดต่อกันอย่างเป็นทางการ ในการติดต่อกิจธุระ เช่น เขา/เค้า, โหม/มั๊ย)

3. ผันวรรณยุกต์ไม่เป็น เช่น เครื่องสำอาง — เครื่องสำอาง คะ ค่ะ ะ ะ ะ ะ นะ นะ จ๊ะ จ๊ะ

4. ไม่เข้าใจคำพ้องรูป-พ้องเสียง เช่น กานเวลา กาลเวลา)

3) ครูถามซักเรื่องว่า "ถ้ามีคนใจประเทศเขียนสะกดคำผิดบ่อยครั้ง เพื่จะจำจวมากจึ้จะเรื่อจๆ จะเกิดอะไรจึ้"



(**แนวคำตอบ :** ภาษาเกิดการเปลี่ยนแปลง/สื่อสารกันไม่รู้เรื่อง/ลำบากในการทำงาน การศึกษา/สูญสิ้นภาษาไทย)

5. ครูขออาสาสมัครตอบคำถามครู ดังนี้ "การที่เราเขียนสะกดคำได้ถูกต้องนั้นมีประโยชน์อย่างไร"



(**แนวคำตอบ :** การที่เรารู้จักการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนั้น จะทำให้เราสามารถสื่อสารผ่านการเขียนได้ดีขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเขียนในวิชาอื่นๆ ได้ ทั้งยังเป็นพื้นฐานความรู้ในการศึกษาต่อในเรื่องการเขียนในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้นไปด้วย) (**พัฒนาใจด้าน** Logical/Mathematical Intelligence **ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยเหตุผล ตรรกะ และตัวเลข**)

6. ครูและนักวิจัยร่วมกันหาบทความความรู้ที่ได้เรียนไปเมื่อคาบที่แล้ว (พัฒนาไวด้าน Existential Intelligence ความฉลาดในการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ)

7. ครูให้นักวิจัยแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อร่วมทำกิจกรรม "ภาษาไทยสมมุติชาติ" (พัฒนาไวด้าน Interpersonal Intelligence ความฉลาดที่จะสร้างความสัมพันธ์และเข้าใจผู้อื่น)

1) ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมารับหมายเลขกลุ่มและใบคำใบ้ที่ 1

2) ครูอธิบายกติกาการทำกิจกรรม ดังนี้ (พัฒนาไวด้าน Bodily/Kinesthetic Intelligence ความฉลาดที่จะควบคุมร่างกาย การเคลื่อนไหว และจัดการงานต่างๆ)

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มกันตามที่ได้แบ่งไว้
2. ครูให้นักเรียนออกเดินทางตามหาสมบัติในบริเวณโรงเรียนตามคำใบ้ที่ครูให้ไป (พัฒนาไวด้าน Naturalistic Intelligence ความฉลาดในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในธรรมชาติรอบตัว)

3. เมื่อนักเรียนไปตามคำใบ้ที่ครูให้ถูกต้อง นักเรียนจะเจอสมบัติชิ้นที่ 1 (ใบความรู้การเขียนสะกดคำ แผ่นที่ 1) พร้อมกับคำใบ้ของสมบัติชิ้นที่ 2 (ใบความรู้การเขียนสะกดคำ แผ่นที่ 2)

4. ให้นักเรียนตามหาคำใบ้และสมบัติให้ครบทุกชิ้น ซึ่งมีทั้งหมด 4 ชิ้น

5. เมื่อนักเรียนได้สมบัติครบชิ้นแล้วให้รีบขึ้นมาที่ห้องเรียน ครูให้คะแนนตามสมบัติที่ได้และลำดับการขึ้นห้องเรียน

3) ครูให้นักเรียนนั่งอภิปรายเนื้อหาจากใบความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนเขียนสรุปความรู้ที่ได้เป็นแผนผัง โดยบันทึกลงในสมุด



4) ครูถามนักเรียนว่า "การเขียนในขณะนี้เชื่อมโยงกับการเขียนในคาบที่แล้วได้อย่างไร" (แนวคำตอบ : การเรียนเนื้อหาการเขียนสะกดคำในคาบที่แล้วกับคาบนี้เป็นการเขียนสะกดคำที่เราเรียนกันมาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา แต่ก็ยังเป็นปัญหาของนักเรียนหลายคนในการสะกดคำ ฉะนั้น เนื้อหาของการเรียนคาบเรียนนี้และคาบเรียนที่แล้ว หากเราทำความเข้าใจใหม่อีกครั้งด้วยความตั้งใจ ก็จะเป็นพื้นฐานอันดีที่จะช่วยให้เราเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น) (พัฒนาใจด้าน Existential Intelligence ความฉลาดในการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ)

8. ครูแบ่งกระดาษออกเป็น 5 ส่วน เพื่อให้ให้นักเรียนทำกิจกรรมสะกดคำ โดยครูจะอ่านคำที่ใช้ ศ ช ษ / ซ ทร จำนวน 10 คำ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อนออกมาเขียนคำดังกล่าวบนกระดาษที่ละ 1 คน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำดังกล่าวและครูอธิบายเพิ่มเติม กลุ่มใดเขียนถูกต้องจะได้รับคะแนนโบนัสเพิ่มทั้งกลุ่ม (พัฒนาใจด้าน Bodily/Kinesthetic Intelligence ความฉลาดที่จะควบคุมร่างกาย การเคลื่อนไหว และจัดการงานต่างๆ)

9. ครูและนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม "ขงดีมีชัย" ครูนำเสนอคำศัพท์ที่ใช้ ณ และ น จำนวน 10 คำ โดยใช้โปรแกรม Power point ถ้าคำตอบข้อนั้นคือ น ให้นักเรียนยกป้ายสีเขียว ถ้าคำตอบคือ ณ ให้นักเรียนยกป้ายสีแดง (พัฒนาใจด้าน Bodily/Kinesthetic Intelligence ความฉลาดที่จะควบคุมร่างกาย การเคลื่อนไหว และจัดการงานต่างๆ) จากนั้นครูรวมคะแนนเพื่อมอบรางวัลให้นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก

10. ครูให้นักเรียนฟังอัลบั้มจากนั้นครูเปิดวิดีโอที่ศันเพลง Mozart - Sonata for Two Pianos in D, K. 448 เพื่อให้นักเรียนมีสมาธิในการเรียนมากยิ่งขึ้นตามงานวิจัยที่บอกว่าเพลงนี้มีผลต่อการพัฒนาของสมอง (ข่าวจากหนังสือพิมพ์มติชน วันที่ 26 สิงหาคม 2548) (พัฒนาใจด้าน Musical/Rhythmic Intelligence ความฉลาดที่จะสร้างและตีความเกี่ยวกับสุนทรีย์ทางดนตรี)

11. ครูแจกเนื้อเพลง **ขอขมา - ไข่มุก ft. The rude** ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านเนื้อเพลงในใจ เป็นเวลา 1 นาที แล้วจึงเปิดวิดีโอต้นเพลง **ขอขมา - ไข่มุก ft. The rude** ให้นักเรียนฟัง (**ขอขมา - ไข่มุก ft. The rude** เป็นเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในรายการสงครามทำเพลง ตอนที่ 13 (แข่งกับเชิญ-ครูลิลลี่) เนื้อหาของเพลงจะมุ่งเน้นกล่าวถึงปัญหาการเขียนสะกดคำของคนไทยในปัจจุบันที่สะกดคำว่า คะ ค่ะ ผิด และยังกล่าวถึงการใช้ ร ล อีกด้วย) เมื่อเพลงจบแล้ว ครูและนักเรียนร่วมร้องเพลงด้วยกัน 1 รอบ (**พัฒนาใจด้าน Musical/Rhythmic Intelligence ความฉลาดที่จะสร้างและตีความกับสุนทรีย์ทางดนตรี**)

12. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกัน 7 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นครูแจกกระดาษเอสี่ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น

จากนี้ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนคำตอบตามคำถามที่ครูตั้งไว้ ดังนี้

1) คิดเห็นอย่างไรกับคำถามที่ว่า “เราไม่จำเป็นต้องสะกดคำให้ถูกต้องทุกคำ ขอเพียงคนที่เราสื่อสารด้วยรับรู้ว่าเราต้องการจะสื่อสารว่าอะไร เพราะในปัจจุบันมีคนในสังคมมากมายที่สะกดผิด แต่ทุกคนก็ยังเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารร่วมกัน” จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง (**พัฒนาใจด้าน Verbal/Linguistic Intelligence ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยการฟัง พูด และใช้ภาษา (การใช้ภาษาในการเขียนอธิบายคำตอบของกลุ่ม) Logical/Mathematical Intelligence ความฉลาดที่จะเรียนรู้ด้วยเหตุผล ตรรกะ**)



และตัวเลข (การคิดถึงหลักเหตุและผลที่เกิดจาก
ข้อความที่กำกวมให้) Naturalistic Intelligence
ความฉลาดในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ
รอบตัว (การคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดกับสิ่งรอบตัว
ในทันที หมายถึง ผลกระทบต่อสังคมที่เกิดจากการเก็บขยะ
สะกดยัด)



(แนวคำตอบ : ไม่เห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว เพราะการสื่อสารให้ถูกต้อง
ย่อมส่งผลดีต่อผู้รับสารมากกว่าการสะกดผิด แล้วปล่อยให้เป็นผู้ที่วิเคราะห์สาร
อยู่แล้ว ในปัจจุบันที่คนยังสามารถสื่อสารกันได้เข้าใจตรงกันแม้จะมีการสะกดผิด
อาจเป็นเพราะว่าผู้คนในสังคมอาจกำลังเขียนสะกดคำผิดหรือผู้รับสารเกิดความ
เคยชินแล้ว จึงสามารถทำความเข้าใจสารที่สะกดผิดได้

หากคนในสังคมคิดเห็นแบบข้อความดังกล่าวอาจทำให้เกิดความวุ่นวายเสียหาย
แก่การใช้ภาษาในแวดวงต่างๆ ได้ เช่น ในปัจจุบันที่มีผู้นิยมเขียนสระสองตัวเพื่อแทน
สระแอ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่หลายคนได้กระทำไป เพียงเพราะไม่สนใจที่จะหาสระแอบนแป้นพิมพ์
สิ่งที่จะส่งผลต่อมาก็คือเมื่อเราต้องการกรอกข้อมูลหรือทำผลงานอิเล็กทรอนิกส์ หากเรายึดติดกับ
การใช้สระสองตัวแทนสระแอ อาจส่งผลให้คนอื่น ๆ ไม่สามารถค้นหาข้อมูลที่มีสระแอได้
เพราะถูกแทนที่ด้วยสระเอ สองตัว ดังนั้น หากคนในสังคมสนใจที่จะใช้ภาษาไทยแบบผิดๆ
ก็อาจทำให้ในอนาคตเกิดความวุ่นวายในการสื่อสารและการค้นคว้าข้อมูลได้ โดยขั้นนี้
ครูและนักเรียนร่วมกันแบ่งปันคำตอบร่วมกันในแต่ละกลุ่ม

13. ครูแจ๊กกระดากให้ตีใจให้รักเรียนและ 1 แผล จากนั้นให้นักเรียนเขียน
สะท้อนความรู้สึกของตนเองที่มีต่อบทเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ (พัฒนาใจด้าน
Intrapersonal Intelligence ความฉลาดในการเข้าใจตนเอง)



ผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้



1) Visual/Spatial Intelligence

จากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนพบว่าการเรียนรู้โดยการมองเห็นภาพ ในชั้นนี้นักเรียนมีความสนใจเป็นพิเศษเนื่องจากมีความชื่นชอบในการดูภาพและสื่อวีดิทัศน์ ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

2) Verbal/Linguistic Intelligence

ในด้านนี้เป็นด้านที่ทำให้นักเรียนได้มีการฝึกพูดและฝึกเขียนซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว

3) Logical/Mathematical Intelligence

เป็นด้านที่กำหนดกิจกรรมในชั้นเรียนโดยใช้วิธีการถามคำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่สามารถพัฒนาการคิดวิเคราะห์และทำให้นักเรียนได้พัฒนาการด้านการใช้เหตุผลมากขึ้น ยกตัวอย่างคำถาม เช่น นักเรียนคิดเห็นอย่างไรกับคำกล่าวที่ว่า “เราไม่จำเป็นต้องสะกดคำให้ถูกต้องทุกคำ ขอเพียงคนที่เราสื่อสารด้วยรับรู้ว่าเขาต้องการจะสื่อสารว่าอะไร เพราะในปัจจุบันมีคนในสังคมมากมายที่สะกดผิด แต่ทุกคนก็ยังเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารร่วมกัน” จึงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

4) Bodily/Kinesthetic Intelligence

จากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ออกแบบให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างเต็มที่พบว่านักเรียนทุกคนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือกับกิจกรรมอย่างมากที่สุด



เนื่องจากการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความตื่นเต้นทำหายจากตัวกิจกรรมที่มีการแข่งขันกัน ทาสสมบัติแล้วนำมาศึกษาและอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่ม



5) Musical/Rhythmic Intelligence

ได้มีการนำเพลงมาใช้ในการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้ฟังและร้องเพลงเกี่ยวกับการจดจำการสะกดคำ “คะ ค่ะ” และ “การใช้ ร ล” ซึ่งนักเรียนให้ความสนใจกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างมาก

6) Interpersonal Intelligence

ในการกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านนี้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนได้มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นที่จะช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

7) Intrapersonal Intelligence

เป็นด้านที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนตนเองผ่านการเรียนสะกดคำ ซึ่งผู้เรียนจะได้สะท้อนตนเองผ่านกิจกรรมใน 3 คาบ โดยกิจกรรมนี้จะทำให้นักเรียนได้เข้าใจตนเองมากขึ้นในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ รวมถึงได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการเขียนสะกดคำมากยิ่งขึ้น

8) Naturalistic Intelligence

ในด้านนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้ในการคิดถึงผลกระทบว่าการเขียนสะกดคำ จะส่งผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างไร ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการเขียนสะกดคำมากยิ่งขึ้น



9) Existential Intelligence

เป็นด้านที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดเชื่อมโยง กล่าวคือได้ทบทวนบทเรียนที่ผ่านมาแล้วนำมาเชื่อมโยงกับบทเรียนใหม่ รวมถึงการคิดเชื่อมโยงการเรียนรู้เกี่ยวกับการสะกดคำว่ามีผลกระทบต่อบุคคล สังคมหรือสิ่งแวดล้อมอย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะ

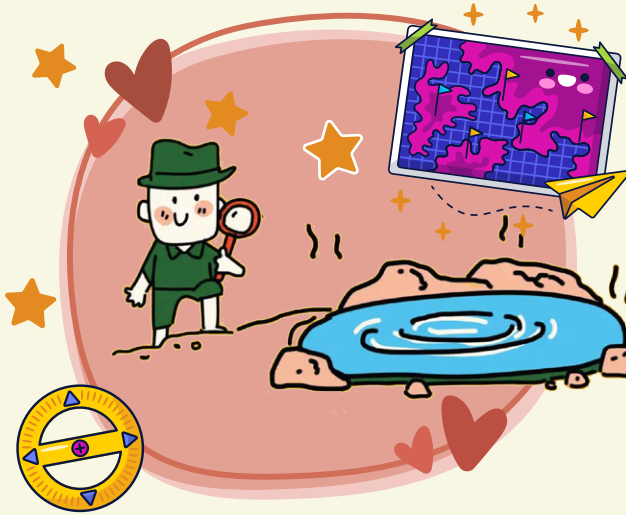


1. **ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม** ควรจัดให้มีการละความสามารของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้ให้นักเรียนที่มีทักษะที่ดีแล้วได้สามารถช่วยเหลือนักเรียนในกลุ่มที่ยังมีทักษะในการเขียนสะกดคำที่ยังไม่ดีมาก

2. **ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้** โดยใช้แนวคิดพหุปัญญามากขึ้น ในบทเรียนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น



ED's Possible



ธรณีวิทยาผ่านหน้าปุ๋ย
สอนอะไรได้บ้าง



ไอดีจาก
ครูภาดา ช่วงชัย
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

ธรณีวิทยาผ่านคำถามหรือ? สอบอะไรได้บ้าง

เราสอนวิชาธรณีวิทยา ซึ่งต้องสอนเรื่องโครงสร้างโลก ว่าโลกเรายังมีความร้อนอยู่ แต่เราอยาก让孩子ได้เรียนจากบริบทจริง และด้วยความที่พื้นที่เรามีของดีอยู่ เลยเกิดเป็นการสอนที่ไม่ได้มาจากหนังสือ แต่มาจากน้ำพุร้อนใกล้บ้านเรา ด้วยวิธีการตั้งคำถาม ซึ่งทักษะเหล่านี้มันติดตัวเขาไปตลอดเลย

เริ่มออกทริปกัน



แต่ก่อนจะออกไปนอกสถานที่ เราจะเป็นคนเตรียมจัดการให้หมด หัวยุ่งมาก หลังๆ เลยให้นักเรียนเตรียมตัวกันเอง

ข้าว น้ำ รดจะทำยังไงดี "รถสองแถวเดี๋ยวลมไปลองถามใจ"

น้ำล่ะทำไงดี "ทุกคอกเอาไปกั้นเองดีมั๊ยครับ"

อุปกรณ์ต้องใช้อะไรบ้าง "ขวดเก็บน้ำ กล้องโทรทัศน์ บาโรมิเตอร์"

เด็กเค้าก็จะเตรียมเองหมดเลย เค้าหารรถได้ถูกกว่าเราอีก

กิจกรรม



พอไปถึงน้ำพุร้อน เรามีใบกิจกรรมให้ เป็นคู่มือการเรียนรู้ ให้นักเรียนไปเดินสำรวจ เราให้นักเรียนออกไปตั้งคำถามให้ได้มากที่สุด ตั้งเสร็จกลับมาเจอกันศาลานี้

โดยที่เราจะบิว (อารมณ์) นักเรียนว่า เมื่อเข้าครูปวกอีกห้องมาได้ 200 คำถาม พวกเขาเอาแค่ 150 ก็พอเนาะ

หลังจากนั้นนักเรียนก็กลับมาพร้อมกับ 300 คำถาม (ทั้งๆ ที่ห้องที่แล้วได้ 50 คำถามเอง) แล้วเรามาเฉลยทีหลังว่า ครูค้นพบอะไรจริงๆ แล้วห้องแรกได้แค่ 50 ข้อ

พลังของเรามีเยอะมาก ถ้าเชื่อว่าทำได้ เพราะฉะนั้นใช้ให้เกิดประโยชน์ซะเลยลูก

ที่เด็ก ๆ กล้าตั้งคำถามเพราะว่าก่อนหน้านี้ในคาบเรียน เราได้ให้นักเรียนไปหยิบใบไม้คนละ 1 ใบ แล้วตั้งคำถามจากใบไม้ ซึ่งเด็กมักจะตั้งจากที่เด็กเห็นอยู่แล้ว

"ทำไมใบไม้จึงเป็นสีเขียว" เราก็จะชวนคุยต่อยอดจากคำถามนั้น สิ่งที่น่าสนใจเป็นสิ่งที่หนูสังเกตได้อยู่แล้ว แต่เราสามารถตั้งต่อไปได้ว่า

แล้วสารใดนะที่ทำให้ใบไม้มีสีเขียว แล้วสีเขียวมาจากสารเดียวหรือหลายสาร

ประเด็นคำถาม

เมื่อเด็ก ๆ กลับมาพร้อมคำถามจากน้ำพุร้อน ใครได้คำถามแนวไหนบ้าง ครูขอมีส่วนร่วมหน่อย ซึ่งเรามีในใจแล้วว่าอยาก让孩子ได้เรียนรู้ 5 ประเด็นนี้

1. น้ำพุเกิดมาได้ยังไง
2. หินน้ำพุร้อน
3. สาหร่ายน้ำพุร้อน
4. กลิ่นน้ำพุร้อนมาจากไหน
5. ใต้โลกของเรายังร้อนอยู่จริงมั๊ย

ก็จะชวนคุยจากคำถามของเขาใน 5 ประเด็นนี้ ส่วนที่เหลือ ให้เขาไปหาคำตอบมา ระหว่างทาง หรือนำกลับไปแบ่งกลุ่มที่ห้อง



ในการหาคำตอบข้อที่เหลือ บางคำถาม เป็นคำถามที่ต้องใช้
ความรู้ขั้นสูง เด็กบางคนรีบจบไป เก็บไปทำข้อข้อวิฉ
ตอบปริศนาโงกก็มี

หลังจากนั้นเด็ก ๆ ก็ไปทำการทดลองหาคำตอบ

Q. น้ำพุเกิดมาได้ยังไง มีอยู่ 2-3 ทฤษฎีการเกิดน้ำพุร้อน เด็กก็ใช้เครื่องมือ
อย่างแถบของอุณหภูมิไปวัดอุณหภูมิ

Q. พี่บางคนอายุเท่านั้นเท่านั้น เอากล่องจุลทรรศน์ไปส่องดู ครูก็เดินดูถ่ายรูปไป
จับประเด็นตรงไหนบ้างที่เค็ดัด ตั้งคำถามต่อยอด เราจะเห็นตัวตนเลยว่าเด็กสนใจด้านไหน
บางคนมุ่งมั่นมาก เค็ดมาบอกคำตอบเอง

Q&A. "ผมไปเสิร์ชมาจะ ฟ้าผ่าร้อนฟ้าที่เรานเจอคือฟ้าแกรงิตใช้มั้ง"
ผมรู้ได้ยังไง ครูไม่เคยรู้เลย ก็ถามต่อ ให้นักเรียนเล่า เค็ดรู้ว่าเรารู้แต่เราไม่ตอบเค็ดเท่านั้นเอง

ยิ่งต่อกลางวิชาได้ทบทวนด้วยก็ง ทำให้ช่องว่างระหว่างกัน
ลดลง เด็กก็ไม่ได้รู้สึกว่าคุณอยู่อีกระดับหนึ่ง แต่รู้สึกว
เราเท่ากัน ระหว่างทางเจอฝรั่ง ก็หักททท การได้ออกมาเจอโลก
ได้ใช้ทักษะอะไรที่มากกว่าวิชาเรา ก็ดีใจ



เจ็ชฌ๑ด๑หม๑

ตอนสุดท๑ยของการเรียนรู๑ ให้เด็ก ๆ เขียนจดหมายถึงใครก็ได้



ตัวอย่างที่เด็กเจ็ชฌ๑

ถึงคุณหม๑ด๑รับ ผมไปเจอคุณตาคนน๑งอาบน้ำพุร้อนอยู่ เขาบอกว่ามันจะรักษา
กลากเกลื้อนได้ มันเป็นเรื่องจริงมั้ย ถ้าเป็นเรื่องจริง จะได้ติดต่อการบอกต่อ

ถึงอ๑ย๑ด๑รับ น้ำพุร้อนน๑งเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ดีมาก มันติดบ้านผมเลย แต่ผม
ไม่เคยสนใจ ผมมาได้ศึกษา กว่าจ๑จะรู้ว่ามันเกิดมาได้ย๑งไร เราควรจ๑จะอนุรักษ์ไว้สำหรับ
คนรุ่นหลัง

ถึงคุณครูด๑รับ (เขาเจ็ชฌ๑ถึงคุณครูโรงเรียนเก่า) ผมมีโอกาสได้ไปน้ำพุร้อน
มา เป็นเรื่องที้ออกไปเรียนรู๑แล้วประทับใจมากเลย ถ้าคุณครูอยากพาน๑อง ๆ ไปเรียนรู๑
ผมสามารถเป็นพ๑ี่เลี้ยงได้

ทริปท๑ว๑ร์

หลังจบทริป ครูก็เลยต่อยอดออกแบบการสอนให้ค๑าทำเป็นทริปท๑ว๑ร์ 10 แห่ง

Q. จากโรงเรียนแม่จันไป 10 แห่งน๑งย๑งไร โดยระยะทางสั้นสุด ค๑าใช้จ๑ย ที่พัก
ตรงไหน ลักษณะย๑งไร แล้วก๑ให้ตั้งราคา

เขาก๑อยากให๑ของเขาถูกกว๑าเพื่อน แต่พ๑อนำเสนอผลงาน ก็จ๑ดีเบตกัน ก็จ๑มีคนซ๑กไช้

Q. บ้านหุขขนาดน๑ง คุณตั้ง 300 เป็นไร

Q. รถคุณกินน้ำเปล่าหร๑อน้ำมัน ไปมาๆ guide คุณละมีมั้ย คุณจ๑ยค๑า guide
ให้เขามั้ย

มีเด็กคนหนึ่งเถียงว่า ระยะทางเท่านี้ กับเวลาที่กำหนดไว้ ไม่ทันหรอก คำนวนอย่างนี้ๆ

เราก็ได้เห็นว่าเค้าเก่งนิสิกละไปด้วย แม่ไม่ใช่วิชาของเรา

สรุป



กว่าจะมาเป็นการวิจัยจากแหล่งเรียนรู้ เราทำการวิจัย เก็บข้อมูลเอง ไม่มีหนังสือ ขอบทุนจาก กสว. มาทำการรวบรวมข้อมูล ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญแก้ไขให้ถูกต้อง แล้วก็เอามาออกแบบการสอน ซึ่งแต่ก่อนเราก็ไม่ได้สอนแบบนี้ บรรยายเก่งมาก สอนสองคาบติด พูด 100 นาทีแล้วก็ภูมิใจมาก ปรากฏว่าสอบมา นักเรียนทำได้บ้าง ไม่ได้บ้าง เราย้ำเสียก็สอนคืนละ ต้องมีอะไรผิดไป เลยลองเปลี่ยนวิธีการสอน จากที่ จะอธิบาย ก็ให้นักเรียนอธิบายให้ครูฟัง นักเรียนเห็นอะไร เห็นเมฆ เห็นอะไรอีก โยงไปโยงมาจนเค้าหาคำตอบได้เอง โดยเราจะไม่ตอบเค้า ครูต้องมีทักษะการตั้งคำถาม โยงไปหาตัวชี้วัดหรือเป้าหมายที่ต้องการสอนให้ได้

เดี๋ยวนี้ครูพูด 30 นาทียังไม่ถึงเลย อธิบายแนะนำให้เด็กทำเลย เด็กทำปุ๊บคำถาม จะมาทันที แล้วเราค่อยไปคุยกับเค้าตอนนั้น เพราะถ้าเด็กยังไม่มีปัญหาแล้วเราไปอธิบาย เค้าก็ไม่ได้สนใจ เราก็เปลืองน้ำลายเปล่า กลุ่มอื่นแอบมองแอบฟัง แสดงว่าเด็กสนใจ เราอยากให้เค้าฟังอยู่แล้ว

การวิจัยแบบนี้เด็กเขามีอะไรก็ได้ทำไปเจอเจออยู่ทุกวันๆ เด็กเค้าเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ถาวร



ED's Possible



บทบาทหน้าที่ที่สภานักเรียน
และพลเมืองประชาธิปไตย



ไอดีบีจาก
คุณฐนวรรณ สุวรรณपाल
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

บทบาทหน้าที่สภาฯนักเรียนและนพลเมืองประชาธิปไตย

เริ่มต้นด้วยกิจกรรม "รู้จักเธอ รู้จักสภาฯนักเรียน"

ให้โพสต์อิท แล้วเขียน 3 คำถาม

"สภาฯนักเรียนที่ดีเป็นอย่างไร"

"สิทธิคืออะไร"

"ประชาธิปไตยคืออะไร"



จากนั้นให้เดินไปหาเพื่อนที่ยังไม่รู้จัก ทำความรู้จักกันแล้วถามคำถามที่ได้หนึ่งคำถาม จดคำตอบเพื่อนลงในกระดาษ และหมุนเวียนไปจนครบ กลับมานั่งล้อมวง แชรร์กันว่า ได้คำตอบจากเพื่อนว่าอย่างไรบ้าง

ให้นักเรียนได้ทำความรู้จักกัน และทบทวนแนวคิดสำคัญคร่าวๆ

กิจกรรม "ข้ามเส้น"

ติดเทปขาวแบ่งฝั่งห้องเป็นซ้าย ขวาคือฝั่ง "เห็นด้วย" และ "ไม่เห็นด้วย" เมื่ออ่านข้อความแต่ละข้อแล้ว ให้ผู้เข้าร่วมเลือกฝั่ง เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย

"คนเราเกิดมาไม่เท่าเทียมกัน"

"ประชาธิปไตยคือการใช้เสียงส่วนใหญ่"

"การเลือกตั้ง เท่ากับ ประชาธิปไตย"

"เด็กสมัยนี้เรียกร้องแต่สิทธิ ไม่รู้จักหน้าที่"

ถามทีละข้อ แล้วให้แต่ละฝ่าย ได้แสดงเหตุผลและทัศนคติต่อข้อความข้างต้น

ที่เห็นตรงกันมากคือ รับคำตอบของนักเรียน หลายเรื่องยังคงตีเบตกันได้ดี สำคัญ คือ อธิบายเชิงชี้ขาดว่าอะไรถูกอะไรผิด ให้แต่ละฝ่ายได้แลกเปลี่ยน และเรียนรู้จากการแสดงความเห็นของอีกฝ่าย หลายคนพูดได้เฉียบคม จนผมอึ้ง

จากนั้นก็กลับมานั่งแล้วชวนคุยถึงความเข้าใจหลายอย่างที่ได้ออกเสียงกัน
 "มีการเลือกตั้งไม่ได้แปลว่าเป็นประชาธิปไตย ถ้าการเลือกตั้งนั้น
 ไม่เป็นอิสระ ไม่ยุติธรรม และไม่มีคำตอบเอง"

เสียงส่วนใหญ่ไม่ใช่ประชาธิปไตย เสียงของทุกคนต่างหากที่เป็น
 เราหลงใช้การโหวต โดยทิ้งเสียงส่วนน้อย คนชายขอบให้เป็นผู้แน่
 แต่ขาดการอภิปรายพูดคุย ประณีประนอมหา ฉันทามติ ร่วมกัน

อย่างคำว่าคนดีกับพลเมืองดีเหมือนกันหรือไม่? แล้วสถานักเรียนต้องเป็นคนดี
 หรือพลเมืองดี? หรือเป็นทั้งสองอย่าง

เปิดภาพชายสูงวัยนั่งให้อาหารนกในสวนสาธารณะ ตั้งคำถามว่าชายคนนี้เป็นคนดี
 หรือไม่ แล้วเป็นพลเมืองดีหรือเปล่า?

เปิดภาพนักข่าวที่เตะขาเด็กผู้ลี้ภัยไม่ให้เข้าประเทศ เรียกเป็นพลเมืองดีได้ไหม
 เป็นคนดีหรือเปล่า?

ชวนคุยเรื่อง พลเมือง 3 แบบตามแนวคิดของ Joel Westheimer
 พลเมืองรับบิตชอบ พลเมืองมีส่วนร่วม พลเมืองมุ่งเน้นความยุติธรรม

แล้วการทำงานสถานักเรียนควรเป็นพลเมืองแบบไหน

ลมยกตัวอย่าง
 ปัญหาของโรงเรียน



เราจะแก้ปัญหา โดยการควบคุมการทิ้งขยะของนักเรียน โดยการช่วยกันเก็บ
 โดยการรณรงค์ หรือการหาต้นตอสาเหตุ แก้เชิงโครงสร้างและระบบการจัดการ

สำรวจตนเอง

ถึงตรงนี้ ผมพานักเรียนที่เข้าร่วม “สำรวจตัวเอง” และแชร์กับเพื่อน

รอบแรก ให้นึกถึง “เหตุการณ์ที่ทำให้เรารู้สึกภูมิใจ มีคุณค่า ได้รับความเคารพ” คำตอบที่ได้เช่น สอบได้ที่หนึ่ง ได้รางวัล ได้เป็นรุ่นพี่ ได้รับการเลือกเป็นหัวหน้า ได้มีคนรับฟัง

รอบที่สอง ให้นึกถึง “เหตุการณ์ที่เราถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมด้วยเหตุจากอัตลักษณ์หรือการเป็นตัวของเราเอง

คำตอบเช่น เป็นเด็กหลังห้อง เป็น LGBTQ คิดต่างจากเพื่อนแล้วถูกบูลลี่ ถูกครูแปะป้ายแล้วไม่ยอมรับฟังความคิดเห็น

ผมอธิบายว่าคนเราเกิดมาเท่าเทียมกันในฐานะมนุษย์ แต่ธรรมชาติมนุษย์เรามีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันทำให้เกิดอำนาจที่แตกต่างกัน และถูกแบ่งออกเป็นกระแสหลัก และชายขอบ และเกิดการใช้อำนาจเหนือเมื่อกำหนดคุณค่า บังคับควบคุม และเอาัดเอาเปรียบ หรือใช้อำนาจเหนือเพื่อปกป้อง สหัชชะ ส่งเสริม

ในฐานะสหัชชะก็เช่นกัน ที่ได้อำนาจหน้าที่อะไรบางอย่างจากสหัชชะ จะต้องทำงานขัดแย้งกับสหัชชะ และควรใช้อำนาจนั้นปกป้อง ดูแลสิทธิของสหัชชะ

ผมบรรยายเรื่องสิทธิเด็ก 4 ประการต่อ ได้แก่ สิทธิที่จะมีชีวิต สิทธิที่จะได้รับการคุ้มครอง สิทธิที่จะได้รับการพัฒนา และสิทธิที่จะมีส่วนร่วม แล้วชวนคุยว่า เรามาโรงเรียนทุกวันต้องเจออะไรบ้าง

สรุปแล้วสิ่งที่นับเอาทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และในช่วงวัยธรรมดา เราใช้ชีวิตในโรงเรียนมากกว่าบ้าน ถ้าชีวิตที่โรงเรียนเราบังคับขบ แปลว่าชีวิตส่วนใหญ่ถูกบังคับ

Q. แล้วเรามาโรงเรียนทำไม? สุดท้ายชวนหาคำตอบว่าเรามาโรงเรียนทำไม?

A. เพื่อรับการขัดเกลา เพื่อรับการถ่ายทอด เพื่อได้เรียนรู้ พัฒนาด้านอารมณ์ สังคมสติปัญญา เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคม เพื่อค้นพบตนเอง

ผลลัพธ์

ปรากฏผลเหมือนกันทุกครั้ง นักเรียนคาดหวังมาเพื่อค้นพบตนเอง เรียนรู้พัฒนา ด้านต่างๆ และเปลี่ยนแปลงสังคม แต่โรงเรียนมุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดและขัดเกลา

ในฐานะสถานักเรียน เป็นองค์กรหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาในโรงเรียน ควรมีบทบาทหน้าที่อย่างไรบ้าง ที่จะเติมเต็ม และตอบสนองความต้องการของนักเรียน ที่เลือกพวกเขา

ผมแบ่งกลุ่มสถานักเรียนของห้อง คณะกรรมการนักเรียน และคณะสี ให้ออกแบบ และเขียนบทบาทหน้าที่ของตนเอง เพื่อตอบโจทย์สิทธิเด็กทั้ง 4 ข้อ และลองมองวิธีการผ่านแนวคิดในการจัดการศึกษาว่าควรเป็นอย่างไรแล้วควรมีค่านิยมที่เปลี่ยนไปอย่างไร



สรุป

การเป็ฯสภษษกเรีฯ คือ เป็นผู้แทนของนักเรียน มีหน้าที่ในการปกป้องและพิทักษ์สิทธิ ของนักเรียนทุกคน คือผู้นำการเปลี่ยนแปลง

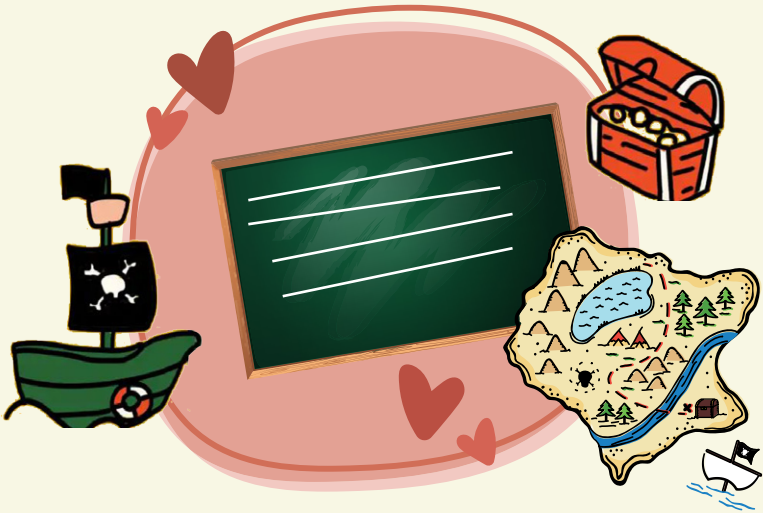
การจัดกิจกรรมหรือการปฏิบัติหน้าที่ ไม่ใช่เพียงการทำให้นักเรียนยอมรับและออกไปเผชิญโลกจริงได้ แต่เป็นการมองหาสังคมที่ดีกว่าร่วมกัน และออกจากโรงเรียนไปเพื่อสร้างมันขึ้นมา

วันนี้ไม่ได้มาบอกว่าสภษษนักเรียนต้องทำอย่างนั้น ต้องทำอย่างนี้ แต่เพียงอยากจุดประกาย และให้มองเห็นความเป็นได้ มองหาสิ่งที่ควรเป็นสิ่งที่ควรได้รับ และตระหนักในสิทธิของตนเองและผู้อื่น มองให้เห็นถึงสิ่งผิดปกติและความไม่เป็นธรรม และใช้กำลังสุดความสามารถจากบทบาทการเป็นสภษษนักเรียนในการเปลี่ยนแปลงมัน

"สภษษกเรีฯ มีฯหน้าที่ ปกป้องและพิทักษ์สิทธิของกเรีฯ"



ED's Possible



บอร์ดเกมโจรสลัด
ชีวิตทางเลือกริบบรรณ



ไอดีบจาก
ครูธนากร สร้อยบเสน
สแกช QR Code หนือดูบลงชช
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

บอร์ดเกมโจรสลัด ชีวิตทางเลือกรจริยธรรม

เป็นบอร์ดเกมฉบับ Party ร่วมกันทั้งห้อง เป็นกิจกรรมที่ลองออกแบบเพื่อให้นักเรียนได้ตัดสินใจ ลองคิดถึงผลที่จะตามมาจากการเดินทางด้วยกันไปบนเรือลำหนึ่ง โดยทุกๆ คนในเรือมีศาสนาที่นับถืออยู่แล้ว

ขั้นเตรียมตัว



1. ให้ทั้งห้องร่วมกันเลือก กัปตัน รองกัปตันขึ้นมา สองคนนี้จะเป็นผู้ดำเนินการตัดสินใจ มีอิทธิพลต่อความคิดในการปกครองอยู่ส่วนหนึ่ง ส่วนที่เหลือก็เป็นลูกเรือ

เริ่มด้วยการล่องเรือไปให้ถึงจุดหมาย หรือขุมสมบัติใน 6 วัน โดยจะได้รับเงินเพิ่มวันละ 100 โดยเงื่อนไขในการชนะคือ กัปตันและรองกัปตันรอดเพียงสองคนก็ชนะเกมนี้ได้หรือรอดไปหมดทุกคน

Start!!!

เริ่มเกม แบ่งชีวิตกัปตัน+รองกัปตันแยกกับลูกเรือทุกคน ทุกๆ วันสามารถเลือกซื้อของติดเรือไปได้ เช่น อาหาร อาวุธ ไม้เพื่อเอาไว้อ้อมเรือ



จุดนัด คือ การล่องเรือไปแล้วเจอสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจร่วมกัน เช่น เจอสัตว์ทะเล จะฆ่าหรือปล่อยไป เจอหมู่บ้านเล็กๆ จะไปโจมตี ปล้น จับคนมาเป็นทาส เมื่อขายได้เงินเยอะๆ หรือปล่อยไป ลูกเรือจมน้ำ ถ้าเลือกช่วยกัปตันก็จะเสียชีวิตใจ แต่ถ้าปล่อยลูกเรือทิ้งไปก็จะเสียชีวิตใจลูกเรือแค่ 1 หัวใจ เป็นต้น

ความสนุกมักจะมีอยู่ตรงที่ ทุกๆ คนจะเลือกชีวิตของกลุ่มหรือชีวิตของคนอื่น เช่น เจอพาร์มหมู ก็ปัดขมิ้นไม่ได้ก็ต้องปล่อยไป แต่พอเจอสัตว์ทะเลกลับเลือกฆ่าเพื่อทำเป็นอาหาร เมื่อชีวิตขาดแคลนทั้งเงินและอาวุธ จำเป็นต้องเข้าโจมตีเมือง เรือเล็กๆ คนบนเกาะ เพื่อจับมาเป็นทาส ปล้นเอาเงิน เอาอาหาร

ในเกมมีการใส่ความซับซ้อนลงไปด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นกลุ่มของตัวเอง เช่น ลูกเรือจมน้ำ ไฟไหม้มีแค่ลูกเรือได้รับบาดเจ็บ กับต้นจะช่วยหรือจะปล่อยทิ้งลงทะเล

หลากหลายความน่ากลัว การบังคับ การคัดเลือกเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อเอาชีวิตรอดไปให้ถึงเป้าหมาย แม้จะเลือกทำลายอะไรก็ตาม เหมือนห้องนี้เลือกจะเก็บลูกที่เกิดบนเรือแล้วนำลูกไปขายเป็นบุตรบุญธรรม

สรุป

สุดท้ายท้ายสุด ยิงคำถามกับนักวิจัยไปว่า เราทำผิดพลาดฉลาดไหม ทำไมถึงทำไป หลายๆ คนก็ตอบเพื่อความอยู่รอด เนื้อหาอาหาร เนื้อเงิน เป้าต้น ยิงเสริมไปอีกว่า แล้วปัญหาที่เกิดขึ้น ฉลาดหาได้ช่วยอะไรไหม



ED's Possible



ปีศาจปไตขกั้บระบบบขขล่ง ๖
 ำรือว่าเราต่างกั้โ้ดขภคักข?



ไ้เต็ขจาก
 ครุคั้รึญญา ทองเช็๖
 สแกข QR Code เน็๖ดูขลขข
 ำรือคคตามคั้ทขง www.inskru.com

ปีตาริปไทยกับระบบขนส่งสาธารณะ หรือว่าเราต่างก็โดนกดทับ?

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนอภิปรายมุมมองที่เกี่ยวกับปีตาริปไทยที่มีผลต่อระบบขนส่งสาธารณะ
2. ผู้เรียนตระหนักถึงความเสมอภาคในสังคม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชาธิปไตย



เนื้อหาสาระ

1. แนวคิดความเสมอภาค
2. แนวคิดปีตาริปไทย
3. สภาพการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวกับการขนส่งสาธารณะ



กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูสถานการณ์ในโลกโซเชียลหรือสื่อต่างๆ ที่มีการโต้เถียงกันว่าทำไมบนรถสาธารณะผู้ชายถึงไม่ลุกให้ผู้หญิงนั่ง โดยมีการตอบโต้กันทั้งฝั่งผู้ชายและผู้หญิง

2. แบ่งกระดาษออกเป็น 2 ฝั่ง คือ ฝั่งชายและฝั่งหญิง (หากในห้องเรียนมี LGBTQ+ ให้ผู้เรียนสามารถเลือกฝั่งได้ตามความสะดวกของผู้เรียน) โดยผู้สอนตั้งคำถามว่า “ในการใช้บริการขนส่งสาธารณะ ผู้ชายควรลุกให้ผู้หญิงนั่งหรือไม่”



3. ให้นักเรียนออกมาแสดงความคิดเห็นในประเด็นดังกล่าวก่อน โดยเขียนลงในกระดาษแล้วนำไปติดหน้าชั้นเรียน (หรือจะให้เขียนกระดานเลยก็ได้ หรือวิธีไหนก็ได้ที่ผู้สอนสะดวก ตรงนี้ไม่มีบังคับเลย) จากนั้นผู้สอนก็รวบรวมคำตอบของผู้เรียน

4. ต่อมาให้นักเรียนทำเช่นเดียวกันกับข้อ 3 แต่ให้ตอบคำถามในประเด็นว่า “การเสียสละที่หนึ่งให้กับผู้หญิง เป็นหน้าที่ของผู้ชายหรือไม่” จากนั้นผู้สอนก็รวบรวมคำตอบของผู้เรียน

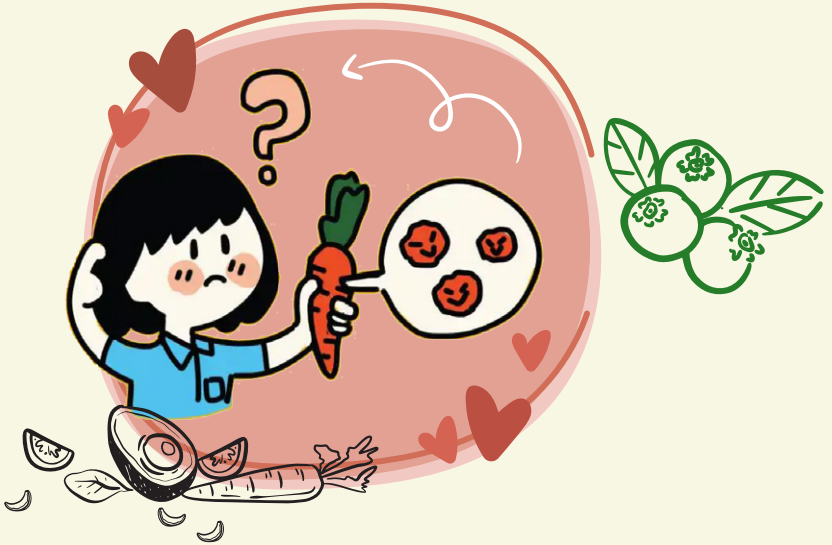
5. เสร็จแล้วผู้สอนก็ตั้งคำถามว่า “ผู้เรียนคิดว่าเราจับบนรถสาธารณะเหมาะสมกับสรีระของผู้ใช้บริการหรือไม่” แล้วผู้สอนก็ให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบรถขนส่งสาธารณะว่าเวลาออกแบบนั้น ไม่ได้คำนึงถึงความสูงของผู้ชายและผู้หญิง แต่เอาค่าเฉลี่ยความสูงของคนทุกเพศมา ทำให้เราจับก็ยังคงสูงเกินกว่าที่ผู้หญิงหลายคนจะเอื้อมถึงอยู่ดี ผู้หญิงจึงไม่สามารถที่จะจับราวได้อย่างถนัด ส่วนผู้ชายก็ถูกตีตราว่าต้องเป็นเพศที่แข็งแรงกว่า จึงต้องแสดงความเข้มแข็งอยู่เสมอ ซึ่งผลกระทบที่ทั้งสองเพศได้รับนั้น คือ “ผลกระทบจากปีศาจปีไทย”

6. เมื่อผู้สอนทำการสอนเสร็จแล้ว ก็ให้ผู้เรียนช่วยกันออกแบบว่า “เราจะแก้ปัญหาอย่างไรให้ระบบขนส่งสาธารณะเหมาะสมกับคนทุกคน ไม่ต้องมีใครลำบากหรือเสียสละ” (ตรงนี้จะทำเป็นกลุ่ม เดี่ยว หรือร่วมกันอภิปรายทั้งห้องก็ได้)

เมื่อรวบรวมคำตอบของผู้เรียนแล้ว ผู้สอนก็ได้ทำการสรุปว่า สิ่งที่เราได้เรียนรู้วันนี้ เป็นการเรียนการสอนเกี่ยวกับความเสมอภาค ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของประชาธิปไตย ประชาธิปไตยไม่ใช่เรื่องไกลตัว และไม่ได้มีแค่มิติของการปกครอง แต่ยังมีมิติของสังคมและวัฒนธรรมอีกด้วย



ED's Possible



ยังไม่ปลอดภัยในชุมชน
เราทำไงดี



โอเคได้จาก
ครูไสว อุ๋นแก้ว
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

ผักไม่ปลอดภัยในชุมชนเราทำไงดี



เทอมแรกเราทำเรื่องอาหารปลอดภัย / เทอมสอง
เราทำเรื่องผักปลอดภัยได้ยังไง แล้วมันไปจบ
ตรงไหน



ชุมชนเราเจออะไรบ้างผักปนเปื้อน แหล่งน้ำ ถ้าเค้ไม่เห็นปัญหาเค้จะไม่อิน
เค้ไม่อินก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ เราเลยให้เด็กไป survey หาผักแต่ละตำบล แล้วเก็บ
ตัวอย่างผักมาตรวจที่โรงเรียน พบพบว่าเก็บผักมา 10 ตัวอย่าง ไม่ปลอดภัย 9 หลังจากนั้น
เด็กไม่กล้าหยิบผักเข้าปาก เข้าไปหาข้อมูลเพิ่มใน internet แล้วหนูไม่กินผัก
หนูก็ไปเจอมันที่อื่นอยู่ดี ก็เลยให้เค้ลองหาทางออกว่ามีทางออกแบบไหนบ้าง เด็กๆ
ก็คิดขึ้นมาได้ว่า ทำต้นทางให้ปลอดภัย เราไม่ได้กินข้าวบ้าน กินข้างนอกเราก็ต้องเจอ
ผักพวกนี้อยู่ดี ทำยังไงชุมชนเราถึงจะได้อาหารปลอดภัย เราจะทำยังไงถ้าเรารู้แบบนี้
เราต้องหาความร่วมมือในชุมชนเรา แล้วในชุมชนเราเกี่ยวข้องกับใครบ้าง อสม.



เกษตร เกษตรอินทรีย์ พัฒนาชุมชน โรงพยาบาล นอกจาก
เราจะสำรวจผัก ตรวจตัวอย่างน้ำในชุมชน เรายังจัดงาน
ตรวจเลือด โดยขอความอนุเคราะห์ในโรงพยาบาล
ตรวจชาวบ้าน 100 คน เด็กๆ ออกแบบสอบถามเอง เพื่อไป
สอบถามการใช้ชีวิต บางคนชาวบ้านอ่านหนังสือไม่ออก
เด็กๆ ก็ได้อ่านให้ฟังและยังมีจัดละครถกแถลงทางเลือก
ทางรอด เค้กับอินทรีย์ เด็กๆ ก็ได้เรียนรู้ไปด้วย

หลังจากจบเทอม ก็มาจัดนิทรรศการผลงานที่เด็กๆ ได้สร้างกัน แล้วเชิญชวน
คนในหมู่บ้านมาโรงเรียนประถม ลงทะเบียนตั้ง 700 คน มีฝึกอินทรียามาจำหน่ายด้วย

ค้นพบอะไรบ้าง



เราค้นพบว่า กิจกรรมนอกห้องเรียนทำให้เด็กเติบโต แล้วก็ได้พัฒนาศักยภาพ
บางอย่าง มากกว่าเรียนในห้อง กิจกรรมนี้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดง รำๆ ไม้ดนตรี
ฟี่ก็ให้เค้าไปถือผ้าแทน

"ถ้าผมซื้อเวลากลับได้ ผมอยากรำ ผมไม่อยากถือผ้า" เรื่องเล่าโคตรฮา
เค้าก็ได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของตัวเอง พิธีกรก็เป็นเอง เด็กบางคนภูมิใจมาก คนนำเสนอ
แล้วฟังเค้า เด็กคลิก ตอนออกนอกพื้นที่ เด็กไปคลิกที่ค่าย จัดค่ายเอง จัดริมนานวัด
การจะพัฒนาเด็กคนหนึ่งให้ เค้าได้พัฒนาศักยภาพเค้าจริงๆ ไม่รู้ว่าจะคลิกกิจกรรมไหน
ถ้าเราจัดแค่กิจกรรมเดียว



ED's Possible



ฝึกคิดวิเคราะห์ผ่านเพลง



ไอเดียจาก
 ครูศุภวัจน์ นรมทัฬห
 สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
 หรือติดตามได้ที่ทาง www.inskru.com

ฝึกคิดวิเคราะห์ผ่านเพลง

เป้าหมาย



ชวนนักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงภาษากับชีวิต ขวนเป็นเจ้าของการเรียนรู้

ที่มา

ห้องเรียนที่มีชีวิต คือห้องเรียนที่มีความรู้สึก และห้องเรียนที่เด็ก ๆ ได้คิด เราดึงกิจกรรมเพลงมาเป็นสื่อการสอนวิธีการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงเนื้อหาต่าง ๆ เข้ากับชีวิตของนักเรียน

กระบวนการ



เวลา: 5-10 นาที **ต่อหัตถ์คาบ (แต่ถ้าอิมมาแล้วไม่จบก็ต่อยาวๆ)**

1. เด็ก ๆ สลับคิวกันเลือกเพลงที่เขาชอบ ส่งมาให้ครูก่อนล่วงหน้า
2. การที่นักเรียนได้เลือกเพลงจากที่เขาชอบทำให้เขามีส่วนร่วม รู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังทำให้เรารู้จักเขามากขึ้นด้วย เพราะการเลือกทุกเพลงเขามีเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเขาในตอนนั้น
3. ครูเปิด MV เพลงให้นักเรียนดูและฟังตอนต้นคาบ
4. ครูชวนคุยให้ได้คิด ...
5. เราอยากเถียงเพลง ไม่ค่อยตาม ตรงไหนไม่ปกติในเพลง มาเป็นประเด็นคุยต่ออะไรที่เหมือนปกติแต่ไม่ปกติ มันเป็นเรื่องไรก็ได้จริงๆ
6. สร้างประเด็นจากเพลง มีอะไรที่เราหรือนักเรียน "เอ๊ะ"
7. เช่น หากมีคนส่งเพลงนี้ให้เราจะรู้สึกอย่างไร
8. ขวนนักเรียนตั้งคำถาม

9. เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียนอยู่ เช่น เพลงนี้ตรงกับสิ่งสมุทราวไร
10. ขวนคุยสัก 3 ประเด็น
11. ครูต้องตั้งคำถามไว ข้างสังเกต สามารถสร้างประเด็นจากเพลงได้ หรือ โยมนให้นักเรียนตั้งจะได้อัฟ skill
12. ครูกับนักเรียนฝึกบ่อยๆ ถ้าเราฟังเฉยๆ จะไม่ได้อะไร
13. ครูสรุปประเด็น ขวนนักเรียนกลับมาสะท้อน คุยอะไรกันไปบ้าง มีปรากฏการณ์อะไรเกิดขึ้น landing โดยโยงเข้าภาษาไทยและชีวิตนักเรียน
14. เช่น เคยมีคุยเรื่องระดับภาษา และการใช้ “กู-มึง” ในเพลง ซึ่งนักเรียนมองว่าเป็นเรื่องธรรมดา เมื่อเป็นเช่นนั้น เราเลยจัดการใช้ “กู-มึง” ในห้อง จนนักเรียนทนไม่ไหว เริ่มเข้าใจการใช้ภาษาตามความเหมาะสมของระดับและสถานที่






ผลลัพธ์

- ▣ ห้องครูสอนเนื้อหาน้อยมาก แต่เน้นฝึกคิดวิเคราะห์แนวนี้มา 3 ปีแทน ค่ะเนน o-net กลายเป็นที่ 3-5 ของจังหวัด
- ▣ กิจกรรมทำให้รู้จักนักเรียนลึกซึ้งขึ้นจากเพลงที่เขาเลือก
- ▣ นักเรียนไม่เคยลืมการส่งการบ้านเรื่องเพลงที่เขาเลือก เขาจะตั้งใจมาก
- ▣ นักเรียนอินเพราะเพลงสื่อถึงตัวเขา เจ้าของอยากสื่ออะไร บรรยายกาศในห้องเรียนดีมาก มีความน่ารัก อารมณ์ในห้องขุ่นๆ แฉวๆ กัน สร้างความสัมพันธ์ในห้อง
- ▣ เคยพิศมาก คือเพื่อนครูโพสต์เรื่องกิจกรรมและต้นถึงคนแต่งเพลง เขาก็มาเฉลยว่าตอนที่แต่งนึกถึงอะไร
- ▣ เมื่อนักเรียนอินจอยการเรียนแบบนี้ เมื่อต้องสอบ เขาจะตั้งใจทำมาก ๆ เพราะอยากเรียนแบบนี้ต่อไป



ความคิดเล็กๆ ของความเป็้ครูสไตร์ครุมนะหวา

- 
การเป็้ครู คือ การเคารพนักเรียน เวลาเด็ก ๆ มาเรียนกับเรา เขาควรจะได้อะไรกลับไป ความรู้เป็นสิ่งที่หากกดโทรศัพท์ก็หาได้อยู่แล้ว แต่สิ่งที่ต้องเติมบ่อย ๆ คือทักษะการคิด เราช่วยให้นักเรียนรู้ว่าอยากรู้อะไรแล้วต้องเสิร์ชอย่างไร เรามีหน้าที่ชวนทำชวนคิด ชวนให้ใช้สมองบ่อย ๆ
- 
ครูต้องลดอำนาจ เวลามองเห็น คุณกัน เราต้องแลกเปลี่ยนอย่างเท่าเทียม เราถามเพราะอยากรู้ ไม่ใช่เพราะจับผิด
- 
เราสามารถสร้างห้องเรียนที่เรีจขรู้จากความรู้เล็กๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นตำรา ครูสามารถพาเข้าบทเรียนเอง เช่น ในเพลงนี้ใช้สรรพนามอะไรบ้าง ทำไมในเพลงใช้เธอกับฉัน รู้สึกอย่างไรกับการใช้กูมีง พอเราสอนเสร็จเราค่อยตักตัวชี้วัด มันไม่ได้มีแบบแผน เราสอนเฉพาะหน้า ภาษาไทยเชื่อมได้กับทุกอย่าง

สไตล์การสอนของครุมนะหวาเป็นแบบสบายๆ ตลกๆ บวกครามานิดๆ ไม่ได้เล่นใหญ่เป็นการชวนนักเรียนคุยและแลกเปลี่ยน เป็นการคิด การถาม การ dialogue ง่ายๆ ไม่ต้องทำอะไรเยอะ เพียงแต่ในวันนั้นเรามองเห็นเด็กๆ และเขาได้บอกความรู้สึกของเขาออกมา

สุดท้ายแล้วอยากทิ้งท้ายว่า การสอนและห้องเรียนที่ประทับใจ ไม่จำเป็นที่มีสีสันมาก ๆ อลังการงานสร้าง เราเตรียมเยอะ หรือ ราคาแพง เพราะจริงๆ หัวใจของห้องเรียนที่สร้างสรรค์อยู่ที่ impact กับผู้เรียนมากกว่า สิ่งที่เขาได้เรียนรู้ผ่านความรู้สึก ดีกว่ากิจกรรมที่เขาสนุก แต่ไม่จดจำ

เรามาเพิ่มรายละเอียดเล็กๆ ที่เติมชีวิตให้ห้องเรียนกันนะคะ :)

ED's Possible



พาเด็กห้อย เรียนรู้
เรื่อง "เสียง" จากเคแคะมิ่ง



ไอดีเอชจาก
ครูนิชดา หน้าผิง
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

นาเด็กห้อย เรียนรู้เรื่อง "เสียง" จากแคนฝรั่ง

สืบเนื่องจากโรงเรียนสหประชาสมาคมนานาชาติไทย ที่อยู่จังหวัดน่าน แคมป์ยังเป็นโรงเรียนบนดอย ซึ่งมีเด็กๆ ชาติพันธุ์ และวัฒนธรรมที่แตกต่างจากภาคอื่นๆ อยู่เยอะ หนึ่งในนั้นก็คือ “แคนฝรั่ง” ของชาวม้ง

วันหนึ่งคุณครูแจ๊คได้พาคุณลุงชาวเขามาลองเป่าแคนฝรั่งให้เด็กๆ ฟัง ในกิจกรรมเข้าจังหวะเด็กๆ ตื่นตาตื่นใจมาก เพราะว่าแคนฝรั่งมีขนาดใหญ่เบ้อเรอเลย แคมป์ยังมีเสียงเพราะอีกด้วย เด็กๆ อยากจะทำแคนฝรั่งของตัวเองบ้าง คุณครูแจ๊คเลยให้เด็กๆ ลองไปคุยกับคุณลุงคนที่เป่าแคนฝรั่งว่า แคนฝรั่งนี้เป่าอย่างไรนะ แล้วมีขนาดใหญ่แค่ไหน ถ้าเราจะเอามาทำแคนฝรั่งของเราเอง เราจะต้องใช้อะไรทำกันดีจากนั้นคุณครูกับเด็กๆ จึงออกแบบแคนฝรั่งของตัวเอง โดยที่คำนวณถึงปัจจัย ดังนี้

ออกแบบ


- ▶ เราจะต้องทำแคนฝรั่งขนาดเท่าของจริงไหม ถ้าทำขนาดเท่าของจริงแล้วเราจะถือและเป่าได้หรือไม่
- ▶ แต่ละส่วนของแคนฝรั่งจะต้องมีขนาดยาวแค่ไหน
- ▶ เราจะต้องเจาะรูใหญ่ขนาดไหน ถึงจะได้เสียงเทียบเคียงกับแคนฝรั่งของจริง
- ▶ วัสดุที่เราหามาใช้จะต้องใช้อะไรดี เสียงถึงออกมาใกล้เคียงของจริงที่สุด



เรียนรู้



พ่อครูเจ้าคิดและเต็กๆ ได้สืบเสาะ ทดลองและลงความเห็นกันเสร็จเรียบร้อยแล้ว เราก็ได้แคนมั่งของพวกเราเอง 1 ชิ้น!!!! จากการทำโครงการเรื่องแคนมั่งนี้สิ่งที่เด็กๆ ได้นั้น มีมากกว่าการเรียนรู้เรื่อง “เสียง” เสียอีก เด็กๆ ได้ทั้ง

- ▶ การเรียนรู้เรื่องขนาด การวัด จำนวน ตัวเลข -> ได้ทักษะคณิตศาสตร์
- ▶ การเรียนรู้เรื่องเสียง -> การเดินทางของเสียง ปัจจัยของการเกิดเสียงดัง-เบา-แหลม-ทุ้ม
- ▶ สุขุขุขะของเสียงเพลงและการใช้เครื่องดนตรี 
- ▶ วัฒนธรรมนี้แหละที่เด็กๆ สามารถนำมาเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ และสภาพของชุมชนรอบๆ ตัว



ผลลัพธ์

จุดสำคัญในการพาเด็กๆ เรียนรู้สิ่งเหล่านี้ คุณครูจะต้องเปิดใจและใช้คำถามกับเด็กๆ ในชั้นเรียนอย่างมีเป้าหมาย ไม่กีดกันความคิดหรือข้อคิดเห็นของเด็กๆ และที่สำคัญ ต้องพาเด็กๆ ได้รับประสบการณ์จริง ได้ลงมือปฏิบัติจริง ลองผิดลองถูกด้วยตัวเองจริงๆ เด็กๆ อนุบาลจึงจะได้การเรียนรู้แบบครบถ้วนทั้ง 4 พัฒนาการ ในการจัดการเรียนรู้เพียงครั้งเดียว :)



ED's Possible



ภาพตัวแทนของตัวตน
คนเอเชียฯ



ไอดีจาก
ครูอรุณพล ประภาสโหมบล
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

ภาพตัวแทนของตัวละคร คณะเอเชียฯ

คาบเอเชียฯ หน่วยที่ 3 ฟุตบอล สื่อบันเทิง และ ตัวตน

เรื่อง

ภาพตัวแทนของตัวตนคนอาเซียน

แนวคิด:

ภาพตัวแทนของตัวตนคนกลุ่มต่างๆ ถูกประกอบสร้างผ่านความเชื่อ คุณค่าคติบางอย่างจนนำไปสู่การกดทับ ดูถูก หรือถูกทำให้ผิดแปลกไป

เป้าหมาย :

สำรวจภาพตัวแทนของตัวตนของกลุ่มต่างๆ ในอาเซียน

อุปสรรคจากฟุตบอลสู่การสร้างตัวตนพลเมือง

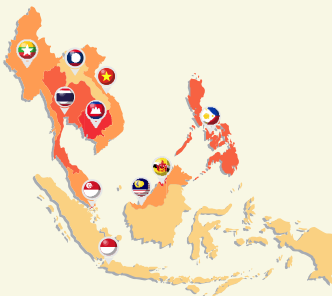
"ฟุตบอลอาเซียนที่เป็่มากกว่าการแข่งขัน"

เปิดประเด็นด้วยการเล่าถึงภูมิหลังการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์อาเซียน และตามด้วยการปะทะกันระหว่างแฟนฟุตบอลบนโลกออนไลน์ ที่มีการใช้คำโจมตีกันไปมา เช่น เหงียน (เวียดนาม) หม่อง (เมียนมาร์) เป็นต้น ทำให้เกิดคำเหล่านี้ที่ใช่เรียก และปิดท้ายด้วยการเปิดตัวอย่างหนังหมากระรี่เทิร์นส นำไปสู่คำถามที่ว่า



"พลเมืองอาเซียนเป็ใครบ้าง ใครบ้างคือพลเมืองอาเซียน"

* เพื่อให้เห็นตัวตนที่หลากหลายในอาเซียนที่มีการกล่าวถึง ที่ถูกนำเสนอ



สำรวจตัวตนเองอาเซียน

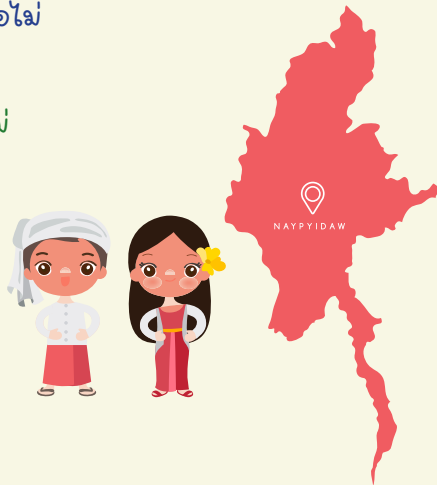
ให้รู้จักเรียงแบ่งกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มได้รับตัวตนไม่เหมือนกัน และต้องทำการวาดตัวตนที่เราได้รับออกมาจากประสบการณ์ที่เรามี จากนั้นออกมาปะบนผนังเพื่อนำเสนอ แล้วชวนตั้งคำถามว่า สิ่งที่เรารับรู้ = สิ่งที่เป็นจริงทั้งหมด? ทำไมเราถึงรับรู้มาแบบนั้น ทำไมเมื่อเอ่ยถึงพม่า ลาว เขมรจึงหัวเราะ?

- 📖 **ตอนี่สอนมา 3 ชั่วโมง** มีประเด็นที่น่าสนใจคนอีสาน ถูกเขียนออกมาในแบบฉบับ “พม่า”
- 📖 **รู้จักเรียงเริ่มมองเห็นว่า** ตัวเองถูกสร้างการรับรู้มาให้มองแบบนั้น และนั่นมันมีอคติซ่อนอยู่ และเริ่มเห็นว่า จริงๆ แล้วมันมีภาพตัวตนในแบบอื่นๆ

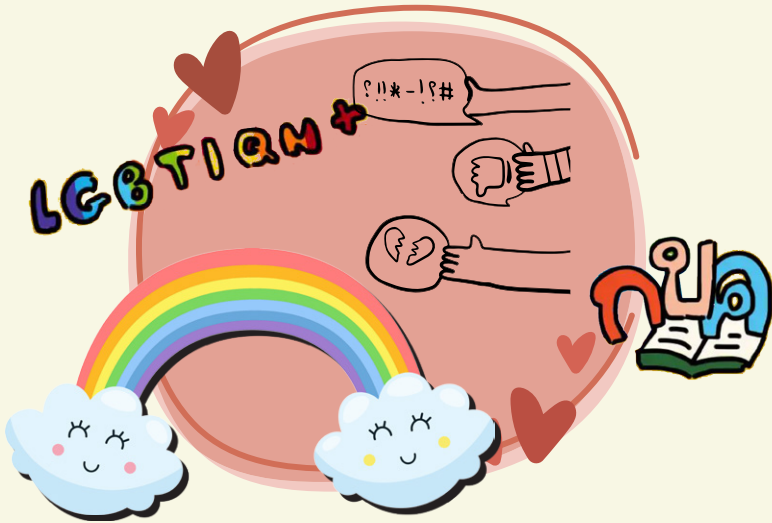
สะท้อนตัวเองใจประเด็นอคติกับตัวตน

ให้นักเรียนกลับมามองย้อนตัวเองผ่าน 3 คำถาม

- ๑. เราเคยถูกกระทำหรือไม่
- ๒. เราเคยทำหรือไม่
- ๓. เราเคยกระทำหรือไม่



ED's Possible



"ภาษาสีรุ้ง" เรียนรู้
ความหลากหลายทางเพศ
จากภาษาไทย



ไฮเต็ชจาก
ครูจิราเจต วิเศษดอขจวาช
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

"ภาษาสีรุ้ง" เรียนรู้ความหลากหลายทางเพศ จากภาษาไทย

ที่มาของการออกแบบการเรียนรู้

เพศวิถี เป็นเรื่องที่นักเรียนหลายคนให้ความสนใจทุกครั้งที่เปิดประเด็นในห้องเรียน เพราะพวกเขาต้องการค้นหาความจริงเพื่อจะก้าวข้ามความลับสนอคติ และคลายความสงสัยของตัวเอง ความหลากหลายทางเพศเป็นเรื่องที่ซุกซ่อนอยู่ในชีวิตประจำวันทั้งการแต่งกาย ของเล่น พฤติกรรมและที่สำคัญ คือ ภาษามีนักเรียนหลายคนที่เจ็บปวดจากการตีตรา บูลลี่ด้วยคำพูด

เราจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องความหลากหลายทางเพศผ่านหลักภาษา วิชาภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักว่ารูปแบบการใช้ภาษาไทยไม่ได้กดขี่หรือตีกรอบเพียงอย่างเดียว หากนักเรียนได้เรียนรู้และยอมรับความหลากหลายทางเพศของกันและกันก็จะสามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์และแสดงออกในเพศวิถีของตนเองได้อีกด้วย และจะช่วยให้นักเรียนเคารพอัตลักษณ์ทางเพศของผู้อื่น



เหตุการณ์ที่ทำให้เราเข้าใจอาการภาษาไทยและแนวคิด เรื่องความหลากหลายทางเพศมาออกแบบการเรียนรู้ เกิดจากเหตุการณ์ไต่ถามวิจัยหนึ่ง

"คุณครูจ๋า นาย A เขาเป็นกะเทยค่ะ" นักเรียนกลุ่มหนึ่งพร้อมใจกันเสียงใส ตะโกนฟ้องคุณครู

"เป็นกะเทยค่ะ" ฉันทอบกลับอย่างรวดเร็ว

นาย A มีสีหน้าโล่งใจก่อนจะวิ่งหายลับไปทางอื่น เป็นอันว่ารอดจากการโดนบูลลี่เรื่องเพศสภาพไปอีกครั้ง

เหตุการณ์ในครั้งนั้นทำให้เราต้องมานั่งคิดว่าทำอย่างไร นักเรียนที่มีอัตลักษณ์ทางเพศที่แตกต่างหลากหลายจะได้รับการยอมรับและได้รับการเคารพตัวตนจากนักเรียนคนอื่นๆ เผอิญว่าคาบต่อไปที่ต้องสอนนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับชนิดของคำ เราจึงคิดหาทางปรับเปลี่ยนกิจกรรมการสอนแล้วเดินเข้าห้องด้วยธงสีรุ้งขนาดใหญ่และกล่องสองใบอันโต



กระบวนการ

"วันนี้เราจะมาทำกิจกรรมที่ชื่อว่า **ภาษาสีรุ้ง** กัน"

ฉันพูดขณะที่เด็ก ๆ กำลังให้ความสนใจกับธงสีรุ้งที่ปูอยู่กลางห้องขนานทั้งสองข้างด้วยกล่องใบโตสีฟ้าและสีชมพู

"มันจะมีคำชนิดหนึ่งที่เอาไว้เรียกแทนชื่อสิ่งต่างๆ คำที่ทำหน้าที่นี้เป็นคำชนิดไหนเอ่ย"

"คำนามหรือแปล่าคะครู"

"ไม่ใช่ค่ะ คำชนิดนี้เป็นคำที่ใช้แทนคำนามชนิดต่างๆ เพื่อไม่ต้องกล่าวคำนามซ้ำอีกครั้ง"

"คำว่า เธอ ไหมคะครู"

"ใช่ค่ะ แล้วเราเรียกคำว่าเธอว่าเป็นคำชนิดไหนคะ"

“คำสรรพนามครับ”

“ใช่ค่ะ วันนี้เราจะมาเรียนการใช้คำสรรพนามกัน” เสียงโอดครวญของนักเรียนดั่งขึ้นแทบจะทันทีเพราะหลักภาษากับธรรมชาติ ความสนใจของนักเรียนไม่เคยเป็นของคู่กัน ฉันทเลยชวนให้ดูกล่องสีฟ้า ขมพู และธงสีรุ้ง ก่อนจะแจกแผ่นกระดาษไปให้นักเรียนทุกคน ซึ่งหลังจากนี้จะเข้าสู่ขั้นตอนกิจกรรม “ภาษาสีรุ้ง”



กิจกรรม "ภาษาสีรุ้ง" มีดังนี้

1) ให้นักเรียนเขียนคำสรรพนามที่ใช้แทนตัวเองลงในกระดาษที่แจกให้ ในขั้นตอนนี้ชวนคุยกับนักเรียนว่า “คำสรรพนามที่นักเรียนใช้แทนตัวเองส่งผลต่อความรู้สึกอย่างไร” คำตอบที่นักเรียนช่วยกันแชร์เช่น

“ใช้คำว่า หนู แล้วรู้สึกว่าต้องอ่อนน้อม เรียบร้อยค่ะ”

“พอเพื่อนใช้คำว่า ผม แล้วเราคาดหวังให้เพื่อนต้องแมนๆ ค่ะ เท่ๆ แล้วก็เข้มแข็ง” ลองให้นักเรียนได้ใช้คำสรรพนามที่ไม่เคยได้ใช้เช่น นักเรียนชายลองใช้คำว่า หนู ดิฉัน แล้วพูดสะท้อนความรู้สึก

2) พอมาถึงจุดนี้เราถามนักเรียนว่ามีใครไม่พอใจหรืออยากเปลี่ยนคำสรรพนามของตัวเองไหม

“รู้สึกมันไม่เป็นตัวของตัวเองอะ ถ้าเป็นไปได้อยากให้คำว่าหนู อยากให้ทุกคนรู้สึกว่าหนูน่ารัก” นักเรียนที่ใช้คำนำหน้าชื่อว่าเด็กชายพูดขึ้น

“ผู้หญิงมีคำให้แทนตัวเองเยอะ แต่มันก็สับสน ผู้ชายมีแค่ ผม คำเดียวใช้ได้ตลอดชีวิต” เด็กผู้หญิงพูดขึ้น



เราจึงถามทั้งห้องว่ามีใครอยากแลกเปลี่ยนนามกันไหม มีทั้งนักเรียนหญิงแลกเปลี่ยนกับนักเรียนชาย นักเรียนหญิงแลกเปลี่ยนกับนักเรียนหญิง จากนั้นให้เราให้นักเรียนโยนบัตรคำสรรพนามของแต่ละคนลงไปในกลุ่มสี่ฟากหากล่องนามนั้น แสดงถึงความเป็นชาย กลุ่มสี่ชมพูหากล่องนามนั้นแสดงถึงความ เป็นหญิง จากนั้นช่วยกันค้นหาคำสรรพนามที่ใช้ได้ ทั้งสองเพศหรือเป็นคำกลาง ๆ ไม่ระบุเพศ นักเรียนนำคำว่า เรา เขา คุณ นำไปวางบนธงสีรุ้ง

จากนั้นชวนนักเรียนพูดคุยว่าคำที่อยู่บนธงสีรุ้งนั้นแทนความหลากหลายทางเพศ ที่ไม่ได้มีแค่หญิงและชาย เนื่องจากนักเรียนของเราอาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จึงเสนอคำสรรพนามภาษาถิ่นด้วย คำจากการ์ดที่ให้นักเรียนเขียนเรารวมรวมมาได้ เช่น เรา ฉันทัน ซ้อย เจ้า มิ่ง ภู จึงได้พูดคุยต่อยอดประโยชน์ของภาษาถิ่น

ผลลัพธ์หลังจากจัดการสอนครั้งใหม่ในมุมมองของคุณ

เราได้เรียนรู้ว่าการออกแบบกิจกรรมโดยให้นักเรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ หรือความรู้สึกช่วยให้เขาเรียนรู้ได้ดีขึ้นและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น

เราได้เรียนรู้ว่าความหลากหลายทางเพศเป็นเรื่องที่ทำความเข้าใจได้ผ่านการแลกเปลี่ยน รับฟัง เมื่อก้าวออกมาจากกรอบเพศตามขนบเดิมได้จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์อีกมากมาย คำตอบที่ทำให้เรารู้สึกประทับใจคือการนำเอาภาษาถิ่นมาเป็นคำตอบด้วย ทำให้เราได้รู้ว่านอกจากบรรจุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ เรียนรู้ความหลากหลายทางเพศ หลักการใช้ภาษา นักเรียนยังเชื่อมโยงประสบการณ์การใช้ภาษาในชีวิตประจำวันมาต่อยอดเป็นองค์ความรู้ได้ อีกนัยหนึ่งคือการที่นักเรียนได้ก้าวออกจากกรอบการใช้ภาษาไทยออกมาใช้ภูมิปัญญาภาษาท้องถิ่น

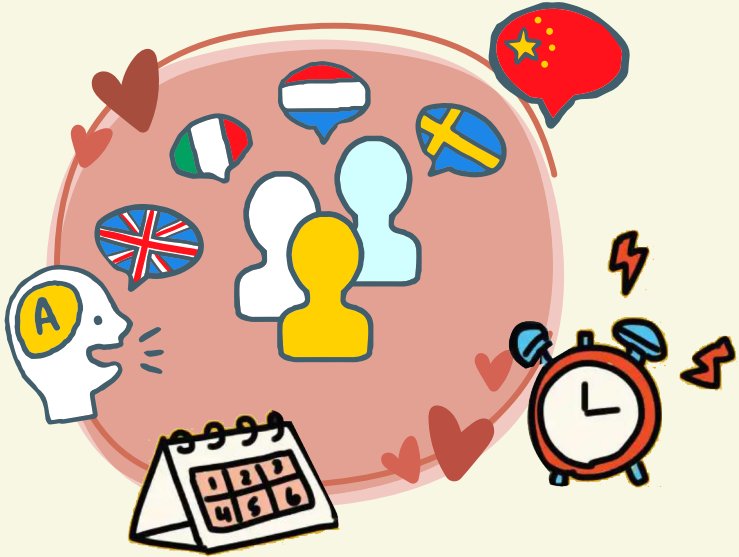
ผลลัพธ์หลังจากจัดการสองครั้งหนึ่งในมุมมองของนักวิจัย

เราได้อ่านนักเรียนรับฟังทั้งความคิดเห็นและความรู้สึกกันและกันมากขึ้น อันเป็นบรรยากาศสำคัญของสังคมประชาธิปไตย การเคารพความรู้สึกและอัตลักษณ์ของเพื่อน แม้จะมีการพูดขัด การขำขัน ล้อเลียน แต่เมื่อเพื่อนยืนยันจุดยืนและความรู้สึก นักเรียนก็แสดงออกถึงมารยาทและการให้เกียรติกันแม้จะมีเพศวิถีที่แตกต่าง

เราได้อ่านนักเรียนตาเป็นประกายเมื่อเราเล่า เปิดรูป เปิดวิดีโอทัศนเพศวิถีแบบอื่น ๆ นอกจากชายหญิงใช้เขาฟัง เราเชื่อว่าหลังหมดคาบนี้คงมีคำถามมากมายเกิดขึ้นในใจของนักเรียนแล้วเขาจะค้นหา ทำความเข้าใจทั้งตัวเองและคนในสังคมให้มากขึ้น มีนักเรียนบางคนขอให้เราเล่าเรื่อง trans gender ให้ฟังเพราะเขารู้สึกเหมือนได้ค้นพบสิ่งที่นิยามตัวตนของเขาได้ หรือเรื่อง queer ที่ทำให้นักเรียนคนหนึ่งรู้สึกแปลกแยก แตกต่างจากเพื่อนมักถูกเพื่อนบูลลี่เพราะการแสดงออกที่ไม่ตรงตามบทบาททางเพศที่สังคมกำหนด เขาดูท่าทางจะภูมิใจในความ queer ของตัวเองถึงกับจดจำไว้ในสมุดแล้วบอกกับเราว่าตอนเย็นจะไปค้น Google ต่อ



ED's Possible



"เมื่อวานเธอไปทำอะไรมา !!"



ไอเดียจาก
 ครูวรรษมณ ตรีทาพงษ์
 สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
 หรือติดตามได้ทาง www.inkru.com

"เมื่อวานเธอไปทำอะไรมา !!"

ไทม์ไลน์ของผู้ต้องสงสัยคนนี้จะตรงกับบุคคลในอาเซียนใดกันนะ ลองมาช่วยกันคิดหาคำตอบที่เหนือความคาดหมายกันเถอะ

การนำภาษาต่างประเทศมาจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ ที่นอกจากการทำ Role play แล้ว เราสามารถทำออกมาในรูปแบบเกมง่ายๆ ที่ทำให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมและสนุกสนานในกิจกรรม ได้อย่างไร

จุดเริ่มต้นของเกม

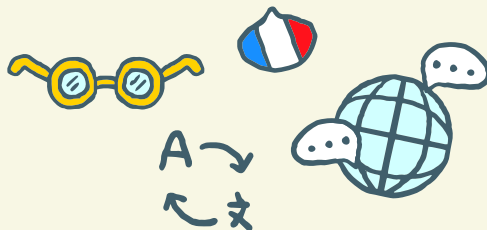
วันนี้เรามีหนึ่งวิธีการสอนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการเขียนไทม์ไลน์ช่วงโควิด บอร์ดเกม และวิธีการสะท้อนผลตนเองจาก Japan Foundation มาแชร์ให้ทุกคนค่ะ

“เซนเซ วันนี้จะเรียนอะไร”

“วันนี้เซนเซ จะพาเล่นเกมนะ” (*เซนเซ ใช้เรียกคุณครู หรืออาจารย์ ในภาษาญี่ปุ่น)

“เย่ ๆ ๆ ๆ ๆ ” แต่ไม่ได้เรียน ก็ส่งเสียงดีใจกันแล้ว คิดว่าน่าจะเป็นกันหลายๆ ที่นะคะ

แต่...ถ้าเราสอนแบบเล่นให้ได้จริงๆ จะทำให้นักเรียน ออกจากเรียนเมื่อไหร่ จะได้เล่น ไข่ใหม่ล่ะคะ?



ในการทบทวนไวยากรณ์ ครูจำเป็นต้องพูดสรุปฝ่ายเดียว ?

ไม่เลยค่ะ... เขาจะสอนกันเองแหละ ที่เราสอนไปก่อนหน้านี้นะ ไม่รู้เขาค้นหากันเองหรือค่ะ

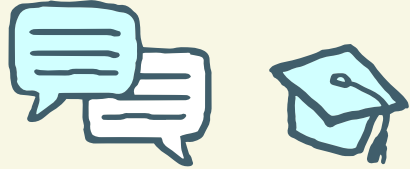
เพราะอย่างนั้น เราก็ต้องสร้างสถานการณ์ให้เขาได้ค้นหาคำสิ่งนี้กันเองค่ะ (ให้สนุกด้วยนะ)

“ช่วงนี้โควิด เมื่อวานไปไหนมา”

“เธอดู่งวงๆ นะ เมื่อวานทำอะไรมา”

“ถ้าทำอาชีพนี้ เมื่อวานน่าจะทำอะไรบ้าง”

ลองให้นักเรียนลองคิดเล่นๆ คุณะคะ



รายละเอียด

กิจกรรมนี้ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชา ภาษาญี่ปุ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หัวข้อไวยากรณ์คือ คำกริยารูปอดีต และคำคุณศัพท์รูปอดีต

บทบาทครู Facilitator

อุปกรณ์ การ์ดอาชีพ, กระดาษไทม์ไลน์ 2 แผ่น/กลุ่ม, กระดานไวท์บอร์ดและ

ปากกา 1 ชุด/กลุ่ม และเพาเวอร์พอยสำหรับการอธิบายกติกา

Tip

ะไวยากรณ์ที่เตรียมการ์ดอาชีพ 2 ชุด ถ้าให้นักเรียนจับได้การ์ดใบเดียวกัน จะทำให้เห็นความแตกต่างทางความคิดของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และเพิ่มความสนุกของเกม



ขั้นต่อกิจกรรม



.....เตรียมพร้อมหัวใจเรียนรู้สักหน่อย ะ)

(การ์ดนักเรียน ไม้จิ้มฉลาก ไม้ส้อม ไม้จิ้มกลุ่ม) (การ์ดอาชีพไม้จิ้มฉลาก)

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน ออกเป็นกลุ่มละ 4 คน โดยคละนักเรียนเก่งและอ่อน

2. ตัวแทนกลุ่มมาจับฉลากการ์ดอาชีพ และรับอุปกรณ์ (กระดานไวท์บอร์ดและปากกา, กระดาษเขียนบรรยาย)

3. ครูทบทวนคำศัพท์ในการ์ดอาชีพที่มีทั้งหมด และอธิบายขั้นตอนกิจกรรม
Tip : คำนวนจำนวนการ์ดและคำศัพท์ให้เหมาะสมกับห้องเรียนของตนเอง

4. สาธิตการเล่น 1 ครั้งพร้อมกันทั้งห้อง

.....พวกเรามาช่วยกันคิด เมื่อซบซบของเราก็จะ.....

5. นักเรียนแต่ละกลุ่ม เขียนไทม์ไลน์ของการ์ดอาชีพของกลุ่มตนเอง ว่าอาชีพที่ตนจับได้นั้น เมื่อวานได้ทำอะไรบ้าง โดยใช้ภาษาญี่ปุ่นรูปอดีต อย่างน้อย 5 ประโยค



๖ ครูผู้สอนต้องกระตุ้นให้หัวใจเรียนรู้ช่วยกันคิด ตามเวลาที่กำหนด

6. นักเรียนฝึกซ้อมบทที่ตนเองเขียน



๖ ครูผู้สอนต้องตรวจสอบให้มั่นใจว่า ทุกกลุ่มเสร็จเรียบร้อยแล้ว
.....พร้อมแล้วๆ ตั้งเต้ๆ ตั้งเต้ๆ ะ)

7. ครูเลือกกลุ่มที่จะนำเสนอ จากนั้นนักเรียนกลุ่มนั้นพูดสิ่งที่กลุ่มตนเองเขียน เช่น เมื่อก่อนไปโรงพยาบาล เมื่อก่อนไม่ได้นอน เมื่อก่อนไม่ได้กินข้าว เป็นต้น

Tip : ให้อิสระให้เด็กแต่ละกลุ่มว่าจะพูดแค่ประโยคหรือพร้อมทั้งทั้งหมด แต่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมถึงแม้จะเด็กจะพูดผิดก็ไม่เป็นไร ปล่อยให้เขาได้พูด

8. นักเรียนกลุ่มที่เหลือ ตั้งคำถามเพิ่มเติมด้วยภาษาญี่ปุ่น เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ เช่น อาชีพนี้ยุ่งไหม ใส่เสื้อสีขาวหรือเปล่า

Tip : ถ้าให้คะแนนเต็ม 5 คะแนน จะเด็กจะถามเยอะมากจ๊ะ *

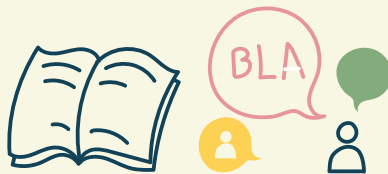


9. จากนั้นนักเรียนเขียนคำตอบลงในกระดาษไวท์บอร์ดภายใน 1 นาที แล้วชูคำตอบให้กลุ่มเพื่อนที่นำเสนอ

Tip : เมื่อให้เกณฑ์ทำทาบชิงจ๊ะ ถ้าหมดให้ ** ถ้าเหนือตอบถูกหมดหรือผิดหมด กลุ่มที่นำเสนอก็จะไม่ได้คะแนน แต่ถ้ามีทั้งคนที่ตอบถูกและตอบผิด กลุ่มที่นำเสนอก็จะได้คะแนนด้วย**

10. เวียนเช่นนี้จนครบทุกกลุ่ม จากนั้นนับคะแนนหาทีมที่ชนะ

....ที่เหนือพูดไปเมื่อกี้ มันมีผิดอยู่นะ ว่าไหม?



11. เมื่อเสร็จกิจกรรมแล้ว จะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนกระดาษที่เขียนไหม้ไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของกันและกัน ถ้าหากคิดว่าไม่มีจุดที่ต้องแก้ไข สามารถเขียนชมเพื่อนได้เช่นกัน โดยใช้ปากกาสีแดง ทำเช่นนี้ประมาณ 2-3 รอบ หรือแล้วแต่เวลาที่เหลืออยู่

Tip : ให้นักเรียนคิดเองก่อน

(งานที่เผื่อแก้ไขให้ กับงานที่เขียนขึ้นใหม่)
...อ้อ ตรงนี้เอง จริงด้วย เต้าลีมไปเลย!!!



12. เมื่อนักเรียนได้รับกระดาษไหม้ไลน์คืน ให้นักเรียนตรวจสอบด้วยตนเองอีกครั้ง ว่าเพื่อนกลุ่มอื่นตรวจให้ถูกต้องไหม ถ้ามีอะไรสงสัยสามารถถามครูผู้สอนได้

13. นักเรียนเขียนสิ่งที่ถูกต้องลงในกระดาษไหม้ไลน์แผ่นใหม่

Tip : ให้นักเรียนเปลี่ยนคะแนนเก็บ เมื่อเริ่มมาจากหากให้นักเรียนคนอื่น

...คะแนน เริ่มชมกลุ่มแบบนี้ด้วยอะ ฮ่าๆ ๆ ๆ

14. ครูสรุปทเรียนโดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกจุดที่ผิดพลาดของกลุ่มตนเองและทำไมถึงผิด แล้วแบบไหนถูกต้อง หรือสิ่งที่เพื่อนเขียนชม

Tip : ครูให้กำลังใจนักเรียน และค่อยๆ ตั้งคำถามให้นักเรียนได้คิด



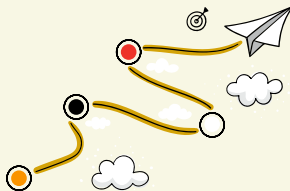
ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



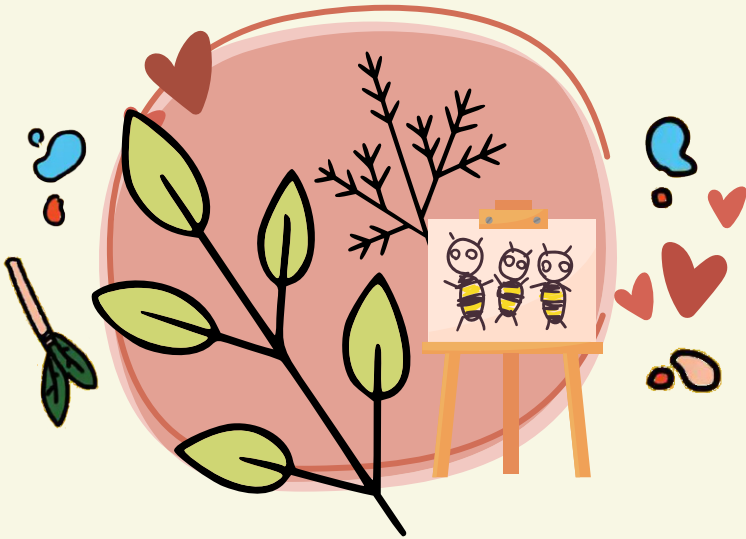
1. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพราะเราละเด็กเก่งและอ่อนไว้ด้วยกัน ทำให้เขาช่วยสอนกันเอง ช่วยกันคิดและตัดสินใจ
2. กิจกรรมเป็นการใช้เกมเป็นฐาน ทำให้เด็กที่ไม่เก่งภาษาญี่ปุ่น ก็สามารถช่วยเพื่อน คิดคำไปทีละคำได้
3. นักเรียนจะช่วยกันคิดรูปประโยคที่ถูกต้อง เพราะเขาต้องทำให้เพื่อนกลุ่มอื่นเข้าใจ
4. เพราะว่าเป็นเกม นักเรียนจะกล้าถามเพื่อนมากขึ้นเพราะอยากได้คำตอบเพื่อที่จะชนะ
5. นักเรียนสามารถสังเกตเห็นจุดที่ผิดพลาดได้เอง โดยที่ครูไม่ได้บอก
6. การเล่นเกม ทำให้นักเรียนรู้จักเคารพกติกามากขึ้น รู้จักยอมรับความผิดพลาด
7. กิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนแต่ละคนมองเห็นความสามารถ บทบาทของเพื่อนในกลุ่มได้
8. แต่ละกิจกรรมมีเวลาจำกัด ทำให้นักเรียนรู้จักการบริหารเวลาให้ดี เช่น หากนักเรียนใช้เวลาในการเขียนประโยคนาน ก็จะทำให้เวลาซ้อมพูดน้อยลง

ตอนที่สอนใช้เวลา 1 คาบ (50 นาที) ยังไม่เบื่องานค่ะ ทำให้เด็กๆ เองก็ไม่ได้จำอะไรของกลุ่ม

หากใครลองนำวิธีนี้ไปใช้ ลองปรับให้เหมาะสมกับห้องเรียนของตัวเองนะคะ ได้ผลอย่างไร มาแชร์กันค่ะ



ED's Possible



" ระบายสีสร้างสรรค์
จากปู่ย่าทวดธรรมชาติ "



ไอดีชจาก
ครูอาร์ดา เคษพานงค์
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

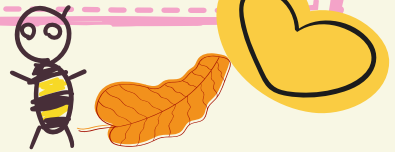
" ระบายสีสร้างสรรค์ จากปู่ย่าธรรมชาติ "

คลาสศิลปะน่ารักๆ ของเราในวันนี้ เกิดจากการตั้งคำถามของเด็กๆ หากครูอธิบายคำตอบเป็นข้อเท็จจริง บทสนทนานั้นจะจบลงเพียงในคลาสเรียน แต่ถ้าเราฟังดีๆ คำถามนั้น ชวนน่าทดลองสนุกๆ เสียจริง...

คุณครูมองไปรอบตัว จึงเกิดไอเดีย...ปิ๊งง

จึงเราไปเก็บใบไม้ ใบหญ้า กิ่งไม้ และหาอุปกรณ์เหลือใช้ในบ้านมาลองทำ
พู่กันด้วยตัวเองกันค่ะ^^

เตรียมของ



รอบๆ บ้านของเรามีต้นไม้หลากหลาย ใบไม้ ดอกหญ้า กิ่งไม้ หญ้าแห้ง มีรูปทรงที่แตกต่างกันออกไปเด็กๆ เลือกมาเยอะแยะ แล้วเรานำมาคัดเลือกกันอีกที โดยให้แต่ละชนิดมีรูปร่างคุณสมบัติแตกต่างกันค่ะ



เด็กๆ จึงกลับมาล้อมวง ครูเริ่มตั้งคำถามการเล่าเรื่องสั้นๆ

"บนพุ่มไม้ที่เราใช้กันโดยทั่วไป นิยมทำมาจากบนสัตว์ เช่น บนกระดูกของบนกระดูกขา บนหัว บนหู และ บนหลังกระดูก ซึ่งถูกนิยามว่าเป็นมาจากบนสัตว์อีกที เมื่อตอบใจหวังเรื่องปริมาณและราคา โดยบนแต่ละชนิด จะให้คุณสมบัติแตกต่างกันไปตามการใช้งาน ควรจะอ่อนนุ่ม อุ่มน้ำ อิ่มสีได้ดี สะดวกต่อการใช้ค่ะ"



ประดิษฐ์พุ่มไม้

หลังจากนั้น คุณครูให้เด็กๆ ช่วยกันสังเกตและอธิบายความแตกต่างทางกายภาพของวัสดุแต่ละชนิด แล้วเริ่มปฏิบัติการ ประดิษฐ์พุ่มไม้จากธรรมชาติ ด้วยฝีมือเด็กๆ กันค่ะ เริ่มจากคิดใบไม้ที่มีขนาดใกล้เคียงกันแล้วมัดรวมกับกิ่งไม้ให้แข็งแรง

เมื่อทุกคนทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว เรานำมาวางรวมกันอีกที เด็กๆ ตื่นเต้นมากเพราะ พุ่มไม้แต่ละอันมีรูปร่างแปลกตาออกไป บางคนบอกคล้ายพุ่มไม้, หางสัตว์, ไม้กวาด, ต้นไม้ ฯลฯ



ทดลองอุปกรณ์

หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมสร้างภูมิก้นแล้ว ถึงเวลา
มาทดลองอุปกรณ์กันค่ะ..เย้

ดูจากวัสดุแล้ว ครูเฟิร์นเลือกสีน้ำให้เด็กค่ะ ผสมน้ำกับสีในปริมาณ
ที่พอดี ไม่ข้นเกินไป ไม่เหลวเกินไป

ส่วนกระดาษ เนื่องจากเราใช้สีน้ำ ควรเลือกกระดาษที่มีความหนา หรืออู๋มน้ำได้ดี
ครูเฟิร์นเลือกใช้กระดาษสาค่ะ



เริ่มทดลองกันเลยยย...



ตัวอย่างผลงานของเด็กๆ บางส่วน



ผลลัพธ์



เด็กๆ ได้อะไรจากการทดลองศิลปะสร้างสรรค์

- ▶ ได้ความรู้เกี่ยวกับพวงพุ่มกันแต่ละชนิดที่นิยมใช้โดยทั่วไป
- ▶ ได้สังเกตสิ่งของรอบๆ ตัวและลงมือปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์
- ▶ ได้ทดลองและสังเกตความแตกต่างของคุณสมบัติของพวงพุ่มกันแต่ละชนิด
- ▶ ได้ความภาคภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยฝีมือของตนเอง

กิจกรรมนี้เป็นหนึ่งในการทดลองด้านศิลปะที่บูรณาการกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว จะออกมาสมบูรณ์แบบก็ต่อเมื่อเรามีการลงมือทำร่วมกัน

"จินตนาการจากเด็กๆ เป็นสิ่งสำคัญและจะเกิดประโยชน์ยิ่งขึ้นหากเราช่วยกันต่อบอดความคิดของเค้าไปเรื่อยๆ ค่ะ"

—ครูเฟิร์น—

ED's Possible



"เสียงสัมผัส"
เมื่อคนหูหนวกได้ยินดนตรี



ไฮเดียมจาก
ครูอภิษฐา ภูริณญาวิวัฒน์
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

"เสียง สัมผัส"



เมื่อกลุ่มคนหูหนวกมีข้อจำกัดในการเข้าถึงดนตรี โพรเจกต์ "เสียง สัมผัส" จึงเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถรับรู้ถึงเสียงดนตรีได้ และเพื่อลบล้างความคิดที่ว่าคนหูหนวกไม่สามารถเข้าถึงดนตรีได้

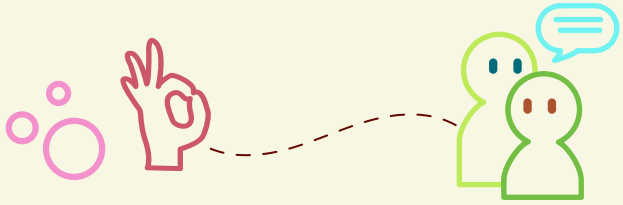
การใช้ลูกโป่งเป็นตัวรับรู้เสียงดนตรีจากการสัมผัส เป็นสิ่งทดแทนการรับรู้จากการฟัง ทำให้กลุ่มคนประเภทนี้สัมผัสได้ถึงเสียงดนตรีจากการสั่นของเจ้าลูกโป่งนั่นเอง ในขณะที่เดียวกัน พวกเค้ายังสามารถจับจังหวะเพลงได้ การที่จะโยกเล่น เดินตามบทเพลงนั้นก็ไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้ อีกต่อไป



และที่น่าแปลกใจคือโพรเจกต์นี้ได้ลองกับเด็กคนหนึ่ง ที่สูญเสียความสามารถในการได้ยินเกือบทั้งหมด โดยให้น้องเค้าอุ้มลูกโป่งไว้แล้วคอยร้องโน้ตตามที่ครูออกเสียง ผลลัพธ์เกินความคาดหมายมากเพราะในที่สุดน้องคนนี้ก็ร้องตัวโน้ตบางส่วนได้ถูกต้อง จากที่ไม่เคยทำได้มาก่อน



กิจกรรม

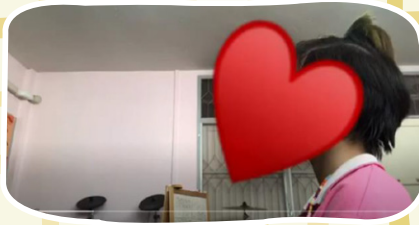


จากที่กล่าวมาต่อยอดไปที่กิจกรรม ให้น้องร่วมร้องเพลงบางท่อนกับครู ซึ่งครูก็ได้แต่งเพลง “ยิ้มแฉ่ง” สำหรับโปรเจกต์นี้

รอบแรก

จะให้น้องร้องโดดไม่มีลูกโป่ง

(คลิปรอบแรกสามารถเข้าไปดูได้ตามลิงค์นี้ <https://youtu.be/qknpjhk-nT5U>)



รอบที่ 2

จะให้น้องร้องพร้อมจับลูกโป่งไปพร้อมๆ กัน

(คลิปที่ 2 สามารถเข้าไปดูได้ตามลิงค์นี้ <https://youtu.be/PBOgHxu2gcc>)



บอลันซ์

ถ้าเปรียบเทียบกับรอบที่ 2 เสียงร้องจะตรงมากกว่า ซึ่งข้อสันนิษฐานเบื้องต้นนั้น อาจไม่ใช่เพราะน้องได้ยิน แต่รู้ลักษณะการสั่นของลูกโป่งที่ถูกต้อง เนื่องจากเสียงร้องที่มีความสูง-ต่ำ (pitch) ต่างกันจะไปกระทบกับลูกโป่งและสั่นในลักษณะที่ไม่เหมือนกัน น้องจึงรู้ว่าร้องถูกหรือเปล่าโดยเช็คการสั่นของลูกโป่งให้เหมือนเดิมทุกครั้ง (เพราะตอนที่น้องร้องจะเป็นตัวโน้ตเดิมทุกครั้ง ออกเสียง อา) โอกาสที่เสียงร้องจะเพี้ยนจึงลดลง

เนื้อเพลง ชิมแฉ่ง

" อา อา อา

อา อา อา

ฉันมีความสุขที่สุดเลย

ฉันทำได้ทุกอย่าง

อา อา อา

อา อา อา

จะแตกต่างกันไปแค่ไหน

เพราะฉันพิเศษกว่าใคร

อา อา อา

อา อา อา

ฉันมีความสุขที่สุดเลย "

สรุปผล

สังคมอาจจะทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบกับคนอื่นกับตัวเราได้
เพลงนี้จึงแต่งขึ้นเพื่อให้เด็กๆ เข้าใจถึงความแตกต่างกัน และยอมรับ
ความเป็นตัวของตัวเอง

ทั้งนี้โปรด เสด็จ ลิ้มรส เกิดขึ้นโดยได้แรงบันดาลใจจากคอกะเสิร์ท
Love is hear และสนับสนุนการศึกษาทุกรูปแบบให้เปิดกว้าง
ไร้ขอบเขต อย่างสร้างสรรค์

ED's Possible



หยุดสร้างความเกลียดชัง



ไอเดียจาก
ครูจิตตมาศ จิระสถิตพันธ์
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

หยุดสร้างความเกลียดชัง



จริงๆ ไอเดียของการสร้างกิจกรรมนี้มาจากที่เรารู้ Live การเข้าสลายการชุมนุมทางการเมืองที่กองทัพภาค 1 วิทยาดีรังสิต การกระทำของฝ่ายความมั่นคงของชาติที่ปฏิบัติต่อการสลายการชุมนุมที่ใช้ความรุนแรงนั้น ทำให้เรานึกถึง "ความเป็้๑๑๑" ขึ้นมา เรื่องนี้เป็นเรื่องใหญ่ในการเป็นมนุษย์คนหนึ่งในสังคมโลกนี้ และหลักสูตรทั้งหลายไม่ได้มีการให้ความสำคัญกับประเด็นนี้อย่างชัดเจน เราจึงเริ่มมันด้วยการสร้างกระบวนการหรือกิจกรรมในห้องเรียนของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจความหมายของ "ความเป็้๑๑๑" ที่ไม่ควรทำร้ายกัน ไม่ว่าจะทางจิตใจหรือร่างกาย และอยู่ร่วมกันกับทุกคนที่มีความแตกต่างหลากหลายในสังคมใหญ่ โดยจำลองผ่านสังคม "จำลองเรี๑๑๑" จริงของพวกเขา

ความเป็นมนุษย์ที่อาจจะอธิบายให้เห็นภาพได้ดีที่สุดเรื่องหนึ่งในวันนี้ คือ "การบูลลี่" ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า การปฏิบัติเช่นนี้ยังคงมีอยู่ทุกยุคทุกสมัย แต่ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวมีอยู่มาก

จะอย่างไรให้ผู้เรียนได้เจอกับข้อมูลเหล่านี้ และนำไปสู่การปฏิบัติจริง เพื่อสร้างสังคมที่ไม่ควรมีการเกลียดชัง อันนำไปสู่การใช้ความรุนแรงได้



กิจกรรมส่วนแรก



1. เราเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามนำ "ทำไมคนถึงแตกต่างกัน?" (5 นาที)
โดยแบ่งประเด็นย่อยออกเป็น

- ▶ สิ่งที่เราได้จากภายนอก
- ▶ ไม่เห็นเราได้ด้วยตา

ข้อมูลที่ได้จากการแลกเปลี่ยนตรงนี้ คือ การนำเสนอให้ผู้เรียนเห็น Fact หรือข้อเท็จจริง ของคนต่างๆ ไป เช่น สีผิว ขนาดของร่างกาย เพศ เพศสภาพ ความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ

2. คำถามต่อมา "อะไรที่ทำให้คิดแบบนี้?" โดยแบ่งประเด็นย่อยออกเป็น

- ▶ โน้มนามมองของคนอื่น
- ▶ โน้มนามมองของตัวเอง

ข้อมูลที่ได้จากการแลกเปลี่ยนตรงนี้ คือ การนำเสนอให้ผู้เรียนเห็น Opinion หรือความคิดเห็น ของคนต่างๆ ไปที่น่าจะมีต่อคนๆ หนึ่ง เช่น ผิวดำเป็นคนสกปรก ไม่น่าไว้วางใจ

กิจกรรมที่สอง

1. เปิดคลิปของคุณชูชัย <https://www.youtube.com/watch?v=ZNFksOtiOIM> (10 นาที) 2 รอบ โดยในแต่ละรอบให้บันทึกรายละเอียดที่สามารถบอกได้ว่าอะไรคือ ข้อเท็จจริง หรือ ความคิดเห็น ที่ได้จากคลิปวิดีโอ ได้แก่

- ▶ ใครอยู่ในคลิปนี้ คือ คุณชูชัย
- ▶ ใครที่ถูกล่าวถึง เช่น ลุงชาย ครูที่โรงเรียน คนที่เดินอย่างไปมา

2. หลังจากที่ผู้เรียนได้ข้อมูลมาแล้ว ครูนำขบวนการแลกเปลี่ยนในแต่ละประเด็นที่ผู้เรียนได้มา เพื่อหา topic หรือ สิ่งที่เกิดปฏิกิริยาในใจที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจเข้าใจถึงความหมายแฝงที่เกิดขึ้นในคลิปวิดีโอได้

ตัวอย่างเช่น

ใครอยู่ในคลิปนี้ คุณชูชัย บ่อเที้ยจจจริง เป็นลูกครึ่งไทย-แอฟริกา เรียบและมีความรอบคอบดีอยู่ในประเทศไทย เป็นผู้นำหญิงวิไล

ความคิดเห็น เป็นคนไม่มีความมั่นใจในตัวเองตั้งแต่เด็ก เสียใจจากการโดนบูลลี่ เสียความรู้สึกไม่เอากองอยู่ในประเทศนี้อีกแล้ว

ใครที่ถูกกล่าวถึง เช่น ครู บ่อเที้ยจจจริง ครูที่โรงเรียน เป็นคนบูลลี่ เป็นคนสร้างความไม่มั่นใจให้คุณชูชัย

กิจกรรมที่สาม

ให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนการเรียนรู้ลงในสมุดของตนเอง (10 นาที)

1. จากที่ได้ดูคลิปคิดว่าคุณชูชัย

- รู้สึกอย่างไร?
- มีความคิดเห็นอย่างไรกับ topic นี้



2. ในฐานะที่รักเรียบเองก็มีโอกาสเจอเหตุการณ์เดี๋ยวก่อน จะเรียบจะ ...

- ▶ จะปฏิบัติตัวอย่างไร?
- ▶ เจ้าใจผู้กระทำอย่างไร?
- ▶ จะบอกอะไรกับผู้กระทำ?
- ▶ จะปฏิบัติตัวอย่างไรให้สถานการณ์นี้จบได้ด้วยดี
- ▶ ใครที่จะช่วยเหลือเรียบจากเหตุการณ์นี้ได้
- ▶ ได้เรียบรู้อะไรจากกิจกรรมนี้?

ผลลัพธ์



จากกิจกรรมนี้ สิ่งที่เราต้องการให้ผู้เรียนได้รับ คือ ไม่ว่าใครก็ตาม ก็ต่างเป็น “คน” เหมือนกันเพียงแตกต่างกันที่ภายนอก แต่ภายในคนทุกคนมีความรู้สึกและความคิดเห็นเหมือนกันทุกคน

การบูลลี่ จึงเป็นการปฏิบัติหนึ่งที่ทำร้ายความเป็นคนจากภายในอย่างรุนแรง ยิ่งสะสมเป็นเวลานาน อาจส่งผลต่อทางร่างกาย เช่น การทำร้ายร่างกายตนเองของเด็กที่โดนกระทำ ในฐานะของครู ควรมีส่วนช่วยในการป้องกันไม่ให้มีการบูลลี่ แม้ว่าจะไม่สามารถดูแลหรือจัดการได้ทั่วถึง ครู ก็ต้องเสริมเครื่องมือให้เด็ก ๆ สามารถป้องกันตัวเองจากการกระทำนี้ได้อย่างสร้างสรรค์ และเป็นเชิงบวก

การทำความเข้าใจ "ความเป็นมนุษย์" โดยอาศัยตนเอง เพื่อน ๆ และครู ในพื้นที่ห้องเรียน ให้เป็นตัวอย่างการเรียนรู้ที่สำคัญ และเริ่ม!!! ตระหนักถึงความสำคัญ ตรงนี้จากประสบการณ์ร่วมของตนเองที่มีอยู่ ซึ่งผู้เรียนบางคนสามารถสะท้อนได้ว่าตนเองเป็นทั้งผู้กระทำและผู้โดนกระทำ และจะป้องกันตนเองจากเหตุการณ์นี้ได้อย่างไร

สุดท้าย การสรุปหลังกิจกรรมไม่สามารถอนุมานได้ว่า ผู้เรียนจะไม่บุลลีกันและกันอีกต่อไป เพราะกิจกรรมนี้เป็นเพียงการปูพื้นฐานความคิดหรือ mindset ให้กับผู้เรียนได้เห็นมุมมองความคิดและแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา ครูควรร่วมสังเกตความเปลี่ยนแปลงภายในสังคมห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง คอยแนะนำหรือเตือนผู้เรียนอยู่เสมอ เพื่อให้ความคิดนี้กลายเป็นพื้นฐานที่ดีในชีวิตของตนเองได้ต่อไป

สุดท้ายในที่สุดท้าย เราก็ยังตอบผู้เรียนไม่ได้อยู่ดีว่า "ครู แล้วถ้าครูบูลลี่เด็ก นรทพจะต้องทำยังไง?" คงเป็นโจทย์ต่อไปให้ครูได้เรียนรู้ตัวเอง และสร้างสังคมในการเรียนรู้ต่อไป



ED's Possible



ห้องเรียนศิลปะสนุก...เลือกได้!

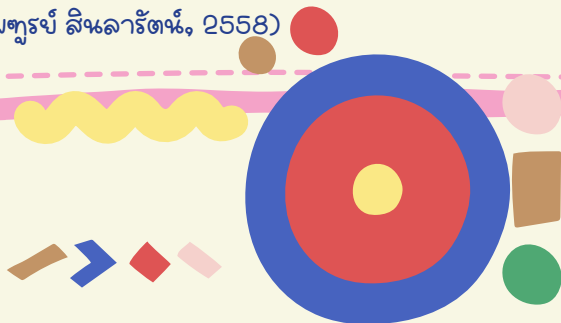


ไอดีขจาก
 คุรุณชชก ๙ล่อสมบุญณ์
 และคุรุปรีชตรี นรชมฉินดา
 สแกช QR Code หน่อดูขลางช
 ๙รื่อติดตามได้ทาง www.inskru.com

ห้องเรียนศิลปะ สนุก...เลือกได้ !



สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา ทำให้ทักษะของคนในปัจจุบันแตกต่างไปจากเดิม จึงมีความจำเป็นในการเตรียมคนไทยให้มีความพร้อมและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่พลิกผันรุนแรง (วิจารณ์ นาคิข, 2555) ด้วยการพัฒนาคนไทยให้สามารถเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างมีความสุขและมีคุณภาพ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) โดยจะต้องเน้นทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถูกระบุไว้ 4 ทักษะสำคัญ ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ทักษะการสร้างสรรค (Creativity) ทักษะการสื่อสาร (Communication) และทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) (Stauffer, 2020) ทั้งนี้กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะดังกล่าว ควรจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด ดังนั้นหลักการสอนจึงต้องให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายและหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนต้องรู้จักเลือกและคัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาสร้างความรู้ ประยุกต์ปรับใช้ และสามารถประเมินตนเองได้ ซึ่งบทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนไปจากเดิมที่ผู้สอนบอกความรู้ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนมีหน้าที่ฟัง จด ท่อง จำ และนำไปสอบ รูปแบบนี้จึงไม่ทำให้เกิดทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนไม่สามารถคิดและพัฒนาความรู้ จำเป็นต้องเปลี่ยนวัฒนธรรมการสอนมาเป็นการสอนที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ด้วยตัวเอง ด้วยหลักการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ (ไพฑูริย์ ลิขลารัตน์, 2558)





ศิลปะเข้ามารับบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

ซึ่งสามารถส่งเสริมสมาธิและการรับรู้ต่อลักษณะส่วนบุคคลและสังคม จนเกิดความมั่นใจ และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม โดยศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีสภาพแวดล้อมปลอดภัย ต่อการเรียนรู้ของเด็กและง่ายต่อการเรียนรู้ ตลอดจนทำทลายสติปัญญาจากการกระตุ้น ความคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดเชิงเปรียบเทียบ และการเข้าใจ ความรู้สึกผู้อื่น รวมถึงมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้และการพัฒนา (Chemt & Ou, 2017) ณชชก อล่องสมบุญ และอภิชาติ พลประเสริฐ (2563) กล่าวว่าศิลปะมีความสำคัญและต้องส่งเสริมในระบบการศึกษา โดยการออกแบบ การเรียนการสอนที่คำนึงถึงพัฒนาการทางศิลปะในแต่ละช่วงวัยของมนุษย์บูรณาการ เข้ากับศาสตร์อื่นๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เมื่อผู้เรียน เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ ก็จะมีผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น รวมถึงตอบสนอง ต่อความต้องการในการแสดงออกทางความรู้สึก ความคิดของผู้เรียน และพัฒนาผู้เรียน ในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา

คณะผู้วิจัย จึงมีความเชื่ออย่างแรงกล้าว่าศิลปะควรเข้ามาเป็นกลไกสำคัญ ต่อการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จำเป็นต้องพัฒนาทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ทักษะการสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงาน ร่วมกัน อย่างครบวงจร โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบการเรียนรู้อัตนศึกษา บนฐานทางเลือก โดยมีหลักการยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เชื่อว่าผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างหลากหลายเพื่อตอบสนองความสนใจและความถนัด ของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้และสามารถทำความเข้าใจกับขั้นตอน การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Douglas & Jaquith, 2009) จนตกผลึกเป็นความคิด ได้เป็นแนวคิดห้องเรียนศิลปะที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน



หลักการสำคัญของ CBAE

ผู้เรียนเปรียบเหมือนศิลปิน เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ ศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ สอนเทคนิค อำนวยความสะดวก เตรียมพื้นที่ อุปกรณ์ให้มีความหลากหลายเป็นลักษณะฐานกิจกรรม จัดแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการค้นคว้า กำหนดเป้าหมายร่วมกับการจัดการเรียนรู้ (Modified Choice) และต้องให้มีกิจกรรมหลากหลาย ทั้งเกณฑ์ ประเมินตนเอง สังเกตพฤติกรรม เป็นต้น นอกจากนี้ครูควรใช้คำถามกระตุ้นความคิด และส่งเสริมศิลปะนิสัยที่ดี เช่น การทำความสะอาด เก็บของเข้าที่ การแบ่งปัน การยอมรับฟังความคิดเห็นและคำวิจารณ์ของเพื่อน รู้จักคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของประชาธิปไตยในห้องเรียนเป็นต้น คณะผู้พัฒนาได้นำหลักการของ CBAE มาประยุกต์ให้เข้ากับบริบทการเรียนการสอนศิลปะในประเทศไทย และเป็นที่มาของ "ห้องเรียนศิลปะ สหุภ...เลือกได้!"



ห้องเรียนศิลปะ สหุภ...เลือกได้



(คณะผู้พัฒนา ครูจูนเฝ้าร์ ฉะชนก ภัลลสมบุรณ์ และ ครูจ๋าโน่ช ปริยศรี นรหัมฉินดา) คาบเรียนศิลปะฐานทางเลือกที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการเลือกตามความสนใจ ทดลอง เทคนิค สร้างสรรค์ ใช้จ่ายเงิน และการ และมีประสบการณ์แบบศิลปิน

1. ค้นหาไอเดีย



ขั้นการค้นหาแรงบันดาลใจสู่ไอเดีย เป็นขั้นที่เด็กและครูระดมสมองพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่แต่ละคนสนใจ ครูคอยกระตุ้นด้วยคำถามปลายเปิดและสนับสนุนทุกไอเดียของเด็ก โดยปราศจากการตัดสินไอเดียของเด็ก กล่าวคือ เน้นไอเดียทั้งที่มาจากจินตนาการหรือเหตุผลเป็นหลัก ทั้งนี้เด็กเป็นผู้กำหนดการทำงานแบบกลุ่มและเดี่ยวด้วยตนเอง รวมถึงจัดหา

แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น หนังสือภาพ ผลงานประติมากรรมชิ้นงานจริง จัดทัศนศึกษาที่หอศิลป์ เป็นต้น

2. เลือกสรร...ที่ฉันทสนใจ



เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือก ทดลอง เทคนิคการสร้างงานศิลปะและอุปกรณ์ศิลปะต่างๆ โดยครูทำหน้าที่เอื้ออำนวยการเรียนรู้ ให้คำปรึกษา และสนับสนุนจัดหาแหล่งเรียนรู้ที่จะส่งเสริมเพื่อให้ได้ไอเดียที่สมบูรณ์ตามความสนใจของเด็ก เด็กจะประเมินความเป็นไปได้ด้วยตนเอง เพื่อเตรียมตัวสู่ขั้นการเรียนรู้ต่อไป

3. สติวดีโอของเรา



เป็นขั้นที่เด็กได้ร้อยเรียงไอเดียที่เป็นนามธรรม สู่การสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรม จากการได้เลือกสรร สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ศิลปะต่างๆ เป็นขั้นตอนที่เด็กจะได้เรียนรู้ แก้ปัญหาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเด็กจะสามารถปรึกษาเพื่อน และครูระหว่างการสร้างสรรค์ โดยยังมีครูคอยเอื้ออำนวยการเรียนรู้

4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกัน

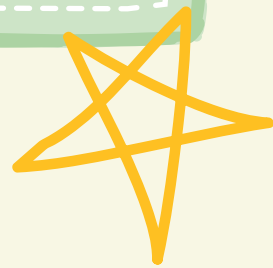
เป็นขั้นตอนหลังจากที่เด็กๆ ได้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว เด็กจะมีโอกาสบอกเล่าถึงแรงบันดาลใจและไอเดีย ในการสร้างสรรค์ให้แก่เพื่อนในห้องเรียนได้ฟัง ซึ่งเด็กแต่ละคนจะได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ผลงานของทุกคนจะได้นำไปร่วมจัดแสดงในชั้นเรียน ซึ่งครูจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกห้องสตูดิโอให้เป็นเช่นเดียวกับการแสดงผลงานในหอศิลป์ ครูจะเปิดโอกาสให้เพื่อนๆ ทุกคนในชั้นได้ร่วมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนสิ่งที่แต่ละคนได้เรียนรู้ระหว่างการทำงานในชั้นที่ผ่านมา รวมถึงร่วมกันชื่นชม แนะนำเพื่อนๆ อยากร่วมสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับการวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการช่วยพัฒนาผลงานของเพื่อนให้ดียิ่งขึ้นไป



ผลลัพธ์จากห้องเรียนศิลปะ สุขก...เลือกได้

จากการสัมภาษณ์เด็กๆ พบว่าเด็กทุกคนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้ เพราะได้สร้างสรรค์ผลงานจากทางเลือกที่หลากหลายด้วยตนเองอย่างอิสระ โดยเด็กๆ ส่วนใหญ่ประทับใจขั้นสุดดีใจของเราเพราะได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน มีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานโดยไม่กดดัน บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปอย่างอิสระและผ่อนคลาย โดยมีครูที่พร้อมจะให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ และรองลงมาคือ ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกัน เพราะได้ประเมินตนเองและเพื่อนๆ รู้สึกท้าทายและตื่นเต้นเวลาเพื่อนมาประเมิน และได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนๆ ทำให้รู้สึกมีความสุข

อีกทั้งเด็กๆ ทุกคนยังรู้สึกว่าผลงานศิลปะของพวกเขาดีขึ้นกว่าเดิม



อ้างอิง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่6. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2558). **ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณชนก หล่อสมบุญ และอภิชาติ พลประเสริฐ. (2563). **ศิลปะเพื่อจุดใจการเรียนรู้ของเด็ก**. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 24(1), 97-108

Douglas, K., & Jaquith, D. (2009). **Engaging Learners Through Artmaking**. Teachers College Press.

Stauffer, B. (2020). **What are the 4C's of 21st century skills?**. Retrieved from <https://www.aeseducation.com/blog/four-cs-21st-century-skills>



ED's Possible



หัวใจดวงโตส่งให้ทุกคน



ไอเดียจาก

ครูกรองทอง บุญประคอง

สแกน QR Code เมื่อดูผลงาน

หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

หัวใจดวงโตส่งใจให้ทุกคน



เด็ก ๆ อหุบาล คุณครูหลายคนคงทราบว่าพัฒนาการทั้ง 4 ด้านที่เด็ก ๆ ต้องพัฒนา คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา แต่สิ่งที่ทำทนายคุณครูผู้คนที่ที่สุดคงจะเป็นการสร้าง **"อารมณ์และจิตใจ"** ของเด็ก ๆ ที่ต้องแข็งแกร่งสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาได้

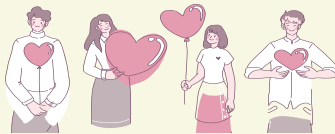
แผนในวิกฤติการแพร่ระบาดของ covid-19 จึงสร้างความท้าทายให้กับคุณครูเข้าไปอีก

กิจกรรม

ครูกำ อ.อรอนทอง บุญประคอง ผู้บริหารโรงเรียนจิตตเมตต์ปฐมวัย ได้ออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์และจิตใจของเด็ก ๆ ผ่านนิทานเรื่อง **"หัวใจดวงโตของอู๊ด ๆ"** เกมกิจกรรมนี้ยังทำในช่วงที่เด็ก ๆ ต้องเรียนอยู่ที่บ้านในช่วง Covid ที่ผ่านมามากด้วย

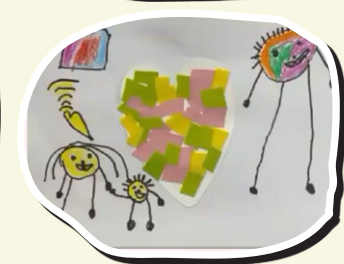
เริ่มแรก **ครูกำ ใจคุณครูอู๊ด VDO** เล่านิทานเรื่องนี้เพื่อส่งใจให้เด็ก ๆ ฟัง ทั้งน้ำเสียงท่าทาง การเล่าน่าฟังแล้วรู้สึกอบอุ่นหัวใจสุดๆ ไปเลย สร้างบรรยากาศในการฟังนิทานให้เด็ก ๆ ได้อิ่มเอมไปทั้งวัน

ส่งหัวใจดวงโต!!!



จากนั้นคุณครูกำก็ให้หัวใจดวงเล็กๆ กับเด็ก ๆ ไป 1 ดวง เพื่อให้เขียน-วาดรูปแบ่งปันความรักความอบอุ่น ความใส่ใจให้กับคนในบ้านที่เด็ก ๆ อยากให้ แต่รู้ไหมว่าเด็ก ๆ ไปตัดหัวใจเพิ่มกันทุกคนเลย!!! แล้วก็ส่งความรัก ความอบอุ่นให้กับคนในบ้าน

"หัวใจดวงออกเต็มมีแค่ 10 เป็ฯ 20 เป็ฯ 30 ดวงเลย"



หลังจากที่เด็กๆ ได้กลับมาเรียนที่โรงเรียน คุณครูก็นำหัวใจดวงโตมาๆ โตกว่าตัวเด็กๆ อีกมาให้เด็กๆ แบ่งปันความรักให้กับเพื่อนๆ ในห้อง ให้กับคุณครู ให้กับคนรอบตัวที่โรงเรียน แดมหัวใจดวงโตๆ นี้ เป็นหัวใจที่เด็กๆ ทุกคนออกแบบ และทำร่วมกันเป็นผลงานของทุกคนอีกด้วย

หลังจากกิจกรรมนี้แล้ว เด็กๆ ในโรงเรียนได้รับทักษะและแนวทางการมากมายเลยทั้ง

- ▶ **พัฒนากล้ามเนื้อมือ**
- ▶ **ทักษะการออกแบบและคิดสร้างสรรค์**
- ▶ **ทักษะด้านภาษา จากการนั่งฟัง**
- ▶ **อารมณ์ที่ดี สร้าง attitude ที่ดีให้กับเด็กๆ**
- ▶ **ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ**
- ▶ **สร้างตัวตนที่อ่อนโยนและรู้จักการให้ให้กับเด็กๆ**

ED's Possible



อิสระทางความคิด
กับวิทยาศาสตร์



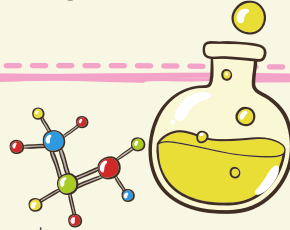
ไฮเดียมจาก
ครูรัตดาวรรณ เหล่าเกียรติกุล
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inskru.com

อิสระทางความคิดกับวิทยาศาสตร์



ที่มา : วิชาเคมี 6 วิชาที่เด็กๆ จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานแบบนักวิทยาศาสตร์ โดยมีการตั้งสมมติฐาน การหาข้อมูล และการทำการทดลอง แต่ด้วยสถานการณ์ปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของโควิด และโรงเรียนมีอุปกรณ์เพียงพอที่จะให้เด็กๆ ได้ทำโครงการวิทยาศาสตร์ ครูโบว์จึงได้ออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และทรัพยากรที่มีอยู่ โดยใช้ความสนใจและให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ในวิชานี้

รายละเอียด กิจกรรม

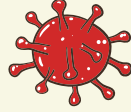


ครูโบว์ใช้เวลากับวิชานี้เป็นเวลาหนึ่งปีเต็ม ซึ่งเป็นช่วงรอยต่อของเด็ก ม.5 เตรียมชั้น ม.6 โดยเริ่มต้นจากการชวนเด็กๆ นำประเด็นทางวิทยาศาสตร์หรือทางเคมีอะไรที่อยากรู้จักที่อยู่ในชีวิตประจำวัน หรือได้เจออยู่เป็นประจำ แต่ไม่รู้จัคว่ามันเอามาใช้ทำอะไรที่สนใจมา 1 เรื่อง โดยห้ามซ้ำกัน จากนั้นให้เด็กๆ ได้ศึกษาหาข้อมูล แล้วจับประเด็นที่ตัวเองสงสัยหรืออยากรู้จักมากขึ้น

“เอาประเด็นที่ตัวเองอยากรู้ เหมือนเวลาที่เรามีแพลนอะไรบางอย่างแล้วเราอยากไปให้สุด” ... ครูโบว์กล่าว ข้อมูลที่นักเรียนได้ศึกษาหาข้อมูลจะถูกรวบรวมอยู่ในรูปของบทความทางวิทยาศาสตร์ อาจเป็นเชิงบทความทางวิทยาศาสตร์หรือเชิงเล่าสู่กันฟัง โดยนักเรียนจะได้อิสระในการหาข้อมูลที่ตนเองสนใจ แต่มีเงื่อนไขว่าต้องนำเสนอ ในเวลา 7-15 นาที และมีการถามตอบข้อสงสัยหลังการนำเสนอ ต้องให้คนอ่านหรือคนฟังรับรู้ว่านักเรียนกำลังสื่ออะไร และต้องมีแหล่งอ้างอิงเว็บไซต์ที่เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล เนื่องจากข้อมูลที่ได้จากเว็บไซต์ไทยบางส่วนเป็นการแชร์ต่อ จึงไม่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ทำให้นักเรียนได้ตรวจสอบว่าข้อมูลของต่างประเทศที่ได้สืบค้นมามีข้อมูลตรงกันหรือไม่ เพื่อที่จะสื่อหรืออนุมานได้ว่าข้อมูลที่ได้รับมานั้นมีความถูกต้อง



วัตถุดิบประสงค์



นักวิจัยจะได้ประเมินตัวเองว่าได้อะไรบ้างจากการเรียนรู้ ครูโบว์จะไม่ถามว่าเรียนอะไร แต่จะถามว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไร รู้สึกว่าทำอะไรได้ดี และอะไรที่รู้สึกว่ายังทำได้ไม่ดี ซึ่งคราวหน้ามันจะถูกแก้ไขแล้วแก๊ยังง เพราะฉะนั้นไม่สามารถตัดเกรดแบบวิชาอื่นๆ ได้ เพราะครูโบว์ ออกแบบไว้แล้วว่าจะไม่ตัดเกรด จะดูเรื่องของศักยภาพและพัฒนาการของตัวนักเรียน ความตั้งใจหรือการมีความเป็นนักวิทยาศาสตร์ ความพอใจของผู้เรียน

นักเรียนคนหนึ่งมีความสนใจเกี่ยวกับไฮโดเจนเปอร์ออกไซด์ นักเรียนรู้ว่าสารตัวนี้มันมีความอันตรายมันใช้ฆ่าเชื้อโรคได้ แต่มันอันตรายมากกว่าแอลกอฮอล์คนก็เลยไม่นำมาใช้ นักเรียนก็เลยตั้งข้อสันนิษฐานว่ามันจะมีใครหรือไม่ที่เอาสารนี้ที่ติดไฟง่าย อันตราย และใช้ฆ่าเชื้อโรคเนี่ย เอาไปใช้สร้างเหตุฆาตกรรม ก็ให้นักเรียนได้ลองค้นคว้าดู นักเรียนค้นพบว่าไม่มีเหตุฆาตกรรมที่เกิดจากไฮโดเจนเปอร์ออกไซด์ แต่มีอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นจากการรั่วไหล นักเรียนก็ได้เรียนรู้จากสิ่งที่สนใจและสงสัย นำไปสู่การหาคำตอบ เพื่อตอบสิ่งที่สงสัย

ผลลัพธ์



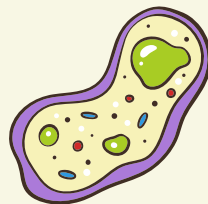
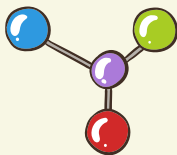
สิ่งที่ครูโบว์ได้เรียนรู้จากการสอนในวิชานี้... "ศักยภาพของเด็ก เด็กในวิชานี้ให้ทำงานเดี่ยวแล้วต่างคนต่างทำแต่เมื่อทุกคนทำงานกลุ่มร่วมกันพบว่าเด็กบางคนลดทอนศักยภาพของตัวเองไปโดยการที่ฆ่าตัวเล็กให้เหนือให้ใหญ่กว่า หรือปิดความรับผิดชอบอะไรก็แล้วแต่ในเจตนาของนักวิจัยเอง แต่ของงานเดี่ยว ทุกคนต้องลุกขึ้นมาจากการเป็นแค่ตัวเล็กมาเป็นคนตัวใหญ่ในงานของตัวเอง เราก็เห็นว่าเด็กบางคนต่อหน้าเรีบขแต่ไม่ค่อยขบุด เรายังคิดว่าจะขบุดได้มั้ง จะเป็นยังไง ปรากฏว่าพอถึง



เวลาจริงๆ เค้าทำได้ และทำได้ดีด้วย เค้าก็พูดเลยว่าเค้าไม่เคยทำแบบนี้
เราก็ต้องยึกแล้วเค้าก็ทำออกมาได้ ศักยภาพของเด็กบางคนมันจะขึ้นอยู่กับ
โอกาสที่จะให้เค้าแสดงออกด้วย"

ครูโบว์จะถามเด็กทุกครั้งว่าทำไมถึงเลือกเรื่องนี้ ด้วยความที่มีความหลากหลาย
ของประเด็นที่นักเรียนเลือกศึกษาค้นคว้า มันจะมีมุมที่คาดไม่ถึง เช่น เด็กทำเรื่องเกลือ
ซึ่งเกลือเป็นสิ่งที่ทุกคนคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา แต่เด็กคนนี้เลือกที่จะทำเรื่องเกลือ
เพราะว่าเค้าเล่นเกม แล้วได้ยินมาว่า "โหววว แม่่งเกลือ อักละ" ก็เลยสงสัย
ว่าทำไมเกลือถึงมาโยงกับเกมได้ จนได้ข้อสรุปว่าเกลือเป็นสิ่งพื้นฐาน ได้ไอเทมที่มี
อยู่แล้วเอาไปก็ไม่ช่วยอะไร เด็กคนนี้ภูมิใจมากกับสิ่งที่ค้นพบ ซึ่งมันคือชีวิตเค้า
แล้วเค้าได้คำตอบจากสิ่งที่สงสัย

บทความทั้งหมดของนักเรียนจะถูกรวบรวมเป็นรูปเล่ม เพราะครูโบว์เชื่อว่า..
"งานใดก็ตามที่เราส่งให้เด็กทำแล้วมันมีคุณค่า แล้วมันกลายเป็น
นี่ในฐานะให้กับคนอื่น เด็กจะรู้สึกภูมิใจ อันนี้จะบ่งบอกว่าการค้นคว้า
ทางวิชาการของรุ่นเรา นี่คือการความสามารถของเด็ก รุ่นนี้เองจะได้เห็น
ตัวอย่างแบบนี้ในฐานะ เชื่อว่าคนเราต้องพัฒนา จะพัฒนาแค่ไหน
ก็ต้องมีฐานะหน่อยๆ ให้เค้าได้เห็นก่อน"



ED's Possible



ไขเด็กการสอน Critical thinking
 ฝังคาบพระนุฑธศาสนา



ไขเด็กจาก
 ครูจักรกฤษณ์ ต่อพันธ์
 สแกน QR Code นี้เพื่อดูผลงาน
 หรือติดตามได้ทาง www.instru.com

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เริ่มด้วยกิจกรรม "แบบทดสอบความเข้าใจชาวพุทธ"



1. แจกแบบสอบถามให้เด็กๆ ทำการประเมินตนเอง ดังนี้

ตัวอย่างแบบสอบถาม

*** กาเครื่องหมายถูกลงในช่องว่างข้างหลังที่ตรงกับตัวเอง ***

อาจใส่ช่อง "ได้" หรือ "ไม่ได้" เพื่อความชัดเจนยิ่งขึ้น และเพิ่มช่อง "หมายเหตุ" เพื่อบอกเหตุผล เช่น เป็นผู้กระทำความผิดไม่ได้ หมายเหตุ เพราะจำบทสวดไม่ได้ หรือเพราะนับถือศาสนาอื่น เป็นต้น

2. เมื่อซักเรื่องทำแบบประเมินเสร็จแล้ว ก็ให้แยกพวกเขาออกเป็นกลุ่มๆ ตามคะแนนที่ได้ เรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ไล่จากหน้าห้องซึ่งได้คะแนนมากที่สุดไปยังหลังห้องที่ได้คะแนนน้อยที่สุด

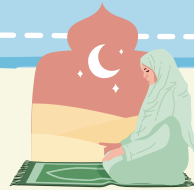
3. ถามแต่ละคนว่าพวกเขามองเพื่อนๆ ที่ได้คะแนนต่างจากตนเองอย่างไร (คนได้คะแนนน้อยเห็นดูเป็นคน ไม่ฉลาดหรือ? หรือว่าคนที่ได้คะแนนมากๆ เห็นดูต่างไปตรงไหน?)

❏ ผลลัพธ์ของอาจารย์ใจอึด คือ ซักเรื่องในชั้นเรียนจบการฝึก ๑๐๐% และหาข้อแตกต่างนั้นไม่เจอเลย (อาจเพราะมันไม่มีอยู่แต่แรกแล้ว)

4. ธุรูปการกำกรร "คนจะมึหรือไม่มึศานาไมได้เป็นตัวชี้วัดว่า มึระดับศีลธรรมแตกต่าง"

ไม่ว่าจะมีความเป็นศานิกชนมากกว่าหรือน้อยกว่าในการปฏิบัติบูชาแคไหน ก็ต้องมีคำสอนทางศานาที่ไม่เหมือนกันอยู่ดี ต่อให้นักเรียนชาวพุทธปฏิบัติตามข้อข้างบนได้ครบทุกข้อ พวกเขาาก็เป็นผู้ที่ไม่ได้เข้าล้าบปในศานาคริสต์ ต่อให้ศานิกชนชาวอิสลามงดรับประทานเนื้อหมูชั่วชีวิต พวกเขาาก็ยังคงไม่ให้พระพุทธรูป ดังนั้นแล้วความแตกต่างตรงนี้จึงไม่อาจชี้วัดศีลธรรมในตัวใครต่อใครได้

สุดท้ายแล้วแบบทดสอบพุทธที่แท้จริงนี้ห้ ก็ไม่ได้บ่งบอกความแท้ียงแท้ของความเป็นมนุษย์ให้ผู้อยู่ใดเลย



กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

1. เตรียมกระดาษต่าง ๆ (มีตัวอย่างให้ดูข้างล่าง : อ้างอิงจากเพจ พุทธที่แท้จริง)

- 📖 "คนเราทำชั่วได้ทุกชาติ แต่ขอทำดีต้องมีฤกษ์ยาม"
- 📖 "ถ้ายี่กั้วพระ แล้วพระที่ตายแล้วเป็นผีจะกั้วพระมั๊ย"
- 📖 "หากถูจุดธูปแล้วขออะไรก็ได้ธูปกำหนึ่งคงราคาหลายล้าบ ไม่ใช่ 40-50 บาทอย่างนี้"
- 📖 "ถ้าเภาซาซิมิให้บรรณบุรุษ ทำจะจะได้เนื้อสดหรือเนื้อปาง"

2. แบ่งให้กลุ่มเป็นกลุ่มย่อย ๆ 5-7 คน (ตามจำนวนที่เหมาะสมในแต่ละชั้นเรียน) แล้วแจกกระดาษคำถาม



3. ให้นักเรียนเริ่มแสดงความคิดเห็นต่อข้อความต่าง ๆ ที่กำหนดให้ ในกลุ่มของตัวเองว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับถ้อยคำดังกล่าว

■ หากเห็นด้วยจะสนับสนุนอย่างไร

■ หากไม่เห็นด้วยจะแก้ไขอย่างไร

4. ให้แต่ละกลุ่มออกมาอภิปรายให้เนื้อเรื่องทั้งฝ่ายที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย กับถ้อยคำดังกล่าว และแลกเปลี่ยนมุมมองเพื่อสรุปผล

ตัวอย่างผลลัพธ์เบื้องต้นจากคลาสของคุณครูใจดี

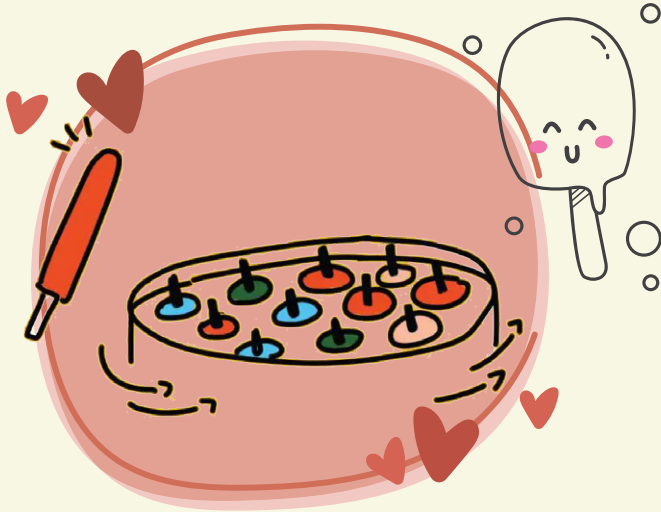
เด็กๆ หลายคนให้ความเห็นต่างกันเรื่องการเผาเนื้อไปให้บรรพบุรุษ ส่วนหนึ่งว่าเผาแปลว่าต้องสุก อีกส่วนกล่าวว่าเผาเป็นเพียงความเชื่อที่จะส่งอาหารไปอีกโลกเท่านั้น เนื้อจะยังคงดิบอยู่เช่นเดิม

ซึ่งตรงจุดนี้เองเด็กๆ คงยังไม่ถึงกับจะตีกันเรื่องเนื้อดิบหรือสุกแต่นี้คือความขัดแย้งทางความคิดอย่างหนึ่ง คุณครูใจดีจึงได้ให้ความเห็นว่า หากผลสุดท้ายเนื้อจะดิบหรือสุกก็น่าจะเป็นความเชื่อของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเอาชนะกัน ใครคิดว่าดิบก็เผาและเชื่อว่าดิบ ใครว่าสุกก็เผาส่งไปด้วยความเชื่อเช่นนั้นไม่จำเป็นต้องเบียดบังกัน

พอได้ลงรายละเอียดกิจกรรมเช่นนี้ก็พบว่าเด็กๆ มีความสนุกสนานและตั้งคำถามอื่นๆ ตามมาเกี่ยวกับความเชื่อของพวกเขาอย่างหลากหลายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเรียกพระว่าแครอทนั้นบาปไหม นรกสวรรค์มีจริงหรือ ซึ่งในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทุกวันอย่างในปัจจุบันนั้นการตั้งคำถามเช่นนี้ไม่ควรถูกจำกัดกรอบด้วยคำว่า “บาปกรรม” หรือ “เจียบไปเสีย ใครเขาถามกัน”

ต่อให้ไม่สามารถตอบคำถามเหล่านั้นได้หมดก็ควรรักษาความใฝ่รู้ของเด็กๆ ไว้ เพราะสิ่งเหล่านี้เองที่จะเป็นกำลังต่อยอดให้พวกเขาในอนาคต ศาสนาย่อมถกเถียงตั้งคำถามและสร้างความสงสัย แต่เหนือสิ่งอื่นใด คือความเคารพความเห็นต่างของกันและกันต่างหากที่จะธำรงสังคมอุดมปัญญาของมนุษย์เราให้อยู่ร่วมกันต่อไปได้

ED's Possible



ไอติมเขย่าโลก
กับสถานะของสาร



ไอติมจาก
ครูวไลพร ชูลสุขโข
สแกน QR Code เพื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.instru.com

ไอติมเข่าโลกกับสถานะของสาร

เป้าหมาย สอนคาบวิทยาศาสตร์ เรื่องสถานะและการแยกสาร

กระบวนการ

ชั่วโมงที่ 1 : Intro



ช่วงแรกที่อยากดูเข่าเนื้อๆ : เป้าหมายคือดูเรื่องของเหลว ของแข็ง

- ▶ ชวนคุยเรื่องอาหารร้อน ร้อนเหลือเกิน เรากินอะไรแก้ร้อนกันดี
- ▶ เด็กๆ บอกอยากกินไอติม
- ▶ ชวนคุยต่อเรื่องไอติมเรื่อยๆ --รสชาติต่าง ๆ/ชอบกินไอติมรสชาติไหน/เมื่อไอติมละลายแล้วชอบมึน

หลังจากที่บิวคุยเรื่องไอติมสนุกสนาน ซึ่งสอดแทรกเรื่องสถานะเรียบร้อยแล้ว ก็ชวนเด็กๆ ว่า "ลองทำไอติมกันไหม" เป็นคำถามที่จะทำให้เขากระตือรือร้นมากๆ เด็กๆ จะยังคำถามมาเอง ว่า "ทำต่อไหม" "ทำอะไร" "ลองแบบนี้ไหม"

(มีเด็กคนหนึ่งโยนมาว่า หรือเราจะแค่เอาน้ำอัดลมใส่น้ำแข็งก็ได้ ในฐานะครู เราเลยยิงกลับไปว่า ทำไม่ต้องซื้อน้ำอัดลมที่มีแต่ค่าโฆษณาและไม่มีประโยชน์ สอนแทรกไปเลย)

ชวนให้เด็กๆ คิดว่าทำไอติมแบบไหนได้บ้าง แต่สุดท้ายเราอยากมาจากที่ไอติมหลอด/ปั่น จนจะหมดชั่วโมงที่ 1 เราพูดกันแต่เรื่องไอติม กินแล้วเจ็บฟัน ถ้าวางไว้ก็ละลาย น้ำอยู่ได้หลายแบบเหมือนกันนะ แข็งก็ได้ เหลวก็ได้ แล้วเป็นอย่างอื่นได้อีกไหม (เป็นไอก็ได้นะครู)

เราสรุปว่าสิ่งที่คุยกันไปทั้งหมด เรียกว่าสถานะ

กิจกรรมเล็กน้อยทำให้ active และเห็นไปด้วย ใช่ว่าร่างกายสมมติเรื่องสถานะ
ชวนนักเรียนลุกขึ้นและ ..

📖 กอดแน่นๆ -- ฝีมือของแข็ง

📖 ยิงกอดหกลวมๆ นร้อมเปลี่ยกับภาษาขะ -- ฝีมือของเหลว

📖 ยิงไหนก็ได้ -- ฝีมือแก้ว

ชั่วโมงที่ 2: การทดลอง



1. เทรียบของมาปั๊วะไอติม (ไอติมหลอดที่เขย่าๆ)
2. อุปกรณ์ : นม น้ำแดง นมข้น ไม้เสียบ เกลือ ปรอทวัดอุณหภูมิ
3. ใบงาน ที่มีตารางเพื่อทำการทดลอง ไร้จุดตัวแปรและผล แขน้ำแข็ง vs. แขน้ำแข็ง + ใส์เกลือ vs. แขน้ำแข็ง+ใส์เกลือ+เขย่า
4. โจทย์คือ : วันนี้ร้อนเหลือเกิน "ทำยังไงให้กินไอติมได้เร็วที่สุด"
5. ชวนดูตาราง สอนว่าอะไรเป็นเงื่อนไข อะไรเป็นตัวแปร (อันนี้ได้ทั้งตัวชี้วัด เรื่อง กระบวนการและแก้ปัญหาในชีวิตเพื่อให้ได้สิ่งที่ดีที่สุด)
6. ลงมือทำ
7. แบ่งหน้าที่ : คนสังเกต คนดูอุณหภูมิ คนถือปรอท คนใส์เกลือ คนหมุนถัง
8. เอาปรอทวัดอุณหภูมิมาวัด เวลา มีน้ำแข็งเฉยๆ

พอใส์เกลือแล้วเกิดอะไรขึ้น ??

(เด็กๆ ตาลุกวาว -- ครูฉิ่งฉ่องจากฉวบ !!) เมื่อนักเรียนเห็นว่าในปรอท
มันไหลลงต่ำกว่าศูนย์ ก็เชื่อมโยงเรื่องความเย็น

แล้วมันแปลว่าอะไร เกลือเป็นส่วนใหม่ เลาให้เข้าใจว่าทำไมต้องใส์เกลือ (เกลือดูด
ความร้อนเข้าตัวนะ) นอกจากนี้ สามารถฉายโอกาสเข้าคณิตศาสตร์ (ครูก็สอนอยู่)
นี่คือเลขจำนวนเต็มแบบติดลบ (ปกติเด็กๆ ยังไม่เคยเห็นในชีวิตจริง)

เรื่องที่เราชอบ = มันคือเรื่องใกล้ตัว

แล้วทำไมต้องขนม?? ขวนนักเรียนลองหมุน (มันแข็งเร็วขึ้น !!) เล่าให้เข้าใจว่าเวลาหมุน โมเลกุลวิ่งชนกันเร็วขึ้น ก็มีพลังมากขึ้น

ชั่วโมงที่ 3: การประยุกต์

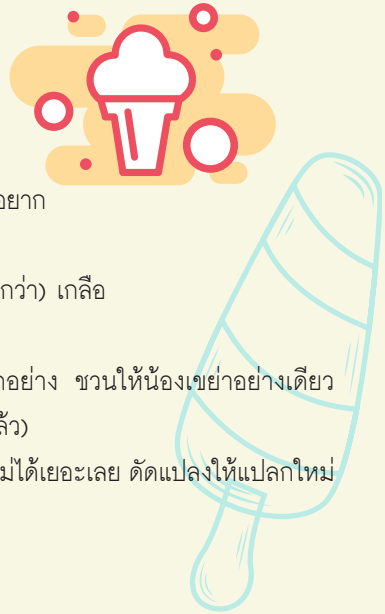
ครูชวนพี่ๆ สอนน้อง ป.2 แต่เปลี่ยนรูปแบบ หากว่าเราไม่มีเครื่องนี้เราจะทำไอติมได้อย่างไร / ถ้าอยากทำที่บ้านจะอย่างไร

อุปกรณ์ : น้ำหวานใสดูง น้ำแข็งใสดูง (ที่ใหญ่กว่า) เกลือ

หากมีของพวกนี้ -- แล้วทำอย่างไรต่อดี

นี่ๆ จัดเตรียมให้%อง เตรียมอุปกรณ์ให้ทุกอย่าง ขวนให้น้องเขย่าอย่างเดียว เมื่อมันแข็ง น่องๆ ก็ว่าว พี่ๆ ก็ว่าว (ว่าวครูมันแข็งแล้ว)

ตรวจสอบดูว่า อันนี้สร้างอาชีพได้นะ ต้นทุนไม่ได้เยอะเลย ดัดแปลงให้แปลกใหม่ก็ได้ เช่น ทำสีเป็นชั้นเหมือนสายรุ้งก็ได้



บลั๊นท์

จากที่เราเคยไปทำไป ครูอธิบายไป เด็กๆ เริ่มไม่ได้สนใจไอติม แต่กลับเป็นคำว่า "ทำไมทำไมทำไม" คำว่าเมื่อไหร่จะได้กินโดนตัดออกไปเลย เป็นคำว่า "ฉันลองทำบ้าง" มาแทน ทุกคนแอดที่พหมดเพราะมีหน้าที่ พอได้พาทำแล้วเหมือนเด็กๆ เขาก็มีตัว

เมื่อลองเขาคำถามข้อสอบมาถาม เด็กๆ ก็ตอบได้ ทำให้รู้สึกว่าคุณแล้วไม่ได้สอนแบบตัว แต่เด็กๆ ก็ตอบได้จากกรทำได้ลงมือทำและการคุยกัน

พ่ोज้างานโรงเรียน เด็กๆ ก็มายืมถังไปทำขายที่ตลาดนัด เด็กๆ ได้ทำซ้ำ เห็นซ้ำ และได้เรียนรู้ว่าสามารถเป็นอาชีพได้ด้วย

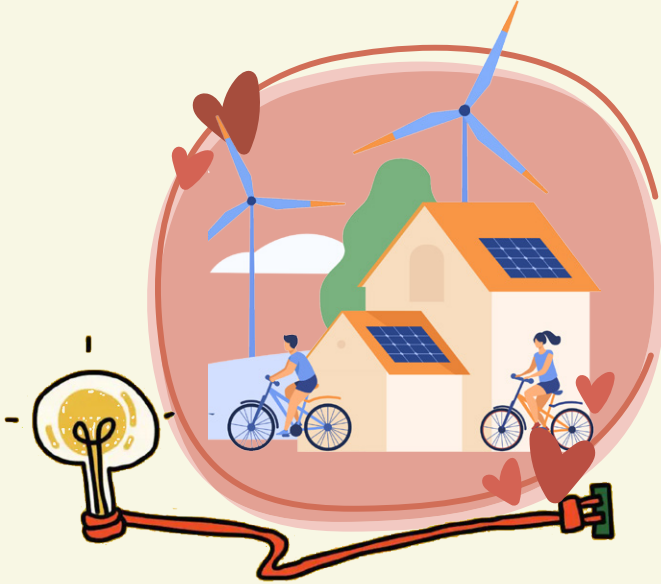
เด็กๆ ได้เรียนแบบเห็นจากตาจากมือของเขาเอง ทำให้ยังจำได้แม้ผ่านไปหลายเดือนก็ยังจำได้อยู่ ครูก็เชื่อมโยงเรื่องเก่ากับเนื้อหาใหม่ (เรื่องขวัญ) เด็กๆ ก็ "อ้อ" เพราะเคยลงมือด้วยตัวเอง

สุดท้าย ขอทิ้งข้อความเป็นของขวัญของคุณเอง คือ

การ "ฉวยโอกาส" การเรียน หากกิจกรรมหนึ่งเชื่อมโยงอะไรได้ก็จะโยง การเรียน การสอนไม่ต้องเปิดหนังสือก็ได้เราสามารถสอนวิชาอื่นและเริ่มพูดถึงเนื้อหาอื่นไปได้ด้วยเลย เพราะเหตุการณ์อยู่ต่อหน้า เราเก็บให้หมด ไม่ว่ามันจะลามกก็วิชา ถ้าเราให้เด็กได้ เราก็ต้องให้อย่างเต็มที่ ถือว่าเป็นกำไรของผู้เรียน



ED's Possible



MY SWEET HOME-ไฟฟ้าใกล้ตัว
ที่รักเรียบนควรรู้



ไอเดียจาก
ครูขศิริ ล่องทอง
สแกน QR Code เมื่อดูผลงาน
หรือติดตามได้ทาง www.inkskru.com

MY SWEET HOME -- ไฟฟ้าใกล้ตัวที่ห้กเรียงควรรู้

เมื่อปลายเดือนกุมภาพันธ์ 2564 เป็นสถานการณ์ของการจัดการเรียนการสอนทางไกลที่ทั้งครูและนักเรียนทุ่มสุดกำลังในการเรียนการสอนโค้งสุดท้ายก่อนสอบปลายภาค เนื่องด้วยโรงเรียนของผมมีความเสี่ยงสูงหากนักเรียนมาเรียนตามปกติ

วิชาฟิสิกส์ ที่นักเรียนหลายคนพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า "ยากมาก" ผมจึงพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงห้องเรียนออนไลน์ที่น่าเบื่อ เพราะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนน้อยมาก ๆ นักเรียนไม่ได้ทำการทดลองเลยเมื่อต้องเรียนอยู่ที่บ้าน เนื้อหาไฟฟ้ากระแสสลับถ้าไม่ลองทำด้วยตนเองก็ยิ่งยากแก่การเข้าใจของนักเรียน เวลาเรียนก็บิบบิ้น



วันนี้ผมขอแนะนำเสนอไอเดียการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ "MY SWEET HOME" ไฟฟ้าใกล้ตัวที่ห้กเรียงควรรู้ ซึ่งไอเดียนี้ผมได้ออกแบบจากการเข้าร่วมกิจกรรมของ inskru - Creative Cat Cafe ครั้งที่ 2 โดยใช้ Creative Learning Spiral ออกแบบกิจกรรมนี้ขึ้นมา (ผมไม่ย่อากบรรยายให้นักเรียนฟังไปเรื่อย ๆ แล้วก็สอบ)

Learning Goal : นักเรียนสามารถคำนวณหาปริมาณต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพลังงานไฟฟ้า กำลังไฟฟ้า และค่าไฟได้

(บูรณาการเรื่องวงจรไฟฟ้า เครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้าน การใช้ไฟฟ้าอย่างปลอดภัย และไฟฟ้าจากพลังงานทดแทน)



STEP 1 : จินตนาการ

ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนด้วยคำถามที่น่าสนใจ และกระตุ้นความคิดของนักเรียน โดยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายอย่างอิสระ

ตัวอย่างแบบสอบถาม

- ▶ ทำไมเราจ่ายหรือค่าไฟฟ้าแพงกว่าเดือนอื่น?
- ▶ เครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านของเราทำงานได้อย่างไร?
- ▶ บ้านเราใช้ไฟฟ้าที่แพง?
- ▶ กิจกรรมยามว่างของนักเรียนในวันหยุดคืออะไร?



STEP 2 : สร้าง

ครูให้นักเรียนสำรวจพื้นที่ในบ้านของนักเรียน

- ▶ ให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพสถานที่ภายในบ้านที่นักเรียนชอบมากที่สุด
- ▶ บอกตำแหน่งเฟอร์นิเจอร์และเครื่องใช้ไฟฟ้าที่มีอยู่บริเวณนั้น

STEP 3 : เล่น

ให้นักเรียนแต่ละคนเพิ่มสิ่งที่นักเรียนอยากให้มีในบ้านของตนเอง โดยนักเรียนต้องสืบค้นข้อมูลของเครื่องใช้ไฟฟ้าเหล่านั้นมาด้วย



- ให้นักเรียนคำนวณหาหน่วยไฟฟ้าที่นักเรียนใช้ต่อวัน และคำนวณค่าไฟฟ้าต่อวัน (ถ้าขาดให้ค่าไปไฟฟ้าหน่วยละ 2 บาท)

STEP 4 : แบ่งปัน

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนแยกห้องประชุม Google Meet เพื่อนำเสนอ/เล่ากิจกรรมยามว่างของนักเรียน รวมถึงอธิบายเครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้าน และวิธีการคำนวณหน่วยไฟฟ้าและค่าไฟฟ้า โดยนักเรียนสามารถตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบของสมาชิกภายในกลุ่ม โดยครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และนักเรียน (หัวหน้ากลุ่ม) เป็นผู้ดำเนินการนำเสนอของนักเรียนเอง



STEP 5 : สะท้อน

หลังจากนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเองครบทุกคนแล้ว ครูชวนนักเรียนคิดต่อในหัวข้อที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรวมห้องของสมาชิกภายในกลุ่ม รวมกันเป็นบ้านหลังเดียวที่สมาชิกทุกคนต้องอาศัยอยู่ด้วยกัน

- **กลุ่มที่ 1** การคำนวณค่าไฟฟ้าต่อเดือนของบ้านหลังนี้ โดยคำนวณตามจริงในชีวิตประจำวัน (กพ๖๖)
- **กลุ่มที่ 2** การแบ่งประเภทของเครื่องใช้ไฟฟ้า การใช้เครื่องใช้ไฟฟ้าอย่างปลอดภัย การประหยัดไฟฟ้า
- **กลุ่มที่ 3** การจ่ายกระแสไฟฟ้าจากแหล่งผลิตจนถึงครัวเรือน
- **กลุ่มที่ 4** การใช้พลังงานไฟฟ้าจากพลังงานทดแทน รูปแบบไหนที่เหมาะสมกับบ้านของเรา ดัชนีการลงทุนหรือไม่

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปสืบค้นข้อมูลตามหัวข้อของนักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อเตรียม นำเสนอให้กับเพื่อนๆ ในคาบเรียนต่อไป

Feedback จากห้องเรียน

- ▶ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับไฟฟ้ากระแสใกล้ตัว เข้าใจว่าสิ่งที่เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง
- ▶ นักเรียนได้ออกแบบบ้านของตัวเอง โดยนำเสนอผ่านโปรแกรมที่หลากหลาย
- ▶ นักเรียนได้แชร์ประสบการณ์และกิจกรรมยามว่างของตนเองให้เพื่อนๆ ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันแสดงความคิดเห็น

หวังว่าไอเดียนี้อาจเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงห้องเรียนเดิมๆ ได้จะครับ



คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.อรุณพล สังขวาสิ

ดร.สวัสดิ์ ภู่ออง

นายอรุณการ ฤทธิรงค์สิ

ศ.ดร.สุวัฒน์ อารามองบัว

เลขาธิการสภาการศึกษา

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ประธานคณะกรรมการสภาการศึกษา

ดำเนินการปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้

โดยการพลิกโฉมด้วยระบบดิจิทัล

ประธานคณะกรรมการพลิกโฉมการเรียนรู้

ด้วยระบบดิจิทัล

บรรณาธิการ

นางสาวอรุณมล จิ่งสำราญ

นายคัมภัสร์ ทองดี

นางสาวสุชาดา กลางสงข

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบาย

ด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาส

ทางการศึกษา

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ผู้จัดทำ

กลุ่มนิเทศนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

ผู้ออกแบบ

บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด (สำนักงานใหญ่)

เนื้อหาและภาพประกอบ

บริษัท อีเอสกรุ จำกัด

หน่วยงานรับผิดชอบ

กลุ่มนิเทศนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

สำนักมาตรฐานการศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

โทร. 02-668-7123 ต่อ 2513, 2521 โทรสาร 02-243-1129



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

โทร. 0 2668 7123 โทรสาร 0 2243 1129

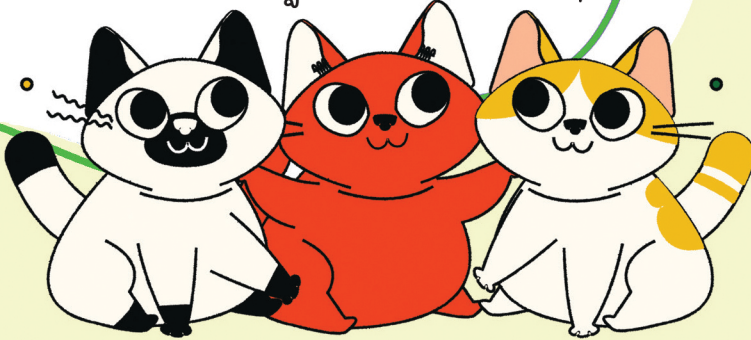


Spotlight Idea



25 เรื่องเด่น

อาชีพสื่อที่รวมไอเดีย การจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ ในรูปแบบวิธีการใหม่ๆ



ED's Possible
ชุด Spotlight Idea 25 เรื่อง

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาศึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

โทรศัพท์ 0 2668 7123 ต่อ 2513

โทรสาร 0 2243 1129

Website : www.onec.go.th