



STARFISH
EDUCATION

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.)
ร่วมกับ มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)

Future School

Transformation

3R & Makerspace



371.36 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

รายงานการถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของ
โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ Future School
Transformation: 3R & Makerspace

กรุงเทพฯ : สกศ., 2569

211 หน้า

ISBN (E-book) : 978-616-270-552-6



**รายงานการถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จ
ของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ
Future School Transformation:
3R & Makerspace**

สิ่งพิมพ์ สกศ.

อันดับที่ 13/2569

ISBN (E-book)

978-616-270-552-6

จำนวนพิมพ์ (E-book) -

จัดทำโดย

กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วม
และการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
99/20 ถนนสุขุมวิท แขวงดุสิต เขตดุสิต กทม. 10300



โทร. 0 2668 7123 ต่อ 2513 (กรกมล), 2521 (กวดดี)

WEBSITE : www.onec.go.th

57๕๖7๘

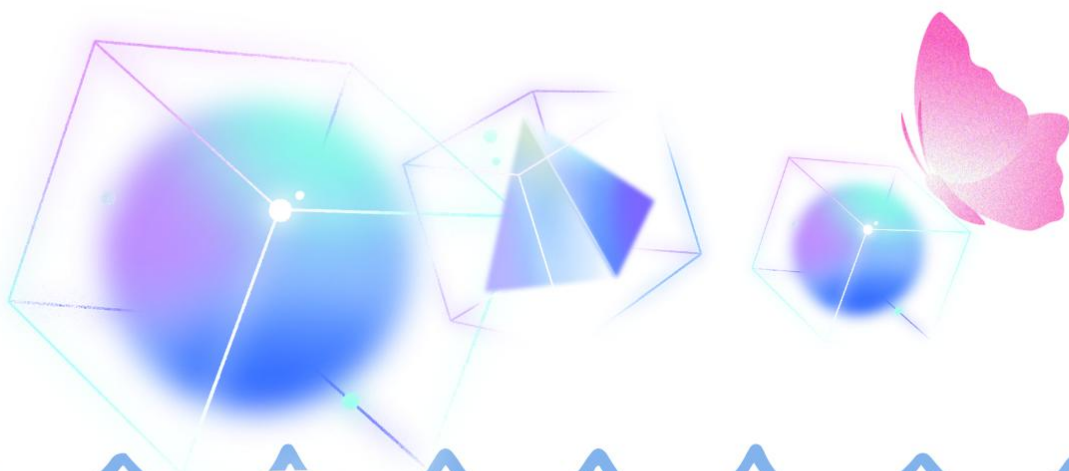
การถอดบทเรียน

ตัวอย่าง

ความสำเร็จ

ของโรงเรียนที่
เข้าร่วมโครงการ

**FUTURE SCHOOL
TRANSFORMATION:
3R & MAKERSPACE**



บทสรุปผู้บริหาร

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งพัฒนาทักษะพื้นฐาน (3R: การอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น) และทักษะแห่งอนาคตภายใต้ความดูแลของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งโครงการดังกล่าวจะช่วยเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้วยวิธีการอบรม “หลักสูตร 9 องค์ประกอบแห่งการเรียนรู้ (Future School Model) นวัตกรรม 3R และ Makerspace” ครอบคลุมทั้งกระบวนการ Live Session, Coaching, Workshop/PLC ในการยกระดับการบริหารจัดการสถานศึกษาทั้งระบบ ความร่วมมือดังกล่าวนี้จึงถือเป็นก้าวสำคัญในการพัฒนาศักยภาพผู้บริหาร ครู และผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ และสร้างต้นแบบที่สามารถขยายผลสู่ระบบการศึกษาไทยโดยรวมได้อย่างยั่งยืน

ในการดำเนินงานโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” แบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินการจัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการฯ หลักสูตรที่ใช้ในการอบรม ได้แก่ “หลักสูตร 9 องค์ประกอบแห่งการเรียนรู้ (Future School Model) นวัตกรรม 3R และ Makerspace” ในระยะเวลา 5(+1) สัปดาห์ แบ่งหัวข้อการเรียนรู้ออกเป็น 5 ประเด็น ได้แก่ (1) การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ (2) หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน (3) การพัฒนาทางวิชาชีพ (4) กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และ (5) การนำเสนอกลยุทธ์และการปฏิบัติ ทั้งนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาจะได้รับการประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน ประกอบไปด้วย (1) ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) (2) ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive) (3) ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) (4) ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication) และ (5) ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) โดยใช้เครื่องมือประเมินประเภท Rubric (Future School Leader) ด้วยการประเมินตนเองตั้งแต่ช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ และภายหลังเสร็จสิ้นโครงการฯ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวจะช่วยสะท้อนคิด และช่วยให้ผู้บริหารสามารถทบทวนการทำงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยประเมินคุณภาพของแผนพัฒนาสถานศึกษาอย่างเหมาะสม

ระยะที่ 2 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ดำเนินการศึกษาวิจัยตามกรอบการวิจัยที่กำหนด มุ่งดำเนินการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา รวมถึงผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ โดยใช้เครื่องมือวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความหลากหลาย ตลอดจนประสานข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในประเด็นที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในโครงการดังกล่าว จากนั้นจัดทำเป็นรายงานการถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และนำเสนอต่อไป

ผลการดำเนินงาน พบว่า :

การดำเนินงานระยะที่ 1 มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้ดำเนินการจัดอบรมตามโปรแกรม Future School Model และนวัตกรรม 3R & Makerspace โดยใช้ระยะเวลาอบรมทั้งสิ้น 5(+1) สัปดาห์ ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ร่วมสังเกตการณ์และเก็บข้อมูลการดำเนินงานดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ได้ร่วมกันอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ตามประเด็นการอบรมแต่ละสัปดาห์ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่งที่มีความแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาถึงผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาจากการประเมินตนเองของผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยเครื่องมือประเมินประเภท Rubric (Future School Leader) ยังพบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญ 5 ด้าน ครอบคลุมทั้งสมรรถนะด้านการปรับตัวของผู้นำ การมีวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการปฏิบัติ การนำนวัตกรรมการศึกษาไปสู่การปฏิบัติ การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการตัดสินใจด้วยฐานข้อมูล อ้างอิงข้อมูลสถิติจากการเข้าร่วมอบรมหลักสูตรและการทำกิจกรรม/ใบงานในแต่ละสัปดาห์ (5+1 สัปดาห์) นอกจากนี้ในภาพรวมยังพบว่า ค่าเฉลี่ยรวมสมรรถนะทั้ง 5 ด้านของผู้บริหารสถานศึกษา ภายหลังจากเข้าร่วมอบรมตามหลักสูตรฯ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงก่อนเข้าร่วมอบรม โดยค่าเฉลี่ยรวมสมรรถนะ 5 ด้าน ช่วงก่อนเข้าร่วมอบรม (Pre-test) คิดเป็น 3.57 และหลังเข้าร่วม (Post-test) คิดเป็น 3.69 สะท้อนได้ว่า สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาทุกด้านเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ กับช่วงหลังเข้าร่วมโครงการฯ หรือคิดเป็นอัตราการเติบโต (Competency Growth) ร้อยละ 12.17 อาจกล่าวได้ว่า อัตราการเติบโตดังกล่าวเป็นการก้าวข้ามจากระดับ “เข้าใจถึงความคาดหวัง” ไปสู่ระดับ “เป็นไปตามความคาดหวัง” เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านที่มีอัตราการเติบโตสูงที่สุด คือ ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) โดยมีอัตราการเติบโตที่โดดเด่นที่สุดถึงร้อยละ 18.65 (คะแนนเพิ่มจาก 3.49 เป็น 3.68) รองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive) และด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) คิดเป็นร้อยละ 12.84 และ 12.66 ตามลำดับ ขณะที่ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) เป็นด้านที่มีอัตราการเติบโตน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.69 (คะแนนเพิ่มจาก 3.66 เป็น 3.73) จากการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาในระยะเวลา 5+1 สัปดาห์ นับว่าประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ในการยกระดับศักยภาพของผู้บริหารสถานศึกษา โดยเฉพาะด้านการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและการขับเคลื่อนวิสัยทัศน์สู่การปฏิบัติจริงภายในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ต่อมาในการดำเนินงานระยะที่ 2 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกรอบการวิจัยที่กำหนด โดยดำเนินการคู่ขนานไปพร้อมกับระยะที่ 1 มีเป้าหมายเพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา รวมถึงศึกษาผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ สำนักงานฯ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่มีความหลากหลาย ทั้งการใช้แบบเก็บข้อมูล แบบสอบถาม ประเด็นการสัมภาษณ์ ประเด็นการอภิปรายกลุ่มย่อย (focus group) การลงพื้นที่ (site visit) ตลอดจนประสานข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในประเด็นที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัย การถอดบทเรียนโครงการดังกล่าวจะมุ่งทำความเข้าใจบริบทและประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผสมผสานกับการศึกษาวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case Study) เพื่อศึกษาสถานศึกษานำร่องต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำนวัตกรรมไปปรับใช้ในโรงเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านออก

เขียนได้ของผู้เรียน รวมทั้งเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ จากผลการดำเนินงาน ทั้ง 2 ระยะ นำมาจัดทำเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน ดังประเด็นต่อไปนี้

1. **นโยบายระดับประเทศ** กำหนดมาตรฐานและเป้าหมายที่ชัดเจน อาจกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำด้านการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนแบ่งตามช่วงชั้น อ้างอิงกรอบสมรรถนะที่เป็นสากล รวมถึงบูรณาการนโยบายข้ามกระทรวง เชื่อมโยงการทำงานกับหน่วยงาน/องค์กร/กระทรวงอื่นที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงสาธารณสุขในมิติการพัฒนาเด็กปฐมวัย กระทรวงพัฒนาสังคมฯ ในมิติครอบครัว และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในมิติชุมชน ภาคประชาสังคม เป็นต้น

2. **นโยบายระดับสถานศึกษา** สนับสนุนให้มีเครื่องมือคัดกรองความบกพร่องด้านการอ่านของผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้น ป.1 อาจจัดให้มีโปรแกรมสนับสนุนเฉพาะกลุ่มอย่างเป็นระบบ รวมทั้งจัดสรรเวลาเรียนที่เพียงพอและมีคุณภาพ ตลอดจนมุ่งเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่านในโรงเรียน

3. **นโยบายด้านครูและการสอน** มุ่งพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสอนอ่านเขียน ซึ่งควรบรรจุสมรรถนะเหล่านี้ไว้ใน การประเมินและเลื่อนวิทยฐานะครูด้วย สิ่งสำคัญคือ การลดภาระงานที่ไม่เกี่ยวกับการสอน จะช่วยให้ครูสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทั้งยังมีเวลาออกแบบการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมตามสภาพจริงของผู้เรียนแต่ละคน

4. **นโยบายด้านสื่อและทรัพยากร** จัดหาสื่อการอ่านที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบท อาจพัฒนาคลังสื่อดิจิทัลสาธารณะ (Open Educational Resources) ครอบคลุมทั้งสื่อนิทาน บทอ่าน และสื่อเสียงในภาษาถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลหรือผู้ที่มีความแตกต่างจากภาษาไทยสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย รวมทั้งการนำเทคโนโลยี แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มดิจิทัลเข้ามาบูรณาการการจัดการเรียนรู้ แต่จำเป็นต้องมีการคัดกรองและรับรองคุณภาพ โดยหน่วยงานที่เชื่อถือได้ก่อนนำไปใช้ในโรงเรียน พร้อมทั้งสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมเพื่อเสริมศักยภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน เพิ่มโอกาสการเรียนรู้ของผู้เรียน และสนับสนุนการทำงานของครู มากกว่าการทดแทนบทบาทของครู

5. **นโยบายด้านครอบครัวและชุมชน** สนับสนุนให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะในกลุ่มครอบครัวที่มีปัจจัยเสี่ยงด้านการศึกษา รวมทั้งมุ่งสร้างระบบนิเวศการอ่านในชุมชน สนับสนุนการจัดตั้งห้องสมุดชุมชน ห้องสมุดเคลื่อนที่ หรือจุดยืมหนังสือในพื้นที่สาธารณะ ให้ชุมชนได้เข้ามามีบทบาทในการคัดเลือกสื่อที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง

อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันจะพบจำนวนผู้เรียนกลุ่มเด็กต่างชาติที่มีความหลากหลายค่อนข้างสูง และแต่ละกลุ่มมักมีบริบทที่แตกต่างกันไป การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนที่เป็นเด็กต่างชาติ จึงนับเป็นประเด็นที่ซับซ้อนและมีความเฉพาะตัวสูง เพราะผู้เรียนกลุ่มนี้ต้องเรียนรู้การอ่านเขียนในภาษาที่ “ไม่ใช่ภาษาแม่” ร่วมกับการปรับตัวทางสังคมและเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในเวลาเดียวกัน ข้อค้นพบสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ประเทศไทยยังขาดการพัฒนาการศึกษาในหลายด้าน ได้แก่ การฝึกอบรมครูด้านการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สอง (Thai as a Second Language) อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการพัฒนาหลักสูตรและสื่อสำหรับกลุ่มเด็กต่างชาติโดยเฉพาะ และการสร้างระบบข้อมูลที่ดีติดตามพัฒนาการด้านการอ่านเขียนของเด็กต่างชาติ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนกลุ่มเหล่านี้ได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------------|
| บทสรุปสำหรับผู้บริหาร | 3 |
| สารบัญ | 6 |
| คำนำ | 7 |
| บทนำ | 8 |
| แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | 15 |
| ผลการดำเนินโครงการ | 29 |
| ผลการดำเนินงาน ระยะที่ 1 | 31 |
| ผลการดำเนินงาน ระยะที่ 2 | 62 |
| การลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนา | 84 |
| โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จ.อุทัยธานี | 86 |
| โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จ.ราชบุรี | 91 |
| โรงเรียนคุรุสภา จ.กาญจนบุรี | 107 |
| โรงเรียนวัดปรังกาสี จ.กาญจนบุรี | 112 |
| ข้อเสนอแนะ | 123 |
| ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต | 124 |
| ข้อเสนอแนะนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน | 125 |
| ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม | 127 |
| เอกสารอ้างอิง | 129 |
| ภาคผนวก | 131 |
| บทส่งท้าย | 167 |
| กิจกรรม Celebration: Future School Transformation | 168 |
| ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำนวัตกรรมไปใช้ | 169 |
| ตัวอย่าง : หลักฐานแสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ผู้เรียน” | 177 |
| ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ผู้เรียน” | 187 |
| ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ครู” | 187 |
| ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ผู้บริหารสถานศึกษา” | 188 |
| ภาพบรรยากาศกิจกรรม Celebration: Future School Transformation | 191 |
| คณะวิทยากร | 207 |
| คณะผู้จัดทำ | 209 |

คำนำ

รายงานการถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานร่วมกันระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) กับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งพัฒนาทักษะพื้นฐาน (3R: การอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น) และทักษะแห่งอนาคต โครงการดังกล่าวจะช่วยเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้วยการอบรมหลักสูตร 9 องค์กรประกอบแห่งการเรียนรู้ (Future School Model) นวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace ครอบคลุมทั้งกระบวนการ Live Session, Coaching, Workshop/PLC ในการยกระดับการบริหารจัดการสถานศึกษาทั้งระบบ ความร่วมมือดังกล่าวนี้จึงถือเป็นก้าวสำคัญในการพัฒนาศักยภาพผู้บริหาร ครู และผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบและสร้างต้นแบบที่สามารถขยายผลสู่ระบบการศึกษาไทยโดยรวมได้อย่างยั่งยืน

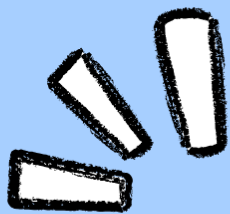
ในการดำเนินโครงการฯ แบ่งออกเป็น 2 ระยะ โดยระยะที่ 1 มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ ผ่านหลักสูตรในระยะเวลา 5(+1) สัปดาห์ ครอบคลุม 5 ประเด็นสำคัญ และผู้บริหารสถานศึกษาจะได้ประเมินตนเองตั้งแต่ช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ และภายหลังเสร็จสิ้นโครงการฯ ซึ่งผลการประเมินจะช่วยสะท้อนคิด และช่วยให้ผู้บริหารสามารถทบทวนการทำงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต่อมาระยะที่ 2 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ดำเนินการศึกษาวิจัยตามกรอบการวิจัยที่กำหนด โดยใช้เครื่องมือวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความหลากหลาย ตลอดจนประสานข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกับ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ จัดทำเป็นรายงานและนำเสนอผลการศึกษา ตลอดจนข้อเสนอเชิงนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ขอขอบคุณ คณะผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ คณะครูแกนนำที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน คณะที่ปรึกษาและวิทยากรที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้ ตลอดจนคณะนักวิจัยในโครงการฯ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและยกระดับคุณภาพการศึกษาทั้งระบบอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนร่วมลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารด้วยนิเวศนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในโครงการฯ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลให้การศึกษาวิจัยบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้



(รองศาสตราจารย์ประวีต เอวารรัตน์)

เลขาธิการสภาการศึกษา



Unit 7



Future School Transformation:
3R & Makerspace

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคมของทุกประเทศในศตวรรษที่ 21 ขึ้นอยู่กับคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์แต่ละประเทศ หลายประเทศมีทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสูง อาทิ สวิตเซอร์แลนด์ สิงคโปร์ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ เยอรมนี แคนาดา ซึ่งประเทศเหล่านี้ล้วนเป็นประเทศที่มีระบบการศึกษาที่ดีและมีแรงงานที่มีทักษะสูง ในขณะที่เดียวกันเมื่อย้อนกลับมาที่ประเทศไทย พบว่า ประสพปัญหาด้านคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศในระยะยาว ไม่ว่าจะเป็นการขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อันเกิดมาจากการพัฒนาบุคลากรที่ยังไม่ตอบโจทย์ความต้องการของภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วทำให้อุปกรณ์ที่มีอยู่เดิมขาดทักษะที่จำเป็น ปัญหาการพัฒนาที่ไม่สมดุลมุ่งเน้นไปที่ภาคอุตสาหกรรมบางประเภท และยังขาดการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับภาคเศรษฐกิจอื่น ๆ เช่น ภาคบริการ และภาคเทคโนโลยี ปัญหาการขาดความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษากับการทำงาน เนื่องจากระบบการศึกษาของไทยยังไม่สามารถผลิตบุคลากรที่มีทักษะและความรู้ที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานได้ ทำให้เกิดปัญหาการว่างงานและปัญหาการขาดแคลนแรงงานที่มีคุณภาพในเวลาเดียวกัน และอีกปัญหาหนึ่งซึ่งเป็นรากของปัญหาการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ที่กล่าวถึงข้างต้น คือ ปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ปัญหาการอ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง ปัญหาการขาดความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งเด็กที่มีปัญหาการอ่านและการเขียน จะมีปัญหาในการเรียนวิชาอื่น ๆ เนื่องจากการอ่านและการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ รวมถึงการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากเด็กไม่ได้รับการแก้ไขปัญหาการอ่านและการเขียนจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาและการประกอบอาชีพในอนาคต

เมื่อนำผลการทดสอบความสามารถด้านการอ่าน (Reading Test: RT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มุ่งประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียง คำ วลี หรือประโยคที่กำหนดได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและการอ่านรู้เรื่อง อ่านแล้วจับใจความสำคัญตอบคำถาม หรือสรุปใจความสำคัญจากสิ่งที่อ่านได้และผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (National Test: NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใน 2 ด้าน คือ ความสามารถด้านภาษาไทยและความสามารถด้านคณิตศาสตร์ พบว่า ผลคะแนนระดับประเทศของทั้ง RT และ NT ในปี 2567 ค่าเฉลี่ยระดับประเทศของ RT คือ ร้อยละ 78.72 ขณะที่ค่าเฉลี่ยระดับประเทศของ NT สำหรับความสามารถด้านภาษาไทย คือ ร้อยละ 61.21 ซึ่งลดลงเมื่อเทียบกับปี 2566 โดยค่าเฉลี่ยของ RT คือ ร้อยละ 79.0 ค่าเฉลี่ย NT ด้านภาษาไทย คือ ร้อยละ 62.58 ขณะเดียวกันปี 2565 ค่าเฉลี่ยทั้งของ RT และ NT ในระดับประเทศไม่สูง คือ ร้อยละ 77.28 และ 55.86 ซึ่งเป็นผลจากสถานการณ์โควิด แต่อย่างไรก็ตามจากค่าเฉลี่ยสามารถวิเคราะห์ให้เห็นแนวโน้มที่ลดลงในด้านความสามารถของเด็กไทยในการใช้ภาษาไทยทั้งการอ่าน การเขียน สรุปใจความสำคัญ (อ้างอิงจากเว็บไซต์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หน้าระบบบริหารจัดการสอบ ผลการจัดสอบระดับประเทศ ผลการสอบ RT ป.1 ปี 2565 - 2567 และผลประเมินผู้เรียน NT ป.3 ปี 2565 - 2567

<http://180.180.244.43/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx?ReturnUrl=%2fNT%2fExamWeb%2f>

ด้วยตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ไขปัญหาด้านการอ่านของเด็กไทย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา จึงร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการศึกษา 3R (Reading Writing และ Arithmetic) โดยใช้ชุดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักเรียนอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น ช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง จึงจัดทำโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” ขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะพื้นฐาน (3R: การอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น) และทักษะแห่งอนาคต ภายใต้ความดูแลของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งโครงการดังกล่าวจะช่วยเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้วยวิธีการอบรมเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ บนพื้นฐานหลักการคิดว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีวิสัยทัศน์ มีความมุ่งมั่นในการแก้ไขปัญหา จะสามารถกำหนดทิศทางและเป้าหมายของสถานศึกษาได้ชัดเจน สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้บุคลากรในสถานศึกษาร่วมกันขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายที่กำหนดได้ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการนำพาสถานศึกษาให้ก้าวหน้า โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น จะร่วมกันคัดเลือกผู้บริหารสถานศึกษาขนาดเล็ก หรือขนาดกลางที่ประสบปัญหาเด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ เด็กอ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง และมีผลการสอบประเมินความสามารถด้านการอ่าน (Reading Test: RT) ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 หรือ ผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (National Test: NT) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ต่ำหรือค่อนข้างต่ำ รวมทั้งสามารถแสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ในการแก้ไขปัญหาและเตรียมการวางแผนพัฒนาสถานศึกษาของตนเองได้อย่างชัดเจน โดยอาจนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น มาใช้เพื่อช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนทั้งระบบ ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา 9 องค์ประกอบแห่งการเรียนรู้ Future School Model กิจกรรม Makerspace และนวัตกรรม 3R ที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา หรือนวัตกรรมอื่น ๆ ที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหาด้านการอ่าน การเขียน การคิดของเด็ก ฯลฯ ความร่วมมือนี้ถือเป็นก้าวสำคัญในการพัฒนาศักยภาพผู้บริหาร ครู และผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ และสร้างต้นแบบที่สามารถขยายผลสู่ระบบการศึกษาไทยโดยรวมได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของโครงการ*

- 1) เพื่อพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้สามารถเขียนแผนการพัฒนาสถานศึกษาโดยนำนวัตกรรมที่ได้เรียนรู้จากการอบรมไปเป็นส่วนหนึ่งในแผนการพัฒนาสถานศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ
- 3) เพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) กับ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)

หมายเหตุ : *การดำเนินโครงการแบ่งเป็น 2 ระยะ โดยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) เป็นการดำเนินงานระยะที่ 1 โดยมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2) และ 3) เป็นการดำเนินงานระยะที่ 2 โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.)

วิธีการดำเนินงาน

การดำเนินงานโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” แบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 (กรกฎาคม - ตุลาคม 2568)

1. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) วางแผนการดำเนินงานโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” ร่วมกัน โดยการดำเนินงานระยะที่ 1 มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น ดำเนินการจัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการฯ หลักสูตรที่ใช้ในการอบรม ได้แก่ “หลักสูตร 9 องค์ประกอบแห่งการเรียนรู้ (Future School Model) นวัตกรรม 3R และ Makerspace” รูปแบบการอบรมมีความหลากหลาย ครอบคลุมทั้งกระบวนการ Live Session, Coaching, Workshop/PLC เพื่อเป้าหมายในการยกระดับการบริหารจัดการสถานศึกษาทั้งระบบ แบ่งหัวข้อการเรียนรู้ออกเป็น 5 ประเด็น ในระยะเวลา 5(+1) สัปดาห์ ประกอบด้วย

- สัปดาห์ที่ 1 การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้
- สัปดาห์ที่ 2 หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน
- สัปดาห์ที่ 3 การพัฒนาทางวิชาชีพ
- สัปดาห์ที่ 4 กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง
- สัปดาห์ที่ 5 การนำเสนอกลยุทธ์และการปฏิบัติ

ทั้งนี้ ผู้บริหารสถานศึกษามาจากสถานศึกษากลุ่มเป้าหมาย จำนวนทั้งสิ้น 39 แห่ง ซึ่งเป็นสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีบริบทใกล้เคียงกันจากหลากหลายสังกัด แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

- (1) สถานศึกษาที่คัดเลือกจากโครงการกองทุนการศึกษา จำนวน 19 แห่ง
- (2) สถานศึกษาที่มาจากการสมัครเข้าร่วมโครงการ จำนวน 20 แห่ง

2. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) กำหนดหลักเกณฑ์การคัดเลือกสถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการ (สถานศึกษากลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 แห่งโดยประมาณ) และเกณฑ์การตัดสินสำหรับคัดเลือกสถานศึกษา โดยกำหนดคุณสมบัติไว้ดังนี้

- เป็นสถานศึกษาขนาดเล็ก หรือ ขนาดกลางที่เปิดสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากทุกสังกัด
- เป็นสถานศึกษาที่กำลังประสบปัญหาด้านเด็กอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ หรือ เด็กอ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง หรือ มีผลการสอบประเมิน RT และ NT อยู่ในระดับต่ำ หรือ ค่อนข้างต่ำ
- เป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกล - ทุรกันดาร

3. จัดทำประกาศรับสมัครสถานศึกษาที่สนใจเข้าร่วมโครงการ และดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์โครงการร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)

4. เปิดรับสมัครผ่านทางแพลตฟอร์มของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) และมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น เป็นผู้รวบรวมข้อมูลสถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการ

5. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินการคัดเลือกสถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการร่วมกัน โดยมีสถานศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกตามคุณสมบัติและเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนด รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 แห่ง ทั้งนี้มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)

ได้ดำเนินการประกาศผลสถานศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมโครงการ ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) มีรายละเอียดดังนี้



โรงเรียนที่
ได้รับการคัดเลือก
เข้าร่วมโครงการ
**Future School Transformation :
3R & Makerspace**

โดย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ร่วมกับ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น

ติดต่อสอบถาม : คุณปริญญ์ พินิจสุวรรณ
ผู้ประสานงานโครงการ Email : prachyo@starfish-edu.org
Tns : 085-7445994

รายชื่อโรงเรียนที่ **ได้รับการคัดเลือก** เข้าร่วมโครงการ
Future School Transformation : 3R & Makerspace

| | |
|---|----------------------|
| 1. โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 2. โรงเรียนชาวสำเภาเจริญวิทย์ สกลนคร | จังหวัดสกลนคร |
| 3. โรงเรียนวัดพระนอนหนองผึ่ง | จังหวัดเชียงใหม่ |
| 4. โรงเรียนบ้านนาเลา | จังหวัดสกลนคร |
| 5. โรงเรียนคุรุสภา | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 6. โรงเรียนวัดวังหวังสี | จังหวัดนครศรีธรรมราช |
| 7. โรงเรียนวัดกุ่มคึกศรีวราราม | จังหวัดสมุทรสาคร |
| 8. โรงเรียนบ้านห้วยเสือ | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 9. โรงเรียนวัดปรางาสี | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 10. โรงเรียนบ้านคลองประสพ | จังหวัดระยอง |
| 11. โรงเรียนยาวหอมวิทยาคม | จังหวัดเชียงราย |
| 12. โรงเรียนบ้านป่าชัยเขื่อน | จังหวัดอุทัยธานี |
| 13. โรงเรียนบ้านแม่คำ | จังหวัดเชียงราย |
| 14. โรงเรียนอุเทนวิทยาคาร | จังหวัดนครพนม |
| 15. โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ สมุทรสาคร | จังหวัดสมุทรสาคร |
| 16. โรงเรียนวัดบ้านหมื่นราษฎร์ | จังหวัดสมุทรสาคร |
| 17. โรงเรียนบ้านโพนสว่าง | จังหวัดสกลนคร |
| 18. โรงเรียนบ้านหนองหอย | จังหวัดสกลนคร |
| 19. โรงเรียนบ้านหนองบัวลิ้น | จังหวัดสกลนคร |
| 20. โรงเรียนทองนาภูมิวิทยา | จังหวัดกาญจนบุรี |

รายชื่อโรงเรียนที่ **ได้รับการคัดเลือก** เข้าร่วมโครงการ
Future School Transformation : 3R & Makerspace

| | |
|--|--------------------|
| 21. โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว | จังหวัดอุบลราชธานี |
| 22. โรงเรียนบ้านคำบก | จังหวัดอุบลราชธานี |
| 23. โรงเรียนผืนยงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่ชื้อก่อ) | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 24. โรงเรียนบ้านทุ่งเสือโทน | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 25. โรงเรียนวัดท่าซุง | จังหวัดกาญจนบุรี |
| 26. โรงเรียนบ้านใหม่คลองฉะวะ | จังหวัดอุทัยธานี |
| 27. โรงเรียนบูรจันทน์ | จังหวัดราชบุรี |
| 28. โรงเรียนกลุ่มบ้านท่าหวึง 2 (บ้านบ่อห้วย) | จังหวัดราชบุรี |
| 29. โรงเรียนบ้านขุนนายสังข์ | จังหวัดสงขลา |
| 30. โรงเรียนบ้านทกปลาชื่อนาไถ่ | จังหวัดสกลนคร |
| 31. โรงเรียนบ้านนายาว | จังหวัดน่าน |
| 32. โรงเรียนบ้านจันทน | จังหวัดศรีสะเกษ |
| 33. โรงเรียนบ้านสำนารอง | จังหวัดบุรีรัมย์ |
| 34. โรงเรียนบ้านห้วยลึก | จังหวัดอุตรดิตถ์ |
| 35. โรงเรียนบ้านโชคม่วง | จังหวัดสุโขทัย |
| 36. โรงเรียนบ้านสันติสุข | จังหวัดพะเยา |
| 37. โรงเรียนศิษย์กำศิริราชพยาบาลบ้านคว | จังหวัดแม่ฮ่องสอน |
| 38. โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 5 | จังหวัดเชียงราย |
| 39. โรงเรียนเจ้าแม่หลวงอุปถัมภ์ 1 | จังหวัดเชียงใหม่ |

6. มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินการจัดอบรมตามโปรแกรม Future School Model และนวัตกรรม 3R & Makerspace ใช้ระยะเวลาอบรม 5(+1) สัปดาห์ โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ร่วมสังเกตการณ์และเก็บข้อมูลการดำเนินงานดังกล่าว



ระยะที่ 2 (พฤศจิกายน 2568 - กันยายน 2569)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ดำเนินการศึกษาวิจัยตามกรอบการวิจัยที่กำหนด โดยดำเนินการภายหลังจากมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้จัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ ตามโปรแกรม Future School Model และนวัตกรรม 3R & Makerspace (5(+1) สัปดาห์) เสร็จสิ้นแล้ว การดำเนินงานระยะที่ 2 นี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) มุ่งดำเนินการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา รวมถึงผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ทั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีหลากหลาย ครอบคลุมวิธีการ/กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งการใช้แบบเก็บข้อมูล แบบสอบถาม ประเด็นการสัมภาษณ์ ประเด็นการอภิปรายกลุ่มย่อย (focus group) การลงพื้นที่ (site visit) ตลอดจนการประสานข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในประเด็นที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในโครงการดังกล่าว

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้กำหนดกรอบการวิจัย : การถอดบทเรียนโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

หลักการวิจัย

การถอดบทเรียนโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาวิจัยเชิงถอดบทเรียน เน้นทำความเข้าใจบริบทและประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ ผสมผสานกับการศึกษาวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case Study) เพื่อศึกษาโรงเรียนต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำนวัตกรรมไปปรับใช้ในโรงเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน รวมทั้งการเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

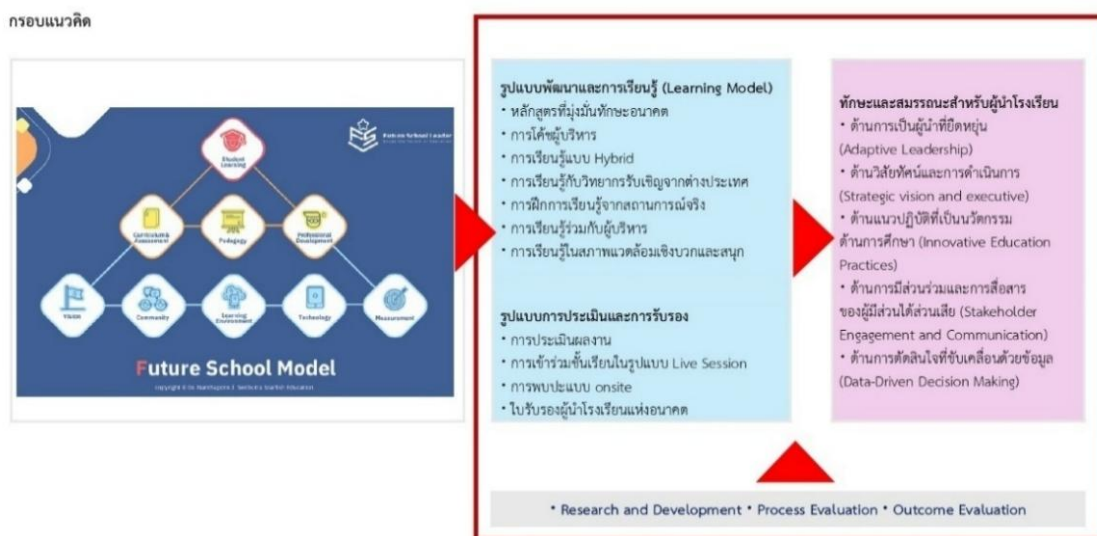
- 2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ผู้บริหารสถานศึกษาและครูนำไปใช้ในการพัฒนาโรงเรียนภายหลังจากเข้าร่วมโครงการ
- 2.2 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในมิติเชิงคุณภาพ เช่น การเปลี่ยนแปลงแนวคิด ทักษะ และสมรรถนะในการบริหารจัดการสถานศึกษา ฯลฯ
- 2.3 เพื่อถอดบทเรียนปัจจัยความสำเร็จ อุปสรรค และแนวทางการปรับตัวของโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จในการนำองค์ความรู้และนวัตกรรมจากโครงการไปประยุกต์ใช้ ค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) และข้อเสนอแนะสำหรับการขยายผลหรือพัฒนาโครงการที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในอนาคต

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

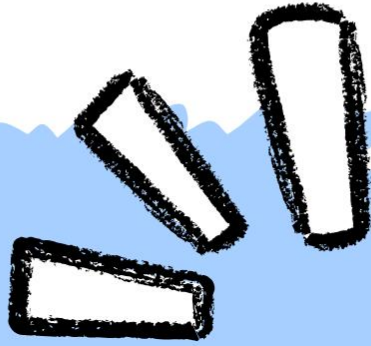
การถอดบทเรียนโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace เป็นการทำงานโดยใช้แนวคิด/นวัตกรรมของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) และการพัฒนาบุคลากรตามแนวคิดรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Model) 70 : 20 : 10 หรือที่เรียกว่า โมเดล 70 : 20 : 10 มาเป็นฐานของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้

- *Future School Model* หรือ “โรงเรียนแห่งอนาคต” ประกอบด้วย 3 เป้าหมาย 9 องค์ประกอบ ได้แก่
 - (1) เป้าหมายด้านการบริหาร (5 องค์ประกอบ):
vision, community, learning environment, technology, measurement
 - (2) เป้าหมายด้านการสอน (3 องค์ประกอบ):
curriculum and assessment, pedagogy, professional development
 - (3) เป้าหมายด้านการเรียนรู้ (1 องค์ประกอบ):
student learning

• รูปแบบการเรียนรู้ (*Learning Model*) 70 : 20 : 10 เป็นหลักการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดย Morgan McCall, Michael Lombardo และ Robert Eichinger ร่วมกับ Centre for Creative Leadership และพัฒนาจนเป็นโมเดลในการพัฒนาและเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในการนำไปใช้เป็นแนวทางปฏิบัติอย่างแพร่หลายในองค์กรชั้นนำต่างๆ ทั่วโลก (ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงคาร, 2562) ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวจะแบ่งออกเป็น 3 แบบ ตามหลัก 70 : 20 : 10 โดยที่ร้อยละ 70 ของการเรียนรู้และพัฒนาจากการลงมือทำ/เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (*Experiential Learning*) ร้อยละ 20 ของการเรียนรู้และพัฒนาจากบุคคลอื่น มักเกี่ยวข้องกับ *Coaching* และ *Feedback* สำหรับร้อยละ 10 ของการเรียนรู้และพัฒนาจากการได้รับการอบรมอย่างเป็นทางการ สะท้อนความเชื่อที่ว่า “การที่คนเราจะสามารถเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องใด ๆ ได้จริงนั้น มักมาจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การฝึกฝน ลงมือทำ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง รวมถึงการเรียนรู้จากบุคคลอื่น...อันจะเป็นไปตามหลักโมเดล 70 : 20 : 10 ข้างต้น” (ณัฐภัสส์ จุ้ยเจริญ, 2564) นอกจากนี้ การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว เมื่อนำมาพิจารณาพร้อมกับการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการฯ ผ่านหลักสูตร *Future School Model* ยังเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคต การโค้ชผู้บริหาร การเรียนรู้แบบ *Hybrid* การเรียนรู้กับวิทยากรรับเชิญจากต่างประเทศ การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง และการเรียนรู้ร่วมกับผู้บริหาร ตลอดจนการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเชิงบวก ทั้งนี้มีรูปแบบผลการประเมินตามความเหมาะสม เพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่เหมาะสมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ สามารถแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย (ระยะที่ 2) ได้ดังภาพ



กรอบแนวคิดการวิจัย (ระยะที่ 2)



แนวคิด
แฉ=
ทฤษฎี
ที่ (ศึกษ) ของ



Future School Transformation:
3R & Makerspace

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace เป็นโครงการที่มุ่งพัฒนาศักยภาพ “ผู้บริหารสถานศึกษา” โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) สนับสนุนด้านการวิจัย ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) สนับสนุนโค้ช และหลักสูตร Future School Leader เพื่อการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้บริหารสถานศึกษา สู่การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 พร้อมกับการสร้าง Makerspace ภายในโรงเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะแห่งอนาคตของผู้เรียนผ่านการลงมือทำจริงร่วมกับการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ด้วยนวัตกรรม 3R ซึ่งเป้าหมายของการดำเนินโครงการจะสอดคล้องกับการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียน โดย Future School Leader เน้นการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้บริหารสถานศึกษา นวัตกรรม 3R เน้นพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน สำหรับ Makerspace เน้นพัฒนาทักษะแห่งอนาคตของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

ทั้งนี้ สามารถสรุปแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้ดังต่อไปนี้

Transformative Leadership (ภาวะผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลง)

Transformative Leadership หมายถึง ภาวะผู้นำที่มุ่ง “เปลี่ยนแปลงเชิงลึก” (deep change) ทั้งในระดับบุคคล องค์กรและระบบ โดยไม่ใช่เพียงการปรับปรุงประสิทธิภาพงานเดิม แต่เป็นการเปลี่ยนวิธีคิด วัฒนธรรมองค์กร และโครงสร้างการทำงาน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาในบริบทสถานศึกษา ภาวะผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลงจะเน้นให้ผู้นำโรงเรียนทำหน้าที่เป็นทั้งผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และผู้ออกแบบระบบการเรียนรู้ (Learning System Designer) ซึ่งสอดคล้องกับ OECD และ UNESCO ได้ชี้ไว้ว่า Transformative Leadership เป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในพื้นที่เปราะบางหรือโรงเรียนขนาดเล็ก ทั้งนี้ จากการสังเคราะห์งานวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปเป็น 5 มิติสำคัญ ดังนี้

1. การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม (Shared Vision) ผู้นำโรงเรียนต้องสามารถสร้าง “ภาพอนาคตร่วม” กับครู ผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม มีวิสัยทัศน์แบบสั่งการจากบนลงล่าง สอดคล้องกับที่ Leithwood et al. (2020) ชี้ว่าการมีวิสัยทัศน์ร่วมจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความผูกพันของครู ซึ่งส่งผลทางอ้อมต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
2. การเสริมพลังบุคลากร (Empowerment) ผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลงจะกระจายอำนาจการตัดสินใจ สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครู และสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการทดลองนวัตกรรม เป้าหมายคือเปลี่ยนครูจาก “ผู้ปฏิบัติตามนโยบาย” เป็น “ผู้นำการเรียนรู้”
3. การเปลี่ยนวัฒนธรรมโรงเรียน โดย Transformative Leadership จะมุ่งสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน การสะท้อนคิด การใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังที่ Philip Hallinger (2011) ระบุไว้ว่า การเปลี่ยนวัฒนธรรมโรงเรียนเป็นหัวใจของการยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน

4. การคิดเชิงระบบและการสร้างเครือข่าย (Systems Thinking & Networking) โดย OECD (2020) เสนอไว้ว่า ผู้นำโรงเรียนต้องมีความสามารถด้านการคิดเชิงระบบ สามารถสร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายการทำงานร่วมกับชุมชน ภาคเอกชน มหาวิทยาลัย และองค์กรไม่แสวงผลกำไร (NGOs)
5. ภาวะผู้นำเชิงมนุษยธรรมและความเสมอภาค (Human-Centered Leadership) โดย UNESCO (2021) เน้นว่า Transformative Leadership ต้องตั้งอยู่บนหลักของการมีภาวะผู้นำเชิงมนุษยธรรมและความเสมอภาค รวมทั้งให้ความสำคัญกับศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความหลากหลาย และการไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง โดยเฉพาะผู้เรียนกลุ่มด้อยโอกาส

ดังนั้น เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทโรงเรียน สามารถสรุปได้ว่า ภาวะผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลงเป็นกระบวนการที่ผู้นำสถานศึกษาขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ ผ่านการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม การเสริมพลังครู การเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กร การคิดเชิงระบบ และการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน

แนวทางการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ส่งผลทำให้บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาเปลี่ยนจากผู้จัดการองค์กร ไปสู่การเป็น “ผู้นำการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ” (System Change Leader) ซึ่งจำเป็นจะต้องมีความสามารถในการยกระดับคุณภาพผู้เรียน พัฒนาครู และสามารถเชื่อมโยงโรงเรียนกับระบบนิเวศการเรียนรู้ทั้งในระดับพื้นที่และระดับประเทศได้อย่างเหมาะสม ดังที่ OECD (2020) และ UNESCO (2021) ชี้ตรงกันว่า ภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนมากที่สุดรองจากคุณภาพครู ทั้งยังเป็นกลไกหลักของการพัฒนาโรงเรียนอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาได้เป็น 5 แนวทางสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาผู้บริหารในฐานะผู้นำการเรียนรู้ (Instructional Leadership Development) มุ่งส่งเสริมสมรรถนะผู้บริหารให้มีบทบาทโดยตรงต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ทั้งการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน การสนับสนุนการสอนของครู และการใช้ข้อมูลผลสัมฤทธิ์เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน
2. การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลง (Transformative / Transformational Leadership) เน้นการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม การเสริมพลังครู และการเปลี่ยนวัฒนธรรมโรงเรียนไปสู่การเรียนรู้ร่วมกัน โดยการพัฒนาผู้บริหารให้มีบทบาทเป็นทั้งผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และผู้ออกแบบระบบการเรียนรู้ (Learning System Designer)
3. การพัฒนาสมรรถนะการคิดเชิงระบบและการสร้างเครือข่าย (Systems Leadership & Network Development) ดังที่ OECD (2020) เสนอไว้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาการคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) มีความสามารถในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และสามารถเชื่อมโยงทรัพยากรจากภายนอกในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างเหมาะสม
4. การพัฒนาผู้บริหารแบบต่อเนื่องผ่านการปฏิบัติจริง (Practice-Based Professional Development) ดังที่ UNESCO (2021) ได้เน้นย้ำว่า การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาควรเป็นกระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีใช้เป็นประจำ การอบรมระยะสั้นเพียงครั้งเดียว โดยแนวทางการพัฒนาควรประกอบไปด้วย Coaching & Mentoring, Professional Learning Community (PLC), การสะท้อนคิดจากการปฏิบัติงานจริง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ระหว่างโรงเรียน (School-to-School Learning) แนวทางดังกล่าวเหล่านี้จะช่วยให้ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถแปลงองค์ความรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงปฏิบัติในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. การพัฒนาผู้บริหารบนฐาน Human-Centered และความยั่งยืน ดังที่ UNESCO (2021) เสนอว่าการพัฒนาผู้บริหารยุคใหม่ต้องตั้งอยู่บนหลักการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ความเสมอภาคและความหลากหลาย ความปลอดภัยทางจิตใจ และการไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ควบคู่ไปกับการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน เพื่อให้การพัฒนาโรงเรียนมีความต่อเนื่องในระยะยาวและเกิดความยั่งยืนในอนาคต

แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษา (Concepts of School Administration and Management)

การบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการจัดการเชิงธุรการ แต่เป็นกระบวนการเชิงระบบที่มุ่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ความเสมอภาคทางการศึกษา และการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยสามารถสังเคราะห์แนวคิดสำคัญได้ดังนี้

1. การบริหารสถานศึกษาเชิงระบบ (Systems Approach) โดยมีแนวคิดที่ว่าสถานศึกษาเป็นระบบเปิดที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) สอดคล้องกับทฤษฎีนิเวศวิทยาการพัฒนามนุษย์ของ Urie Bronfenbrenner ซึ่งอธิบายว่าการพัฒนาผู้เรียนได้รับอิทธิพลจากหลายระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ไปจนถึงระดับนโยบาย (Bronfenbrenner, 1979) แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในการพัฒนาสถานศึกษาในลักษณะ learning ecosystem ที่เชื่อมโยงผู้เรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคีเครือข่ายเข้าด้วยกัน

2. การบริหารโดยยึดโรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Management: SBM) เป็นการบริหารโดยยึดโรงเรียนเป็นฐาน เน้นการกระจายอำนาจจากส่วนกลางสู่สถานศึกษา เปิดโอกาสให้โรงเรียนมีอิสระในการตัดสินใจ ด้านงบประมาณ หลักสูตร และการพัฒนาบุคลากร มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ (Caldwell & Spinks, 1992) การบริหารโดยยึดโรงเรียนเป็นฐานยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน และเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาโรงเรียนเชิงพื้นที่ (area-based development)

3. ภาวะผู้นำทางการศึกษา (Educational Leadership) โดยการบริหารสถานศึกษาสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับภาวะผู้นำมากกว่าการควบคุมสั่งการ ซึ่งแนวคิดที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ ผู้นำสร้างแรงบันดาลใจ และขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กร (Transformational Leadership) ผู้นำมุ่งพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนเป็นศูนย์กลาง (Instructional Leadership) และการกระจายบทบาทผู้นำสู่ครูและทีมงาน (Distributed Leadership) แนวคิดเหล่านี้สอดคล้องกับมุมมองการจัดการองค์กรของ Peter Drucker ที่มองว่าองค์กรยุคใหม่ต้องเป็น “องค์กรแห่งการเรียนรู้” และผู้นำต้องทำหน้าที่เสริมพลังบุคลากรมากกว่าการควบคุม (Drucker, 1999) กอปรกับงานวิจัยของ Leithwood et al. (2004) ที่ชี้ให้เห็นว่า Transformational Leadership มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนผ่านการพัฒนาวัฒนธรรมโรงเรียนและแรงจูงใจของครู

4. การบริหารเชิงกลยุทธ์ (Strategic School Management) การบริหารเชิงกลยุทธ์เป็นกระบวนการกำหนดทิศทางการพัฒนาโรงเรียนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์บริบท การกำหนดวิสัยทัศน์ การวางแผนกลยุทธ์ การนำสู่การปฏิบัติ และการติดตามประเมินผล ดังที่ Bryson (2018) อธิบายว่า การบริหารเชิงกลยุทธ์จะช่วยให้องค์กรการศึกษา

สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม และใช้ทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งสู่ผลลัพธ์เชิงคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. การบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management) การบริหารแบบมีส่วนร่วมเน้นเปิดพื้นที่ให้ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคประชาสังคมมีบทบาทร่วมในการตัดสินใจและพัฒนาสถานศึกษา แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักประชาธิปไตยทางการศึกษา และช่วยสร้างความเป็นเจ้าของร่วม (shared ownership) ภายในโรงเรียน (Bush & Glover, 2014)

6. การบริหารเพื่อความเสมอภาคและความหลากหลาย (Equity and Diversity-Oriented School Management) เป็นแนวคิดร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาที่เคารพความแตกต่างของผู้เรียน ลดอคติเชิงโครงสร้าง และการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย (safe and inclusive school) สอดคล้องกับที่ UNESCO (2020) เสนอว่าการบริหารสถานศึกษาควรยึดหลัก inclusive education โดยปรับนโยบายและการปฏิบัติให้รองรับกลุ่มชาติพันธุ์ ผู้มีความหลากหลายทางเพศ และกลุ่มเปราะบางอื่น ๆ อย่างเป็นระบบในระดับ whole-school

แนวคิดเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวง PLC (Professional Learning Community)

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวง PLC (Professional Learning Community) เป็นกระบวนการพัฒนาวิชาชีพครู และบุคลากรทางการศึกษาผ่านการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูทำหน้าที่เป็น co-learners ที่ร่วมวิเคราะห์ปัญหา ออกแบบการสอน ทดลองปฏิบัติ และสะท้อนผลอย่างต่อเนื่อง แนวคิด PLC ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดย Richard DuFour ซึ่งเสนอว่า PLC ไม่ใช่เพียง “การประชุมครู” แต่เป็นวัฒนธรรมการทำงานร่วมกันที่ขับเคลื่อนด้วยคำถามหลัก 4 ประการ ได้แก่ (1) ผู้เรียนควรเรียนรู้อะไร (2) จะรู้ได้อย่างไรว่าผู้เรียนเรียนรู้แล้ว (3) จะช่วยอย่างไรเมื่อผู้เรียนยังไม่บรรลุผล และ (4) จะต่อยอดอย่างไรเมื่อผู้เรียนก้าวหน้าแล้ว (DuFour & Eaker, 1998; DuFour et al., 2008) ขณะที่ Shirley Hord (1997) อธิบายเพิ่มเติมว่า PLC เป็นชุมชนวิชาชีพที่มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ (1) ภาวะผู้นำร่วม (2) วิสัยทัศน์และค่านิยมร่วม (3) การเรียนรู้ร่วมกันของครู (4) การแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติ และ (5) โครงสร้างสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวง PLC มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. การเรียนรู้ร่วมกันบนฐานข้อมูลจริง โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ เช่น ผลงานนักเรียน คะแนนการประเมิน หรือพฤติกรรมเรียนในการอภิปรายร่วมกัน ไม่ใช่เพียงความรู้สึกส่วนตัวเท่านั้น
2. การสะท้อนคิดเชิงวิชาชีพ (Reflective Dialogue) โดยสมาชิกในวง PLC ร่วมสะท้อนผลลัพธ์/ข้อควรปรับปรุงแก้ไขบนพื้นฐานของความไว้วางใจ
3. การทดลองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยแนวคิดใหม่จะถูกนำไปทดลองในชั้นเรียน แล้วนำผลกลับมาแลกเปลี่ยนร่วมกันอีกครั้ง เกิดเป็นวงจรพัฒนาแบบ PDCA
4. การมุ่งผลลัพธ์ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเป้าหมายของ PLC คือ คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

PLC กับการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา

(Professional Learning Community for School Leadership Development)

PLC (Professional Learning Community) ไม่ได้เป็นเพียงกลไกพัฒนาครูเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา โดยเน้นการเรียนรู้ร่วมกัน การสะท้อนคิดเชิงวิชาชีพ และการขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนผ่านการทำงานเป็นทีม ดังที่ Shirley Hord ระบุไว้ว่า PLC ที่มีประสิทธิภาพต้องประกอบด้วยภาวะผู้นำร่วม วิทยาลัยที่ร่วม การเรียนรู้ร่วมกัน และโครงสร้างสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้ “ผู้บริหาร” มีบทบาทเป็น ผู้นำการเรียนรู้ (learning leader) มากกว่าผู้ควบคุม (Hord, 1997) ดังนั้น การพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาด้วยกระบวนการ PLC จึงช่วยพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาได้ในหลายมิติ ดังนี้

1. พัฒนาภาวะผู้นำเชิงวิชาการ (Instructional Leadership) โดยผู้บริหารเรียนรู้จากข้อมูลจริงของผู้เรียน ร่วมวิเคราะห์การสอนกับครู และใช้ผลลัพธ์ที่ได้เป็นฐานในการตัดสินใจเชิงนโยบายในระดับโรงเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Robinson et al. (2008) พบว่า ผู้บริหารที่มีส่วนร่วมกับ PLC อย่างจริงจัง สามารถส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนผ่านการยกระดับคุณภาพการสอนได้โดยตรง
2. เสริมภาวะผู้นำแบบกระจาย (Distributed Leadership) โดยกระบวนการ PLC เป็นการเปิดพื้นที่ให้ครูเป็นผู้นำร่วม ผู้บริหารจึงพัฒนาทักษะการ “ปล่อยพลัง” ให้ทีมงาน แทนการสั่งการแบบบนลงล่าง แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Spillane (2006) ที่ชี้ว่า ภาวะผู้นำในโรงเรียนยุคใหม่ควรเป็น โครงข่าย (leadership as practice) มากกว่าตัวบุคคล
3. พัฒนาความสามารถในการใช้ข้อมูล (Data-informed Leadership) ผู้บริหารในวง PLC จะฝึกใช้ข้อมูล ผลการเรียนรู้ พฤติกรรมผู้เรียน และหลักฐานจากห้องเรียน เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ดังที่ OECD (2019) ระบุไว้ว่า ผู้บริหารที่ทำงานผ่าน PLC จะมี professional judgement สูงขึ้น และสามารถเชื่อมโยงนโยบายกับการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น
4. หล่อหลอมผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) โดยกระบวนการ PLC จะช่วยให้ผู้บริหารพัฒนาความสามารถในการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม สร้างแรงบันดาลใจ และวัฒนธรรมการเรียนรู้ขององค์กร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Leithwood et al. (2004) พบว่า การพัฒนาผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการ PLC ส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจของครูและบรรยากาศการเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ทักษะและสมรรถนะสำหรับผู้นำโรงเรียน

(Skills and Competencies for School Leaders in the 21st Century)

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และความหลากหลายของผู้เรียน ทำให้บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาต้องเปลี่ยนจาก “ผู้จัดการองค์กร” ไปสู่ “ผู้นำการเรียนรู้และผู้นำการเปลี่ยนแปลง” ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น งานวิจัยร่วมสมัยเสนอว่าผู้นำโรงเรียนต้องมีสมรรถนะหลายมิติที่เชื่อมโยงคุณภาพการเรียนรู้ ความเสมอภาค และการพัฒนาองค์กรอย่างยั่งยืน สามารถสังเคราะห์สมรรถนะที่สำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. ภาวะผู้นำเชิงวิชาการ (Instructional Leadership) เป็นความสามารถในการกำกับทิศทางการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นฐานในการตัดสินใจ ผู้บริหารต้องมีความเข้าใจ

ในหลักสูตร การวัดประเมินผล รวมทั้งการพัฒนาครูและบุคลากรในโรงเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Robinson et al. (2008) พบว่า ภาวะผู้นำเชิงวิชาการเป็นรูปแบบผู้นำที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน สูงที่สุดเมื่อเทียบกับรูปแบบภาวะผู้นำอื่น ๆ

2. ภาวะผู้นำเชิงเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) มุ่งสร้างวิสัยทัศน์ร่วม แรงแบนดาลใจ และวัฒนธรรมการเรียนรู้ของโรงเรียน ผู้นำต้องสามารถขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบ พร้อมพัฒนา คักยภาพครูและบุคลากรอย่างเหมาะสม แนวคิดนี้สะท้อนได้อย่างชัดเจนในงานวิจัยของ Kenneth Leithwood ซึ่งชี้ว่า Transformational Leadership ส่งผลต่อแรงจูงใจครูและบรรยากาศโรงเรียน อย่างมีนัยสำคัญ (Leithwood et al., 2004)
3. ภาวะผู้นำแบบกระจาย (Distributed Leadership) เป็นความสามารถในการเปิดพื้นที่ให้ครูและบุคลากร มีบทบาทเป็นผู้นำร่วม ผู้บริหารทำหน้าที่ “เชื่อมโยงและเสริมพลัง” มากกว่าสั่งการ สอดคล้องกับ Spillane (2006) อธิบายว่าภาวะผู้นำควรถูกมองเป็น practice ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของคนหลายฝ่าย ไม่ใช่ คุณลักษณะของบุคคลเพียงคนเดียว
4. สมรรถนะด้านการใช้ข้อมูลและการตัดสินใจเชิงหลักฐาน (Data-informed Leadership) โดยผู้นำ โรงเรียนต้องสามารถใช้ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ พฤติกรรมผู้เรียน และหลักฐานจากห้องเรียน เพื่อวางแผน กลยุทธ์และปรับปรุงคุณภาพการศึกษา สอดคล้องกับ รายงานของ OECD ระบุว่าผู้บริหารที่มีสมรรถนะ ด้านการใช้ข้อมูลสูง จะสามารถเชื่อมโยงนโยบายกับการปฏิบัติจริงในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (OECD, 2019)
5. สมรรถนะด้านการทำงานร่วมกันและ PLC (Collaborative Leadership & PLC) โดยผู้นำต้องสามารถ สร้างวัฒนธรรม Professional Learning Community (PLC) ให้ครูเรียนรู้อันร่วมกัน สะท้อนผลการสอน และพัฒนานวัตกรรมในโรงเรียน ดังที่ DuFour et al. (2008) เสนอว่าผู้บริหารใน PLC ต้องทำหน้าที่ learning leader สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงจัดประชุมตามโครงสร้าง
6. สมรรถนะด้านความเสมอภาคและความหลากหลาย (Equity and Inclusive Leadership) ผู้นำโรงเรียน จำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการศึกษาแบบครอบคลุม (inclusive education) เคารพ ความแตกต่างของผู้เรียน เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ กลุ่มความหลากหลายทางเพศ และกลุ่มเปราะบาง พร้อมกับ ลดอคติเชิงโครงสร้างภายในองค์กร สอดคล้องกับ UNESCO (2020) ได้เน้นย้ำว่าผู้นำสถานศึกษา คือกลไกหลักในการสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยท่ามกลางความหลากหลาย ผ่านแนวคิด whole-school approach

อย่างไรก็ตาม สมรรถนะเหล่านี้จะทำให้ผู้บริหารเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ควบคุมโรงเรียน” เป็น “ผู้นำระบบนิเวศ การเรียนรู้” ที่เชื่อมโยงผู้เรียน ครู ชุมชน และนโยบายเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ กอปรกับ Starfish Education (2025) ได้นำเสนอรายละเอียดทักษะและสมรรถนะที่สำคัญสำหรับผู้บริหารโรงเรียนไว้ ดังต่อไปนี้

1. การปรับตัวของผู้นำ เป็นความสามารถในการนำทิศทางและบริหารอย่างมีประสิทธิภาพในการศึกษายุคใหม่ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งรวมถึงความยืดหยุ่น การปรับตัว และสามารถตอบสนองต่อความท้าทายและโอกาส ใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี

2. การมีวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการปฏิบัติ ทักษะในการพัฒนาและถ่ายทอดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนทันสมัย การมองการณ์ไกล และความสามารถในการนำวิสัยทัศน์ไปปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับเป้าหมาย ทั้งระยะสั้นและระยะยาว สอดคล้องกับ OECD (2013) ระบุว่า ภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อ คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนและประสิทธิผลของโรงเรียน

3. การนำนวัตกรรมการศึกษาไปสู่การปฏิบัติ เป็นความสามารถในการผสมผสานวิธีการสอนแบบใหม่ สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และนำทฤษฎีการศึกษาสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม ของผู้เรียน

4. การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นความสามารถในการสร้างการ มีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลายมีประสิทธิภาพ เช่น นักเรียน บุคลากร ผู้ปกครอง และชุมชนโดยรอบ ยังรวมถึงทักษะการสื่อสารที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ทั้งในการถ่ายทอดความคิดและการรับฟังอย่างตั้งใจ

5. การตัดสินใจด้วยฐานข้อมูล เป็นความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ โดยทักษะนี้ เป็นทักษะที่สำคัญในการประเมินกลยุทธ์การศึกษา ผลการเรียนรู้ของนักเรียน และประสิทธิภาพโดยรวมของโรงเรียน (Starfish Education, 2025)

นวัตกรรม 9 องค์ประกอบสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา :

School Transformation องค์ประกอบ 9 ด้าน แห่งการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ

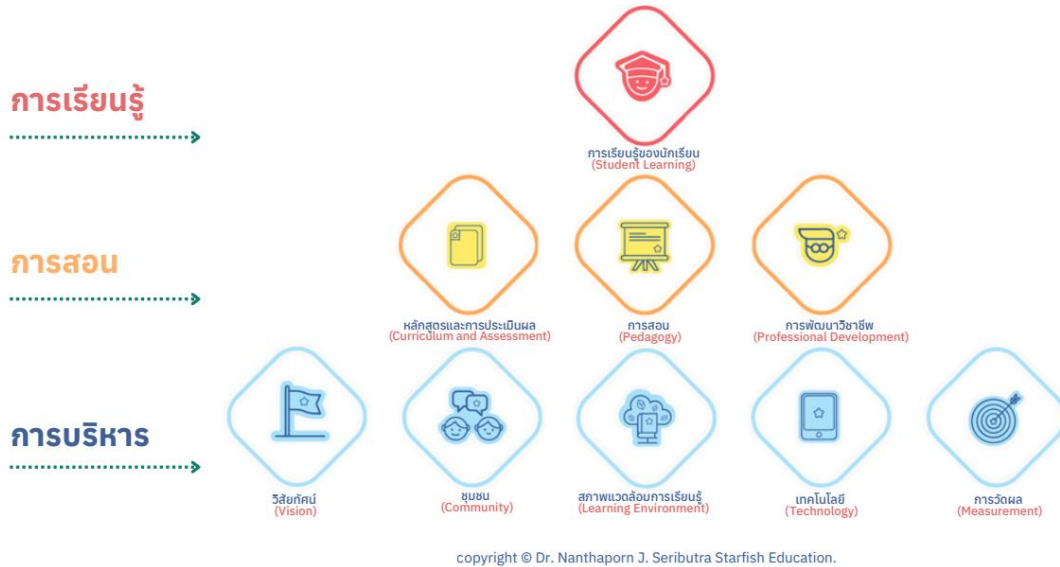
School Transformation องค์ประกอบ 9 ด้าน แห่งการปฏิรูปโรงเรียนทั้งระบบ เป็นโมเดลในการบริหารจัดการโรงเรียนที่ทาง Starfish Education ได้คิดค้นและนำไปใช้ที่โรงเรียนบ้านปลาดาวและมีการขยายผลไปยัง โรงเรียนเครือข่ายมากกว่า 120 แห่งทั่วประเทศ โดยมุ่งเน้นให้โรงเรียนพิจารณาปัจจัยในเรื่องการบริหารจัดการโรงเรียน และการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพ ได้รับความรู้ ทักษะและสมรรถนะ แห่งศตวรรษที่ 21 เครื่องมือในการบริหารจัดการโรงเรียนและการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว เพื่อให้สามารถ จัดการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของชุมชน รวมถึงการจัดการศึกษาที่มีความหลากหลาย และ ดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาได้อย่างเต็มที่ สามารถตั้งเป้าหมายและพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการ โรงเรียนโดยร่วมมือกับชุมชนใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รวมถึงพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอนในด้านรูปแบบการสอน (Pedagogy) หลักสูตรและการประเมิน รวมถึงการพัฒนาวิชาชีพเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

นวัตกรรม 9 องค์ประกอบสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ การสอน และการบริหาร โดยมีองค์ประกอบในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ของนักเรียน (Student Learning)
2. หลักสูตรและการประเมินผล (Curriculum and Assessment)
3. การสอน (Pedagogy)
4. การพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development)
5. วิสัยทัศน์ (Vision)
6. ชุมชน (Community)
7. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)

8. เทคโนโลยี (Technology)
9. การวัดผล (Measurement)

องค์ประกอบ 9 ด้าน : Future School Model



Copyright © All rights reserved by Starfish Education.

หลักสูตร Future School Leader Programme

หลักสูตร Future School Leader Programme เป็นหลักสูตรที่อยู่ภายใต้โครงการ Future School Transformation Program มีเป้าหมายหลัก 3 ประการ ได้แก่ (1) สนับสนุนหลักสูตร 3R Innovation เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียน ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่สุดสำหรับผู้เรียนทุกคนในการต่อยอดการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา (2) พัฒนาทักษะแห่งอนาคต (4Cs) ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสื่อสาร (Communication) ผ่านกิจกรรม Makerspace พร้อมประเมินสมรรถนะผู้เรียนตามสภาพจริงด้วยเครื่องมือ Starfish Class และ (3) เสริมสร้างสมรรถนะผู้นำสถานศึกษา โดยมุ่งพัฒนาศักยภาพด้านการบริหารจัดการอย่างยั่งยืน ผ่านการอบรมหลักสูตร Future School Leader ครอบคลุมด้านการคิดเชิงนวัตกรรม การแก้ปัญหาด้วยการคิดเชิงวิพากษ์ การส่งเสริมการเรียนรู้สมัยใหม่ การสร้างชุมชนแห่งความยั่งยืน และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อยกระดับทั้งระบบโรงเรียน (Starfish Education, 2024) อย่างไรก็ตามหลักสูตร Future School Leader Programme มีลักษณะสำคัญ คือ (1) หลักสูตรที่มุ่งเน้นทักษะอนาคต โดยผู้เรียนร่วมเรียนรู้ในหลักสูตรที่ทำให้ผู้นำคาดการณ์ทิศทางการศึกษาในอนาคต (2) การโค้ชผู้บริหาร โดยผู้เรียนได้รับคำแนะนำและคำปรึกษาที่เหมาะสมจากผู้นำด้านการศึกษาที่มีประสบการณ์ (3) การเรียนรู้แบบ Hybrid โดยผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้า และการเรียนแบบออนไลน์ (4) การเรียนกับวิทยากรรับเชิญจากต่างประเทศ โดยผู้เรียนได้เรียนรู้เชิงลึกจากนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงจากทั่วโลก (5) การฝึกการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยผู้เรียนสามารถนำความรู้ทางทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ใน

สถานการณ์จริงได้ (6) การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนผู้บริหาร โดยส่งเสริมผู้เรียนให้สามารถทำงานร่วมกับผู้นำโรงเรียนอื่น ๆ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างเครือข่ายร่วมกัน และ (7) การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเชิงบวกและสนุก โดยผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความคิดและส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ ท่ามกลางบรรยากาศที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น (Starfish Education, 2025)

การประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา โดยใช้เครื่องมือประเมินประเภท Rubric

เครื่องมือประเมินประเภท Rubric ได้รับความนิยมน้อยกว่าหลายในวงการศึกษานี้ เนื่องจากสามารถให้ผลการประเมินที่มีความชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์ และมีความสอดคล้องกัน โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ระดับความสำเร็จ ระดับสมรรถนะ และตัวชี้วัดหรือคำอธิบายเชิงพรรณนา ซึ่งการกำหนดเกณฑ์การประเมินและรายละเอียดดังกล่าวจะช่วยให้ได้กรอบการประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาที่สะท้อนสิ่งที่ต้องการวัดตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ เกณฑ์การประเมิน Rubric ยังช่วยลดอคติส่วนบุคคล เพิ่มระดับความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของการประเมิน ขณะเดียวกันการประเมินดังกล่าวยังมีความยืดหยุ่นในการประเมิน ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีภูมิหลังที่มีความหลากหลาย มีความแตกต่างกันไปตามแต่ละบริบท ทำให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นธรรมมากยิ่งขึ้น สำหรับประโยชน์ที่จะได้รับ คือ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถร่วมหาแนวทางการพัฒนาวิชาชีพและสนับสนุนการทำงานที่สอดคล้องกับผลการปฏิบัติงานและระดับสมรรถนะ รวมทั้งครูยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนระบุจุดแข็ง จุดอ่อน และพัฒนากลยุทธ์ เพื่อให้เกิดการปรับปรุง กระตุ้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้สามารถบรรลุความสำเร็จในระดับที่สูงขึ้นและเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเองอย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตามการประเมินดังกล่าว อาจมีข้อจำกัดบางประการ กล่าวคือ ข้อจำกัดด้านระยะเวลาและความซับซ้อนของกระบวนการในการพัฒนาเกณฑ์การประเมินที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสร้างเกณฑ์การประเมินที่มีคุณภาพสูง ซึ่งจะช่วยให้สามารถวัดสมรรถนะที่ต้องการได้อย่างแม่นยำ เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric อาจไม่เหมาะสมกับการประเมินทุกประเภท โดยเฉพาะการประเมินที่ต้องการการตัดสินใจแบบอัตวิสัยหรือการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้ สามารถสรุปขั้นตอนการพัฒนา Rubric ได้ดังนี้

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะ (Competency Rubrics) เป็นเครื่องมือสำหรับประเมินความเชี่ยวชาญในทักษะและความรู้ที่เฉพาะเจาะจง เกณฑ์การประเมินจะช่วยให้มีกรอบการประเมินที่ชัดเจน เป็นกลาง และสม่ำเสมอ การพัฒนาเกณฑ์การประเมินสมรรถนะที่มีมาตรฐาน และสามารถสะท้อนสมรรถนะได้อย่างชัดเจน จำเป็นต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและคำนึงถึงขั้นตอนสำคัญหลายประการ ประกอบไปด้วย

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดสมรรถนะที่ต้องการประเมิน

การพัฒนาเกณฑ์การประเมินสมรรถนะ คือ การระบุสมรรถนะเฉพาะที่ต้องการประเมิน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการกำหนดทักษะ ความรู้ และความสามารถที่ควรแสดงออกอย่างชัดเจน สิ่งสำคัญคือการจัดสรรสมรรถนะให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หรือ สมรรถนะการบริหาร การสอน การทำงานที่คาดหวัง เมื่อระบุสมรรถนะแล้วจะสามารถพัฒนาเกณฑ์สำหรับแต่ละสมรรถนะได้ต่อไป (Brookhart, 2011)

ขั้นตอนที่ 2 สร้างระดับสมรรถนะ

การสร้างระดับสมรรถนะสำหรับแต่ละสมรรถนะ ระดับเหล่านี้จะแสดงถึงระดับความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกัน เช่น “เกินความคาดหมาย” “ตรงตามความคาดหมาย” “ใกล้เคียงความคาดหมาย” และ “ไม่ตรงตามความคาดหมาย” หรือ อาจมีระดับที่สามารถกำหนดให้เหมาะสมสอดคล้องกับเป้าหมายในขั้นตอนแรก หรือ อาจมีหลายระดับที่สะท้อนความยืดหยุ่น ทั้งนี้ จำเป็นต้องคำนึงถึงความเฉพาะเจาะจงและสามารถวัดระดับสมรรถนะได้อย่างชัดเจน (Wiggins & McTighe, 2005)

ขั้นตอนที่ 3 เขียนตัวชี้วัดเชิงพรรณนา หรือ คำอธิบายเชิงพฤติกรรม

การเขียนตัวชี้วัดเชิงพรรณนา หรือ คำอธิบายพฤติกรรมของแต่ละระดับ จำเป็นต้องแสดงตัวอย่างเฉพาะเจาะจงที่คาดหวังของแต่ละระดับ ควรเขียนให้ชัดเจน กระชับ และสอดคล้องกับเกณฑ์ระดับนั้น ๆ การแสดงตัวอย่างที่มีความชัดเจนจะทำให้เห็นว่าสิ่งที่คาดหวังคืออะไร ทำให้การประเมินมีเป้าหมายและเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้บรรลุตามระดับต่าง ๆ (Angelo & Cross, 1993)

ขั้นตอนที่ 4 ทดลองใช้เกณฑ์การประเมิน

การทดลองใช้เกณฑ์การประเมินกับกลุ่มตัวอย่าง จะช่วยให้ทราบถึงส่วนเกณฑ์การประเมินที่อาจยังไม่ชัดเจน หรืออาจก่อให้เกิดความสับสน โดยผู้เชี่ยวชาญจะได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกณฑ์การประเมินก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 5 การใช้เกณฑ์การประเมินอย่างสม่ำเสมอและให้ข้อเสนอแนะกับผู้ถูกประเมิน

การใช้เกณฑ์การประเมินอย่างสม่ำเสมอและให้ข้อเสนอแนะกับผู้ถูกประเมิน จะทำให้ผู้ถูกประเมินได้รับข้อเสนอแนะที่มีความเฉพาะเจาะจง ทั้งยังช่วยให้เข้าใจจุดแข็ง จุดอ่อน และจุดที่ควรพัฒนา (Stiggins, 2001) รวมทั้งยังสามารถนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงเกณฑ์ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

การใช้เครื่องมือประเมินประเภท Rubric ที่พัฒนาสำหรับโครงการฯ

เป้าหมายของการใช้เครื่องมือประเมินประเภท Rubric คือ การประเมินเพื่อพัฒนา แต่เมื่อนำมาใช้ในการประเมินกลุ่มเป้าหมายในโครงการฯ จำเป็นต้องกำหนดช่วงเวลาและวิธีการประเมินที่เหมาะสม ซึ่งในบริบทนี้ การใช้เครื่องมือประเมินประเภท Rubric ในการประเมินกลุ่มเป้าหมาย คือ “ผู้บริหารสถานศึกษา” ก็เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถประเมินตนเองได้ตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมโครงการ และประเมินตนเองอีกครั้งช่วงหลังเข้าร่วมโครงการ นอกจากนี้ยังสามารถประเมินได้เป็นประจำทุกปี ซึ่งถือเป็นวิธีการหนึ่งในการสะท้อนคิด และช่วยทบทวนการทำงานของตนเองในรอบปีที่ผ่านมา ตลอดจนเป็นการประเมินคุณภาพของแผนพัฒนาสถานศึกษาเพื่อปรับปรุงและใช้ในปีต่อไปได้

ทั้งนี้ Rubric การประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา จะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบสำคัญดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership)

องค์ประกอบย่อย :

- 1) เข้าใจความเปลี่ยนแปลง (Understanding of Change)
- 2) ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability)
- 3) การจัดการนวัตกรรม (Innovation Management)

องค์ประกอบที่ 2 ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive)

องค์ประกอบย่อย :

- 1) การพัฒนาวิสัยทัศน์ (Vision Development)
- 2) การเชื่อมโยง (Alignment)
- 3) การดำเนินการ (Implementation)

องค์ประกอบที่ 3 ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices)

องค์ประกอบย่อย :

- 1) การจัดการ ออกแบบ พัฒนาหลักสูตร (Curriculum Planning and Design)
- 2) การบูรณาการนวัตกรรม (Integration of Innovation)
- 3) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Fostering Creativity)
- 4) การรับรู้ถึงศาสตร์การสอนใหม่ ๆ (Pedagogical Awareness)
- 5) การประเมินและการสะท้อนกลับ (Assessment and Reflection)

องค์ประกอบที่ 4 ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication)

องค์ประกอบย่อย :

- 1) ความชัดเจนและประสิทธิผลของการสื่อสาร (Clarity and Effectiveness of Communication)
- 2) ความสัมพันธ์ ความโปร่งใส และการสร้างความไว้วางใจ (Relationship, Transparency and Trust Building)
- 3) การตอบสนองต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Responsiveness to Stakeholders)
- 4) ความสามารถในการปรับปรุงตามข้อมูลย้อนกลับ (Adaptability to Feedback)

องค์ประกอบที่ 5 ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making)

องค์ประกอบย่อย :

- 1) การรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Collection and Analysis)
- 2) กลยุทธ์ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Strategies)
- 3) การประเมินและการปรับปรุง (Evaluation and Adjustment)
- 4) การสื่อสารข้อมูล (Communication of Data)
- 5) วัฒนธรรมการใช้ข้อมูล (Data Culture)

นอกจากนี้ ยังกำหนดเกณฑ์การประเมินแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน (School Improvement Plan (SIP)) ครอบคลุมองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- 1) การประเมินความต้องการจำเป็น (Need Assessment)
- 2) เป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Goals and Objective)
- 3) กลยุทธ์และกิจกรรม (Strategies and Activities)
- 4) การดำเนินการ (Implementation)

5) การติดตามและประเมินผล (Monitoring and Evaluation)

ในแต่ละองค์ประกอบ จะกำหนดเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| ระดับ 4 เกินความคาดหวัง | ระดับ 3 เป็นไปตามความคาดหวัง |
| ระดับ 2 เข้าใกล้ความคาดหวัง | ระดับ 1 จำเป็นต้องปรับปรุง |
| ระดับ 0 ไม่เป็นที่น่าพอใจ | |

บริบทสถานศึกษานำร่อง และสภาพปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน

สถานศึกษานำร่องชั้นพื้นฐานกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 4 แห่ง ใน 3 พื้นที่ แบ่งเป็น สถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ 1 แห่ง และสถานศึกษาในโครงการกองทุนการศึกษาฯ 3 แห่ง ประกอบไปด้วย

สถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี

สถานศึกษาในโครงการกองทุนการศึกษาฯ 3 แห่ง :

1. โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี
2. โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี
3. โรงเรียนวัดปรังกาสี จังหวัดกาญจนบุรี

สามารถสรุปรายละเอียดบริบททั่วไปของสถานศึกษานำร่องแต่ละแห่งได้ ดังต่อไปนี้

1. โรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี

โรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 (สพป.กาญจนบุรี เขต 3) เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล - ประถมศึกษาปีที่ 6 ตั้งอยู่หมู่ที่ 7 ตำบลห้วยเขย่ง อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี 71180 โดยผู้เรียนค่อนข้างมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เมียนมา และกะเหรี่ยง คิดเป็นร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด (ไม่มีนามสกุลและใช้รหัส G เนื่องจากไม่มีเอกสารหลักฐานทางทะเบียนราษฎร) กอปรกับมีข้อจำกัดด้านภาษาที่เป็นอุปสรรคในการสื่อสาร ทั้งการฟัง การอ่าน และการเขียนภาษาไทย เนื่องจากพื้นฐานครอบครัวของผู้เรียนมักใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารเป็นหลัก นอกจากนี้ยังพบความบกพร่องทางด้านการศึกษาของภาษาที่สัมพันธ์กับการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนส่วนใหญ่พูดภาษาไทยไม่ได้ หรือพูดไม่ชัดเมื่อเข้าเรียนในช่วงแรก อันเนื่องมาจากที่บ้านใช้ภาษาถิ่น (กะเหรี่ยง/เมียนมา) ซึ่งภาษาถิ่นที่ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันมักไม่มีตัวสะกด จึงส่งผลกระทบต่ออ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน

2. โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี

โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานี เขต 2 (สพป.อน.2) เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 - ประถมศึกษาปีที่ 6 ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 บ้านใหม่คลองอ้งวะ ตำบลแก่นมะกรูด อำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี ซึ่งเป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลในเขตจังหวัดอุทัยธานี ผู้เรียนเกือบร้อยละ 100 เป็นชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ใช้ภาษากะเหรี่ยงเป็นภาษาหลักในการสื่อสารระหว่างกัน จึงเป็นอุปสรรคทางภาษาที่สำคัญ ส่งผลทำให้ในช่วงแรกของการสื่อสารและการจัดการเรียนการสอนทำได้ค่อนข้างช้า ปัญหานี้ยังส่งผลกระทบต่อผู้เรียนต่อเนื่องไปจนถึงระดับชั้นที่สูงขึ้น ทำให้ผู้เรียนบางส่วนประสบปัญหาอ่านไม่คล่อง หรืออ่านไม่ออก กอปรกับพื้นฐานทาง

ครอบครัวของผู้เรียนไม่ได้ใช้ภาษาไทย ขาดการสื่อสารเป็นภาษาไทย รวมถึงขาดการชี้แนะหรือการแนะนำการใช้ภาษา และฝึกการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารระหว่างกัน นอกจากนี้ยังประสบปัญหาด้านบุคลากรไม่เพียงพอ

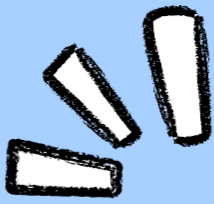
3. โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี

โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 (สพป.ราชบุรี เขต 1) เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 - มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) ตั้งอยู่เลขที่ 555 หมู่ 3 บ้านห้วยม่วง ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 70000 โดยตั้งอยู่ในพื้นที่หมู่บ้านพัฒนาตนเองชายแดนไทย - เมียนมา ชุมชนโดยรอบบริเวณโรงเรียนเป็นหมู่บ้านชาวกะเหรี่ยงและชนกลุ่มน้อยตามแนวชายแดน มักใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารระหว่างกัน ส่งผลทำให้สื่อสารภาษาไทยไม่ได้ เป็นข้อจำกัดด้านภาษาของผู้เรียน อีกทั้งพื้นฐานครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ทำให้ผู้เรียนบางส่วนขาดความอบอุ่น ขาดการดูแลเอาใจใส่ และการอบรมจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่เหมาะสม อีกทั้งผู้ปกครองจำเป็นต้องเดินทางไปทำงานต่างถิ่น ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์หลายด้าน ก่อปรกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบระดับชาติ (RT, NT และ O-NET) ของผู้เรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศในทุกด้าน โดยเฉพาะปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ เนื่องจากอิทธิพลของภาษาแม่ที่ทำให้ผู้เรียนออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดเจน นอกจากนี้ยังเผชิญกับปัญหาอัตราครูต่อนักเรียนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ครูต้องรับภาระหนักในการจัดการเรียนการสอน ในแต่ละระดับชั้น

4. โรงเรียนวัดปรังกาสิ จังหวัดกาญจนบุรี

โรงเรียนวัดปรังกาสิ จังหวัดกาญจนบุรี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 (สพป.กาญจนบุรี เขต 3) เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 - มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) ตั้งอยู่เลขที่ 14/48 หมู่ 3 ตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี 71180 ปัจจุบันมีผู้เรียนกลุ่มชาติพันธุ์ (เช่น มอญ เมียนมา ลาว กะเหรี่ยง) คิดเป็นร้อยละ 38.09 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด แต่ยังคงประสบกับปัญหาด้านการสื่อสารและการอ่านออก เขียนได้เนื่องจากความหลากหลายทางชาติพันธุ์ค่อนข้างสูง และมักใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารระหว่างกัน จึงส่งผลกระทบต่อ การสื่อสารและการอ่านออกเขียนได้ค่อนข้างมาก

รายละเอียดข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษานำร่อง ปรากฏดังตอนท้ายในการนำเสนอผลฯ



อนาคต
สร้าง/เขียน
Transform

Future School Transformation:
3R & Makerspace

ผลการดำเนินโครงการ

การขับเคลื่อนงานร่วมกันระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) แบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 มุ่งจัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ โดยมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการจัดอบรม สำหรับระยะที่ 2 มุ่งศึกษาวิจัยเพื่อถอดบทเรียนการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และนำเสนอตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการศึกษาวิจัยดังกล่าว

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ติดตามการดำเนินงานระยะที่ 1 โดยร่วมสังเกตการณ์ในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการดำเนินงาน ครอบคลุมช่วงเวลาทั้งก่อน - ระหว่าง และหลังการดำเนินงานในการจัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้จัดอบรมผู้บริหารสถานศึกษา รวมทั้งสิ้น 39 คน จากสถานศึกษากลุ่มเป้าหมาย จำนวน 39 แห่ง มีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ว น ๗ ๕ ๓ ๑ / ๒ ๖ ๗ ๒ ๖

๕ = ๘ = ๓ ๑

Future School Transformation:
3R & Makerspace

ผลการดำเนินงาน : ระยะที่ 1

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินการจัดอบรมตามโปรแกรม Future School Model และนวัตกรรม 3R & Makerspace โดยใช้ระยะเวลาอบรมทั้งสิ้น 5(+1) สัปดาห์ เริ่มตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2568 - ธันวาคม 2568 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ร่วมสังเกตการณ์และเก็บข้อมูลการดำเนินงานดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ ดังนี้

กิจกรรม Kick Off การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ร่วมกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) จัดกิจกรรม Kick Off การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันอังคารที่ 11 พฤศจิกายน 2568 เวลา 09.00-12.00 น. มีวัตถุประสงค์เพื่อชี้แจงรายละเอียดและสร้างความเข้าใจร่วมกัน รวมถึงประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยเลขาธิการสภาการศึกษา (รองศาสตราจารย์ ดร.ประวิต เอราวรรณ) ได้มอบหมายให้ รองเลขาธิการสภาการศึกษา (ดร.นิตติ นาชิต) เป็นประธานในกิจกรรมดังกล่าว สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace เป็นโครงการที่มุ่งพัฒนาศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษา โดยการสนับสนุนของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) รวมทั้งการโค้ชในหลักสูตร Future School Leader ให้กับผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตและการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 พร้อมกับการสร้างกิจกรรม Makerspace ให้เกิดขึ้นภายในโรงเรียน ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตและพัฒนาด้านการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนด้วยนวัตกรรม 3R โครงการดังกล่าวมีเป้าหมายสอดคล้องกับการพัฒนาผู้บริหาร ครู และผู้เรียน โดยมีมติของผู้บริหาร จะมุ่งใช้เครื่องมือ Future School Leader ในการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต มติของครู จะใช้เครื่องมือนวัตกรรม 3R มาช่วยในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน และมติผู้เรียน จะเป็นการสร้างพื้นที่ Makerspace เพื่อช่วยในการสร้างทักษะแห่งอนาคตผ่านการลงมือทำ



Future School Leader

การพัฒนาทักษะแห่งอนาคต
ให้กับผู้บริหารโรงเรียน



นวัตกรรม 3R

พัฒนาการอ่านออก
เขียนได้



Makerspace

ทักษะแห่งอนาคตของ
นักเรียนผ่านการลงมือทำจริง

ความสอดคล้องในการพัฒนาผู้บริหาร ครู และผู้เรียน

โครงการดังกล่าวจึงเป็นโครงการที่มุ่งดำเนินการเพื่อผลลัพธ์ในการยกระดับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ทั้งในมิติเชิงระบบและในระดับบุคคล รวมถึงภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง ดังวัตถุประสงค์ของโครงการที่กำหนดไว้ว่า (1) พัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาให้มีความสามารถในการบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยใช้แนวคิด 9 องค์ประกอบการพัฒนาโรงเรียนแห่งอนาคต (Future School Model) ในการบริหารจัดการ

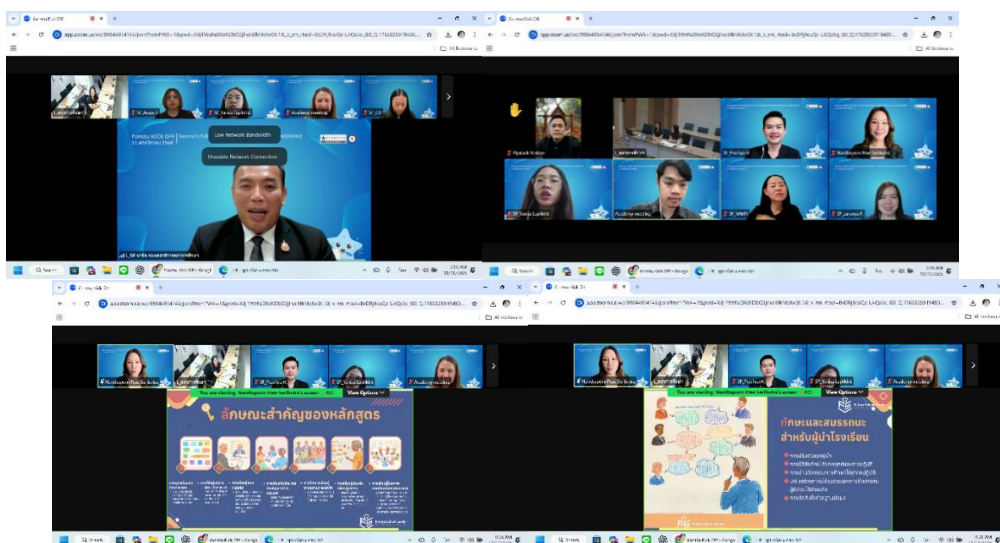
สถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ (2) พัฒนาครูให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (3) ส่งเสริมทักษะพื้นฐานสำคัญ และการอ่านออกเขียนได้ (4) สนับสนุนการสร้างเครือข่ายระหว่างสถานศึกษา เพื่อประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้บริหาร ครู และผู้เรียน และ (5) สร้างฐานข้อมูลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้นวัตกรรม 3R และ Makerspace ในการพัฒนาและขยายผลต่อไปในอนาคต ทั้งนี้ ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการดำเนินงานอาจกล่าวได้ว่า

- ★ **ด้านผู้บริหารสถานศึกษา** : นำนวัตกรรมไปปรับประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนที่เหมาะสมกับบริบทสถานศึกษา
- ★ **ด้านสถานศึกษา/โรงเรียน** : ได้แผนพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนที่มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ปัญหการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนและเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตสำหรับผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- ★ **ด้านครู** : ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ปัญหการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนและเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตสำหรับผู้เรียนอย่างเหมาะสม
- ★ **ด้านผู้เรียน** : ได้รับการพัฒนาทักษะขั้นพื้นฐาน การอ่านออกเขียนได้ และเกิดทักษะแห่งอนาคต
- ★ **ด้านชุมชนการเรียนรู้** : เกิดเป็นเครือข่ายสถานศึกษาในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ในการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานดังกล่าวจะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ เชิงปริมาณ และ เชิงคุณภาพ แสดงรายละเอียดได้ดังตาราง

การติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

| มิติ : เชิงปริมาณ | มิติ : เชิงคุณภาพ |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ จำนวนผู้บริหารที่ผ่านการพัฒนาจากหลักสูตรฯ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ▪ ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ไม่น้อยกว่า 3.51 คะแนน จากคะแนนเต็ม 5.00 คะแนน (*ผลการประเมิน UPRISE) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ประเมินผลกระทบที่เกิดจากหลักสูตร กลไก และวิธีการอบรม รวมทั้งประสิทธิภาพของกลไกสนับสนุนต่าง ๆ ▪ แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ (pre-post) ▪ แบบประเมินการใช้นวัตกรรม 3R ▪ สรุปผลการวิจัย |



นอกจากนี้ ในหลักสูตร “Future School Leader Programme” (By Starfish Education) เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ 5(+1) สัปดาห์ สำหรับผู้นำที่พร้อมสร้างการเปลี่ยนแปลงและพลิกโฉมโรงเรียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งลักษณะสำคัญของหลักสูตร คือ

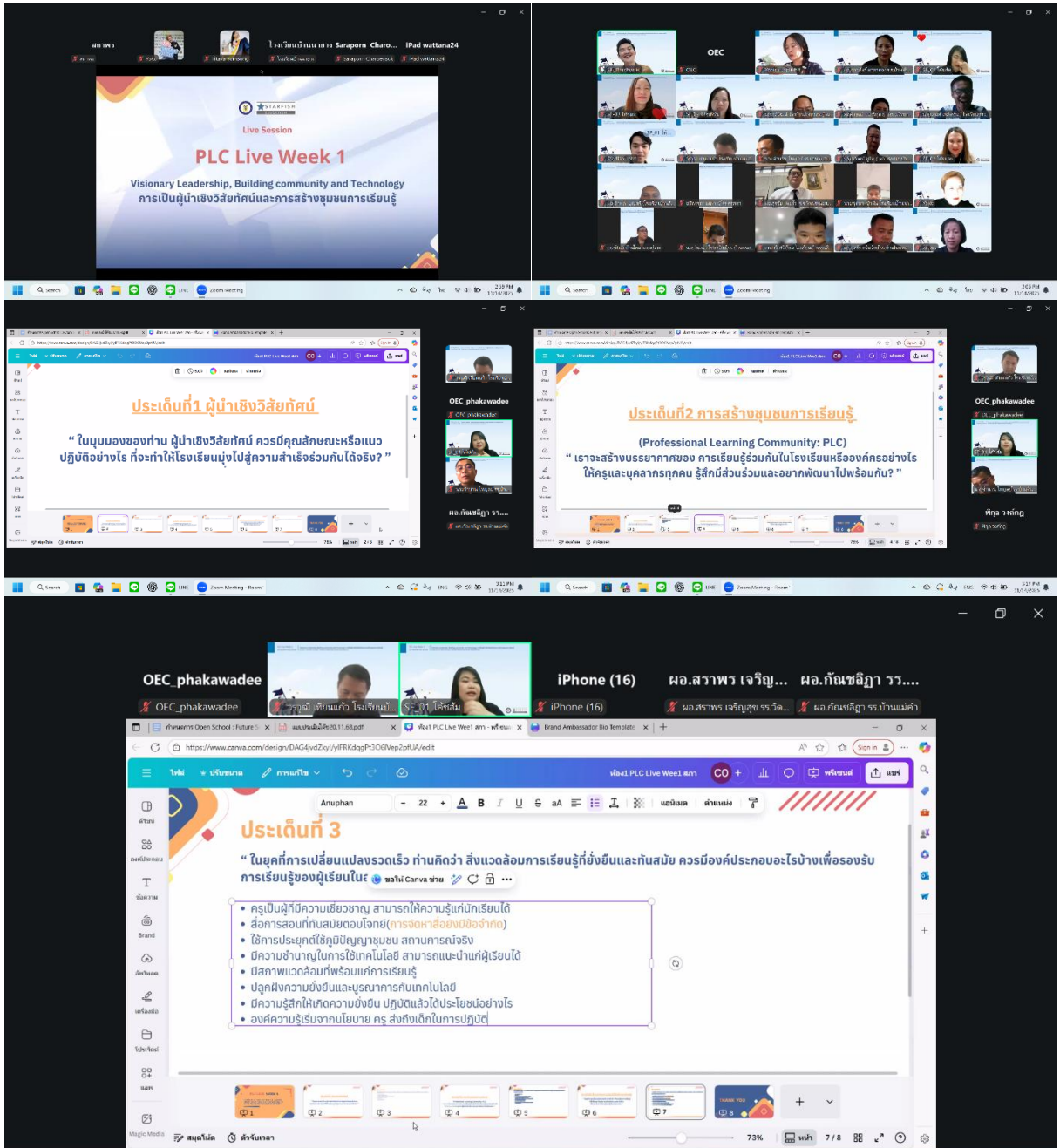
- (1) มุ่งพัฒนาทักษะอนาคต : สามารถคาดการณ์ทิศทางการศึกษาในอนาคตได้
- (2) การโค้ชผู้บริหาร : ได้รับการแนะนำและคำปรึกษาจากผู้นำด้านการศึกษาที่มีประสบการณ์
- (3) การเรียนรู้แบบ Hybrid : ด้วยการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบตัวต่อตัวและการเรียนแบบดิจิทัล (Online)
- (4) การเรียนกับวิทยากรรับเชิญจากต่างประเทศ
- (5) การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนผู้บริหาร : ส่งเสริมให้สามารถทำงานร่วมกันกับผู้นำโรงเรียนอื่นและช่วยสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันในอนาคต
- (6) การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเชิงบวกและสนุก : ได้รับความประทับใจที่กระตุ้นความคิดและส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก



Future School Leader Programme (By Starfish Education)

➔ **กิจกรรม PLC Live Session (Week 1) ครั้งที่ 1 เรื่อง Visionary Leadership, Building community and Technology การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting**

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 1) ครั้งที่ 1 เรื่อง Visionary Leadership, Building community and Technology การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันศุกร์ที่ 14 พฤศจิกายน 2568 เวลา 15.00 – 16.00 น. (1 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 1 ซึ่งกำหนดประเด็นสำหรับให้ผู้บริหารสถานศึกษาได้อภิปรายร่วมกันและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการนำไปปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้



จากกิจกรรม PLC Live Session (Week 1) ครั้งที่ 1 เรื่อง Visionary Leadership, Building community and Technology การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ ผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละแห่งได้ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นไว้อย่างหลากหลายตามประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

☐ ประเด็นที่ 1 ผู้นำเชิงวิสัยทัศน์

“...ในมุมมองของท่าน ผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ ควรมีคุณลักษณะหรือแนวปฏิบัติอย่างไร ที่จะทำให้โรงเรียนมุ่งไปสู่ความสำเร็จร่วมกันได้จริง ?...”

ข้อสรุปจากการอภิปรายร่วมกัน :

- ☺ เป็นต้นแบบผู้นำที่มีภาพลักษณ์น่าเชื่อถือ เป็นแบบอย่างที่ดี (ครองตน ครองคน ครองงาน)
- ☺ เป็นผู้นำทางวิชาการ มีเป้าหมายชัด
- ☺ เปิดใจกว้าง - เปิดรับสิ่งใหม่ รับฟังความเห็น ร่วมคิดร่วมทำ
- ☺ กล้าตัดสินใจ สื่อสารชัดเจน
- ☺ สร้างความเชื่อมั่น - สร้างแรงบันดาลใจ

☐ ประเด็นที่ 2 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC)

“...เราจะสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ร่วมกันในโรงเรียนหรือองค์กรอย่างไร ให้ครูและบุคลากรทุกคน รู้สึกมีส่วนร่วมและอยากพัฒนาไปพร้อมกัน ?...”

ข้อสรุปจากการอภิปรายร่วมกัน :

- ☺ สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม เชื่อว่า “ทุกคน” มีความสามารถ
- ☺ สร้างพื้นที่ปลอดภัย กล้าพูด กล้าถาม กล้าเผชิญกับปัญหา
- ☺ มีเป้าหมายพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ☺ จัดวง PLC ที่สนุกสนาน ชื่นชม และหาจุดดีของกันและกัน

☐ ประเด็นที่ 3 สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและทันสมัย

“...ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ท่านคิดว่า สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและทันสมัย ควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เพื่อรองรับการเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคต ?...”

ข้อสรุปจากการอภิปรายร่วมกัน :

- ☺ พัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของครูและบุคลากรที่จัดการสอนให้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้อง เหมาะสม บนพื้นฐานของการเคารพผู้อื่นในสังคม
- ☺ สร้างสภาพแวดล้อมที่พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะ “สื่อการสอน” ที่ทันสมัย หรือนวัตกรรมมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน
- ☺ ปลูกฝังวินัยและคุณธรรมในตัวบุคคล โดยบูรณาการเข้าไปในรายวิชาและกิจกรรมต่าง ๆ
- ☺ จัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มีความพร้อม เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งด้านวิชาการและ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัย รวมทั้งบูรณาการความร่วมมือกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

➤ **กิจกรรม PLC Live Session (Week 2) ครั้งที่ 2 เรื่อง Curriculum, Pedagogical Innovations**
หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิริสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 2) ครั้งที่ 2 เรื่อง Curriculum, Pedagogical Innovations หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันศุกร์ที่ 21 พฤศจิกายน 2568 เวลา 15.00 - 16.00 น. (1 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 2 ซึ่งกำหนดประเด็นสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ได้อภิปรายร่วมกันและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

จากกิจกรรม PLC Live Session (Week 2) ครั้งที่ 2 เรื่อง Curriculum, Pedagogical Innovations หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน ผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละแห่งได้ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นไว้อย่างหลากหลายตามประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

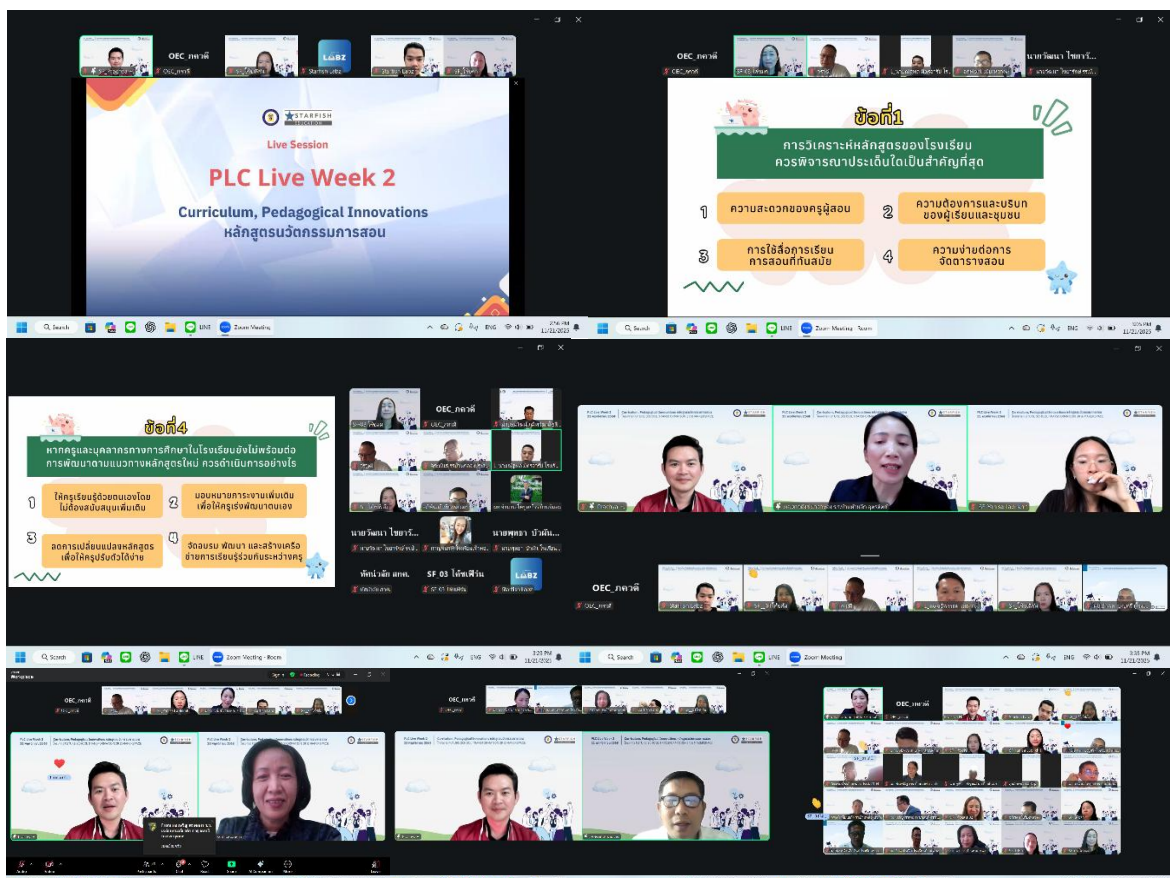
- ❑ ประเด็นที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตรของโรงเรียน ควรพิจารณาประเด็นใดเป็นสำคัญ
 1. ความสะดวกของครูผู้สอน
 2. ความต้องการและบริบทของผู้เรียนและชุมชน
 3. การใช้สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย
 4. ความง่ายต่อการจัดตารางสอน
- ❑ ประเด็นที่ 2 ข้อใดต่อไปนี้เป็น “จุดด้อย” ที่มักพบในการวิเคราะห์หลักสูตรของโรงเรียน
 1. หลักสูตรมีความยืดหยุ่นและบูรณาการกับท้องถิ่น
 2. หลักสูตรครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
 3. หลักสูตรยังไม่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
 4. หลักสูตรสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ❑ ประเด็นที่ 3 หากโรงเรียนต้องการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี แนวทางใดเหมาะสมที่สุด
 1. ปรับหลักสูตรโดยเน้นการใช้เทคโนโลยีและพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21
 2. คงรูปแบบหลักสูตรเดิมเพื่อลดความยุ่งยากในการจัดการเรียนการสอน
 3. เพิ่มชั่วโมงเรียนให้มากขึ้นเพื่อให้ครอบคลุมทุกเนื้อหา
 4. มุ่งเน้นเฉพาะการเรียนรู้เชิงทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติจริง
- ❑ ประเด็นที่ 4 หากครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนยังไม่พร้อมต่อการพัฒนาตามแนวทาง **หลักสูตรใหม่** ควรดำเนินการอย่างไร
 1. ให้ครูเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องสนับสนุนเพิ่มเติม
 2. มอบหมายภาระงานเพิ่มเติม เพื่อเร่งให้ครูพัฒนาตนเอง
 3. ลดการเปลี่ยนแปลงหลักสูตร เพื่อให้ครูปรับตัวได้ง่าย
 4. จัดอบรม พัฒนา และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครู

- ประเด็นที่ 5 หากโรงเรียนต้องการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมายและท้าทาย รวมทั้งสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของ การเรียนรู้ของตนเอง แนวทางใดเหมาะสมที่สุด

1. จัดการเรียนการสอนแบบบรรยายเป็นหลักเพื่อลดความซับซ้อนของกิจกรรม
2. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ PBL

ข้อสรุปจากการอภิปรายร่วมกัน : 3 ประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์หลักสูตร/ข้อดี-ด้อย/จุดเปลี่ยนผ่าน
2. การพัฒนาหลักสูตรตามแนวทางใหม่ เช่น
 - การให้วิทยากรจากภายนอก/เครือข่ายภายนอกเข้ามาสอนเสริม
 - การเพิ่มการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะอาชีพ
 - การพัฒนาครูและบุคลากรให้มีความรู้และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยี/AI กับการสอน รวมทั้งส่งเสริมให้ครูและบุคลากรได้รับการอบรมอย่างต่อเนื่อง
3. การวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาหลักสูตร/การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ เช่น
 - เน้นการพัฒนาที่ “ครู” และสนับสนุน “เทคโนโลยี” ให้เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้
 ทั้งนี้ ข้อค้นพบสำคัญ คือ **“บริบทของพื้นที่ - โรงเรียน - ผู้เรียน”** เป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม



🔄 กิจกรรม PLC Live Session (Week 3) ครั้งที่ 3 เรื่อง Professional Development การพัฒนาทางวิชาชีพ ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 3) ครั้งที่ 3 เรื่อง Professional Development การพัฒนาทางวิชาชีพ ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันศุกร์ที่ 28 พฤศจิกายน 2568 เวลา 15.00 – 16.00 น. (1 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 3 ซึ่งกำหนดประเด็นสำหรับให้ผู้บริหารสถานศึกษาได้อภิปรายร่วมกันและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

จากกิจกรรม PLC Live Session (Week 3) ครั้งที่ 3 เรื่อง Professional Development การพัฒนาทางวิชาชีพ ผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละแห่งได้ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นไว้อย่างหลากหลายตามประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

ข้อคำถาม : สถานการณ์สมมติ

1. หากท่านผู้อำนวยการได้บริหารโรงเรียน A จะปรับวิธีการอย่างไรเพื่อให้ครูมีพื้นที่ในการเรียนรู้และไม่รู้สึกว่าถูกสั่งการเพียงอย่างเดียว ?

A: เปิดพื้นที่ให้ครูออกแบบการเรียนรู้เอง มอบอิสระให้ครูริเริ่ม และออกแบบกิจกรรม เพื่อสร้างความรู้สึกรับผิดชอบและเป็นเจ้าของการเปลี่ยนแปลง

B: ผู้อำนวยการวางเป้าหมายและแนวทางหลักที่ชัดเจน แต่เปิดโอกาสให้ครูเลือกวิธีการหรือกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับห้องเรียนของตนเอง

🔑 อภิปรายร่วมกันในประเด็น การปรับเปลี่ยนการสั่งการ เป็น “พื้นที่การเรียนรู้”

- ปรับรูปแบบการเรียนรู้โดยอิงตามปัญหา (ปัญหาที่มองเห็นร่วมกัน) และความต้องการในการแก้ปัญหาตามที่ครูต้องการ มีเป้าหมาย คือ “ผู้เรียน” (เป้าหมายในการแก้ปัญหา) โดยให้อิสระแก่ครูที่เน้นการทำความร่วมมือและรวมพลังแก้ปัญหา (วง PLC) มากกว่าการทำตามคำสั่งของผู้บริหาร ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ร่วมกันเชิงบวก ช่วยเหลือแบบกัลยาณมิตร และแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการ/กระบวนการร่วมกัน

- วิธีการ/กระบวนการ/แนวปฏิบัติที่ดี ยังสามารถนำไปขยายผลสู่การเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่กว้างและใหญ่ขึ้น

2. การพัฒนาวิชาชีพครู ควรเน้นไปที่การอบรมภายนอก หรือการเรียนรู้จากการทำงานจริงภายในโรงเรียนมากกว่ากัน

A: ครูได้เปิดมุมมองและเรียนรู้แนวคิดใหม่ ๆ จากผู้เชี่ยวชาญและโรงเรียนอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการสอน แต่สิ่งสำคัญคือต้องออกแบบระบบ

B: เน้นการพัฒนาในโรงเรียนผ่าน PLC และการใช้โค้ชเพราะช่วยให้ครูได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในห้องเรียนของตนเอง และได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากเพื่อนครูและผู้บริหาร

🔑 อภิปรายร่วมกันในประเด็น การพัฒนาวิชาชีพด้วยการอบรมจากภายนอก

- นำองค์ความรู้ที่ได้จากการอบรม/ประสบการณ์ มาปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ในมิติต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

3. หากท่านเจอสถานการณ์เช่นนี้จะปรับการนิเทศและการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้อย่างไรให้ยั่งยืนและมีคุณค่าอย่างไร

A: ดงการนิเทศที่เข้มงวด แต่ปรับให้เป็นระบบ Feedback ที่ชัดเจน เปลี่ยนจาก “ตรวจสอบ” เป็น “สะท้อนผลเชิงสร้างสรรค์”

B: ครูจะเรียนรู้ได้ดีจากการแลกเปลี่ยนและการโค้ชเชิงบวก ซึ่งสร้างความไว้วางใจและทำให้กล้าเปิดใจ ปัญหาจะถูกหยิบยกมาแก้ร่วมกัน

✚ อภิปรายร่วมกันในประเด็น การนิเทศติดตามการสอน

- การนิเทศติดตามที่ดี ควรสร้างบรรยากาศ “เชิงบวก” ทหาร่วมกันแบบกัลยาณมิตร ซึ่งจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ภายใต้การนิเทศติดตามแบบยิ้มแย้ม - จริงใจ - เมตตา

✚ อภิปรายร่วมกันในประเด็น การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

- วิธีการ/กระบวนการ เช่น การประชุมผู้ปกครอง/ครู/ชุมชน เพื่อให้มีโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันแนวทางการพัฒนาผู้เรียนร่วมกัน

- ทุกฝ่ายตั้งเป้าหมายร่วมกัน และนำวิสัยทัศน์มาแปลงเป็น “วิธีการ” ที่ทุกฝ่ายยอมรับและเห็นชอบร่วมกัน
- ปรับบทบาทจาก “ผู้บังคับบัญชา” เป็น “โค้ช (Coach)”



➡ กิจกรรม PLC Live Session (Week 4) ครั้งที่ 4 เรื่อง Student-Centric Strategies กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิริสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 4) ครั้งที่ 4 เรื่อง Student-Centric Strategies กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันพฤหัสบดีที่ 4 ธันวาคม 2568 เวลา 15.00 – 16.00 น. (1 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 4 ซึ่งกำหนดประเด็นสำหรับให้ผู้บริหารสถานศึกษาได้อภิปรายร่วมกันและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการนำไปปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่งสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

จากกิจกรรม PLC Live Session (Week 4) ครั้งที่ 4 เรื่อง Student-Centric Strategies กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละแห่งได้ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นไว้อย่างหลากหลายตามประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

สถานการณ์สมมติ :

“เด็กคนไหนตรงใจเรามากที่สุด...”

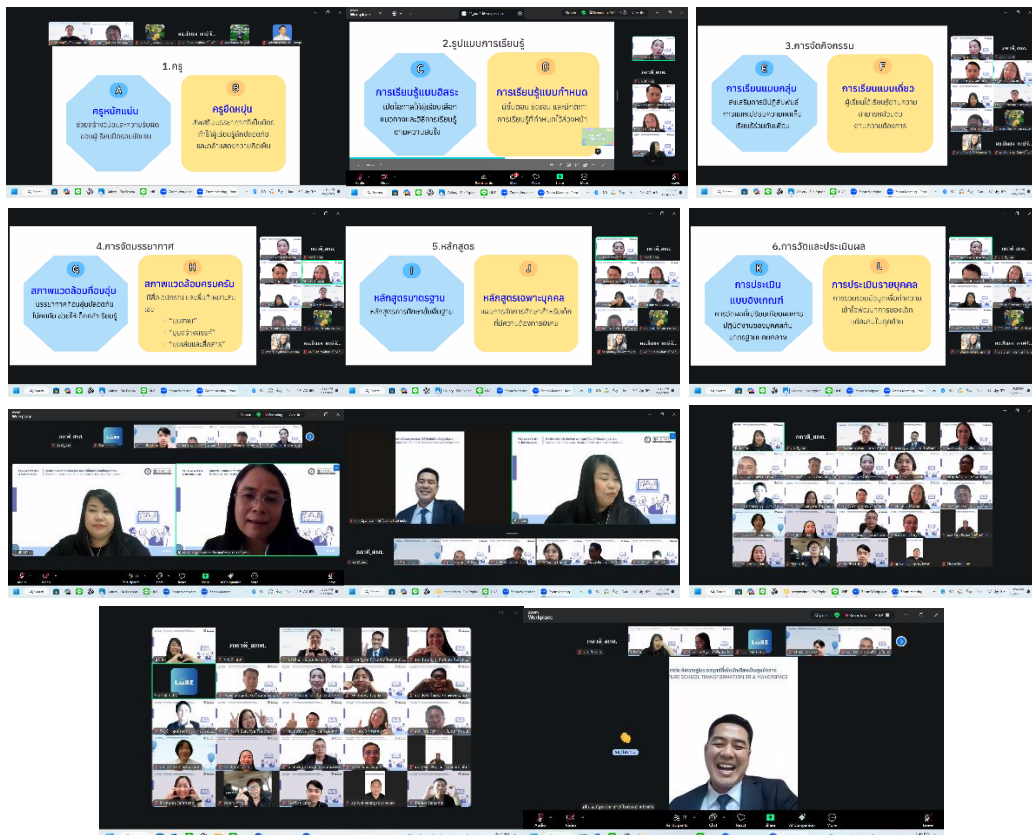


🎨 อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในประเด็นต่อไปนี้

1. ครู (หนักแน่น VS ยืดหยุ่น)
2. รูปแบบการเรียนรู้ (การเรียนรู้แบบอิสระ VS การเรียนรู้แบบกำหนด)
3. การจัดกิจกรรม (การเรียนรู้แบบกลุ่ม VS การเรียนรู้แบบเดี่ยว)
4. การจัดบรรยากาศ (สภาพแวดล้อมที่อบอุ่น VS สภาพแวดล้อมครบครัน)
5. หลักสูตร (หลักสูตรมาตรฐาน VS หลักสูตรเฉพาะบุคคล)
6. การวัดและประเมินผล (การประเมินแบบอิงเกณฑ์ VS การประเมินแบบรายบุคคล)

Student-Centric Strategies กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

- ☺ เน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเป็นไปตามความแตกต่างของผู้เรียน หรือ เป็นการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล เหมาะสมตามแต่ละช่วงวัย
- ☺ เน้นการขับเคลื่อนนโยบายไปสู่การปฏิบัติ โดยเฉพาะ “การจัดการเรียนการสอน” จำเป็นต้องชัดเจนว่า เน้นในสาระใด/ประเด็นใดที่จะพัฒนาคุณภาพผู้เรียน อาจดำเนินการโดยหรือร่วมกันกับครูและบุคลากรทุกฝ่าย ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ครอบคลุมถึงผู้ปกครองและชุมชน
- ☺ เน้นการสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้าน “สื่อการสอน” และ “แหล่งเรียนรู้” ที่จะช่วยเอื้อต่อการเรียนรู้และดึงศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม
- ☺ เน้นการวัดและประเมินผลอย่างจริงจังและเห็นผลลัพธ์ที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น
- ☺ เน้นการสร้างรูปแบบการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้แก่ครู (รุ่นน้อง - รุ่นต่อไป) เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทั้งด้านวิสัยทัศน์ - กระบวนการปฏิบัติที่ชัดเจน - จริงจังและตั้งใจในการพัฒนาผู้เรียนร่วมกัน - หรือร่วมกัน อาจใช้วง PLC มาเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



🔄 กิจกรรม PLC Live Session (Week 5) ครั้งที่ 5 เรื่อง Implementation Strategies and Presentation กลยุทธ์การนำเสนอและการนำไปปฏิบัติ ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 5) ครั้งที่ 5 เรื่อง Implementation Strategies and Presentation กลยุทธ์การนำเสนอและการนำไปปฏิบัติ ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันศุกร์ที่ 12 ธันวาคม 2568 เวลา 15.00 – 17.00 น. (2 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 5 ผู้บริหารสถานศึกษาได้อภิปรายร่วมกันและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่ง สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

📌 ตัวอย่างการนำเสนอแผนพัฒนาสถานศึกษา

📌 ข้อค้นพบสำคัญ :

- แผนพัฒนาสถานศึกษาต้องมีความชัดเจนครอบคลุมทุกมิติ ทั้งในมิติการสื่อสารและมิติการทำงานร่วมกับผู้อื่น (สถานศึกษา - ผู้ปกครอง - ชุมชน)
- นวัตกรรม (ฐานคิดจาก Maker Space) จำเป็นต้องเกิดมาจากกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

1. โรงเรียนบ้านใหม่คลองอั้งวะ

| ชื่อโรงเรียน | บ้านใหม่คลองอั้งวะ |
|------------------|---|
| School Concept | "คุณธรรมนำปัญญา พัฒนาทักษะ สร้างคุณค่าชีวิต" |
| วิสัยทัศน์ | ภายในปี 2570 โรงเรียนบ้านใหม่คลองอั้งวะ เป็นสถานศึกษาที่มีคุณภาพระดับมาตรฐานชาติ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความดี มีคุณธรรม นำวิชาสู่การประกอบอาชีพที่ดี สร้างแรงบันดาลใจ 3R (3R คือ รัก ใช้ ทำ) นำกลับมาใช้ใหม่) เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านพื้นที่สร้างสรรค์ (Makerspace) ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ยึดจำ สร้างสรรค์ และการบูรณาการทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่มีความพอเพียงอย่างยั่งยืน |
| ประเด็น | (เป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องการของแต่ละประเด็น) 1. พัฒนาคู่มือให้มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา และมีคุณลักษณะสำคัญในศตวรรษที่ 21 2. บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม วิถี และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในค่านิยม |
| เป้าหมาย/ผลลัพธ์ | (เป้าหมายหรือผลลัพธ์ที่ต้องการของแต่ละประเด็น) 1. ผู้เรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา มีพัฒนาการเหมาะสมและมีใบปริญญาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การใช้เทคโนโลยี และมีคุณลักษณะสำคัญในศตวรรษที่ 21 2. ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ |
| แนวทางการพัฒนา | 1. ผู้ดำเนินการพัฒนาทักษะการสอนและเทคนิคการเป็นพี่เลี้ยงเสริมต่อการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ๆ 2. ส่งเสริมคุณลักษณะด้านจริยธรรมและการมีวินัยในตนเอง เพื่อผู้เรียนเป็นพลเมืองที่มีความดีและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ |

School Concept

เรียนรู้ในทศวรรษที่ 21
 1. พลังสติปัญญาในการเรียนรู้และทักษะ
 - การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - ความดีมีสาระดี
 - การสื่อสาร
 - การทำงานร่วมกัน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน
 1. มีความซื่อสัตย์สุจริต
 2. มีวินัย
 3. ใฝ่เรียนรู้
 4. รักการอ่าน
 5. รักการออกกำลังกาย
 6. รักการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
 7. มีจิตสาธารณะ

ระยะเวลา 20 ปี
 พหุประสงค์
 1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
 2. ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 3. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

School Concept

1. เพื่อกระตุ้นและปลูกฝังคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. โครงการกระตุ้นและปลูกฝังคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. โครงการส่งเสริมคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. โครงการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ

- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- กิจกรรมรณรงค์พัฒนาคุณธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. โรงเรียนบ้านหนองบัวลิม

โรงเรียนบ้านหนองบัวลิม
 นายวรวิทย์ เกียรติแก้ว
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองบัวลิม

School Concept : นวัตกรรมสร้างอาชีพ บนวิถีความพอเพียง

นวัตกรรมสร้างอาชีพ บนวิถีความพอเพียง
 1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
 2. ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 3. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

พัฒนาทักษะพื้นฐาน (3R)
 1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา
 2. ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 3. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เป็นแหล่งเรียนรู้ (Makerspace)
 1. ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 2. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สร้างทักษะอาชีพและชีวิตที่ยั่งยืน
 1. ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 2. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วิสัยทัศน์ : ภายในปี 2570 โรงเรียนบ้านหนองบัวลิม จะมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะพื้นฐาน (3R) เป็นแหล่งเรียนรู้ (Makerspace) มีทักษะอาชีพและทักษะชีวิตที่ยั่งยืน ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พลิกโฉมโรงเรียนแห่งอนาคต: โรงเรียนบ้านหนอง

พัฒนาทักษะวิชาการ (3R)

นักเรียน ป.1-ป.3 อ่านออกเขียนได้ 100%

จัดตั้ง "คลังปัญญา"

สร้างสรรค์ขยะอาชีพ (Makerspace)

พัฒนาพื้นที่ Makerspace 10 ฐานการเรียนรู้

สร้าง Start Up Projects ที่สร้างรายได้จริง

ปลูกฝังคุณธรรมและวิถีพอเพียง

ดำเนินโครงการธนาคารความดี

บูรณาการเศรษฐกิจพอเพียง

พัฒนาครูผู้สอน

ครู 90% ใช้นวัตกรรมและสื่อดิจิทัลในการสอน

พัฒนาหลักสูตร AI

บูรณาการ AI for Education

นวัตกรรม 3R: พัฒนาผู้เรียนผ่าน 3 วิชาหลัก

วิชาภาษาไทย

ฝึกทักษะการอ่าน คิด วิเคราะห์

วิชาภาษาอังกฤษ

เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง

วิชาคณิตศาสตร์

สร้างฐานการเรียนรู้ด้วยสื่อ

พัฒนาทักษะการสื่อสาร

ฝึกทักษะการนำเสนอ

พัฒนาทักษะการคิด

ฝึกทักษะการแก้ปัญหา

พัฒนาทักษะการปฏิบัติ

ฝึกทักษะการปฏิบัติจริง

สร้างนวัตกรรมผ่าน Makerspace: บูรณาการการเรียนรู้สู่ทักษะแห่งอนาคต

จุดที่ 1: ฐานวิชาการอาชีพ

ฝึกทักษะอาชีพ

จุดที่ 2: ฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เรียนรู้วิทยาศาสตร์

จุดที่ 3: ฐานคอมพิวเตอร์

เรียนรู้เทคโนโลยี

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบบูรณาการ

School Concept

โครงการสมุนไพรสร้างสุข (Herbal Spa Products)

3. โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี

การพัฒนา SCHOOL CONCEPT และ VISION เพื่อขับเคลื่อนโรงเรียนสู่นวัตกรรม

นายเจริญ พรหมมา ผู้อำนวยการโรงเรียน

School Concept (แนวคิด)

- Global-Competent with Moral Root
- โรงเรียนในโครงการพระราชดำริ
- คุณธรรม (Morality) ความเป็นเลิศทางวิชาการ (Mastery) และสืบสานพระราชดำริ (Legacy)

Vision (วิสัยทัศน์)

"ภายในปี 2572 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์กาญจนบุรี จะเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ มีคุณธรรมและนวัตกรรม"

จาก Concept Core Values

Concept: Morality & Legacy x Mastery x Modernity

Core Values:

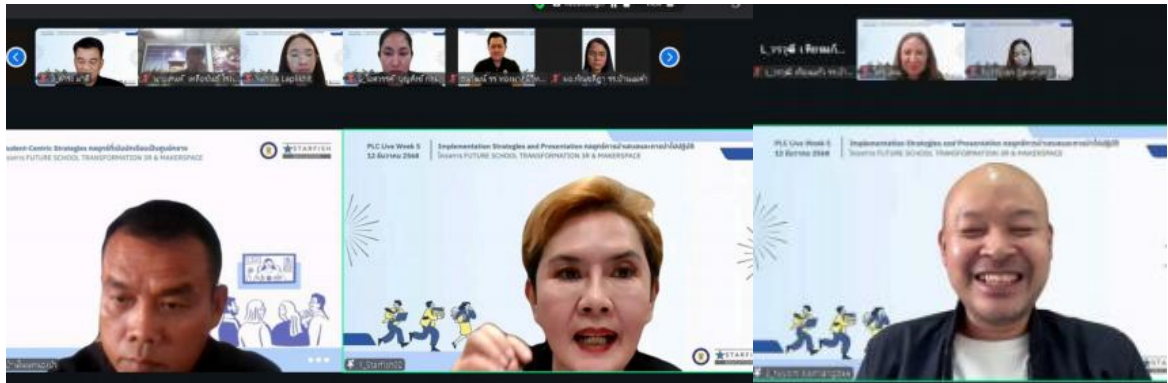
- คุณธรรมและสืบสานพระราชดำริ
- ความเป็นเลิศทางวิชาการ
- ความใฝ่ฝัน/สุขภาพ

จาก Vision Strategic Goal

Strategic Goal:

- พัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการ
- ผลิตผลงานนวัตกรรม 20 ชิ้น และนวัตกรรมใหม่
- สืบสานและบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง/พระราชดำริในโครงการ
- พัฒนาคุณธรรม-จิตอาสา และความเป็นพลเมืองโลก
- สร้างเครือข่ายชุมชน-มหาวิทยาลัย-เอกชน เพื่อการเรียนรู้วิจัย

| ประเด็น | เป้าหมาย/ผลลัพธ์ | แนวทางการพัฒนา |
|---|---|--|
| พัฒนาหลักสูตรยกระดับหลักสูตรและความเป็นเลิศทางวิชาการสู่มาตรฐานสากล | <ol style="list-style-type: none"> หลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตอบสนองต่อชุมชนและสังคมยุคโลกาภิวัตน์ หลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตอบสนองต่อชุมชนและสังคมยุคโลกาภิวัตน์ หลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตอบสนองต่อชุมชนและสังคมยุคโลกาภิวัตน์ | <ol style="list-style-type: none"> พัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง พัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง พัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับชีวิตจริง |
| หล่อหลอมคุณธรรม จิตอาสา และวิถีเชิงบวก | <ol style="list-style-type: none"> คุณธรรมที่สอดคล้องกับชีวิตจริง จิตอาสาที่สอดคล้องกับชีวิตจริง วิถีเชิงบวกที่สอดคล้องกับชีวิตจริง | <ol style="list-style-type: none"> กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง |



🔄 กิจกรรม PLC Live Session (Week 6) ครั้งที่ 6 เรื่อง Workshop นวัตกรรม 3R & Makerspace
ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session (Week 6) ครั้งที่ 6 เรื่อง Workshop นวัตกรรม 3R & Makerspace ซึ่งกำหนดจัดขึ้นเมื่อวันจันทร์ที่ 15 ธันวาคม 2568 เวลา 15.00 - 17.00 น. (2 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในหัวข้อประจำสัปดาห์ที่ 6 สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

กิจกรรม Workshop - part.1

หัวข้อ : การพัฒนา School Concept และ Vision เพื่อขับเคลื่อนโรงเรียนสู่นวัตกรรม

โดย นายดำรง มาดี ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโกมน จังหวัดเชียงใหม่



การพัฒนา School Concept และ Vision เพื่อขับเคลื่อนโรงเรียนสู่นวัตกรรมและการวางแผนพัฒนาสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม โดยคำว่า “School Concept” คือ “แนวคิด/ปรัชญาโรงเรียน” เป็นแนวคิดพื้นฐาน ค่านิยมหลัก (Core Values) ไม่มีกรอบเวลา เปลี่ยนแปลงได้ยาก มีความยั่งยืน มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Uniqueness) หรือเปรียบเหมือน “DNA ของโรงเรียน” สำหรับคำว่า “Vision” หรือในภาษาไทยเรียกว่า “วิสัยทัศน์” คือ ภาพอนาคต/ทิศทางในอนาคตที่ต้องการจะเป็น มีกรอบระยะเวลา 5-10 ปี อาจกล่าวได้ว่า เป็นความทะเยอทะยาน (Aspiration) สามารถปรับเปลี่ยนได้เมื่อบรรลุหรือสถานการณ์เปลี่ยน ทั้งนี้เห็นได้ว่าทั้ง 2 คำที่กล่าวข้างต้น มีความแตกต่างกันตรงที่ School Concept เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงตัวตน เปลี่ยนแปลงได้ยาก ขณะที่ Vision สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบท/สถานการณ์/ความเหมาะสม มีความยืดหยุ่น และสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้เมื่อบรรลุตามผลลัพธ์ - เป้าหมาย สามารถแสดงความแตกต่างได้ดังตาราง

| ประเด็น | School Concept | Vision |
|-------------|----------------------------|---|
| คำจำกัดความ | แนวคิดและค่านิยม | ภาพอนาคตที่ต้องการ |
| ตอบคำถาม | “เราคือใคร” | “เราอยากเป็นอะไร” |
| ลักษณะเวลา | ไม่มีกรอบเวลา (Timeless) | มีกรอบเวลา (5-10 ปี) |
| ความยั่งยืน | คงที่ - ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง | เปลี่ยนได้เมื่อบรรลุ / สถานการณ์เปลี่ยน |
| จุดเน้น | หลักการ - ค่านิยม | ผลลัพธ์ - เป้าหมาย |
| ตัวอย่าง | โรงเรียนวิถิพุทธ | เป็นโรงเรียนวิถิพุทธชั้นนำ ใน 5 ปี |
| บทบาท | พื้นฐานของทุกอย่าง | แนวทางการพัฒนา |

4 Elements of a Successful :

1. School Concept (แนวคิด)
2. Vision (วิสัยทัศน์)
3. Mission (พันธกิจ)
4. Strategies & Action (กลยุทธ์และแผนปฏิบัติ)

ตัวอย่าง : การนำ School Concept ไปสู่ Vision

| จาก Concept > Core Values | จาก Core Values > Vision | จาก Vision > Strategic Goal |
|---|---|---|
| Concept: เรียนรู้ด้วยหัวใจ | Vision: | Strategic Goal: |
| Core Values: (1) ความเมตตา (2) ความคิดสร้างสรรค์ (3) ความรับผิดชอบ | เป็นสถานศึกษาที่ผู้เรียน เรียนดี มีคุณธรรม มีความคิดสร้างสรรค์ และรับผิดชอบต่อสังคม | - พัฒนาหลักสูตรที่ส่งเสริมความรู้ คู่คุณธรรม - สร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้น ความคิดสร้างสรรค์ - จัดทำโครงการ/กิจกรรมที่ รับผิดชอบต่อสังคม |

ตัวอย่าง : โรงเรียนแนวมอนเตสเซอร์รี่

School Concept (แนวคิด)

“เด็กทุกคนมีศักยภาพในตนเอง”

“การเรียนรู้เกิดจากการค้นพบด้วยตนเอง”

“เคารพในความแตกต่างและจังหวะการเรียนรู้ของแต่ละคน”

“สิ่งแวดล้อมที่เตรียมไว้ (Prepared Environment) สนับสนุนการเรียนรู้”

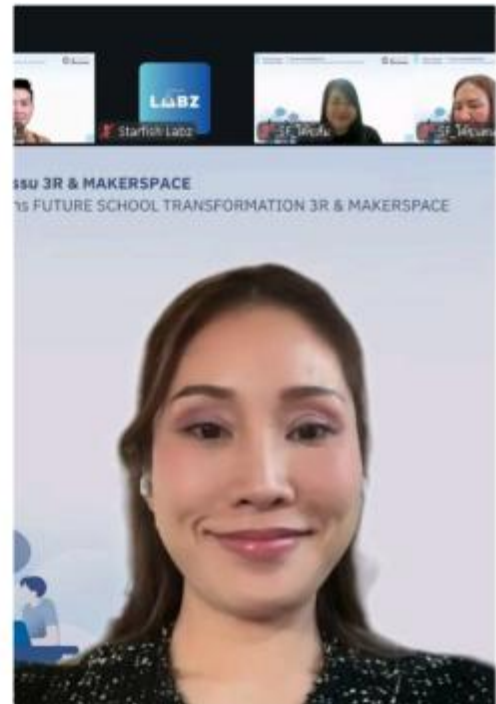
Vision (วิสัยทัศน์)

“ภายในปี 2570 โรงเรียนบ้านหนองบัวส้ม

จะเป็นสถานศึกษาชั้นนำที่ผลิตผู้เรียนให้มีความอิสระ

ในการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ได้เอง

และพร้อมเป็นพลเมืองโลก”



คุณครูมีวิธีการสอนให้เด็กอ่านออกเขียนได้อย่างไร



นวัตกรรม 3R มุ่งเป้าหมายการพัฒนาให้เด็กอ่านออก เขียนได้ ผ่านการบูรณาการเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ซึ่งสถานศึกษาอาจนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ขึ้นกับบริบทที่มีความแตกต่างกัน ดังเช่น นวัตกรรม 3R ในภาษาไทย ดังนี้

นวัตกรรม 3R “ภาษาไทย”
โรงเรียนปลาดาว
สอนง่าย สอนสนุก
ช่วยให้เด็กอ่านออก เขียนได้

สำหรับเด็กปฐมวัย และประถมศึกษาตอนต้น

4 วิธีการสอน

- 1 การสอนพยัญชนะด้วยการแบ่งเป็น 4 ชุด เริ่มจากสิ่งที่ช่วยไปนอนบอก
- 2 การสอนแบบประสมสระกับพยัญชนะสองชุดแรกซึ่งเป็นพยัญชนะสระตัวและพยัญชนะที่ช่วยโดยเริ่มประสมกับ อว อู อู๊ อู๊อู๊ อู๊อู๊อู๊
- 3 ฝึกอ่านหนังสือภาษาไทย (Thai Reading Books) เพื่อฝึกอ่านเรื่องและการคิดเชิงวิจารณ์
- 4 ชุดฝึกเพิ่มทักษะการอ่านเสียง (Thai Phonics Set)

เรียนคอร์สนวัตกรรม 3R ใน StarfishLabz

☺ การ Set up พื้นที่ Maker Space

WORKSHOP
การจัดพื้นที่การเรียนรู้
(MAKERSPACE)

STEAM Design Process
1 ใน 100 นวัตกรรม

การศึกษาที่ดีที่สุดในโลก
STEAM Design Process & Starfish Maker ได้รับคัดเลือกจาก
Hundred Global Collection
2026 เป็น 1 ใน 100 นวัตกรรม
การศึกษา จาก 52 ประเทศทั่วโลก

“Makerspace เปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นหา และทำสิ่งที่ตัวเองรัก กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น มีความกล้าคิดกล้าทำ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น การแก้ไขปัญหา คิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบSTEAM ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเด็กในปัจจุบัน

ดร.อุสสรวร จันทรเลิศยัย เสริญต
CEO STARFISH EDUCATION

Maker Space คืออะไร?

▪ STEA(Art)M Design Process เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงและการทำงาน โดยบูรณาการองค์ความรู้ “สหวิทยาการ” ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ (5 สาข่ววิชา) ซึ่งมีกระบวนการดังต่อไปนี้

(1) ASK - การใช้คำถาม

- เชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
- เปรียบเทียบ ชวนคิด คาดเดา
- กระตุ้นการแก้ปัญหา - ค้นหาสาเหตุ

(2) IMAGINE - จินตนาการ

- วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย (ระดมความคิด ค้นคว้า สอบถาม คาดคะเน)
- ความเป็นไปได้ในการดำเนินการ
- เลือกวิธีการที่เหมาะสม

(3) PLAN - วางแผน

- ลำดับขั้นตอน - กระบวนการ
- วัสดุอุปกรณ์ - ระยะเวลา - บทบาทหน้าที่
- ต้นแบบ โครงร่าง การดำเนินการ

(4) CREATE - สร้างสรรค์ผลงาน

- ดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้
- สร้างสรรค์ผลงาน (แบบจำลอง - ต้นแบบ - ชิ้นงาน - สื่อ - แนวคิด - โครงการ)

(5) REFLECT & REDESIGN - คิดสะท้อน ออกแบบใหม่*** (เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุด)

- ทบทวน คิดไตร่ตรอง
- สิ่งที่ได้ดี - สิ่งที่ต้องการพัฒนา
- การเรียนรู้ที่ได้รับ
- สะท้อนตนเอง และสะท้อนผู้อื่น

การบูรณาการ STEAM

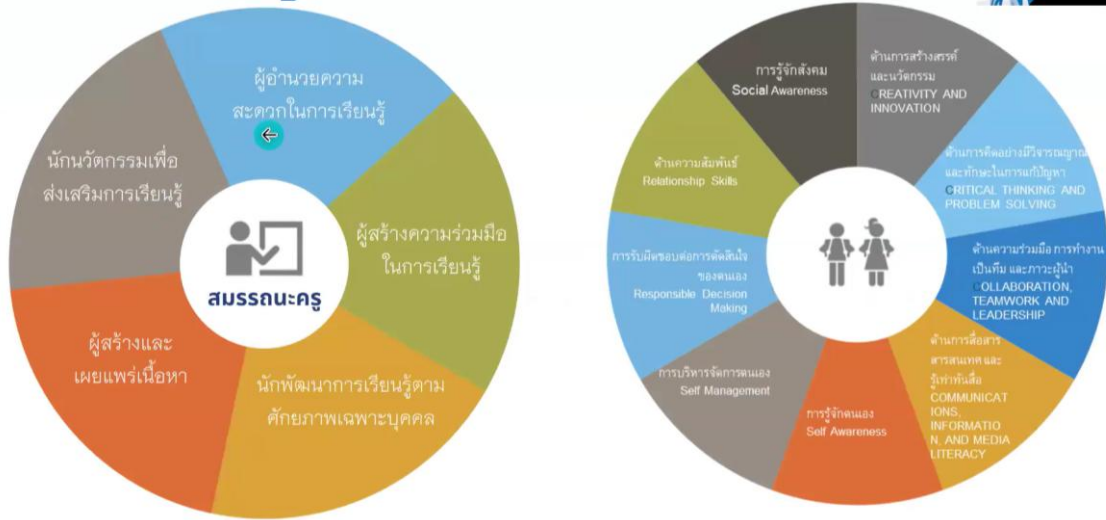
The infographic displays five vertical panels, each representing a subject in the STEAM acronym. Each panel includes an icon, the subject name in Thai and English, and a list of related activities or concepts.

- S (Science):** วิทยาศาสตร์ / Science. Activities include: ประสบการณ์, สิ่งมีชีวิตกับกระบวนการ, การดีเอ็นเอ, ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม, สารและสมบัติของสาร, แอ่งและการเคลื่อนที่, พลังงาน, กระบวนการและการเปลี่ยนแปลงของโลก, ตารางธาตุและอวกาศ, ธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี.
- T (Technology):** เทคโนโลยี / Technology. Activities include: เทคโนโลยีการศึกษา, สมาร์ตโฟนกับชีวิต, คอมพิวเตอร์, เครื่องมือที่ค้นพบมากมาย, เครื่องจักรกลและกลไก, เครื่องมือที่ส่งเสริม, ความสัมพันธ์ของมือและสาขา, เครื่องมือที่ส่งเสริม, ความเชี่ยวชาญของกลไก, เครื่องมือและวิธีสำหรับการขยายขอบเขตการค้นพบ.
- E (Engineering):** วิศวกรรม / Engineering. Activities include: การสร้าง, การออกแบบ, เครื่องมือช่าง, อุปกรณ์และอุปกรณ์, วัสดุต่างๆ.
- A (Art):** ศิลปะ / Art. Activities include: การวาด, การปั้น, การระบาย, การทดลองสี, การแสดงบทบาทสมมติ, การเล่าเรื่อง, การสเก็ตช์, เพลง, ร้องเล่นประกอบเพลง, การทำดนตรีเสียง.
- M (Mathematics):** คณิตศาสตร์ / Mathematics. Activities include: จำนวนนับ, การบวก, การลบ, การวัด, ตั้ง, ตวง, เงิน, เซตคอลลอย.

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น/ผลลัพธ์สร้างการเปลี่ยนแปลง?

สมรรถนะครูและนักเรียน



รูปแบบ Makerspace ?



การจัดพื้นที่ “นักสร้างสรรค์ Makerspace”

แบบที่ 1 ห้องเฉพาะ



Makerspace : แบบมุม



copyright © all rights reserved by Starfish Education.

Makerspace : แบบชุดเคลื่อนที่



copyright © all rights reserved by Starfish Education.

หลักการจัดพื้นที่ “Makerspace”

- หยิบจับได้ง่าย / ติดชื่ออุปกรณ์
- จัดพื้นที่ safe zone มุมเฉพาะสำหรับการใช้ของมีคม
- จัดบรรยากาศห้องที่ส่งเสริมการเรียนรู้/เอื้อต่อการเรียนรู้
- จัดเตรียมใบงาน STEAM Design Process ฝึกคิดและวางแผนอย่างเป็นระบบ

แนวทางการจัดกิจกรรม (Best Practices) Makerspace ในโรงเรียน

- กิจกรรมชุมนุม/โครงการ เช่น ลูกเสือ (ฐานการเรียนรู้)
- ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลาเรียนรู้
- บูรณาการสาระวิชา

Makerspace : กิจกรรมชุมนุม



★ ตัวอย่างโรงเรียนวัดสังฆารามเพื่อจัดกิจกรรมชุมนุม 8 ฐานกิจกรรม เป็นการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำกระบวนการไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายกิจกรรม ได้แก่ 1.ทอตะเข็บ 2.นาฏศิลป์ 3.ดนตรีพื้นเมือง 4.ตัดเย็บเสื้อผ้า 5.ทำอาหาร 6.บวต 7.ประดิษฐ์ 8.เกษตรพอเพียง โดยจัดกิจกรรมให้เด็กในระดับประถมศึกษา

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

Makerspace : โครงการ PBL



★ การเรียนรู้ในรูปแบบโครงงานระดับ อนุบาลโรงเรียนบ้านท่าเรือ จังหวัดระยอง เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับวงจร อุปกรณ์ของของเล่น เมื่อเด็กได้ความรู้แล้วใช้กระบวนการในการวางแผน ออกแบบชิ้นงานศิลปะ:เด็กได้แรงบันดาลใจ

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

๘ ผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา จากการประเมินตนเองของผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยเครื่องมือประเมินประเภท Rubric (Future School Leader)

การประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาด้วยเครื่องมือประเมินประเภท Rubric โดยเครื่องมือประเมินประเภท Rubric สามารถให้ผลการประเมินที่มีความชัดเจน มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ระดับความสำเร็จ ระดับสมรรถนะ และตัวชี้วัดหรือคำอธิบายที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ อย่างไรก็ตามหนึ่งในข้อดีของการกำหนดเกณฑ์การประเมิน จะช่วยลดความสับสนและความเข้าใจผิดระหว่างผู้ประเมิน ผู้ถูกประเมิน และผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งยังส่งผลให้เกิดการสะท้อนคิดและการให้ข้อเสนอแนะที่ตรงจุด (Spencer, 1993)

เมื่อพิจารณาถึงบริบทของโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace คณะผู้วิจัยโดยมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมิน และวิธีการประเมินที่เหมาะสมตามบริบทของกลุ่มเป้าหมายและการดำเนินโครงการ มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินสมรรถนะ (Competency Rubrics) ผู้บริหารสถานศึกษา ครอบคลุมตัวชี้วัดต่าง ๆ อย่างเหมาะสม เครื่องมือประเมินสมรรถนะผู้บริหารนี้จะช่วยให้ผู้บริหารสามารถประเมินตนเองได้ตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมโครงการ และภายหลังโครงการเสร็จสิ้น ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวเป็นวิธีหนึ่งในการสะท้อนคิด และช่วยให้ผู้บริหารสามารถทบทวนการทำงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยประเมินคุณภาพของแผนพัฒนาสถานศึกษาอย่างเหมาะสม

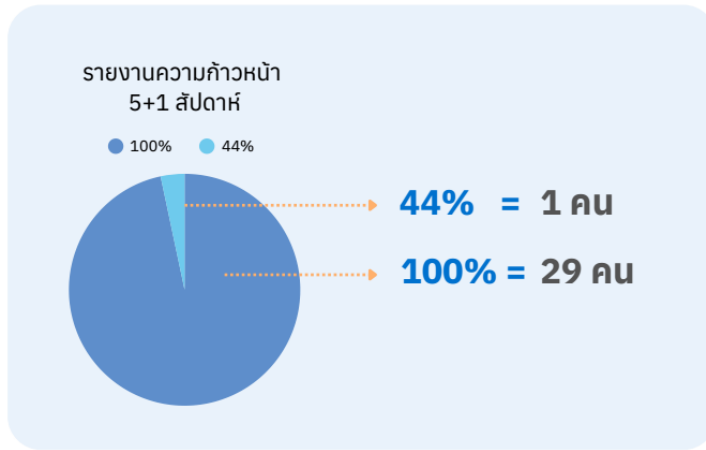
การประเมินสมรรถนะผู้บริหาร ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership)
2. ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive)
3. ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices)
4. ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication)
5. ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making)

๘ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ : ผลการพัฒนาตนเองของผู้อำนวยการโรงเรียน (จำนวน 30 คน)

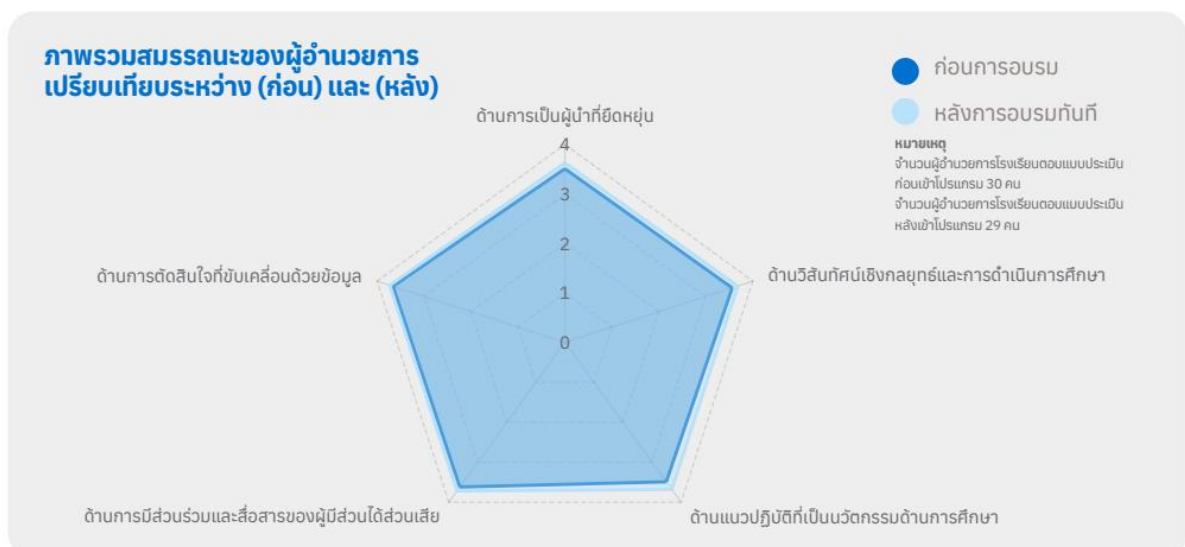
จากการพัฒนาตนเองของผู้บริหารสถานศึกษาผ่านหลักสูตร “ผู้นำโรงเรียนแห่งอนาคต” Future School Leader (5+1 สัปดาห์) ผู้บริหารสถานศึกษาได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญ 5 ด้าน ครอบคลุมทั้งสมรรถนะด้านการปรับตัวของผู้นำ การมีวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการปฏิบัติ การนำนวัตกรรมการศึกษาไปสู่การปฏิบัติ การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการตัดสินใจด้วยฐานข้อมูล สามารถสรุปสถิติความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (Starfish Education, 2025) ได้ดังนี้

จากสถิติความก้าวหน้า พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาได้เข้าอบรมและผ่านหลักสูตร “ผู้นำโรงเรียนแห่งอนาคต” Future School Leader (5+1 สัปดาห์) โดยคิดเป็นร้อยละ 100 จำนวน 29 คน และคิดเป็นร้อยละ 44 จำนวน 1 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 30 คน ทั้งนี้ อ้างอิงข้อมูลสถิติจากการเข้าร่วมอบรมหลักสูตรและการทำกิจกรรม/ใบงานในแต่ละสัปดาห์ (5+1 สัปดาห์) แสดงผลได้ดังภาพ



นอกจากนี้ ในภาพรวมยังพบว่า ค่าเฉลี่ยรวมสมรรถนะทั้ง 5 ด้านของผู้บริหารสถานศึกษา ภายหลังจากเข้าร่วมอบรมตามหลักสูตร “ผู้นำโรงเรียนแห่งอนาคต” Future School Leader (5+1 สัปดาห์) **มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า** ช่วงก่อนเข้าร่วมอบรมตามหลักสูตร โดยค่าเฉลี่ยรวมสมรรถนะ 5 ด้าน ช่วงก่อนเข้าร่วมอบรมตามโปรแกรม คิดเป็น 3.57 และหลังเข้าร่วมโปรแกรม คิดเป็น 3.69 ทั้งนี้ เมื่อเปรียบเทียบอัตราการเติบโตสมรรถนะ 5 ด้านของผู้บริหารสถานศึกษา จากมากไปน้อย สรุปได้ดังนี้

- 01 ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) ร้อยละ 18.65
 - 02 ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic visioning and executive) ร้อยละ 12.84
 - 03 ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) ร้อยละ 12.66
 - 04 ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication) ร้อยละ 9.72
 - 05 ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) ร้อยละ 6.69
- สามารถสรุปภาพรวมได้ดังภาพ

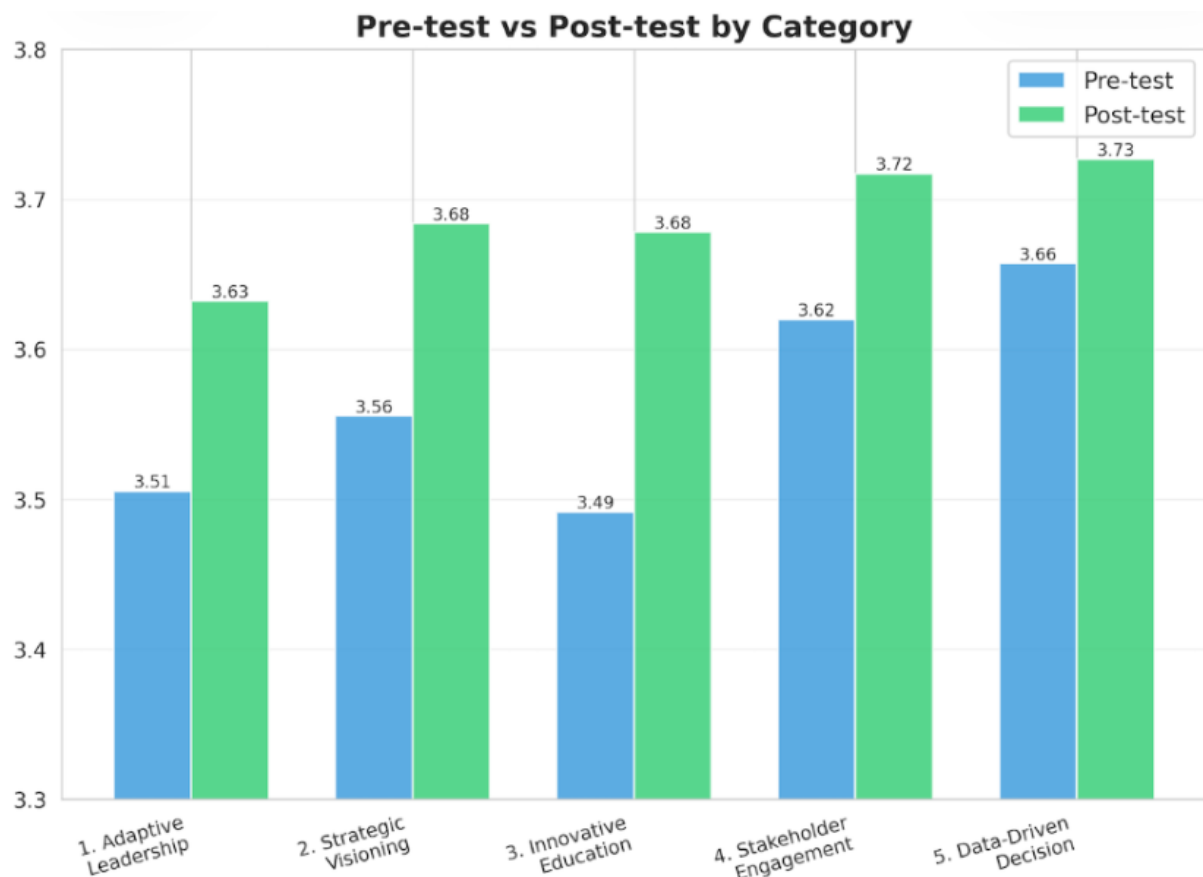


Copyright © All rights reserved by Starfish Education.

*อ้างอิงข้อมูล : Starfish Education

| สมรรถนะผู้บริหาร (5 ด้าน) | ช่วงเวลาการประเมิน | | อัตราการเติบโต | |
|---|--------------------|-------------|----------------|--------------|
| | Pre-test | Post-test | การเติบโต | ร้อยละ |
| 1. ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) | 3.51 | 3.62 | +0.13 | 12.66 |
| 2. ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive) | 3.56 | 3.68 | +0.13 | 12.84 |
| 3. ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) | 3.49 | 3.68 | +0.19 | 18.65 |
| 4. ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication) | 3.62 | 3.72 | +0.10 | 9.72 |
| 5. ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) | 3.66 | 3.73 | +0.07 | 6.69 |
| ค่าเฉลี่ยคะแนนรวมสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา 5 ด้าน | 3.57 | 3.69 | +0.61 | 12.17 |

สามารถแสดงผลการประเมินได้ดังกราฟ



*Number of Questions : Pre-test/Post-test 59 items

**Number of Respondents : Pre-test 30 / Post-test 29

***Overall Mean Score : Pre-test = 3.592, Post-test = 3.701

ข้อค้นพบ:

สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาทุกด้านเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ กับช่วงหลังเข้าร่วมโครงการฯ ซึ่งคะแนนประเมินสมรรถนะมีค่าเฉลี่ยคะแนนรวมทุกด้านเพิ่มขึ้นจาก 3.57 (Pre-test) เป็น 3.69 (Post-test) หรือคิดเป็นอัตราการเติบโต (Competency Growth) ร้อยละ 12.17 อาจกล่าวได้ว่า อัตราการเติบโตดังกล่าวเป็นการก้าวข้ามจากระดับ “เข้าใจถึงความคาดหวัง” ไปสู่ระดับ “เป็นไปตามความคาดหวัง” อย่างไรก็ตาม ยังพบว่า ด้านที่มีอัตราการเติบโตสูงที่สุด คือ ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) โดยมีอัตราการเติบโตที่โดดเด่นที่สุดถึงร้อยละ 18.65 (คะแนนเพิ่มจาก 3.49 เป็น 3.68) สำหรับด้านที่มีอัตราการเติบโตรองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive) และด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) คิดเป็นร้อยละ 12.84 และ 12.66 ตามลำดับ ขณะที่ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) เป็นด้านที่มีอัตราการเติบโตน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.69 (คะแนนเพิ่มจาก 3.66 เป็น 3.73)

เมื่อพิจารณา 10 ข้อคำถามที่มีการพัฒนาสูงสุด 10 ลำดับแรก (Top 10 Questions with Highest Improvement) สามารถแสดงได้ดังนี้

| อันดับ/ ลำดับ | ข้อคำถาม | สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา | Pre-Mean | Post-Mean | *improvement |
|------------------|----------|--|----------|-----------|---------------------------|
| 1 | 15 | การจัดการ ออกแบบ พัฒนาหลักสูตร (Curriculum Planning and Design) | 3.267 | 3.690 | +0.423 (+12.9%) |
| 2 | 21 | การรับรู้ถึงศาสตร์การสอนใหม่ ๆ (Pedagogical Awareness) | 3.267 | 3.586 | +0.320 (+9.8%) |
| 3 | 2 | การเข้าใจความเปลี่ยนแปลง (Understanding of Change) | 3.467 | 3.759 | +0.292 (+8.4%) |
| 4 | 20 | การรับรู้ถึงศาสตร์การสอนใหม่ ๆ (Pedagogical Awareness) | 3.233 | 3.517 | +0.284 (+8.8%) |
| 5 | 51 | กลยุทธ์และกิจกรรม (Strategies and activities) | 3.467 | 3.690 | +0.223 (+6.4%) |
| 6 | 7 | การพัฒนาวิสัยทัศน์ (Vision Development) | 3.400 | 3.621 | +0.221 (+6.5%) |
| 7 | 13 | การจัดการ ออกแบบ พัฒนาหลักสูตร (Curriculum Planning and Design) | 3.400 | 3.621 | +0.221 (+6.5%) |
| 8 | 16 | การบูรณาการนวัตกรรม (Integration of innovation) | 3.333 | 3.552 | +0.218 (+6.6%) |
| 9 | 29 | ความสัมพันธ์ ความโปร่งใส และสร้างความไว้วางใจ | 3.533 | 3.724 | +0.191 (+5.4%) |

| อันดับ/ ลำดับ | ข้อความ | สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา | Pre-Mean | Post-Mean | *improvement |
|------------------|---------|---|----------|-----------|--------------------------|
| | | (Relationship, Transparency and Trust Building) | | | |
| 10 | 42 | การสื่อสารข้อมูล (Communication of Data) | 3.500 | 3.690 | +0.190 (+5.4%) |

*Number of Questions : Pre-test/Post-test 59 items

**Number of Respondents : Pre-test 30 / Post-test 29

ความก้าวหน้าของผู้บริหารสถานศึกษา : การพัฒนาสมรรถนะจาก Rubric 5 ด้าน

จากการเปรียบเทียบผลการประเมินสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาทั้ง 5 ด้าน ในช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ (Pre-test) กับ ช่วงหลังเข้าร่วมโครงการฯ (Post-test) พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ มีพัฒนาการเชิงบวกในทุกด้านภายหลังจากที่ได้เข้าร่วมโครงการฯ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพอย่างชัดเจนของกระบวนการพัฒนาตามหลักสูตรของโครงการ “Future School Transformation: 3R & Makerspace”

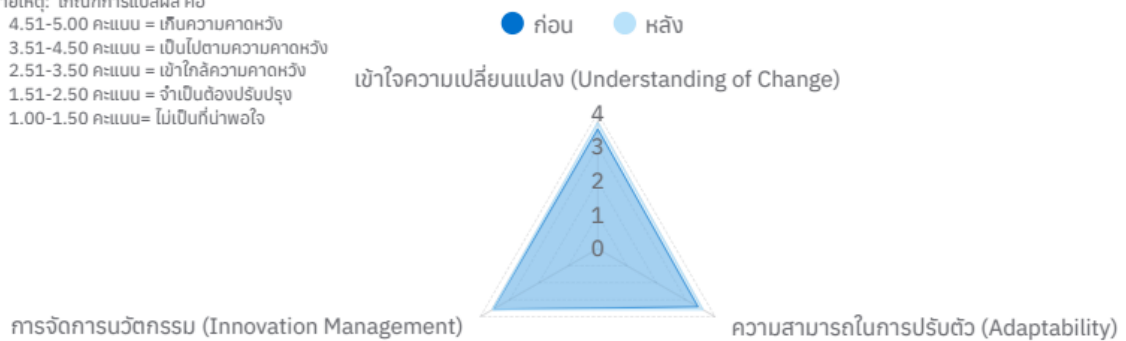
เมื่อพิจารณาในภาพรวมจะพบว่า สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาทุกด้านมีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งด้านที่มีอัตราการเติบโตสูงที่สุด คือ ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices) โดยมีอัตราการเติบโตที่โดดเด่นที่สุดถึงร้อยละ 18.65 (คะแนนเพิ่มจาก 3.49 เป็น 3.68) สะท้อนถึงความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการนำนวัตกรรมใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา สำหรับด้านที่มีอัตราการเติบโตรองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive) และด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) คิดเป็นร้อยละ 12.84 และ 12.66 ตามลำดับ สะท้อนถึงการเติบโตในระดับที่ใกล้เคียงกัน เป็นการยืนยันว่าสถานศึกษามีความสามารถในการปรับตัวและวางแผนการดำเนินงานเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี ขณะที่ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making) เป็นด้านที่มีอัตราการเติบโตน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.69 (คะแนนเพิ่มจาก 3.66 เป็น 3.73) นับเป็นด้านที่ควรให้ความสำคัญและจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่เมื่อพิจารณาในเชิงลึกจะพบว่า ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล นับเป็นด้านที่ผู้บริหารสถานศึกษามีคะแนนช่วงก่อนเข้าร่วมโครงการฯ (Pre-test) สูงที่สุด เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนในแต่ละด้าน ซึ่งสะท้อนได้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาล้วนมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับ “ข้อมูล” (Data) ในระดับที่น่าพอใจอยู่แล้ว ดังนั้น อัตราการเติบโตที่อยู่ในระดับต่ำของสมรรถนะด้านดังกล่าวจึงชี้ให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาในรอบถัดไปจำเป็นต้องเปลี่ยนจากการให้ความรู้พื้นฐานไปสู่การฝึกใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง รวมถึงการตีความข้อมูลที่ซับซ้อน พร้อมทั้งการนำข้อมูลไปใช้ประกอบการตัดสินใจในสถานการณ์จำลองที่มีความท้าทาย เพื่อผลักดันความสามารถให้บรรลุถึงระดับความเชี่ยวชาญสูงสุด

อย่างไรก็ตาม จากการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาในระยะเวลา 5+1 สัปดาห์ นับว่าประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ในการยกระดับศักยภาพของผู้บริหารสถานศึกษา โดยเฉพาะด้านการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาและการขับเคลื่อนวิสัยทัศน์สู่การปฏิบัติจริงภายในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแสดงพัฒนาการสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละด้านได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านการเป็นผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership)

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผล คือ

- 4.51-5.00 คะแนน = เกินความคาดหวัง
- 3.51-4.50 คะแนน = เป็นไปตามความคาดหวัง
- 2.51-3.50 คะแนน = เข้าใกล้ความคาดหวัง
- 1.51-2.50 คะแนน = จำเป็นต้องปรับปรุง
- 1.00-1.50 คะแนน = ไม่เป็นที่น่าพอใจ

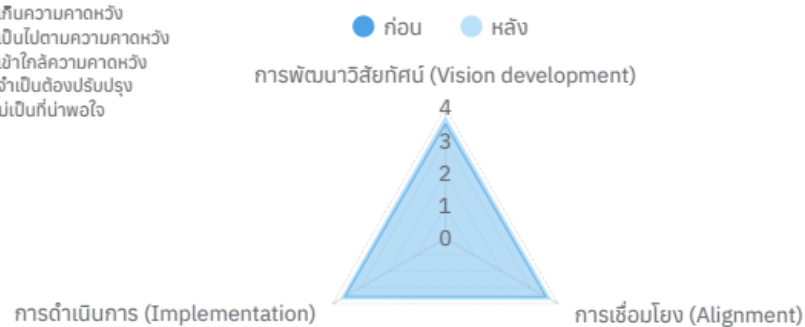


| รายการพฤติกรรม | ก่อนอบรม | หลังอบรม ก่อนการนำแผนไปใช้ |
|---|----------|-------------------------------|
| • เข้าใจความเปลี่ยนแปลง (Understanding of Change) | 3.53 | 3.72 |
| • ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) | 3.42 | 3.59 |
| • ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) | 3.57 | 3.59 |

2. ด้านวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์และการดำเนินการ (Strategic Visioning and Executive)

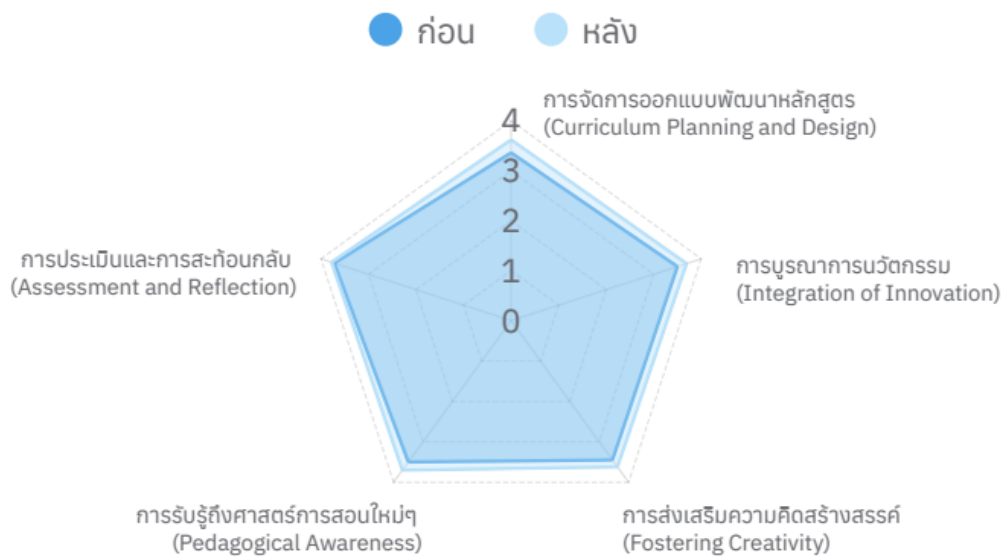
หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผล คือ

- 4.51-5.00 คะแนน = เกินความคาดหวัง
- 3.51-4.50 คะแนน = เป็นไปตามความคาดหวัง
- 2.51-3.50 คะแนน = เข้าใกล้ความคาดหวัง
- 1.51-2.50 คะแนน = จำเป็นต้องปรับปรุง
- 1.00-1.50 คะแนน = ไม่เป็นที่น่าพอใจ



| รายการพฤติกรรม | ก่อนอบรม | หลังอบรม ก่อนการนำแผนไปใช้ |
|---|----------|-------------------------------|
| • การพัฒนาวิสัยทัศน์ (Vision development) | 3.52 | 3.69 |
| • การเชื่อมโยง (Alignment) | 3.58 | 3.69 |
| • การดำเนินการ (Implementation) | 3.57 | 3.67 |

3. ด้านแนวปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมด้านการศึกษา (Innovative Educational Practices)



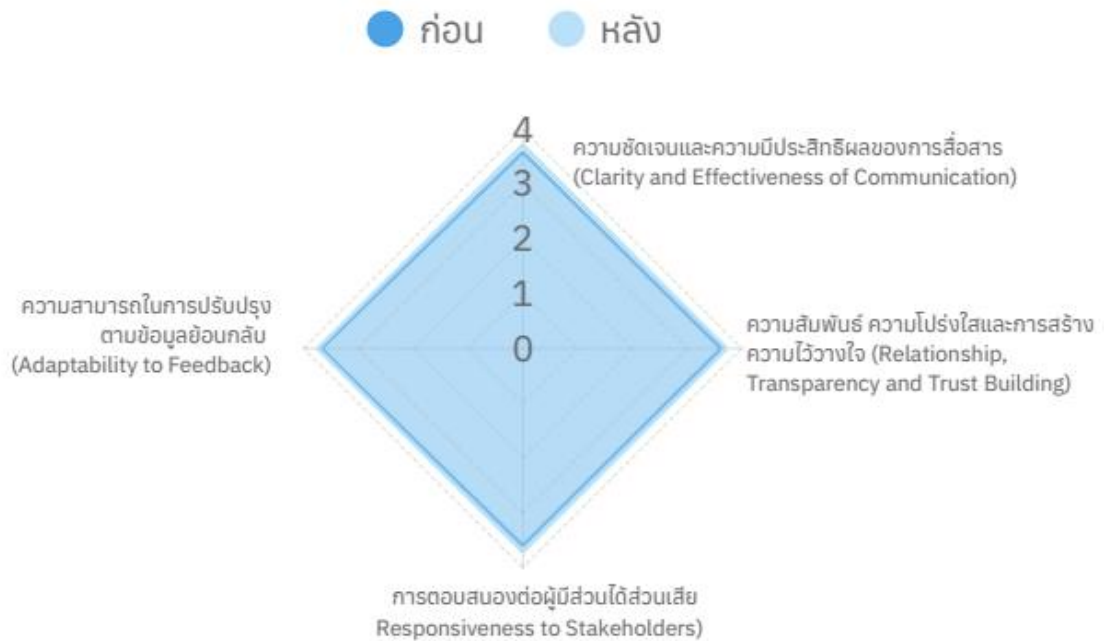
| รายการพฤติกรรม | ก่อนอบรม | หลังอบรม ก่อนการนำแผนไปใช้ |
|---|----------|-------------------------------|
| การจัดการออกแบบพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Planning and Design) | 3.36 | 3.62 |
| การบูรณาการนวัตกรรม (Integration of Innovation) | 3.50 | 3.69 |
| การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Fostering Creativity) | 3.45 | 3.62 |
| การรับรู้ถึงศาสตร์การสอนใหม่ๆ (Pedagogical Awareness) | 3.50 | 3.70 |
| การประเมินและการสะท้อนกลับ (Assessment and Reflection) | 3.72 | 3.78 |

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผล คือ

4.51-5.00 คะแนน = เกินความคาดหวัง, 3.51-4.50 คะแนน = เป็นไปตามความคาดหวัง, 2.51-3.50 คะแนน = เข้าใกล้ความคาดหวัง

1.51-2.50 คะแนน = จำเป็นต้องปรับปรุง, 1.00-1.50 คะแนน = ไม่เป็นที่น่าพอใจ

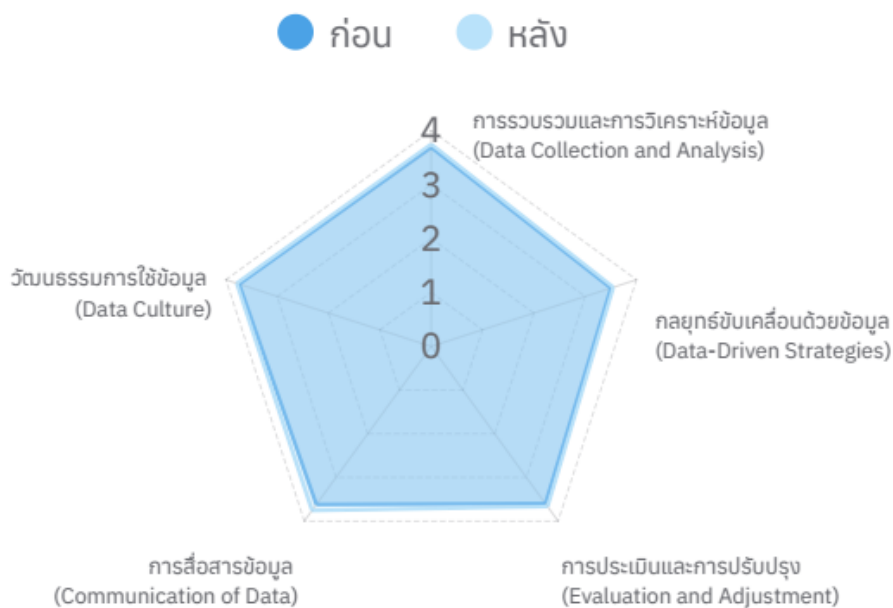
4. ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Engagement and Communication)



| รายการพฤติกรรม | ก่อนอบรม | หลังอบรม ก่อนการนำแผนไปใช้ |
|---|----------|-------------------------------|
| • ความชัดเจนและประสิทธิผลของการสื่อสาร (Clarity and Effectiveness of Communication) | 3.58 | 3.71 |
| • ความสัมพันธ์ ความโปร่งใสและการสร้างความไว้วางใจ (Relationship, Transparency and Trust Building) | 3.62 | 3.72 |
| • การตอบสนองต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Responsiveness to Stakeholders) | 3.60 | 3.71 |
| • ความสามารถในการปรับปรุงตามข้อมูลย้อนกลับ (Adaptability to Feedback) | 3.68 | 3.74 |

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผล คือ
 4.51-5.00 คะแนน = ทัศนคติดีเยี่ยม, 3.51-4.50 คะแนน = เป็นไปตามความคาดหวัง, 2.51-3.50 คะแนน = เข้าใกล้ความคาดหวัง
 1.51-2.50 คะแนน = จำเป็นต้องปรับปรุง, 1.00-1.50 คะแนน = ไม่เป็นที่น่าพอใจ

5. ด้านการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decision Making)



| รายการพฤติกรรม | ก่อนอบรม | หลังอบรม ก่อนการนำแผนไปใช้ |
|---|----------|-------------------------------|
| • การรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Collection and Analysis) | 3.69 | 3.75 |
| • กลยุทธ์ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Strategies) | 3.50 | 3.55 |
| • การประเมินและการปรับปรุง (Evaluation and Adjustment) | 3.60 | 3.67 |
| • การสื่อสารข้อมูล (Communication of Data) | 3.62 | 3.76 |
| • วัฒนธรรมการใช้ข้อมูล (Data Culture) | 3.74 | 3.79 |

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลผล คือ
 4.51-5.00 คะแนน = เกินความคาดหวัง, 3.51-4.50 คะแนน = เป็นไปตามความคาดหวัง, 2.51-3.50 คะแนน = เข้าใกล้ความคาดหวัง
 1.51-2.50 คะแนน = จำเป็นต้องปรับปรุง, 1.00-1.50 คะแนน = ไม่เป็นที่น่าพอใจ

ว น ๗ ๕ ๓ ๑ / ๒ ๖ ๗ ๒ ๖

๕ = ๘ = ๓ ๒

Future School Transformation:
3R & Makerspace

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกรอบการวิจัยที่กำหนด โดยดำเนินการคู่ขนานไปพร้อมกับการดำเนินงาน ระยะที่ 1 (โดย มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา รวมถึงศึกษาผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ทั้งนี้ สำนักงานฯ ได้พัฒนาเครื่องมือวิจัยที่มีความหลากหลายในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทุกมิติ ครบถ้วน และสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการศึกษา ทั้งการใช้แบบเก็บข้อมูล แบบสอบถาม ประเด็นการสัมภาษณ์ ประเด็นการอภิปรายกลุ่มย่อย (focus group) การลงพื้นที่ (site visit) ตลอดจนประสานข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย สรุปได้ดังต่อไปนี้

➤ กิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ครั้งที่ 1 : กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา และผู้แทนทีมโค้ชของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) จัดกิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ครั้งที่ 1 : กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา และผู้แทนทีมโค้ชของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 เวลา 14.00 – 16.00 น. (2 ชั่วโมง) ผ่านทางระบบ Zoom Meeting ณ ห้องประชุมพจน์ สะเพียรชัย ชั้น 5 อาคาร 2 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นที่กำหนดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้อง สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ประกอบด้วย (1) กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 8 ราย แบ่งเป็นผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา ที่มาจากสถานศึกษากลุ่มเป้าหมายในโครงการกองทุนการศึกษา (4 ราย) และสถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ (4 ราย) (2) กลุ่มผู้แทนทีมโค้ชของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จำนวน 3 ราย รวมจำนวนทั้งสิ้น 11 ราย

สำหรับประเด็นการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) จะครอบคลุม 4 ด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านบริบทความพร้อม และศักยภาพของโรงเรียน (ข้อ 1-3) ด้านวิสัยทัศน์และแรงจูงใจในการเข้าร่วมโครงการฯ (ข้อ 4-5) ด้านการบริหารจัดการและการสร้างความเปลี่ยนแปลง (ข้อ 6) และด้านความต้องการการสนับสนุนจากโครงการฯ (ข้อ 7) โดยทั้ง 4 ด้านสำคัญดังกล่าว นำมากำหนดเป็นข้อคำถามได้ดังต่อไปนี้

ข้อคำถาม :

สำหรับ ผู้บริหารสถานศึกษา

1. สภาพปัจจุบันของโรงเรียนเป็นอย่างไร
 - บริบทของโรงเรียน (จุดแข็ง - จุดเด่น/อุปสรรค หรือข้อจำกัดในการพัฒนา/ความพร้อมของโรงเรียน)
 - ครูและบุคลากร/นักเรียนเป็นอย่างไร (ศักยภาพ/ประสิทธิภาพการสอน/ผลการเรียน)
 - การเข้ามามีส่วนร่วมและการสนับสนุนของภาคีเครือข่าย/ชุมชน/ผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง
2. โรงเรียนประสบกับปัญหาด้านการบริหารจัดการ หรือการจัดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง (เช่น ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน ผลการเรียนค่อนข้างต่ำ ทรัพยากรไม่เพียงพอ ขาดการสนับสนุน เป็นต้น)
3. ก่อนเข้าร่วมโครงการ โรงเรียนมีนวัตกรรมการบริหารจัดการ/นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ใดบ้างในการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้เรียน
4. ปัจจัยใด/เพราะเหตุใด/แรงจูงใจใด ที่ทำให้ตัดสินใจเข้าร่วมโครงการฯ
5. จากคำว่า “Future School หรือ โรงเรียนแห่งอนาคต” ในบริบทของท่าน มีลักษณะอย่างไร/หากพิจารณาตามบริบทสถานศึกษาของท่าน ท่านคิดว่าปัจจัยใดที่เอื้อต่อการพัฒนาไปสู่ Future School (ปัจจัยภายใน-ภายนอก)
6. ในฐานะผู้บริหารสถานศึกษา มีความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะและแนวคิดการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างไร หรือต้องการนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาในมิติต่าง ๆ อย่างไร
7. ความคาดหวังที่จะได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการฯ
 - ผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นทั้งต่อตนเอง (ผู้บริหาร) ครู ผู้เรียน ชุมชนการเรียนรู้ (เครือข่าย)
 - ความคาดหวังที่จะได้รับการนิเทศ ติดตาม รูปแบบการสื่อสาร และการให้คำปรึกษาจากทีมโค้ช รวมถึงความคาดหวังที่จะได้รับการสนับสนุนจากโครงการฯ (เช่น ที่ปรึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนาต่าง ๆ ฯลฯ)
 - ความเปลี่ยนแปลงที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

สำหรับ ทีมโค้ช (Starfish Education)

1. ประสบการณ์การดำเนินโครงการฯ/ผลการดำเนินโครงการที่ผ่านมาเป็นอย่างไรบ้าง
2. อุปสรรค หรือข้อจำกัด ของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ/
มีแนวทางการแก้ไข หรือ แนวทางการลดข้อจำกัดดังกล่าวอย่างไร
3. สิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือ ข้อค้นพบ จากการดำเนินโครงการฯ
4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

*หมายเหตุ: รายละเอียดข้อคำถามข้างต้นแสดงในแบบเก็บข้อมูล ดังภาคผนวก

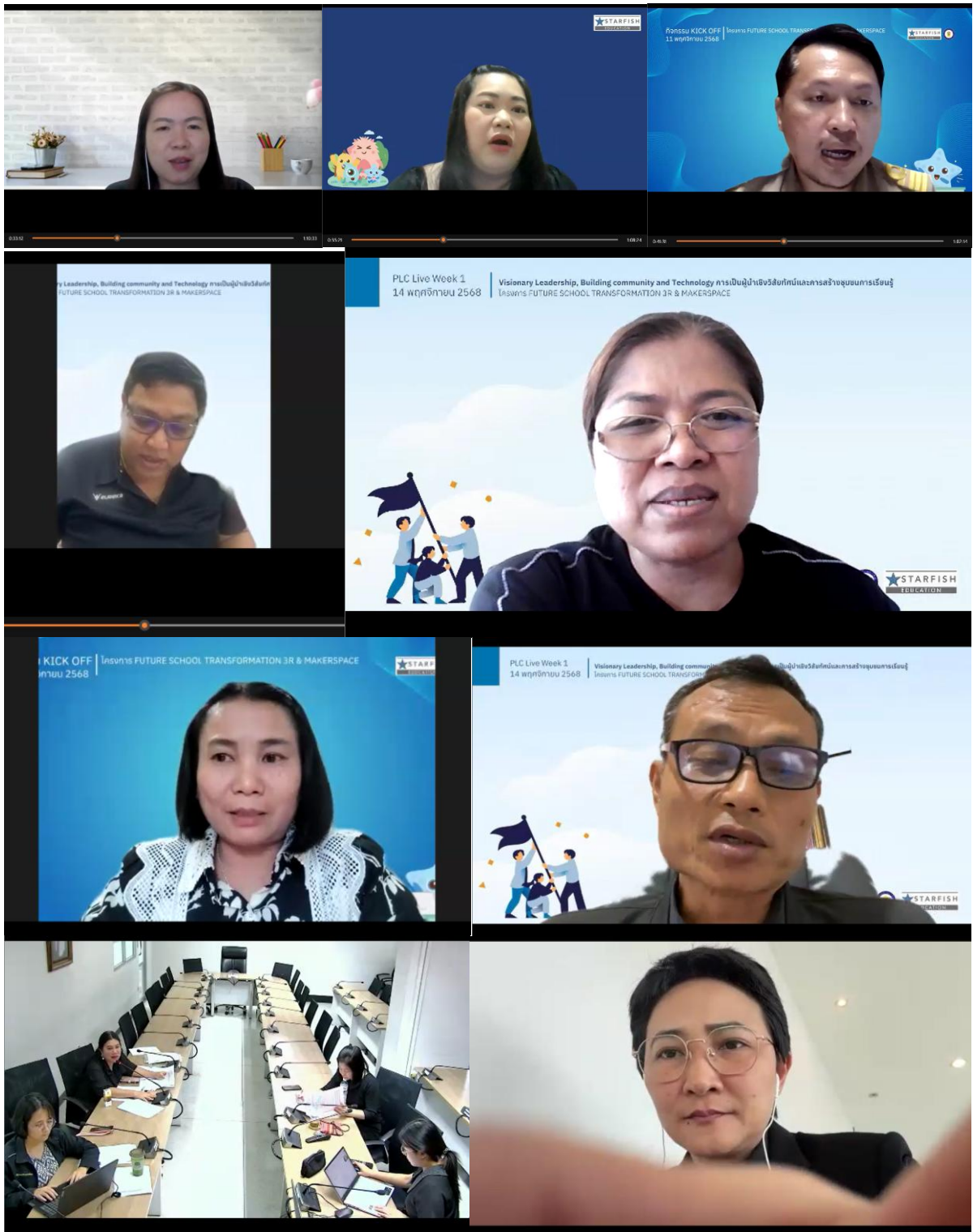
Join Zoom Meeting

<https://us06web.zoom.us/j/86907334137?pwd=AzQjOmr8EcnkrzRv7cT94GkOFe1hPa.1>

Meeting ID: 869 0733 4137

Passcode: 740452





การอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ครั้งที่ 1 :
 กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา และผู้แทนทีมโค้ชของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education)

จากการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ครั้งที่ 1 : กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา และผู้แทนทีมโค้ชของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จำนวนทั้งสิ้น 11 ราย สรุปผลการอภิปรายกลุ่มย่อยในภาพรวมได้ดังต่อไปนี้

□ กลุ่มผู้แทนผู้บริหารสถานศึกษา (8 ราย)

(1) นายอิทธิพร เทพวงษ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“บริบทของโรงเรียนคุรุสภา ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ชายแดนของจังหวัดกาญจนบุรี เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 1 - ประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โดยมีครูและบุคลากร จำนวน 17 คน นักเรียนรวมทั้งสิ้น 189 คน ในภาพรวม นักเรียนค่อนข้างมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เมียนมาและกะเหรี่ยง คิดเป็นร้อยละ 30-40 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และมีข้อจำกัดด้านภาษาที่เป็นอุปสรรคในการสื่อสาร ทั้งการฟัง การอ่าน การเขียนภาษาไทย เนื่องจากนักเรียนใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารเป็นหลัก นอกจากนี้ยังพบความบกพร่องทางด้านการตีความของภาษาที่สัมพันธ์กับการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน สำหรับด้านครูและบุคลากรจะพบว่า ครูมีความตั้งใจและทุ่มเทในการจัดการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาด้านภาคีเครือข่ายพบว่า ภาคีเครือข่ายค่อนข้างให้การสนับสนุนโรงเรียน ขณะที่การสนับสนุนด้านงบประมาณของผู้ปกครองจะอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ เนื่องจากฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครองและชุมชนโดยรอบค่อนข้างยากจน ผู้ปกครองมีรายได้น้อย จึงให้การสนับสนุนงบประมาณได้ค่อนข้างน้อย...

สำหรับเหตุผลที่สมัครเข้าร่วมโครงการ เพราะ ต้องการนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตามบริบทของโรงเรียน ซึ่งภาพ Future School มองว่าเป็นการพัฒนาให้นักเรียนให้มีทักษะที่เข้มแข็งทั้งการอ่าน การเขียน การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการลงมือทำ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเหมาะสม พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งในโลกปัจจุบันและอนาคต ตลอดจนเสริมสร้างคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนของตน...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี เป็นสถานศึกษาในพื้นที่ชายแดนที่จัดการศึกษาให้แก่ผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ผ่านการใช้นวัตกรรมเพื่อยกระดับโรงเรียนสู่ “Future School” นอกจากนี้โรงเรียนยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่เข้มแข็งควบคู่ไปกับการรักษาคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคตได้อย่างเหมาะสม

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- ความท้าทายด้านภาษาและการสื่อสาร: ผู้เรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 30-40) เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เมียนมาและกะเหรี่ยงที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นหลัก ทำให้เกิดอุปสรรคสำคัญในการฟัง อ่าน และเขียนภาษาไทย นอกจากนี้ยังพบข้อจำกัดในการตีความภาษาที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

- ข้อจำกัดทางเศรษฐกิจของชุมชน: ฐานะยากจนและรายได้ที่น้อยของผู้ปกครองส่งผลให้การสนับสนุนด้านงบประมาณแก่โรงเรียนอยู่ในระดับต่ำ

- ศักยภาพภายในและภาคีเครือข่าย: แม้จะมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ แต่ครูและบุคลากรมีความทุ่มเทและตั้งใจในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้โรงเรียนยังได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนที่ดีจากภาคีเครือข่ายต่าง ๆ
- เป้าหมายการพัฒนาทักษะในอนาคต: โรงเรียนมีเป้าหมายสร้างทักษะที่รอบด้านให้ผู้เรียน ทั้งในด้านการวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการลงมือทำ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดศักยภาพของตนเองได้จริงในโลกปัจจุบันและอนาคต

(2) นายภูษิต ศรีพุทธม์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“บริบทของโรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ ตั้งอยู่ใน 2 พื้นที่ มีสภาพแวดล้อมตั้งอยู่ในพื้นที่ไร่ข้าวโพด (ขั้นบันได) ซึ่งเปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2 - ประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โดยครูและบุคลากร มีจำนวน 11 คน ประสบปัญหาครูไม่ตรงเอก สำหรับสิ่งอำนวยความสะดวกยังพบปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตขัดข้อง/ไฟฟ้าดับ รวมทั้งทรัพยากรการศึกษาที่มีไม่เพียงพอ เมื่อพิจารณาต่อนักเรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ (ร้อยละ 100) ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ - การอ่านออกเขียนได้ เนื่องจากนักเรียนใช้ภาษาถิ่นเป็นส่วนใหญ่ เมื่อจบการศึกษาไปแล้ว มักไม่ค่อยศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ส่วนใหญ่เลือกประกอบอาชีพทำไร่ ทำสวนมากกว่า สำหรับการสนับสนุนด้านการจัดการเรียนรู้นั้น ทางโรงเรียนได้รับสนับสนุนโดยมีครูชาวอินโดนีเซียมาช่วยสอน รวมทั้งมีล่ามสำหรับช่วยสอน ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียนได้...”

สำหรับภาพ Future School โดยมองว่าต้องเป็นโรงเรียนที่ช่วยสร้างคนดีให้บ้านเมือง อ่านคล่อง คิดคล่อง และคิดเป็นในโลกอนาคต...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี เป็นสถานศึกษาขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล ซึ่งตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นไร่ข้าวโพดขั้นบันได โรงเรียนแห่งนี้เผชิญกับความท้าทายเชิงโครงสร้างทั้งด้านทรัพยากรและภาษา โดยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาไปสู่การเป็น “Future School” ที่มุ่งเน้นการสร้าง “คนดี” ที่มีทักษะการอ่าน การคิด และการใช้ชีวิตในโลกอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- ลักษณะประชากรและอุปสรรคทางภาษา: ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ หรือเกือบร้อยละ 100 ที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งใช้ภาษาถิ่นเป็นหลัก ส่งผลให้เกิดปัญหาสำคัญคือ **การขาดทักษะการอ่านออกเขียนได้และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้**

- ข้อจำกัดด้านทรัพยากรและบุคลากร: โรงเรียนประสบปัญหาครูไม่ตรงเอก และมีจำนวนบุคลากรจำกัด นอกจากนี้ยังขาดแคลนสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานโดยเฉพาะสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ขัดข้องและปัญหาไฟฟ้าดับ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

- แนวโน้มทางการศึกษาของผู้เรียน: ผู้เรียนส่วนใหญ่เมื่อจบการศึกษาแล้ว มักไม่ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น แต่เลือกที่จะเข้าสู่ภาคแรงงานในท้องถิ่น เช่น การทำไร่ทำสวนตามวิถีชีวิตเดิม

- นวัตกรรมการสนับสนุนการเรียนรู้: เพื่อแก้ปัญหาด้านการสื่อสาร โรงเรียนได้ใช้กลไกสนับสนุนโดยการมีครูชาวอินโดนีเซียและล่ามเข้ามาช่วยสอน เพื่อลดข้อจำกัดในการสื่อสารระหว่างครูและผู้เรียนกลุ่มชาติพันธุ์

• เป้าหมายการพัฒนา (Future School): แม้จะมีความท้าทายหลายด้าน แต่เป้าหมายหลักคือการทำให้ผู้เรียน “อ่านคล่อง คิดคล่อง และคิดเป็น” เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้จริงในโลกอนาคต **ข้อค้นพบเหล่านี้มีความคล้ายคลึงกับโรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี ที่กล่าวถึงก่อนหน้าในแง่ของการเป็นโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่ต้องจัดการเรียนการสอนท่ามกลางความหลากหลายทางชาติพันธุ์และอุปสรรคด้านการสื่อสารภาษาไทย**

(3) นางจิระพันธ์ วิคสันเทียะ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองประสงค์ จังหวัดกระบี่ กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“บริบทของโรงเรียนบ้านคลองประสงค์ ตั้งอยู่ที่พื้นที่เกาะ เน้นสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ด้วยบริบทพื้นที่เกาะ ทำให้การเดินทางต้องนั่งเรือเข้าไปเท่านั้น ย่อมส่งผลให้นักเรียนขาดโอกาสจากข้อจำกัดด้านคมนาคมและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้ได้รับการบรรเทาโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้เข้ามาสร้างโอกาสและเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จนส่งผลทำให้โรงเรียนได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และช่วยป้องกันการยุบควบรวมกับโรงเรียนอื่น (โรงเรียนบ้านเกาะกลาง) ปัจจุบันมีครู จำนวน 8 คน นักเรียนรวม 76 คน ทั้งยังได้รับการสนับสนุน และได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมายจากการพัฒนาแบบก้าวกระโดด อย่างไรก็ตามโรงเรียนยังคงต้องการการพัฒนาทั้งด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน การสนับสนุนทรัพยากรการศึกษา การพัฒนาทั้งทักษะและภาษา (ทักษะขั้นพื้นฐานที่จำเป็น) สำหรับผู้เรียน...

เหตุผลที่เข้าร่วมโครงการ เพราะ ต้องการได้นวัตกรรมใหม่ ๆ (นวัตกรรมที่จับต้องได้) มาพัฒนา นักเรียนอย่างแท้จริง (ไม่ใช่นวัตกรรมที่มาจากเขตพื้นที่ หรือ นวัตกรรมดั้งเดิม) สำหรับภาพ Future School มองว่าเป็นโรงเรียนที่ช่วยสร้างเสริมความรู้พื้นฐานให้กับนักเรียน (ทักษะขั้นพื้นฐาน) นักเรียนมีความสามารถในการแสวงหาความรู้มากกว่าการรับรู้เนื้อหาสาระแบบฉาบฉวย รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนบ้านคลองประสงค์ จังหวัดกระบี่ เป็นสถานศึกษาที่ตั้งอยู่บนพื้นที่เกาะ ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นด้านการสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม แม้จะเป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่มีนักเรียนจำนวนไม่มากนัก และเผชิญกับข้อจำกัดด้านการคมนาคมอย่างมาก แต่โรงเรียนสามารถพัฒนาตนเองแบบก้าวกระโดดจนได้รับรางวัลต่าง ๆ และสามารถรักษาโรงเรียนไว้ได้โดยไม่ถูกยุบควบรวมกับโรงเรียนอื่น

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- อุปสรรคทางภูมิศาสตร์และการเข้าถึง: เนื่องด้วยโรงเรียนตั้งอยู่บนพื้นที่เกาะ การเดินทางจึงต้องอาศัยการโดยสารทางเรือเพียงอย่างเดียว ข้อจำกัดนี้ส่งผลโดยตรงต่อค่าใช้จ่ายและโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน
- การพัฒนาเพื่อความอยู่รอด (Leapfrog Development): จากการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทำให้โรงเรียนเกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยป้องกันการถูกยุบควบรวมกับโรงเรียนอื่นในพื้นที่ใกล้เคียง
- ความต้องการนวัตกรรมที่แท้จริง: โรงเรียนมีความต้องการนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ “จับต้องได้” และสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนได้จริง โดยหลีกเลี่ยงนวัตกรรมรูปแบบเดิมหรือนวัตกรรมที่สั่งการมาจากเขตพื้นที่เพียงอย่างเดียว

- นิยามของ Future School: ในมุมมองของโรงเรียน “โรงเรียนแห่งอนาคต” คือ สถานศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างทักษะพื้นฐานที่จำเป็น และเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากการเป็นผู้รับข้อมูลแบบฉาบฉวยให้กลายเป็นผู้ที่มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

- สิ่งที่ยังต้องการการสนับสนุน: แม้จะมีการพัฒนาที่ดี แต่โรงเรียนยังคงจำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือในด้านทรัพยากรการศึกษา การพัฒนานวัตกรรมการสอน รวมถึงการยกระดับทักษะทางภาษาและทักษะพื้นฐานของผู้เรียนให้เข้มแข็งขึ้น

ข้อสังเกตเพิ่มเติม กล่าวได้ว่า โรงเรียนบ้านคลองประสงค์จัดอยู่ในกลุ่มโรงเรียนที่มีข้อจำกัดทางกายภาพ (พื้นที่ชายแดน/พื้นที่สูง/พื้นที่เกาะ) ซึ่งส่งผลกระทบต่อโอกาสทางการศึกษา อย่างไรก็ตามโรงเรียนต่างมุ่งเน้นไปที่การสร้างทักษะพื้นฐานและการคิดเป็นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถอยู่รอดและเติบโตได้ในบริบทของตนเองอย่างเหมาะสม

(4) นางสาวสราพร เจริญสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปรังกาสี จังหวัดกาญจนบุรี กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“บริบทของโรงเรียนวัดปรังกาสี เป็นโรงเรียนขยายโอกาส นักเรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ปัญหาที่พบ คือ ปัญหาด้านการสื่อสารและการอ่านออกเขียนได้ โดยพบข้อจำกัดด้านการสื่อสารที่เป็นศูนย์ในกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ (เกินร้อยละ 50 ของนักเรียนทั้งหมด) สำหรับปัญหาที่พบในมิติของครู จะพบว่า ครูยังขาดสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ จึงมีข้อจำกัดค่อนข้างมากในการพัฒนานักเรียน ขณะเดียวกันหากมองในมิติของชุมชนโดยรอบจะพบว่า ชุมชนต่างให้การสนับสนุนและมุ่งมั่นที่จะพัฒนานักเรียนร่วมกัน...

เหตุผลที่เข้าร่วมโครงการ เพราะ ต้องการนำสื่อและนวัตกรรมมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนและพัฒนานักเรียน ขณะที่โรงเรียนได้มีการนำนวัตกรรม 3R ไปใช้พัฒนานักเรียน (ป.1-2) ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทิศทางที่ดีขึ้น ทำให้เด็กอ่านออกเขียนได้ค่อนข้างดีและมีแนวโน้มที่ดีขึ้นในอนาคต... ความคาดหวังนอกเหนือจากการนำนวัตกรรม 3R ไปใช้ ก็เพื่อต้องการนำนวัตกรรมอื่น ๆ ไปปรับใช้ในนักเรียนในระดับชั้นที่สูงกว่า...

สำหรับภาพ Future School มองว่าเป็นโรงเรียนที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กได้ ครูเป็นที่ปรึกษาและผู้แนะนำให้เด็ก ๆ เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมพัฒนาศักยภาพของนักเรียน เพื่อให้เด็กนักเรียนเกิดทักษะและประสบการณ์การเรียนรู้ สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนวัดปรังกาสี จังหวัดกาญจนบุรี เป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่จัดการศึกษาท่ามกลางความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยเผชิญกับความท้าทายหลักด้านทักษะภาษาและการขาดแคลนสื่อการเรียน โรงเรียนมุ่งเน้นการแก้ปัญหาผ่านการใช้นวัตกรรม 3R เพื่อวางรากฐานการอ่านออกเขียนได้ และมีเป้าหมายในการพัฒนาสู่การเป็น “Future School” ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างทักษะชีวิตให้แก่ผู้เรียน

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- อุปสรรคด้านการสื่อสาร: ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 50 เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ (ข้อมูล ณ วันที่จัดกิจกรรม*) ซึ่งส่งผลให้พบข้อจำกัดด้านการสื่อสารที่เป็นศูนย์ (ไม่สามารถสื่อสารภาษาไทยได้เลยในเบื้องต้น) รวมถึงปัญหาการอ่านออกเขียนได้
- ความขาดแคลนสื่อการสอน: ในมิติของบุคลากร พบว่าครูยังขาดสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญในการพัฒนาให้นักเรียนให้เต็มตามศักยภาพ
- พลังของภาคีเครือข่ายชุมชน: แม้จะมีอุปสรรคด้านภาษาและทรัพยากร แต่โรงเรียนมีจุดแข็งสำคัญ คือ ชุมชนโดยรอบให้การสนับสนุนและมุ่งมั่นที่จะพัฒนาการศึกษาพร้อมกับโรงเรียนอย่างเข้มแข็ง
- ความสำเร็จเบื้องต้นจากนวัตกรรม: โรงเรียนได้นำนวัตกรรม 3R มาปรับใช้กับผู้เรียนชั้น ป.1-2 ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเขียนได้ดีขึ้น
- ทิศทางสู่โรงเรียนแห่งอนาคต (Future School): โรงเรียนวางเป้าหมายที่จะขยายการใช้นวัตกรรมไปยังระดับชั้นที่สูงขึ้น โดยนิยามโรงเรียนแห่งอนาคตว่าต้องเป็นพื้นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เปลี่ยนบทบาทครูเป็นที่ปรึกษา (Mentor) และดึงชุมชนเข้ามาช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใช้ในชีวิตจริงได้

ข้อสังเกตเพิ่มเติม กล่าวได้ว่า โรงเรียนวัดปรังกาสิมีลักษณะร่วมแบบเดียวกับโรงเรียนครูสภา และโรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ คือ เป็นโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่ต้องรับมือกับกลุ่มชาติพันธุ์และพบอุปสรรคทางภาษา แต่จุดที่โดดเด่นของโรงเรียนวัดปรังกาสิคือ การเริ่มเห็นผลสัมฤทธิ์ที่เป็นรูปธรรมจากการใช้นวัตกรรมเฉพาะทาง (3R) อย่างต่อเนื่อง และการมีวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนในการเปลี่ยนบทบาทของครูผู้ดูแลเป็นผู้แนะนำในโรงเรียน

(5) นางสุดลักษณ์ ณ พิบูล ผู้อำนวยการโรงเรียนยางฮอมวิทยาคม จังหวัดเชียงราย กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“บริบทของโรงเรียนยางฮอมวิทยาคมเป็นโรงเรียนประจำตำบล มีนักเรียน จำนวน 141 คน ครูและบุคลากรมีอายุเฉลี่ย 30 ปีโดยประมาณ แต่ประสบกับการโยกย้ายครูค่อนข้างบ่อย จึงส่งผลให้ครูที่ยังอยู่ต้องแบกรับภาระค่อนข้างหนัก เนื่องจากการบรรจุครูเข้ามาแทนจำเป็นต้องรอระบบการคัดเลือกครูจากส่วนกลาง สำหรับด้านนักเรียนค่อนข้างมีความหลากหลาย รวมถึงเด็กที่มีความจำเป็นพิเศษ ดังนั้นการมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายจึงมีความจำเป็นอย่างมากที่จะช่วยแก้ปัญหาหรือบรรเทาปัญหาที่เกิดขึ้นได้ โดยปัญหาที่พบส่วนใหญ่ คือ นักเรียน (มัธยม) อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่สนใจเข้าร่วมโครงการ เพื่อนำนวัตกรรมการสอนมาใช้พัฒนาให้นักเรียนให้มีคุณภาพและเพื่อผลลัพธ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น...

สำหรับภาพ Future School มองว่าเป็นโรงเรียนที่มุ่งพัฒนาทักษะการคิดหรือปลูกฝังทักษะที่จำเป็นให้กับผู้เรียน...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนยางฮอมวิทยาคม จังหวัดเชียงราย เป็นโรงเรียนประจำตำบลที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก โดยปัจจุบันกำลังเผชิญกับวิกฤตความไม่ต่อเนื่องของบุคลากรและปัญหาพื้นฐานทางการศึกษาของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้ามาเป็นเครื่องมือหลักในการบรรเทาปัญหาเชิงโครงสร้างและยกระดับคุณภาพผู้เรียนเพื่อมุ่งสู่การเป็นโรงเรียนแห่งอนาคต

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- ปัญหาการโยกย้ายและภาระงานครู: แม่ครูและบุคลากรจะมีอายุเฉลี่ยยังน้อย (โดยประมาณ 30 ปี) แต่โรงเรียนยังคงประสบปัญหาครูโยกย้ายบ่อยครั้ง การรอรอบคัดเลือกจากส่วนกลางเพื่อบรรจุคนใหม่ทดแทนที่ล่าช้า ส่งผลให้ครูที่เหลืออยู่ต้องแบกรับภาระงานที่หนักมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายและเด็กที่มีความจำเป็นพิเศษ: ผู้เรียนในโรงเรียนมีความหลากหลายค่อนข้างสูง รวมถึงมีเด็กที่มีความจำเป็นพิเศษเรียนร่วมอยู่ด้วย ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้โรงเรียนจำเป็นต้องมีนวัตกรรมการสอนที่ยืดหยุ่น และหลากหลายเพื่อตอบสนองต่อปัจเจกผู้เรียนทุกคน

- วิกฤตทักษะพื้นฐาน (Literacy): ข้อค้นพบที่น่ากังวลคือ พบปัญหาผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาอ่านไม่ออก และเขียนไม่ได้ ซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้โรงเรียนต้องการเข้าร่วมโครงการเพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนมาแก้ไขปัญหานี้โดยตรง

- วิสัยทัศน์ Future School: สำหรับโรงเรียนแห่งนี้ “โรงเรียนแห่งอนาคต” คือ สถานศึกษาที่ต้องมุ่งพัฒนาทักษะการคิด และปลูกฝังทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนเพื่อให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง

ข้อสังเกตเพิ่มเติม กล่าวได้ว่า โรงเรียนยางฮอมวิทยาคมประสบกับปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเขียนได้อย่างชัดเจน แต่จุดที่แตกต่างและเป็นความท้าทายเฉพาะตัวของที่นี่คือ ปัญหาการบริหารจัดการบุคลากร (ครูย้ายบ่อย) และการที่พบปัญหาการอ่านออกเขียนไม่ได้ล้นหลามจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งต้องอาศัยนวัตกรรมการสอนที่เข้มข้นกว่าปกติเพื่อการเยียวยาและพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสม

(6) นายหน้โชค เกียรติภูมิพัฒน์ ผู้อำนวยการโรงเรียนนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี กล่าวโดยสรุปได้ว่า

“โรงเรียนนรุจิรพัฒน์ เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาและมีขนาดใหญ่ มีนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง คิดเป็นร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด และร้อยละ 30 เป็นคนไทย นักเรียนยังประสบกับปัญหาด้านการสื่อสารภาษาไทย ทางโรงเรียนแก้ปัญหาโดยการจ้างครูท้องถิ่นมาช่วยจัดการเรียนการสอน แต่นักเรียนยังคงมีพัฒนาการค่อนข้างช้า ซึ่งเป็นปัญหาหลักของโรงเรียนในขณะนี้ เมื่อเปรียบเทียบผลการประเมินของสำนักทดสอบทางการศึกษาจะพบว่า ผลการทดสอบในภาพรวมระดับสถานศึกษาอยู่ลำดับรั้งท้าย และเมื่อวิเคราะห์ถึงสภาพปัญหา ในภาพรวมผู้ปกครองค่อนข้างยากจน อย่างไรก็ตามเป้าหมายสูงสุด คือการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งด้านวิชาการและคุณธรรม...

สำหรับภาพ Future School มองว่าเป็นโรงเรียนแห่งความสุข เมื่อนักเรียนจบการศึกษาไปแล้วสามารถนำองค์ความรู้และทักษะที่สั่งสมมาไปประกอบอาชีพได้ ซึ่งต้องมีทักษะขั้นพื้นฐานติดตัว...”

สาระสำคัญ :

โรงเรียนนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาขนาดใหญ่ที่ต้องบริหารจัดการท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ โรงเรียนเผชิญกับความท้าทายหลักในด้านระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายและข้อจำกัดทางเศรษฐกิจของครอบครัว แต่ยังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาไปสู่การเป็นสถานศึกษาที่สร้างความสุขและทักษะชีวิตแก่ผู้เรียน

ข้อค้นพบสำคัญจากการวิเคราะห์บริบทของโรงเรียน มีรายละเอียดดังนี้

- ความท้าทายทางภาษาและชาติพันธุ์: ผู้เรียนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 70 เป็นกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง ขณะที่เป็นคนไทยเพียงร้อยละ 30 ซึ่งสัดส่วนนี้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาภาษาไทยที่เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้
- ข้อจำกัดในการพัฒนาการเรียนรู้: แม้ทางโรงเรียนจะใช้วิธีแก้ปัญหาโดยการจ้างครูท้องถิ่นเข้ามาช่วยจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้ดีขึ้น แต่พบว่าผู้เรียนยังคงมีพัฒนาการในการเรียนรู้ที่ค่อนข้างช้า
- วิฤตผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา: จากข้อมูลของสำนักทดสอบทางการศึกษา พบว่า ผลการทดสอบในภาพรวมของโรงเรียนอยู่ในลำดับท้าย ซึ่งเป็นโจทย์ใหญ่ที่โรงเรียนต้องเร่งแก้ไข
- สภาพทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง: ผู้ปกครองค่อนข้างยากจน ส่งผลต่อการสนับสนุนการเรียนรู้จากที่บ้าน
- เป้าหมายของ Future School: นิยามของโรงเรียนแห่งอนาคต คือ การเป็น “โรงเรียนแห่งความสุข” ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนจบไปแล้วมีทักษะพื้นฐานและทักษะอาชีพติดตัว สามารถพึ่งพาตนเองได้ ควบคู่ไปกับการมีความรู้ด้านวิชาการและคุณธรรม

ข้อสังเกตเพิ่มเติม กล่าวได้ว่า โรงเรียนนุจรินทร์ประสบปัญหาเรื่องทักษะภาษาไทยในกลุ่มชาติพันธุ์อย่างชัดเจน แม้จะเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ แต่กลับมีข้อจำกัดด้านผลสัมฤทธิ์ที่คล้ายคลึงกับโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าอุปสรรคทางภาษาเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาในพื้นที่ชายแดนและพื้นที่ที่มีความหลากหลายสูง

□ กลุ่มผู้แทนที่มิได้ใช้ (Starfish Education)

“โค้ชส้ม” กล่าวว่า มีการดำเนินโครงการลักษณะนี้ตั้งแต่เมื่อปี พ.ศ. 2567 ที่ผ่านมา ปัจจุบันมีทั้งหมดด้วยกัน 3 รุ่น ซึ่งผลการดำเนินงานกับกลุ่มเป้าหมายในรุ่นที่ 1 (ปี 67) รุ่นที่ 2 (ขับเคลื่อนร่วมกับ กทม.) และรุ่นที่ 3 (ปัจจุบันขับเคลื่อนร่วมกับ สกศ.) ค่อนข้างมีความแตกต่างกันไป ขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ทั้งด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มเป้าหมาย แต่อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมการดำเนินโครงการเป็นไปในทิศทางที่ดี บรรลุผลลัพธ์ตามที่กำหนดไว้ แม้จะติดขัดบ้างในระยะแรก ๆ แต่พอได้ลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ก็จะช่วยให้เกิดความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น สำหรับกิจกรรมที่จัดมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่จะเน้นการฝึกปฏิบัติจนเกิดเป็นทักษะ ทั้งการเรียนรู้ผ่านรูปแบบ VDO การศึกษาด้วยตนเอง และการจัดวง PLC แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้การนำนวัตกรรมไปปรับใช้ในโรงเรียน ยังสามารถเลือกใช้นวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่งได้...

...ปัจจัยสำคัญ คือ “ผู้บริหาร” หากผู้บริหารเห็นความสำคัญ ก็จะช่วยขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้จุดเด่นของการดำเนินโครงการจะมุ่งเน้นกระบวนการเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้บริหารได้รับการพัฒนาทักษะ (Skills) และมีเครื่องมือ (Tools) สำหรับจัดทำแผนพัฒนาผู้เรียน และพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ในอนาคต เพื่อส่งต่อกระบวนการไปยังครูผู้สอน และครูจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียนอย่างเหมาะสม...แม้ว่าผู้บริหารแต่ละรุ่นจะมีความต่างกัน แต่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ “นักเรียน” กอปรกับปัญหาการโยกย้ายครูค่อนข้างบ่อย จึงเน้นกระบวนการโค้ชที่เป็นธรรมชาติ และการวางรูปแบบกระบวนการอย่างเป็นระบบ นับเป็นกลไกสำคัญที่ก่อให้เกิดความยั่งยืนแก่สถานศึกษามากที่สุด...”

สาระสำคัญ :

สาระสำคัญในภาพรวม โครงการนี้เป็นความพยายามในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ (Skills) และเครื่องมือ (Tools) ให้แก่ผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อให้สามารถจัดทำแผนพัฒนาผู้เรียนและส่งต่อองค์ความรู้ไปยังครูและนักเรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยหัวใจสำคัญคือการนำนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียนมาปรับใช้ ผ่านกระบวนการโค้ชที่เป็นธรรมชาติและการสร้างวงสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในสถานศึกษาแม้จะเผชิญกับข้อจำกัดด้านบุคลากร

ข้อค้นพบสำคัญ :

- **ผู้บริหารคือปัจจัยชี้ขาดความสำเร็จ:** ข้อค้นพบระบุว่า **“ผู้บริหาร” เป็นปัจจัยสำคัญที่สุด** หากผู้บริหารเห็นความสำคัญและเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง จะช่วยให้การพัฒนาสถานศึกษาเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว
- **ความยั่งยืนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงบุคลากร:** ในบริบทของโรงเรียนที่มักมีการโยกย้ายครูบ่อยครั้ง (ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาที่พบในโรงเรียนบางแห่งยังคงประสบอยู่*) โครงการจึงเน้นไปที่การวางรูปแบบกระบวนการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้หลักการพัฒนา ยังคงอยู่กับโรงเรียนได้อย่างยั่งยืนไม่ว่าบุคลากรจะเปลี่ยนไปอย่างไร
- **การปรับตัวตามบริบทและกลุ่มเป้าหมาย:** ผลการดำเนินงานในแต่ละรุ่นมีความแตกต่างกันตามลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในด้านบรรยากาศและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ดังนั้น **นวัตกรรมจึงต้องมีความยืดหยุ่น** เพื่อให้สถานศึกษาแต่ละแห่งเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมของบริบทตนเอง
- **กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นการปฏิบัติ:** การพัฒนาที่มีประสิทธิภาพไม่ได้เกิดจากการฟังเพียงอย่างเดียว แต่เน้นการฝึกปฏิบัติจนเกิดเป็นทักษะ ผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น วิดีโอการสอน การศึกษาด้วยตนเอง และที่สำคัญคือ **การจัดวง PLC** เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- **เป้าหมายสูงสุดคือตัวผู้เรียน:** แม้ผู้บริหารในแต่ละรุ่นหรือแต่ละพื้นที่จะมีพื้นฐานที่ต่างกัน แต่ทุกคนมีจุดมุ่งหมายร่วมกันคือการพัฒนา **“ผู้เรียน”** ให้ได้รับประโยชน์สูงสุด

ข้อค้นพบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า การจะขับเคลื่อนโรงเรียนไปสู่ “โรงเรียนแห่งอนาคต” ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยทั้ง **ภาวะผู้นำของผู้บริหาร** และการมี **ระบบการโค้ช** ที่เข้มแข็ง เพื่อเปลี่ยนผ่านนวัตกรรมไปสู่ห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

🔄 **กิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการตอบแบบสอบถาม สำหรับ “ผู้บริหารสถานศึกษา” ที่เข้าร่วมโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace** มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ และเป็นการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) กับ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในการพัฒนาและเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้วยการอบรมในหลักสูตรต่าง ๆ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) เพื่อให้มีสมรรถนะการบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน รวมถึงช่วยเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตสำหรับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จำนวน 20 รายการ โดยข้อคำถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) และแบบคำถามปลายเปิด (open ended question)

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมการดำเนินงานของโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace ในช่วงต้น จำนวน 6 รายการ (14 รายการย่อย) โดยข้อคำถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) และแบบคำถามปลายเปิด (open ended question)

รายละเอียดแบบสอบถามดังภาคผนวก (แนบท้าย)

ทั้งนี้ สามารถสรุปผลการตอบแบบสอบถามได้ตามประเด็นต่อไปนี้

ตอนที่ 1

- **ด้านความพร้อมของสถานศึกษา** พบว่า เมื่อพิจารณาถึงความพร้อมในภาพรวมของสถานศึกษา โดยส่วนมากสถานศึกษามีความพร้อมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.9 และเมื่อพิจารณาถึงระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) จะอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 28.6 และระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ สำหรับการให้วิทยากร/ปราชญ์ชุมชน/ผู้เชี่ยวชาญภายนอกมาร่วมจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนนั้น โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 28.6 และระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ

- **ด้านการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน** พบว่า สถานศึกษาได้รับการสนับสนุนด้านการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยแบ่งเป็น การได้รับสนับสนุนจาก (1) หน่วยงานภาครัฐที่ไม่ใช่กระทรวงศึกษาธิการ คิดเป็นร้อยละ 85.7 (2) ท้องถิ่น/ชุมชน คิดเป็นร้อยละ 100 (3) ภาคเอกชน/สถานประกอบการ คิดเป็นร้อยละ 71.4 (4) องค์กรไม่แสวงผลกำไร (NGO) คิดเป็นร้อยละ 57.1 ตามลำดับ

- **ด้านการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ** พบว่า สถานศึกษามีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยแบ่งเป็น การสร้างเครือข่ายร่วมกับ (1) หน่วยงานภาครัฐที่ไม่ใช่กระทรวงศึกษาธิการ คิดเป็นร้อยละ 100 (2) ท้องถิ่น/ชุมชน คิดเป็นร้อยละ 100 (3) ภาคเอกชน/สถานประกอบการ คิดเป็นร้อยละ 71.4 (4) องค์กรไม่แสวงผลกำไร (NGO) คิดเป็นร้อยละ 57.1 ตามลำดับ

- **ด้านงบประมาณ** พบว่า สถานศึกษาได้รับจัดสรร/สนับสนุน (1) งบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์การเรียนขั้นพื้นฐาน หนังสือ สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ โดยส่วนมากมีความเห็นว่าได้รับจัดสรร/สนับสนุน แต่ยังไม่เพียงพอ

คิดเป็นร้อยละ 71.4 ขณะที่บางส่วนเห็นว่าไม่เพียงพอแล้ว คิดเป็นร้อยละ 28.6 (2) งบประมาณสนับสนุนอื่นที่ไม่ใช่การจัดสรรจากภาครัฐ เช่น เงินบริจาค เป็นต้น โดยส่วนมากมีความเห็นว่าได้รับจัดสรร/สนับสนุน แต่ยังไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 85.7 ขณะที่บางส่วนเห็นว่าไม่เพียงพอแล้ว คิดเป็นร้อยละ 14.3

- **ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก** พบว่า เมื่อพิจารณาถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนสำหรับ “ผู้เรียน” โดยสถานศึกษามีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันคือ มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เรียน แต่ยังไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 100 ในขณะที่สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้สำหรับ “ครูและบุคลากรทางการศึกษา” โดยส่วนมากสถานศึกษามีความเห็นว่ามีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา แต่ยังไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 71.4 รองลงมาคิดเป็นร้อยละ 14.3 ซึ่งมีความเห็นไปในทิศทางที่เท่ากันระหว่าง มีเพียงพอ (14.3) และ ไม่มีเลย (14.3) สำหรับจุดบริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) ในสถานศึกษา ส่วนมากมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า มีจุดบริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) แต่สัญญาณ (Wi-Fi) ใช้ได้ไม่ดี คิดเป็นร้อยละ 85.7 แต่บางส่วนมีความเห็นว่า มีจุดบริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) และสัญญาณ (Wi-Fi) ใช้ได้ดี คิดเป็นร้อยละ 14.3

- เมื่อพิจารณาถึงการให้นิยามคำว่า “Future School หรือ โรงเรียนแห่งอนาคต” ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละรายได้ให้ความเห็นที่แตกต่างกันไปขึ้นกับบริบทของสถานศึกษาแต่ละแห่งที่มีความแตกต่างกัน สามารถแสดงตัวอย่างความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา ได้ดังต่อไปนี้

“...นักเรียนมีคุณธรรม อ่านออก เขียนได้ คิดเป็น...”

“...มีความพร้อมต่อการเรียนรู้...”

“...มีความร่วมมือทุกมิติและส่งเสริม สนับสนุนทั้งงบประมาณและบุคลากรที่เข้าใจ เข้าถึงบริบทของโรงเรียน...”

“...บริบทเพื่อการเรียนรู้ ทั้งภายในและนอกโรงเรียน เช่น ห้องเรียน สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี และชุมชน...”

“...โรงเรียนแห่งชีวิต สร้างผู้เรียนให้เป็นคนดีมีคุณภาพ ของชุมชน...”

“...โรงเรียนแห่งอนาคตในบริบทนี้ จะมีหน้าตาเป็นอาคารเรียนที่เรียบง่ายแต่ใช้งานได้จริง ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เด็ก ๆ ภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็พร้อมที่จะเผชิญกับโลกสมัยใหม่ด้วยทักษะที่จำเป็น...”

“...โรงเรียนแห่งอนาคต คือ โรงเรียนที่ยืดหยุ่น เป็นส่วนบุคคล เทคโนโลยีผสานกับความเป็นมนุษย์ เชื่อมต่อโลกจริง และเห็นสมรรถนะสำหรับอนาคตมากกว่าความจำเนื้อหา มีโครงสร้างที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาผู้เรียนให้พร้อมใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21...”

ตอนที่ 2

การตอบแบบสอบถามตอนที่ 2 มุ่งเน้นการประเมินภาพรวมการดำเนินงานของโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace ในช่วงต้น (*ช่วงต้น หมายถึง ระยะเวลาของการดำเนินโครงการ*) สามารถสรุปผลการประเมินได้ดังประเด็นต่อไปนี้

- **ด้านเนื้อหาและหลักสูตร** โดยแบ่งเป็นประเด็นการประเมินดังนี้ (1) ความสอดคล้องของเนื้อหาในการอบรมกับความต้องการของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งโดยส่วนมากมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า เนื้อหาในการอบรมมีความสอดคล้องกับความต้องการของตน คิดเป็นร้อยละ 85.7 ขณะที่บางส่วนมีความเห็นว่า “ไม่แน่ใจ” คิดเป็นร้อยละ 14.3 เมื่อพิจารณา (2) ด้านความทันสมัยของเนื้อหาที่ใช้ในการอบรมจะพบว่า โดยส่วนมากมีความเห็นว่าเนื้อหาในการอบรมมีความทันสมัยอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นสัดส่วนที่เท่ากับกับความเห็นในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 42.9 ขณะที่บางส่วนมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ สำหรับ (3) ระดับความยาก-ง่ายของเนื้อหาที่ใช้ในการอบรม โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.9 ขณะที่ความเห็นในระดับมากที่สุด (28.6) และระดับมาก (28.6) คิดเป็นสัดส่วนที่เท่ากัน (4) จากการเรียงลำดับเนื้อหาในการอบรมตามระดับความชอบ/ความสนใจจากมากที่สุด ไปน้อยที่สุด (1) พบว่า โดยส่วนมากผู้บริหารสถานศึกษามีระดับความชอบ/ความสนใจเนื้อหาการอบรมในประเด็น (1) มากที่สุด คือ **การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ การตัดสินใจโดยใช้ฐานข้อมูลและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สมัยใหม่** รองลงมา ประเด็นที่ (2) หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน และประเด็นที่ (4) กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ตามลำดับ

- **ด้านวิทยากร** โดยแบ่งเป็นประเด็นการประเมินดังนี้ (1) ความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญในเนื้อหาของแต่ละหัวข้อการอบรมของวิทยากร ซึ่งโดยส่วนมากมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.4 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 28.6 เมื่อพิจารณา (2) ด้านความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้ดี เข้าใจได้ง่าย และมีความน่าสนใจ พบว่า โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.4 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 28.6

- **ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้** โดยแบ่งเป็นประเด็นการประเมินดังนี้ (1) ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.9 รองลงมา มีความเห็นในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 42.9 และระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ เมื่อพิจารณา (2) ด้านสื่อการสอนในแต่ละกิจกรรมมีความหลากหลายและน่าสนใจ พบว่า โดยมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมากในสัดส่วนที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 42.9 ขณะที่บางส่วนมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 14.3 สำหรับ (3) ด้านรูปแบบการอบรมที่ชอบมากที่สุด พบว่า โดยส่วนมากผู้บริหารสถานศึกษาชอบรูปแบบการอบรมในลักษณะการเรียนรู้แบบออนไลน์แบบเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบ Live Session อภิปรายกลุ่ม และการโค้ช (Coaching) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.9 รองลงมา คือ การทำกิจกรรม Workshop/PLC คิดเป็นร้อยละ 28.6 ขณะที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace และรูปแบบการสร้างระบบการถอดบทเรียนผ่าน PLC และจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คิดเป็นสัดส่วนที่เท่ากัน ร้อยละ 14.3

ทั้งนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาได้ให้เหตุผลเพิ่มเติมในประเด็นรูปแบบการอบรมที่ชอบมากที่สุด โดยนำเสนอ ตัวอย่างเหตุผลประกอบได้ดังนี้

รูปแบบการอบรม Workshop/PLC

“...ได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เข้าใจเนื้อหาและเทคนิคได้ดีกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนครูหรือผู้บริหาร ทำให้เห็นตัวอย่างปัญหา-แนวทางแก้ ในสถานการณ์จริง เกิดชุมชนการเรียนรู้ (PLC) ที่ต่อยอดได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่แค่เรียนครั้งเดียวแล้วจบ แต่สามารถนำไปทดลองใช้ ปรับปรุง และกลับมาแลกเปลี่ยนกันใหม่ ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ เพราะเห็นวิธีคิดและมุมมองของผู้อื่น ทำให้เกิดแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ เหมาะกับการนำไปใช้ในโรงเรียนจริง เนื่องจากกิจกรรมในรูปแบบ Workshop มักออกแบบให้สอดคล้องกับงานจริงของครูและผู้บริหาร...”

“...การลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ฝึกฝนทักษะใหม่ ๆ (เช่น การออกแบบหน่วยการเรียนรู้) ทักษะ ซึ่งสำคัญต่อการนำไปใช้ในบริบทที่ท้าทาย และรูปแบบนี้จะช่วยให้ครูและผู้บริหารสามารถสร้างเครื่องมือ นวัตกรรม หรือ ต้นแบบหลักสูตร ที่นำไปใช้ได้จริงในโรงเรียนของตนเอง...”

รูปแบบการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เครื่องมือนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace

“...รูปแบบดังกล่าวจะช่วยสร้างผู้เรียนให้เป็นบุคคลในการเรียนรู้ และโรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนครูผู้บริหารเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้...”

รูปแบบการอบรมในลักษณะการเรียนออนไลน์แบบเรียนรู้ด้วยตนเอง

และการเรียนรู้แบบ Live Session อภิปรายกลุ่ม

และการโค้ช (Coaching)

“...เรียนรู้ด้วยตนเองแล้วนำมาสรุปแลกเปลี่ยนแนวคิด...”

“...บริหารจัดการเวลาได้ง่ายและสะดวก...”

“...สะดวก และประหยัดในการอบรม...”

รูปแบบการสร้างระบบการถอดบทเรียนผ่าน PLC

และจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

“...เป็นการสะท้อนและการแก้ไขปัญหาที่ตรงประเด็นความสนใจของโรงเรียน
และมีข้อมูลสนับสนุนเชิงพฤติกรรม...”

- **ด้านการบริหารจัดการโครงการ** โดยแบ่งเป็นประเด็นการประเมินดังนี้ (1) ระดับความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์โครงการและข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ พบว่า โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.9 รองลงมาเห็นในสัปดาห์ที่เท่ากันอยู่ในระดับมาก และปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 28.6 (2) ระดับความเหมาะสมของการจัดตารางเวลาในการอบรม/ทำกิจกรรม โดยส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 28.6 ขณะที่บางส่วนมีความเห็นอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 14.3 (3) ระดับความเหมาะสมของการประสานงานและการอำนวยความสะดวกของผู้จัดโครงการ ซึ่งส่วนมากมีความเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.1 ขณะที่บางส่วนมีความเห็นในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 28.6
- **ด้านประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ** เมื่อพิจารณาถึง**ความเชื่อมั่น**ว่าจะสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปพัฒนาสถานศึกษาและยกระดับคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมนั้น จะพบว่า ผู้บริหารส่วนใหญ่มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยมีความเชื่อมั่นว่าจะสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปพัฒนาสถานศึกษาและยกระดับคุณภาพผู้เรียนได้ คิดเป็นร้อยละ 85.7 ขณะที่ผู้บริหารบางส่วนยังคงไม่เชื่อมั่นว่าจะสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 14.3

เมื่อพิจารณาถึง**ความคาดหวัง**ว่าจะนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาได้อย่างไรนั้น พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาได้อธิบายพร้อมให้เหตุผลประกอบในประเด็นดังกล่าว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“...เป็นแนวทางในการบริหารงานในการใช้แผนพัฒนาฯ และแผนปฏิบัติการ
ที่มุ่งปฏิบัติได้จริงไปสู่ครูและนักเรียน...”

“...สร้างแผนพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ 3R ให้นักเรียน อ่านออก เขียนได้ คิดคำนวณเป็น
และรู้จักคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์ ร้อยละ 90...”

“...เปลี่ยนแนวคิดของคุณครูในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
เน้นความเป็นเชิงรุก ให้ผู้เรียนได้เป็นคนคิดวางแผนลงมือปฏิบัติ
ชื่นชม นำเสนอตรวจสอบผลการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่มเพื่อน...”

“...ผู้บริหารนำองค์ความรู้ไปใช้ เช่น การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์
และการตัดสินใจโดยใช้ฐานข้อมูล (Topic 1) และการโค้ช (Coaching) จาก Live Session
สำหรับการเปลี่ยนแปลงที่คาดหวัง คือ การกำหนดทิศทางที่ชัดเจน สามารถวิเคราะห์ข้อมูล
พื้นฐานของชุมชน (Data-Driven) เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ "Future School"
ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์กะเหรี่ยงโปว์และความต้องการของโลกภายนอกได้อย่างชัดเจน
และเปลี่ยนรูปแบบการนิเทศและประเมินครูเป็นการโค้ช (Coaching)
เพื่อให้ครูรู้สึกมีส่วนร่วมในการพัฒนาตนเอง แทนที่จะเป็นแค่การถูกตรวจสอบ
ในด้านครูและบุคลากร ผมคาดหวังว่าจะสามารถสร้างชุมชนการเรียนรู้และนวัตกรรม
ที่เข้มแข็งและยั่งยืน เช่น Workshop Makerspace การใช้เครื่องมือ 3R
(Reduce, Reuse, Recycle) สร้างสื่อการสอน คือ สื่อการเรียนรู้แบบทำมือ
ที่ใช้สำหรับการสอนทักษะชีวิตและช่างพื้นฐาน สำหรับการพัฒนานักเรียน
มุ่งพัฒนาให้เติบโตเป็นผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีรากเหง้าวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง
เช่น มีผลสัมฤทธิ์ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นไป โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์
สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หรือพัฒนาชุมชนต่อไป...”

“... ความคาดหวัง :

1) ผลที่เกิดกับตนเอง (ผู้บริหารสถานศึกษา) นำความรู้ด้านภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ การวางแผนเชิงกลยุทธ์ และการใช้ข้อมูล (Data-driven Management) มาใช้กำหนดทิศทางการพัฒนาโรงเรียน ให้สอดคล้องกับอนาคต สามารถออกแบบระบบติดตามงานครู นักเรียน ได้อย่างเป็นระบบและตรวจสอบได้ ส่งเสริมบรรยากาศการทำงานแบบร่วมคิด-ร่วมทำ (Collaborative Culture) ทำให้โรงเรียนมีพลังและ มุ่งสู่เป้าหมายร่วมกัน

2) ผลที่เกิดกับครูและบุคลากร ครูสามารถใช้วัตกรรมการสอน 3R (Reflect-Relearn-Reform), Active Learning, Makerspace และ PLC เพื่อปรับรูปแบบการสอนให้ทันสมัย ตรงกับศักยภาพ ของผู้เรียน มีระบบพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง เช่น Coaching ภายในโรงเรียน, แลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน PLC ครูมีเครื่องมือในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ตามสมรรถนะ (Competency-based Lesson) และสามารถวัดผล จากชิ้นงานหรือโครงการงานจริงได้

3) ผลที่เกิดกับนักเรียน นักเรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ได้เรียนรู้จากโครงการงานจริง Makerspace / Project-based Learning ซึ่งช่วย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการลงมือทำ มีความสุขในการเรียนรู้ เพราะรูปแบบการสอนยืดหยุ่น สนุก ทำง่าย และคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน ตัวอย่างแผนการพัฒนา แผนพัฒนาการยกระดับคุณภาพ การเรียนรู้ของสถานศึกษา ซึ่งในปีงบประมาณ 2569-2570

**เป้าหมายหลักคือ ยกระดับคุณภาพผู้เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ
Active Learning และนวัตกรรม 3R ภายใต้ระบบบริหารจัดการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล
(Data-driven School)**

โครงการที่ 1 : พัฒนาศักยภาพผู้บริหารและครู กิจกรรม อบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกและนวัตกรรม 3R” โดยจัดระบบ Coaching ภายในโรงเรียน เดือนละ 1 ครั้ง สร้าง PLC 3 กลุ่ม: ภาษา-คณิต-วิทย์/เทคโนโลยี ผลที่คาดหวัง ครู 100% ปรับแผนการสอนเป็นรูปแบบ Active Learning มีแผนการสอนที่สอดคล้องกับสมรรถนะผู้เรียน

โครงการที่ 2 : พัฒนาพื้นที่เรียนรู้และ Makerspace กิจกรรม จัดทำ “มุมนวัตกรรมสร้างสรรค์ (Makerspace)” โดยจัดกิจกรรมโครงการร่วมหลายระดับชั้น เช่น โครงการนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ ใช้ 3R ในการสะท้อนผลหลังทำโครงการ ผลที่คาดหวัง นักเรียนมีทักษะการลงมือทำและการแก้ปัญหา มีผลงาน โครงการอย่างน้อย 1 ชิ้นต่อภาคเรียน/ต่อกลุ่มสาระ

โครงการที่ 3 : ระบบบริหารจัดการด้วยข้อมูล (Data-driven School) กิจกรรมเก็บข้อมูลผลการเรียน ผลงาน PLC ภาระงาน และข้อมูลด้านพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อวางแผนช่วยเหลือผู้เรียนเป็นรายบุคคล รายงานผลต่อครูและผู้บริหารออนไลน์

ผลที่คาดหวัง : การตัดสินใจของผู้บริหารและครูมีความแม่นยำ ผู้เรียนที่มีความเสี่ยงได้รับการช่วยเหลือเร็วขึ้น

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาการศึกษาในปัจจุบันต้องเน้น “สมรรถนะ” มากกว่า “เนื้อหา”

จึงต้องมีวัตกรรมการสอนที่ตอบโจทย์ การสร้างระบบ PLC และ Coaching ทำให้ครูพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนโดยตรง Makerspace และการเรียนรู้จากการลงมือทำ

สามารถพัฒนาทักษะสำคัญในอนาคต เช่น การคิดสร้างสรรค์ การร่วมมือ และความรับผิดชอบ

การบริหารจัดการด้วยข้อมูลทำให้โรงเรียนมีระบบและประสิทธิภาพมากขึ้น

ลดการทำงานซ้ำซ้อน และช่วยให้ตัดสินใจอย่างเป็นเหตุเป็นผล...”

- ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม เมื่อพิจารณาถึงระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมจะพบว่า โดยส่วนมากมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 14.3 ซึ่งเป็นสัดส่วนที่เท่ากันในระดับปานกลาง (14.3) และระดับน้อย (14.3) ตามลำดับ สำหรับระดับความตั้งใจที่จะเข้าร่วมโครงการลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาส่วนมากมีความตั้งใจที่จะเข้าร่วมโครงการลักษณะนี้ในอนาคต คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 28.6 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 14.3 ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาที่ร่วมตอบแบบสอบถามได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

“...อยากให้คุณครูเข้าร่วมด้วย...”

“...เวลาในการเข้าร่วมอบรมไม่สอดคล้อง เพราะมีภาระงานหลักเข้ามาแทรกตลอดการอบรม...”

“...เป็นกิจกรรมที่ดี ให้ความรู้ที่ทันสมัยในศตวรรษที่ 21...”

“...เป็นโครงการที่ดี ขอชื่นชมผู้บริหารโครงการ สภาการศึกษา และสตาร์ฟิช...”

🔄 กิจกรรม PLC Live Session : PLC Leader ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) จัดกิจกรรม PLC Live Session : PLC เมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569 เวลา 15.00 – 16.00 น. (1 ชั่วโมง) ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom Meeting มีวัตถุประสงค์เพื่อติดตามความก้าวหน้าในการนำนวัตกรรม 3R & Makerspace ไปปรับใช้ในสถานศึกษา โดยให้ผู้บริหารสถานศึกษาได้อภิปรายและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ร่วมกัน ภายหลังจากได้น้องอัครวิทย์และน้องวัชรกร 3R และ Makerspace ไปปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้



☺ ประเด็นการนำเสนอ : PLC Leader

“ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน”

ผลลัพธ์ในภาพรวม :

ในภาพรวม การนำนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace ไปปรับใช้จะพบว่า นวัตกรรม 3R มีส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชาติในระดับที่สูงขึ้น บางแห่งมีจำนวนผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา (ผลสอบ RT) ได้คะแนนเต็ม คิดเป็นร้อยละ 10 ของจำนวนผู้เรียนที่เข้าทดสอบทั้งหมด สำหรับกิจกรรม Makerspace นั้น จะพบว่า การบูรณาการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรม Makerspace ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึก “อยากมาโรงเรียน” และ “สนุกกับการเรียนมากขึ้น”

ผลลัพธ์ในแต่ละระดับ :

ผู้บริหารสถานศึกษา จะมีบทบาทสำคัญโดยผู้บริหารสถานศึกษาจะเน้นเข้าร่วมในทุก ๆ กิจกรรม มีบทบาททั้งการสนับสนุน อำนวยความสะดวก ติดตาม ชื่นชม กระตุ้น และประเมินผลลัพธ์เพื่อการพัฒนา รวมทั้งสร้างแรงบันดาลใจให้กับคณะครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาในแต่ละระดับ ในการส่งเสริม สนับสนุน และผลักดันสร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งของครูผู้สอน เพื่อเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนผ่านนวัตกรรม 3R และ

กิจกรรม Makerspace ตลอดจนสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้นอกห้องเรียน เสริมสร้างประสบการณ์ร่วมกับชุมชน และมุ่งพัฒนาทักษะสำคัญต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพสู่การสร้างรายได้ในอนาคต นอกจากนี้ผู้บริหารสถานศึกษายังเสนอความเห็นเพิ่มเติมว่า การพัฒนาผู้เรียนนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้กลยุทธ์ “ใจแลกใจ” ซึ่งกลยุทธ์ดังกล่าวยังประกอบไปด้วย 3 คำสำคัญ ได้แก่ “3R – Makerspace - Competency” โดยเน้นการเชื่อมโยงกลยุทธ์นี้เข้ากับนวัตกรรมของโรงเรียน หรือ Model ที่โรงเรียนได้มีการดำเนินการอยู่แล้วเป็นฐานเดิม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะช่วยลดภาระการทำงานที่ซ้ำซ้อน เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้ดียิ่งขึ้น ประโยชน์สุดท้ายคือการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนที่เหมาะสมตามศักยภาพของแต่ละคน

ครูผู้สอน ผลลัพธ์ที่เกิดกับครูผู้สอนจากการสะท้อนผ่านวง PLC ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแก้ปัญหา ร่วมกันเป็นประจำอย่างต่อเนื่องจะพบว่า จากการนำนวัตกรรม 3R และการจัดกิจกรรม Makerspace ในชั้นเรียน ครูผู้สอนได้ปรับบทบาทจาก “ผู้บรรยาย” เป็น “ผู้สนับสนุน” โดยนำกระบวนการ 3R และ Makerspace มาบูรณาการ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่มีความหลากหลาย มุ่งกระตุ้นกระบวนการคิด และการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ ให้ความสำคัญกับความสนใจและความต้องการของเด็กเป็นหลักเพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงสุด นอกจากนี้ยังสะท้อนความเห็นเพิ่มเติมว่า ในด้านการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จะใช้วิธีการวัดผลผ่านกระบวนการ Makerspace ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา กระบวนการดังกล่าวนี้นอกจาก จะช่วยเสริมสร้างทักษะแก่ผู้เรียนแล้ว ยังช่วยลดปัญหาการเกิด Zero Dropout ทางการศึกษาด้วยอีกทางหนึ่ง รวมทั้ง เครื่องมือ Starfish Class โดยมูลนิธิ Starfish Education ได้ให้การสนับสนุน ยังเป็นเครื่องมือที่สะดวกและง่ายต่อการวัดประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งยังเอื้อประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างตรงจุด

ผู้เรียน ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนจะพบว่า เมื่อผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้วยนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace ในชั้นเรียน สิ่งที่สะท้อนได้อย่างชัดเจน คือ “บรรยากาศการเรียนรู้เปลี่ยนไป” ผู้เรียนมีความ กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่ เปลี่ยนไป ทั้งการเรียนในห้องเรียน การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากนอกห้องเรียน มีทัศนคติเชิงบวก และรู้จักเรียนรู้ จากความล้มเหลวผ่านกระบวนการคิด – การตั้งคำถามจากความสงสัย อย่างไรก็ตามหัวใจสำคัญ คือ “เมื่อผู้เรียนได้มี ส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยสมัครใจ ผู้เรียนจะทำด้วยความสุขและความชอบ และการทำด้วยความสุขและความชอบจะทำให้ ได้ผลลัพธ์ที่ดี”

“... หนูรักหนังสือ ฝึกปรี๊ดฝึกฝน
ค้นคว้าค้นคว้าค้น ฝึกฝนอ่านเขียน
หนูรักการอ่าน ทำงานพากเพียร
หนูรักโรงเรียน อ่านเขียนทุกวัน
(หนูรักคุณครู)... ”

นายธงชัย กรินรักษ์ โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว จ.อุบลราชธานี

การออกแบบพื้นที่

ศึกษาตามผลของการพัฒนา

สมรรถนะ = ผู้บริหาร

ด้วย (วัฒนธรรม)

การจัดการ (เรียนรู้)

บุคลากร

Future School Transformation:
3R & Makerspace

การลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารด้วยนิเวศนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

การลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารด้วยนิเวศนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace โดยกำหนดการลงพื้นที่ (Site visit) ณ สถานศึกษานำร่องชั้นพื้นฐาน กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 4 แห่ง ใน 3 พื้นที่ แบ่งเป็น สถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ 1 แห่ง และสถานศึกษา ในโครงการกองทุนการศึกษาฯ 3 แห่ง ประกอบไปด้วย

สถานศึกษาที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ 1 แห่ง :

1. โรงเรียนคุรุสภา จังหวัดกาญจนบุรี

สถานศึกษาในโครงการกองทุนการศึกษาฯ 3 แห่ง :

1. โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี
2. โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี
3. โรงเรียนวัดปรังกาลี จังหวัดกาญจนบุรี

ประเด็นการติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารฯ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การนำนวัตกรรมที่ได้เรียนรู้จากการอบรมตามโปรแกรม Future School Model และ นวัตกรรม 3R & Makerspace ไปเขียน “แผนการพัฒนาสถานศึกษา” เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาสถานศึกษา

ประเด็นที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ปัญหการอ่านออกเขียนได้ และช่วยเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตแก่ผู้เรียน

ประเด็นที่ 3 ความสำเร็จที่เกิดขึ้นเชิงประจักษ์/ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม สามารถเป็นแบบอย่างแก่สถานศึกษาแห่งอื่น ทั้งผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้บริหารสถานศึกษา (เชิงนโยบาย/วางแผน/บริหาร) ครูและบุคลากรทางการศึกษา (เชิงการจัดการเรียนรู้/การนำนวัตกรรมไปปรับใช้) และผู้เรียน (คะแนน/ผลการสอบ/การอ่านออกเขียนได้/ทักษะ-สมรรถนะผู้เรียน)

ประเด็นที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม/ปัญหา/อุปสรรค/ข้อค้นพบ/ข้อสังเกต

ทั้งนี้ การนำเสนอผลการลงพื้นที่ติดตามการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารด้วยนิเวศนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace ในสถานศึกษานำร่องทั้ง 4 แห่งข้างต้น จะนำเสนอ เนื้อหาสาระขึ้นกับบริบทของสถานศึกษานำร่องแต่ละแห่ง ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ดังรายละเอียดต่อไป

การลงพื้นที่ศึกษาผลกระทบ
ครั้งที่ 1

ผ. โรงเรียนบ้านแม่คลองฮัง =
จังหวัดอุทัยธานี



Future School Transformation:
3R & Makerspace

การลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารฯ จำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

1. การลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 30 มกราคม 2569 ณ โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี



บริบทสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี (โรงเรียนหลัก*)

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานี เขต 2 (สพป.อน.2)

ระดับที่เปิดสอน อนุบาล 2 - ประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้อำนวยการสถานศึกษา (ปัจจุบัน) คือ นายภูษิต ศรีพุทธม์

บริบทของพื้นที่และประชากร

• ที่ตั้งและการเดินทาง: โรงเรียนตั้งอยู่หมู่ที่ 3 บ้านใหม่คลองอ้งวะ ตำบลแก่นมะกรูด อำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลในเขตจังหวัดอุทัยธานี ซึ่งเป็นพื้นที่รอยต่อของป่าทุ่งใหญ่นเรศวรที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยพรรณพืชและสัตว์ป่า การเดินทางเข้าถึงค่อนข้างยากลำบาก นอกจากนี้ในเขตพื้นที่ตั้งยังเป็นหมู่บ้านชาวไทยภูเขาเผ่ากะเหรี่ยงสาขาไป มีชื่อเรียกหมู่บ้านในสำเนียงภาษากะเหรี่ยงว่า “VAKLIKLA” หมายถึง บริเวณที่มีไม้ไผ่ขึ้นอยู่อย่างหนาแน่น

• กลุ่มประชากร: ผู้เรียนเกือบร้อยละ 100 เป็นชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง ซึ่งใช้ภาษากะเหรี่ยงเป็นภาษาหลักในการสื่อสารระหว่างกัน ปัจจุบันมีจำนวนผู้เรียนทั้งสิ้น 263 คน แบ่งเป็น โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ (โรงเรียนหลัก) 173 คน และที่พักเรียนบ้านคลองเสลา 90 คน (อยู่ระหว่างขอจัดตั้งเป็นโรงเรียนสาขา*) สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมจำนวนทั้งสิ้น 17 คน แบ่งเป็น ข้าราชการครู 11 คน พนักงานราชการ 1 คน และอัตราจ้าง 5 คน

• โครงสร้างสถานศึกษา: มีโรงเรียนหลัก ได้แก่ โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ และห้องเรียนสาขา (หรือที่พักเรียนบ้านคลองเสลา) ซึ่งอยู่ลึกเข้าไปอีก 7 กิโลเมตร ปัจจุบันที่พักเรียนบ้านคลองเสลา กำลังดำเนินการขอจัดตั้งให้เป็นโรงเรียนสาขาอย่างเป็นทางการ เพื่อให้มีการจัดสรรบุคลากรอย่างเหมาะสม

ความท้าทายด้านการเรียนรู้และภาษา

• อุปสรรคทางภาษา: ผู้เรียนเริ่มฝึกภาษาไทยเมื่อเข้าสู่ระดับชั้นอนุบาล ทำให้ในช่วงแรกของการสื่อสารและการจัดการเรียนการสอนทำได้ค่อนข้างช้า ปัญหานี้ยังส่งผลต่อเนื่องไปจนถึงระดับชั้นที่สูงขึ้น ทำให้ผู้เรียนบางส่วนประสบปัญหาอ่านไม่คล่องหรืออ่านไม่ออก กอปรกับพื้นฐานทางครอบครัวของเด็กไม่ได้ใช้ภาษาไทย ทำให้ขาดการสื่อสารเป็นภาษาไทย ขาดการชี้แนะ-แนะนำการใช้ภาษา และการฝึกการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร

• ปัญหาการออกเสียงและไวยากรณ์: ผู้เรียนมักออกเสียงไม่ชัดและเขียนสะกดคำตามคำบอก รวมถึงมีการเรียงประโยคตามไวยากรณ์ภาษากะเหรี่ยง ซึ่งไม่ตรงกับการเรียงประโยคตามหลักภาษาไทย

- เด็กกลุ่มพิเศษ: พบว่ามีกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (เช่น สมาธิสั้น, เรียนรู้ช้า, หรือกลุ่มที่สงสัยว่าเป็นออทิสติก) ประมาณร้อยละ 10-20 ของผู้เรียนทั้งหมด ซึ่งส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากปัญหาทางพันธุกรรม การแต่งงานในเครือญาติที่มีความใกล้ชิดกัน ขณะที่อัตราการเกิดกลับเพิ่มขึ้นในแต่ละปี (ขาดองค์ความรู้ด้านสุขภาพที่เหมาะสม)

กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนและนวัตกรรม

- การคัดกรองและแยกกลุ่มผู้เรียน : ในระดับชั้นที่มีผู้เรียนจำนวนมาก (เช่น ป.1) โรงเรียนใช้วิธีแยกกลุ่มเด็กเก่งและเด็กที่ต้องดูแลพิเศษออกจากกัน เพื่อให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการสอนได้สอดคล้องกับความสามารถของเด็กแต่ละกลุ่ม

- สื่อการสอน: ใช้สื่อทำมือ บัตรคำ และ “Big Book” โดยเน้นการแจกลูกสะกดคำและใช้สีแยกพยัญชนะกับสระเพื่อให้เด็กสามารถจดจำได้ง่ายขึ้น

- การนำเทคโนโลยีมาใช้: มีความพยายามในการพัฒนาห้องสมุดเป็น “Smart Learning” และนำ AI หรือ Chatbot มาช่วยในการฝึกอ่านออกเสียง เพื่อให้เด็กได้ฝึกฟังย้ำ ๆ ซ้ำ ๆ จนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม การบูรณาการ AI กับการจัดการเรียนการสอนสามารถทำได้ แต่เหมาะกับการสอนในพื้นที่โรงเรียนหลักมากกว่า เพราะยังคงมีข้อจำกัดเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตในพื้นที่สาขา (ที่พักเรียนบ้านคลองเสลา)

ทัศนคติของผู้ปกครองและชุมชนโดยรอบ

- ความคาดหวังของผู้ปกครอง: ผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม (ปลูกกาแฟ ข้าวไร่) และคาดหวังให้บุตรหลานเรียนจบแล้วมีงานทำที่มั่นคง หรือกลับมาประกอบอาชีพที่บ้านเกิด

- ทักษะชีวิต: เด็กในพื้นที่มีทักษะชีวิตค่อนข้างสูง สามารถพึ่งพาตนเองได้เป็นอย่างดี

ปัญหาด้านการบริหารจัดการและงบประมาณ

- ภาระงานครู: ครูมีภาระงานค่อนข้างหนัก เนื่องจากต้องรับนโยบายจากทั้งต้นสังกัดและหน่วยงานที่เข้ามาสนับสนุน
- ขาดแคลนบุคลากร: โรงเรียนขาดตำแหน่งข้าราชการและครูการ ทำให้ต้องใช้งบประมาณจากการบริจาคหรือเงินส่วนตัวของผู้บริหารในการจ้างครูเพิ่ม

- โครงสร้างพื้นฐาน: ประสบปัญหาไฟฟ้าตกและดับบ่อยครั้ง ซึ่งส่งผลให้เครื่องใช้ไฟฟ้าและอุปกรณ์ไอทีเสียหาย

โดยสรุป ประเด็นสำคัญคือการพยายามแก้ปัญหา “Learning Loss” และการอ่านออกเขียนได้ของเด็กกลุ่มชาติพันธุ์ (กะเหรี่ยง) ผ่านความร่วมมือกับมูลนิธิและสถาบันการศึกษา (เช่น สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว.) และมหาวิทยาลัยราชภัฏในพื้นที่) เพื่อนำสื่อและเทคโนโลยีมาพัฒนาผู้เรียนและปรับใช้ให้เหมาะสมกับข้อจำกัดของพื้นที่

แนวคิด Future School และการนำมาปรับใช้กับบริบทสถานศึกษา

แนวคิด Future School :

ครุมองว่า “โรงเรียนในอนาคตควรเป็นศูนย์การเรียนรู้ “ทักษะชีวิต” เน้นพัฒนาผู้เรียนทั้งด้าน “ทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ” ที่สอดคล้องกับบริบทชุมชน (เช่น การแปรรูปกาแฟ หรือการเรียนรู้เรื่องกาแฟตั้งแต่การปลูก จนถึงการสร้างรายได้จากกาแฟ หรือการทอผ้า) โดยไม่ละทิ้งอัตลักษณ์ความเป็นกะเหรี่ยง ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ควรบูรณาการทักษะชีวิตกับการเรียนแบบปกติในชั้นเรียน โดยทักษะชีวิตต้องสอดคล้องกับการประกอบอาชีพและสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่เหมาะสมเข้าไปด้วย”

การนำมาปรับใช้กับบริบทสถานศึกษา :

แผนการนำมาปรับใช้กับบริบทของสถานศึกษา ดังนี้

1. การปรับวิธีการสอนร่วมกับผู้นำชุมชน
2. การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
3. การพัฒนาหลักสูตร/จัดหลักสูตรที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น
4. การบูรณาการทักษะชีวิตร่วมกับทักษะอาชีพ เช่น มัคคุเทศก์ การสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นแบรนด์ของสถานศึกษา (ขายตามงานเทศกาลต่าง ๆ) การเพาะกล้าพันธุ์ไม้/พืชท้องถิ่น (กาแฟ - ข้าว)

ทั้งนี้ ในปีการศึกษา 2570 ได้กำหนดแผนการดำเนินโครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน (ร่วมกับเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์) และการจัดโครงการคุณธรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียน (ด้านจิตอาสา มีวินัย พอเพียง และรับผิดชอบ) อย่างไรก็ตามการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนเป็นไปเพื่อแก้ปัญหาอ่านไม่ออก-เขียนไม่ได้ของผู้เรียนเป็นหลัก เช่น บัตรคำ แยกพยัญชนะ-ตัวสะกด การอ่านออกเสียง การเรียงคำ การแจกรูปสะกดคำโดยใช้สีเป็นตัวแบ่ง เป็นต้น นอกจากนี้ยังจัดทำสื่อในรูปแบบการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ามาร่วมด้วย ทั้งในรูปแบบ Smart TV, AI Chat Bot เนื่องจากสถานศึกษาต้องการ “บทเรียนสำเร็จรูป” ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนมากกว่าการมีเพียงแค่ “สื่อ” กับ “อุปกรณ์เทคโนโลยี” ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนเท่านั้น

การนำมาปรับใช้กับบริบทสถานศึกษา จะเน้น “กระบวนการมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และผู้ปกครอง” เป็นหลัก โดยมุ่งแก้ปัญหาด้าน (1) การสื่อสารภาษาไทย (2) สัญญาณอินเทอร์เน็ต (3) การวัดประเมินผลผู้เรียน - การคัดกรองผู้เรียน (4) อัตราค่าเล่าเรียน (5) งบประมาณ และ (6) การประกอบอาชีพภายหลังจบการศึกษา หรือ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (ปัจจุบัน ระดับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองอยู่ที่ร้อยละ 30-40 ซึ่งคาดหวังว่าในอนาคตจะสามารถเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองได้มากยิ่งขึ้น) เมื่อพิจารณาตามความต้องการของสถานศึกษา พบว่า สถานศึกษาต้องการองค์ความรู้ด้านการเขียนแผนการจัดการศึกษา และการจัดทำสื่อการสอนสำหรับด้านหลักสูตร สถานศึกษามีการประชุมร่วมกันระหว่างกรรมการสถานศึกษา ร่วมกับครูแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยเน้นการปรับหลักสูตรให้เหมาะสมกับบริบทสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะจากสถานศึกษา :

- ☺ จัดหลักสูตรที่มีสื่อพร้อมในการนำไปใช้ หรือการแบ่งปันทรัพยากรการศึกษาร่วมกัน
- ☺ จัดหา/รวบรวมแพลตฟอร์ม หรือ ช่องทางสื่อการสอนสำเร็จรูปต่าง ๆ ไว้ในจุดเดียว
- ☺ จัดหา/สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน โดยเฉพาะสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ทั่วถึงในทุกพื้นที่ เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาของผู้เรียน

ภาพการลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 1
ณ โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จังหวัดอุทัยธานี



การลงพื้นที่ศึกษา ณ
ครั้งที่ 2

ม. โรงเรียนจิรพัฒน์
จังหวัดชลบุรี



Future School Transformation:
3R & Makerspace

2. การลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2569 ณ โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี



บริบทสถานศึกษา

โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 (สพป.ราชบุรี เขต 1)

ระดับที่เปิดสอน อนุบาล 2 - มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3)

ผู้อำนวยการสถานศึกษา (ปัจจุบัน) คือ นายนัทโชค เกียรติภูมิพัฒน์

โรงเรียนรุจิรพัฒน์ ซึ่งเป็นสถานศึกษาในโครงการกองทุนการศึกษา ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตร ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่กำลังประสบกับปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ต่ำกว่ามาตรฐานระดับชาติ โดยเฉพาะทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ สถานศึกษา จึงเตรียมนำนวัตกรรม 3R (Reading, Writing, Arithmetic) มาบูรณาการร่วมกับกระบวนการ Makerspace เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานให้แก่ผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ การนิเทศการสอนแบบออนไลน์ และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อยกระดับศักยภาพ ของบุคลากรครู โดยตั้งเป้าหมายให้นักเรียนระดับชั้น ป.1 สามารถอ่านออกเขียนได้ และมีทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต ที่เข้มแข็งขึ้นในอนาคต

ปัจจุบันมีนักเรียน จำนวนทั้งสิ้น 1,132 คน (40 ห้องเรียน) ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 65 คน แบ่งเป็นชาย 22 คน และหญิง 43 คน

บริบทของพื้นที่และประชากร

- ที่ตั้งและประชากร: โรงเรียนตั้งอยู่เลขที่ 555 หมู่ 3 บ้านห้วยม่วง ตำบลตะนาวศรี อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 70000 โดยตั้งอยู่หมู่บ้านพัฒนาตนเองชายแดนไทย - พม่า ภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง มีภูเขาล้อมรอบ ชุมชนโดยรอบบริเวณโรงเรียนเป็นหมู่บ้านชาวกะเหรี่ยงและชนกลุ่มน้อยตามแนวชายแดน ประชากรส่วนใหญ่นับถือ ศาสนาคริสต์และพุทธ เป็นชาวกะเหรี่ยง กะทรวงและเมียนมา (คนไทยเชื้อสายกะเหรี่ยง) ซึ่งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ (เช่น กะเหรี่ยง เมียนมา) และมักใช้ภาษาถิ่นสื่อสารระหว่างกันในชีวิตประจำวัน ทำให้สื่อสารภาษาไทยไม่ได้ กอปรกับ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ได้รับการศึกษา มีบุตรหลายคน

- ปัญหาด้านเศรษฐกิจ: ผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม เลี้ยงสัตว์และรับจ้างทั่วไป ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ โดยมีรายได้เฉลี่ยประมาณ 6,000-7,000 บาทต่อครอบครัว/ครัวเรือน ส่งผล

ทำให้ผู้เรียนบางส่วนขาดความอบอุ่น ขาดการดูแลเอาใจใส่ และขาดการอบรมจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่จำเป็นต้องเดินทางไปทำงานต่างถิ่น ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์หลายด้าน

ความท้าทายด้านการเรียนรู้และภาษา

- วิกฤตทางการศึกษา: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบระดับชาติ (RT, NT และ O-NET) **ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศในทุกด้าน โดยเฉพาะปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้** เนื่องจากอิทธิพลของภาษาแม่ที่ทำให้เด็กออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดเจน

- การโยกย้ายของบุคลากร: ครูส่วนใหญ่เป็นครูบรรจุใหม่ที่มีมักจะขอย้ายกลับภูมิลำเนาเมื่อครบกำหนด 2 ปี ทำให้โรงเรียนต้องปรับเปลี่ยนบุคลากรบ่อยครั้ง/มีอัตราการโยกย้ายบ่อยครั้ง

- อัตราครูต่อนักเรียน: อัตราครูต่อนักเรียนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ครูต้องรับภาระหนักในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละระดับชั้น

- ภาวะโรคระบาดในนักเรียน: เนื่องจากพื้นที่ตั้งของโรงเรียน ซึ่งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลชายแดนตะวันตกติดกับประเทศเมียนมา และการดูแลสุขภาพของครอบครัวนักเรียนแต่ละคนยังอยู่ในระดับต่ำ ทำให้นักเรียนต้องประสบปัญหาเกี่ยวกับโรคมาลาเลีย (Malaria) และโรคเกี่ยวกับทางเดินอาหาร ด้วยเหตุดังกล่าวทางโรงเรียนจึงดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่ายหลายฝ่าย ทั้งโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลตะนาวศรี (รพ.สต. ตะนาวศรี) องค์กรระหว่างประเทศในการเข้ามาให้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพที่ดี ภายใต้โครงการ “One - Health” นอกจากนี้ยังรวมถึงองค์การบริหารส่วนตำบลตะนาวศรี มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย ศูนย์ศิลปะอาชีพ สวนผึ้ง ราชบุรี กรมทหารพรานที่ 14 กองร้อยทหารพราน องค์การรัฐมนตรีศึกษาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มูลนิธิกองทุนการศึกษาเพื่อการพัฒนา (EDF Foundation) และมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

จุดวิกฤติ : ภาพรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนรุจิรพัฒน์

จากบทวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเป้าหมายสถานศึกษาและผลการทดสอบระดับชาติ อ้างอิงข้อมูลรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) ปีการศึกษา 2567 สรุปได้ดังต่อไปนี้

เมื่อพิจารณาภาพรวมผลสัมฤทธิ์ความสำเร็จภายในและความท้าทายภายนอกจะพบว่า โรงเรียนประสบความสำเร็จสูงในการส่งเสริมทักษะชีวิตและวิชาบูรณาการที่เน้นการปฏิบัติและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ รายวิชาหน้าที่พลเมือง (เพิ่มเติม) ศิลปะ สุขศึกษาและพลศึกษา ประวัติศาสตร์ และสังคมศึกษา ซึ่งอยู่ในระดับสูงกว่าค่าเป้าหมาย คิดเป็นร้อยละ 60.75 - 72.90 **แต่จำเป็นต้องเร่งแก้ไขผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการในกลุ่มสาระวิชาหลัก (ภาษาไทย, คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ) อย่างเร่งด่วน** ซึ่งสะท้อนผลอย่างชัดเจนจากผลประเมินในรายวิชาพื้นฐานที่อยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเป้าหมายสถานศึกษา (กำหนดที่ร้อยละ 60.75*) โดยรายวิชาภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 44.66 (-16.09% จากค่าเป้าหมาย) คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 42.60 (-18.15% จากค่าเป้าหมาย) และภาษาอังกฤษคิดเป็นร้อยละ 32.40 (-28.35% จากค่าเป้าหมาย) ทั้งนี้รายวิชาภาษาอังกฤษ เป็นวิชาที่ “วิกฤต” ที่สุด โดยมีนักเรียนเพียง 1 ใน 3 ที่ผ่านเกณฑ์

เมื่อพิจารณาภาพรวมผลสัมฤทธิ์ความสำเร็จภายนอกโดยอิงมาตรฐานระดับชาติ ซึ่งเป็นการประเมินเพื่อเปรียบเทียบมาตรฐานของโรงเรียนกับค่าเฉลี่ยระดับประเทศ จะพบว่า

1) RT : Reading Test ประเมินการอ่าน (ป.1)

การสอบ RT (Reading Test) เป็นการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยการประเมินการอ่านรวม การอ่านออกเสียง และการอ่านรู้เรื่อง ซึ่งผลการประเมินพบว่าทักษะการอ่านของนักเรียน ป.1 อยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ยอย่างชัดเจน โดยเฉพาะด้าน “การอ่านออกเสียง”

2) NT : National Test ประเมินคณิตศาสตร์และภาษาไทย (ป.3)

การสอบ NT (National Test) เป็นการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งจัดสอบในระดับชั้น ป.3 เป็นการทดสอบเพื่อใช้ประเมินคุณภาพของการเรียนการสอน การสอบ NT นี้ จะมีข้อสอบที่ใช้มาตรฐานเดียวกันกับการทดสอบนานาชาติ (PISA) ซึ่งเน้นการทดสอบใน 2 ด้าน ได้แก่ การอ่านออกเขียนได้ (ภาษาไทย) และการคิดคำนวณ (คณิตศาสตร์) ผลการประเมินพบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านคณิตศาสตร์ลดต่ำลงเหลือเพียง 39.88 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศถึง 14.53 คะแนน สำหรับภาษาไทยคิดเป็น 53.01 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ 8.2 คะแนน โดยค่าเฉลี่ยของประเทศคิดเป็น 61.21 คะแนน

3) O-Net (Ordinary National Educational Test)

การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน เป็นการทดสอบเพื่อวัดความรู้และความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประเมินตามมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ใน 4 วิชาหลัก ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งโรงเรียนรุจิรพัฒน์มีผลการประเมิน ดังนี้

- ★ ผลสอบ O-NET (ป.6) ต่ำกว่ามาตรฐานประเทศทุกรายวิชา โดยมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศในทุกกลุ่มสาระฯ
- ★ ผลสอบ O-NET (ม.3) ในภาพรวมยังคงต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศในทุกรายวิชา

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาผลการประเมินในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นรายวิชาที่ “วิกฤต” ที่สุด จะพบว่าวิชาภาษาอังกฤษมีผลการประเมินอยู่ในระดับต่ำกว่าร้อยละ 35 ในทุกการวัดผล ทั้งการวัดประเมินผลในห้องเรียนจนถึงการวัดประเมินผลระดับชาติ และเมื่อเปรียบเทียบกับรายวิชาคณิตศาสตร์จะพบว่า จากผลการประเมิน NT (ป.3), O-NET (ป.6) และ O-NET (ม.3) สะท้อนได้ว่า ทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนถดถอยลงอย่างชัดเจนเมื่ออยู่ในระดับชั้นที่สูงขึ้น

นอกจากภาพรวมผลสัมฤทธิ์ความสำเร็จของการประเมินภายในและการทดสอบระดับชาติข้างต้น โรงเรียนรุจิรพัฒน์ ได้วิเคราะห์ทักษะการอ่านของนักเรียนระดับชั้น ป.2, ป.4 และ ป.5 ไว้ดังต่อไปนี้

| บริบทผู้เรียน | ระดับชั้น | ปัญหา/ความท้าทาย ด้านทักษะการอ่านของผู้เรียน |
|---|-----------|--|
| โครงสร้างประชากร มีความหลากหลายสูง ส่งผลโดยตรงต่อ พื้นฐานทางภาษา | ป.2 | - ปัญหาหลัก คือ “อักษรนำ” (Leading Consonants) - นักเรียนสับสนในการอ่านออกเสียงพยัญชนะสองตัวที่ซ้อนกัน เช่น ☺ คำว่า “เหล็ก” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 34 ☺ คำว่า “อยาก” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 27 ☺ คำว่า “ทราย” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 31 |
| | ป.4 | - ปัญหาหลัก คือ “คำควบกล้ำ” (The Clusters) และ “ร หัน” / “ฤ” (The Complex Vowels) เช่น ☺ คำว่า “แว้งคว้าง” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 60 ☺ คำว่า “พฤษษา” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 59 ☺ คำว่า “สรรเสริญ” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 52 |
| | ป.5 | - ปัญหาหลัก คือ “รูปและเสียงที่ไม่ตรงกัน” - ความแม่นยำลดลงเมื่อเจอกลุ่มคำที่รูปไม่ตรงเสียง ตัวสะกดไม่ตรง มาตรา โดยเฉพาะกลุ่มคำควบไม่แท้ และคำราชาศัพท์ เช่น ☺ คำว่า “ทรมว้ย” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 60 ☺ คำว่า “ไสยศาสตร์” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 56 ☺ คำว่า “อัศจรรย์” อ่านผิด/อ่านไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 56 |

แนวทางแก้จุดวิกฤต เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนรุจิรพัฒน์

นวัตกรรม “ถอดรหัสคำไทย 3 ชั้น” โดยเปลี่ยนจากการ “จำ” เป็นการ “เข้าใจโครงสร้าง” เน้นกระบวนการ Active Learning และ Multi-sensory Learning (ภาพ สี เสียง)



เทคนิคที่ 1 : พลังแห่งสี (Color-Coding) โดยใช้รหัสสีในการแยกแยะหน้าที่ของตัวอักษร ลดภาระการจำ



เทคนิคที่ 2 : การแจกลูกสะกดคำ (Segmentation) โดยใช้บัตรถอดรหัสคำ เพื่อช่วยแก้ปัญหาการเดา เปลี่ยนคำที่ซับซ้อนให้เป็นสมการที่เข้าใจได้



เทคนิคที่ 3 : กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Steps) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ ครุสาธิต, อ่านพร้อมกัน, เกมภาษา, เพื่อช่วยเพื่อน และประเมินผล

แนวคิด Future School และการนำมาปรับใช้กับบริบทสถานศึกษา

สถานศึกษานำแนวคิด Future School มาปรับใช้โดยการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้วยนวัตกรรม 3R และ Makerspace มุ่งเน้นการแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน และพัฒนาทักษะในอนาคตผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และกระบวนการ Makerspace เพื่อสร้าง “ทางรอด” ให้กับเด็ก แสดงตัวอย่างการบูรณาการจัดการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบ 3R (Reading อ่านออก, Writing เขียนได้, Arithmetic คิดคำนวณเป็น) และ Makerspace (การลงมือทำ) การจัดการเรียนรู้แบบ 3R และ Makerspace เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะพื้นฐานควบคู่กับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และสามารถลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย

๘) นวัตกรรม 3R & Makerspace การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้เรื่อง อ่าน - เขียน - คั่นคว่ำ จากนิทาน แม่ไก่สีแดง...แสนขยัน

| 3R | | |
|---|---|--|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| ครูเล่านิทาน โดยเน้นคำสำคัญ (Keywords) บนบัตรคำ เช่น แม่ไก่, สีแดง, ข้าว, ไข่, เพื่อน เป็นต้น ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงและฝึกสะกดตาม อ่านเป็นคำซ้ำตามจังหวะปรบมือ (Brain-Based Learning) | - ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์จากนิทาน ทั้งคำที่ฝึกอ่านและคำที่จดจำได้จากนิทาน - ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามคำบอก เพื่อเน้นย้ำให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น | - ให้นักเรียนฝึกนับจำนวนสัตว์ตัวละครในนิทาน จำนวนขาของสัตว์ในเรื่องทั้งหมด |



กิจกรรมเชื่อมโยง Makerspace ทำใบงานแม่ไก่สีแดง แสนขยัน โดยจัดมุมอุปกรณ์และมุมเรียนรู้เพิ่มเติมตามความสนใจ



| Makerspace | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | ครูตั้งคำถามให้นักเรียนฝึกคิด แก้ไข สร้างสรรค์จำลองเหตุการณ์ลงในงานจากวัสดุในมุม Makerspace - แม่ไก่อาศัยอยู่ที่ไหน บ้านของแม่ไก่มีลักษณะอย่างไร - ในเรื่องแม่ไก่อ่านข่าวสารไปทำอะไร... (ขนมปัง) - นักเรียนสามารถทำอาหารอะไรได้บ้างจากขนมปังของแม่ไก่ (แซนด์วิช) |
| Imagine (จินตนาการ) | สำรวจวัสดุในมุม Makerspace แล้วระดมสมองว่า “จะเอาอะไรมาทำในงานแม่ไก่สีแดง...แสนขยันได้บ้าง” |
| Plan (วางแผน) | - กำหนดคำศัพท์ที่ต้องค้นหาลงอย่างน้อย 10 คำขึ้นไปบันทึกลงในงาน - วางแผนกิจกรรมครั้งต่อไปร่วมกันตามกิจกรรมของแม่ไก่ (ประดิษฐ์กระดาษปลุกหัวหอม ทำแซนด์วิช) |
| Create (สร้างสรรค์) | ออกแบบใบงานตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | นักเรียนนำเสนอใบงานหน้าชั้นเรียน - ให้นักเรียนบอกสิ่งที่รู้สึกชอบในงาน และสิ่งที่นักเรียนอยากแก้ไขครั้งต่อไป |

กิจกรรม “กระดาษต้นไม้ของหนู”

| 3R | | |
|---|---|--|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| ให้นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์จากวัสดุที่นำมาทำชิ้นงาน โดยเน้นคำสำคัญ (Keywords) บนบัตรคำ เช่น “กระดาษ” “ขวด” “น้ำ” “กระดาษ” “สี” “กาว” พร้อมทั้งเน้นย้ำให้ทบทวนคำศัพท์เดิมเป็นต้น | - ให้นักเรียนฝึกเขียนคำศัพท์จากที่เรียนมา ผ่านกิจกรรมเขียนตามคำบอก บอกความหมายของคำ และมอบหมายให้นักเรียนนำคำศัพท์มาแต่งประโยคให้สมบูรณ์และมีความหมาย | - นักเรียนได้ฝึกนับจำนวน เช่น นับจำนวนคำที่เขียนถูก และเขียนผิด จำนวนชิ้นงานของสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น |

| Makerspace “กระถางต้นไม้ของหนู” | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | ครูตั้งคำถามให้นักเรียนฝึกคิด - นักเรียนคิดว่ามีวิธีการสร้างกระถางต้นไม้ได้อย่างไรบ้าง - เราจะปลูกพืช ต้องใช้วัสดุอะไรปลูกบ้าง - ถ้าเราไม่มีดิน นักเรียนคิดว่า เราสามารถปลูกต้นไม้ได้ไหม |
| Imagine (จินตนาการ) | นักเรียนระดมความคิด วิธีการสร้างกระถางต้นไม้จากวัสดุต่าง ๆ ที่มีให้ หรือ ที่สามารถหาได้ง่าย เช่น ขวดน้ำ แก้วน้ำ เป็นต้น |
| Plan (วางแผน) | - กำหนดวัสดุที่ต้องเตรียมในการทำกระถาง เช่น ขวดน้ำ สี กาว กรรไกร เป็นต้น |
| Create (สร้างสรรค์) | ให้นักเรียนออกแบบกระถาง ตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของตนเอง หากกระถางที่ได้ไม่แข็งแรง เราจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร |

กิจกรรม “หอมแดง...ของจิ๋ว”

| 3R | | |
|---|---|---|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| - ให้นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์จากบัตรคำที่ครูจะนำมาให้นักเรียนทำกิจกรรม เช่น “หัวหอม” “ราก” “ใบ” เป็นต้น | - ให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่เรียน | - นักเรียนได้นับจำนวนวันในการเจริญเติบโตของต้นหอม |

| Makerspace “กระถางต้นไม้ของหนู” | |
|---|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า - หัวหอมมีการเจริญเติบโตอย่างไร |
| Imagine (จินตนาการ) | บูรณาการต้นพืชในนิทานเป็นการปลูกหอมแดงด้วยน้ำ |

| Makerspace “กระถางต้นไม้ขงหนู” | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Plan (วางแผน) | กำหนดวัสดุที่ต้องเตรียม ได้แก่ หัวหอม กระไรกร กระจก การสังเกตการเจริญเติบโตของหัวหอม เป็นต้น |
| Create (สร้างสรรค์) | ตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | - นักเรียนพบปัญหาอะไร แก้อย่างไร - สามารถลองนำไปทำเองที่บ้าน หรือบอกเล่าวิธีการทำต่อได้หรือไม่ และตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม |

ประโยชน์ที่นักเรียนชั้น ป.1 ได้รับ :

1. พัฒนาการอ่าน เขียน คิดขั้นพื้นฐานในระดับชั้นได้ดีขึ้น
2. ฝึกการวางแผน ออกแบบชิ้นงาน และภูมิใจกับชิ้นงาน
3. เข้าใจการเจริญเติบโตของพืช และต่อยอดในชีวิตประจำวันได้
4. เรียนรู้คุณธรรมจากนิทาน ความขยัน ความพยายาม และมีน้ำใจกับเพื่อน อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

กิจกรรมเชื่อมโยง Makerspace



๘ นวัตกรรม 3R & Makerspace การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การจัดการเรียนรู้เรื่อง เทียนไขตะไคร้ไผ่

กิจกรรม สรรพคุณมากล้นต้นตะไคร้

| 3R | | |
|--|--|---|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| <p>กิจกรรม อ่านจับใจความและเขียนคำตามคำบอก</p> <p>- อ่านบทความ “สมุนไพรป้องกันยูง” เพื่อเรียนรู้ประโยชน์จากตะไคร้ และการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>- เสริมการอ่านคำควบกล้ำและมาตราตัวสะกด ไม่ตรงมาตรา</p> | <p>กิจกรรม เขียนแผนผังความคิด</p> <p>- ให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิดของเรื่อง ที่อ่าน “สมุนไพรป้องกันยูง” (ใช้กระบวนการเขียนสื่อสารเรียงความย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ รายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ/แผนภาพ โครงเรื่อง และแผนภาพความคิด เพื่อใช้พัฒนางานเขียน)</p> | <p>- ให้นักเรียนฝึกการตวง วัด และคำนวณปริมาณ จำนวนพาราฟินที่ใช้ จำนวนตะไคร้ในการทำน้ำหอมต่อการทำเทียนหอม 1 แก้ว</p> <p>- ให้นักเรียนคำนวณการใช้ระยะเวลาในการต้มพาราฟิน การหลอม และเวลาที่เทียนแข็งตัว</p> |

| Makerspace | |
|--|--|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | ตั้งคำถามถึงวิธีการทำเทียนไผ่ เช่น - ทำไมตะไคร้จึงสามารถไผ่ได้ - ภาชนะแบบใดจึงสามารถนำมาใส่เทียนไขนี้ได้ - เทียนไขจากตะไคร้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านใดได้บ้าง |
| Imagine (จินตนาการ) | นักเรียนระดมความคิด สร้างสรรค์ผลงาน |
| Plan (วางแผน) | - ให้นักเรียนวางแผนในขั้นตอนการทำเทียนและแบ่งหน้าที่ในการทำเทียนไผ่ - ให้นักเรียนกำหนดขั้นตอนในการทดลองทำเทียนไผ่ |
| Create (สร้างสรรค์) | ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานโดยอยู่ภายใต้การดูแลของครู |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | ให้นักเรียนร่วมอภิปรายปัญหาที่พบ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น |



☺ **นวัตกรรม 3R & Makerspace การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

กิจกรรม การประดิษฐ์สบู่ม้วน



| 3R | | |
|--|---|--|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| - ให้นักเรียนฝึกอ่านบทความเกี่ยวกับการทำสบู่เพื่อเรียนรู้ประโยชน์จากสบู่และการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน | - ให้นักเรียนเขียนสรุปความ และ ประโยชน์ที่ได้จากการอ่านบทความเกี่ยวกับการทำสบู่ | - ให้นักเรียนฝึกการตวง วัด และ คำนวณปริมาณ จำนวนกลีเซอริน ที่ใช้ จำนวนสีและน้ำหอมต่อการทำสบู่ 1 กิโลกรัม |

| Makerspace | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | ตั้งคำถามถึงวิธีการทำสบู่ เช่น - การทำสบู่ มีวัตถุดิบและส่วนประกอบอะไรบ้าง - เราจะทำสบู่สีอะไร รูปร่างอะไร กลิ่นอะไรที่ทำให้สวยงามและน่าสนใจ - สบู่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านใดได้บ้างและสร้างรายได้หรือไม่ |
| Imagine (จินตนาการ) | - ให้นักเรียนลองฝึกจินตนาการ เราจะทำอย่างไรให้แตกต่าง น่าสนใจ โดยใช้จินตนาการของนักเรียนได้เต็มที่ ทั้งรูปร่าง สี กลิ่น ความสวยงาม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ และสนับสนุนจินตนาการของนักเรียน |
| Plan (วางแผน) | - ให้นักเรียนวางแผนกระบวนการในการทำสบู่และแบ่งหน้าที่ในการทำงาน - ให้นักเรียนกำหนดขั้นตอนการทดลองทำสบู่ |
| Create (สร้างสรรค์) | ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ออกแบบสี กลิ่น ลวดลาย บรรจุภัณฑ์ เป็นต้น โดยอยู่ภายใต้การดูแลของครู |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | ให้นักเรียนร่วมอภิปรายปัญหาที่พบ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น |



๙ นวัตกรรม 3R & Makerspace การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กิจกรรม การออกแบบเทียนเจลวิทยาศาสตร์



| 3R | | |
|--|---|--|
| Reading (การอ่าน) | Writing (การเขียน) | Arithmetic (การคิดคำนวณ) |
| <ul style="list-style-type: none"> - ให้นักเรียนอ่านบทความ “เทียนเจลใสทำอะไร” เพื่อเรียนรู้ขั้นตอนในการทำเทียนเจลใส อ่านเรื่องสั้นอย่างหลากหลาย แล้วจับเวลาโดยถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน - เสริมการอ่านคำทับศัพท์ คำยืม เช่น เจล องศาเซลเซียส ฟาเรนไฮต์ โดยให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำศัพท์สำคัญ ที่เป็นคำยืมภาษาต่างประเทศ | <ul style="list-style-type: none"> - ให้นักเรียนเขียนสรุปความจากเรื่องที่อ่าน/เขียนย่อความจากเรื่องที่อ่าน - ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกจากคำยืมภาษาต่างประเทศที่นักเรียนขีดเส้นใต้จากบทความที่อ่าน - หลังทำกิจกรรมให้นักเรียนเขียนปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ไขหรือข้อเสนอแนะ | <ul style="list-style-type: none"> - ให้นักเรียนฝึกคิดเชิงลำดับขั้น คือ ก่อนและหลังลงมือทำ นักเรียนต้องอ่านขั้นตอนเรียงลำดับการทำ ทำตามลำดับอย่างเคร่งครัด - ให้นักเรียนฝึกคิดเชิงปริมาณ โดยคำนวณหรือประมาณค่าต่าง ๆ ระหว่างทำเทียนเจล เช่น ปริมาณเจลที่ใช้ อุณหภูมิที่เหมาะสม เวลาที่ใช้ เป็นต้น - ให้นักเรียนฝึกคิดแก้ปัญหา เช่น เกิดฟองอากาศ เทียนไม่ใส วัสดุตกแต่งจม/ลอยผิดปกติ |

| Makerspace | |
|------------------------|--|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | <ul style="list-style-type: none"> ตั้งคำถามถึงวิธีการทำเทียนเจล เช่น - เทียนเจลคืออะไร - ต้องใช้เจลกี่กรัม - อุณหภูมิเท่าไรจึงเหมาะสม |
| Imagine (จินตนาการ) | <ul style="list-style-type: none"> - ให้นักเรียนลองฝึกจินตนาการ จะทำอะไรให้แตกต่าง น่าสนใจ โดยใช้จินตนาการของนักเรียนได้เต็มที่ |

| Makerspace | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Plan (วางแผน) | - ให้นักเรียนวางแผนก่อนและหลังลงมือทำเพื่อยืนยันแล้วว่าควรทำอะไร และควรใส่ อะไหล่ลงไปก่อนหลังตามลำดับ ทำอย่างไรให้เพื่อยืนยันแล้ว ไม่เกิดพองอากาศ |
| Create (สร้างสรรค์) | - ให้นักเรียนได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานตามการออกแบบของตนเองภายใต้การ ดูแลของครู |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | - ให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยอธิบายผลการทดลอง วิเคราะห์สาเหตุของ ปัญหา และเสนอแนวทางปรับปรุงผลงานโดยอ้างอิงข้อมูลและประสบการณ์จาก การปฏิบัติจริง |

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ โดยวางแผนการบูรณาการนวัตกรรม 3R & Makerspace ไว้ในแผนการศึกษา ประจำปี 2569 และมุ่งจัดโครงการพัฒนาและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ระดับชั้น ป.1 โดยระดับชั้น ป.1 กำหนดให้ดำเนินโครงการดังกล่าวใน “ทุกห้องเรียน” สำหรับระดับชั้นอื่น กำหนดให้ดำเนินการระดับชั้นละ 1 ห้องเรียนไปพลางก่อน

ระบบการบริหารจัดการและนิเทศการสอน

โรงเรียนบุรีรัมย์พัฒนาระบบการบริหารจัดการและนิเทศการสอน โดยมีกระบวนการนิเทศภายใน 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการ (2) การวางแผนการนิเทศ (3) การสร้างสื่อและเครื่องมือ นิเทศ (4) การปฏิบัติการณ์นิเทศ และ (5) การประเมินผลและรายงานผล นอกจากนี้ยังใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community) ในการนิเทศการสอนร่วมด้วย แบ่งออกเป็น 5 กระบวนการ ได้แก่ (1) สร้างทีมกลุ่ม PLC (2) กำหนดปัญหาและความต้องการ (3) วางแผน ออกแบบและแลกเปลี่ยน (4) ลงมือปฏิบัติ และ (5) สรุป แสดงความคิดเห็นและสะท้อนผล

ทั้งนี้ ในการนิเทศการสอน โรงเรียนนำระบบดิจิทัลมาบูรณาการร่วมกับการนิเทศ ซึ่งกำหนดให้ครูแบ่งปัน แลกเปลี่ยนคลิปการสอนของตนเองลงในระบบที่โรงเรียนพัฒนาไว้ เพื่อให้เพื่อนครูสามารถนำไปเป็นแบบอย่างที่ดี ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ สำหรับกระบวนการ PLC มีการกำหนดจำนวนชั่วโมงการทำ PLC ไว้อย่างชัดเจน ทั้งในระดับกลุ่มสาระและระดับชั้น ซึ่งกำหนดไว้อย่างน้อย 80 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา เพื่อติดตามและแก้ไขปัญหา การจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

การสะท้อนผลและความคาดหวังจากการนำนวัตกรรม 3R & Makerspace มาปรับใช้

- **ความเปลี่ยนแปลงที่พบ:** ผู้บริหารสถานศึกษาเห็นความเปลี่ยนแปลงในห้องเรียนที่เด็กมีความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนมากขึ้น จากกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนเดิม ซึ่งถือเป็นสัญญาณที่ดีแม้เพิ่งเริ่มดำเนินการ
- **ข้อเสนอแนะ:** ผู้บริหารสถานศึกษาเสนอให้ขยายเวลาการอบรมของหลักสูตร หรือเพิ่มเนื้อหาสาระตัวอย่าง นวัตกรรมจัดการเรียนรู้จากต่างประเทศ (เช่น เวียดนาม) ที่มีบริบทคล้ายคลึงกันกับประเทศไทย เพื่อให้ครูได้เห็น ตัวอย่างที่หลากหลายและสามารถนำมาปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น

ภาพการลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 2
ณ โรงเรียนนรุจิรพัฒน์ จังหวัดราชบุรี



การลงพื้นที่ศึกษาผลงาน
ครั้งที่ 3

ผ. รศ. (เรียนคุณครูสกา
จับแก้วตักน้ำจืดบุรี



Future School Transformation:
3R & Makerspace

3. การลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 3 เมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569 ณ โรงเรียนครุสภา จังหวัดกาญจนบุรี



บริบทสถานศึกษา

โรงเรียนครุสภา จังหวัดกาญจนบุรี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 (สพป.กาญจนบุรี เขต 3)

ระดับที่เปิดสอน อนุบาล - ประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้อำนวยการสถานศึกษา (ณ วันที่ 11 ก.พ. 69) คือ นายอิทธิพรธนะ เทพวงษ์

(ปัจจุบัน ย้ายไปดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าดินแดง อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี)

บริบทของพื้นที่และประชากร

• พื้นที่ตั้ง : โรงเรียนครุสภา ตั้งอยู่หมู่ที่ 7 ตำบลห้วยเขย่ง อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี 71180

• ประชากร : ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครองและชุมชนโดยรอบค่อนข้างยากจน ผู้ปกครองมีรายได้น้อย ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างในสวนยางและสวนผลไม้ มีการย้ายถิ่นฐานตามนายจ้างบ่อยครั้ง นักเรียนค่อนข้างมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เมียนมาและกะเหรี่ยง คิดเป็นร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด (ไม่มีนามสกุลและใช้รหัส G เนื่องจากไม่มีเอกสารหลักฐานทางทะเบียนราษฎร)

• ข้อจำกัดด้านภาษา : ภาษาเป็นอุปสรรคในการสื่อสาร ทั้งการฟัง การอ่าน และการเขียนภาษาไทย เนื่องจากนักเรียนใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารเป็นหลัก นอกจากนี้ยังพบความบกพร่องทางด้านการศึกษาของภาษาที่สัมพันธ์กับการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนส่วนใหญ่พูดภาษาไทยไม่ได้ หรือพูดไม่ชัดเมื่อเข้าเรียนในช่วงแรก เพราะที่บ้านใช้ภาษาถิ่น (กะเหรี่ยง/เมียนมา) ซึ่งไม่มีตัวสะกด ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการอ่านออกเขียนได้

• ปัจจุบันมีนักเรียน จำนวนทั้งสิ้น 189 คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 17 คน

• อัตลักษณ์ของเด็กครุสภา (จุดแข็ง) คือ การไหว้ - มีวินัย - ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม

แนวคิด Future School และการนำมาปรับใช้กับบริบทสถานศึกษา

สถานศึกษานำแนวคิด Future School มาปรับใช้โดยการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้วยการต่อยอดนวัตกรรมที่โรงเรียนมีอยู่เดิมโดยใช้นวัตกรรม 3R และ Makerspace มุ่งแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน และวางรากฐานการเรียนรู้ โดยใช้ Makerspace ร่วมกับกระบวนการ STEAM Design Process เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning ไม่ได้สอนให้จำแต่สอนให้ลงมือทำจริง โดยในห้องเรียนจะมีมุม Makerspace ที่มีอุปกรณ์พื้นฐาน (เช่น ปืนกาว สี เทปกาว วัสดุเหลือใช้ ฯลฯ) เพื่อให้เด็กสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ทันทีโดยไม่ต้องรอเตรียมอุปกรณ์มาจากบ้าน

แนวคิดของนวัตกรรม 3R และ Makerspace ที่สถานศึกษานำมาใช้ กล่าวได้ว่า “นวัตกรรม 3R จะช่วยสร้างความรู้ขั้นพื้นฐาน และ Makerspace จะช่วยสร้างกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ” นวัตกรรม 3R ยังช่วยให้เด็กกลุ่มชาติพันธุ์สามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สำหรับ Makerspace ยังช่วยให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ กอปรกับกระบวนการดังกล่าวยังมีแรงสนับสนุนด้วยนโยบายของผู้บริหารสถานศึกษาที่เร่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้สามารถอ่านออกเขียนได้ โดยกำหนดให้ครูผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบนวัตกรรมสื่อการสอนมาบูรณาการในชั้นเรียน ครูรุ่นพี่ให้คำแนะนำ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วิธีการสอนให้กับครูรุ่นน้อง พร้อมทั้งสนับสนุนสื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือต่าง ๆ ที่พร้อมสำหรับเด็กได้เรียนรู้ได้อย่างเพียงพอและเหมาะสม ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้น คือ เมื่อเด็กสามารถเรียนรู้ ทำกิจกรรม และประดิษฐ์ชิ้นงานได้จากสิ่งที่มีอยู่รอบตัว จะช่วยจุดประกายความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กอย่างเหมาะสม

การใช้นวัตกรรม 3R และ Makerspace มาบูรณาการในชั้นเรียน

- ตัวอย่างกิจกรรม: เช่น ในวิชาภาษาไทย เรื่องสุตสาคร เด็กๆ ได้ใช้กระบวนการคิดเพื่อออกแบบพาหนะอื่นแทนม้าล้มมังกร โดยใช้วัสดุจากกล่องมาประดิษฐ์เป็นเครื่องบินหรือเรือ

กลยุทธ์การแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้

- ฐานปฏิบัติการ ป.1: สถานศึกษาให้ความสำคัญกับการสร้างพื้นฐานที่เข้มแข็งให้กับนักเรียนระดับชั้น ป.1 เป็นอย่างมาก เพราะเชื่อว่าหาก ป.1 สามารถอ่านออกเขียนได้แล้ว การเลื่อนขึ้นไปในระดับชั้นอื่น ๆ จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยความเข้าใจและสามารถต่อยอดพัฒนาความรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปได้ โดยในระดับชั้น ป.1 จะมีครูที่มีประสบการณ์มากกว่า 20 ปีเป็นครูประจำชั้น ครูจะใช้เทคนิคและวิธีการสอน รวมทั้งประสบการณ์การสอนในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนแต่ละคนอย่างเต็มตามศักยภาพ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้ร้อยละ 100 ทั้งนี้ ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้เป็นไปตามศักยภาพ และจังหวะการเรียนรู้ของแต่ละคน โดยทุก ๆ คน จะได้รับการพัฒนาและมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

- กิจกรรม “วางทุกงาน อ่านทุกคน”: ในช่วงพักกลางวัน เด็ก ๆ จะนำแบบฝึกอ่านไปอ่านกับคุณครู เพื่อฝึกทักษะการอ่านออก โดยมีการสะสมแต้มหรือให้ดาวเป็นแรงเสริมทางบวก

ผลลัพธ์ความสำเร็จที่เกิดขึ้น

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย RT, NT และ O-NET **สูงกว่าระดับประเทศ** ในหลายด้าน และจากการสำรวจของโรงเรียนมัธยมปลายทาง (สมาคมป่าไม้) พบว่า **นักเรียนที่มาจากโรงเรียนครูสภาไม่มีปัญหาเรื่องการอ่านหนังสือไม่ออก**

ปัจจัยความสำเร็จ

- ผู้บริหารสถานศึกษาเน้นการสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” (Safe Zone) ในโรงเรียน ให้อิสระครูในการจัดกิจกรรมการสอน สนับสนุนทรัพยากร และให้เวลาโดยไม่ดึงครูออกจากห้องเรียน พร้อมกับมีกระบวนการนิเทศการสอนแบบ “ไม่จับผิด - เผ่าสังเกตุการณ์”
- ครูแกนนำค่อนข้างเข้มแข็ง แม้ไม่มีผู้บริหารสถานศึกษา ก็ยังสามารถบริหารจัดการเรื่องต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาได้เป็นอย่างดี
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สอนในระดับชั้น ป.1 ค่อนข้างมี “ศักยภาพสูง” (ร่วมกับครูต่างกลุ่มสาระฯ) ในการปูพื้นฐานให้กับเด็ก
- ครู “ทุกคน” ในโรงเรียนมีความมุ่งมั่นในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ เครื่องมือสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ และเทคนิควิธีการสอนด้วยการพัฒนารูปแบบการสอนที่มีความหลากหลาย เช่น การอ่าน การเขียน การโยงเส้น การทายคำ ซึ่งมีการบูรณาการเข้าไปในรายวิชาต่าง ๆ พร้อมทั้งเสริมแรงใจให้กับนักเรียนทั้งในรูปแบบรางวัลและการให้คะแนน
- ครูมีอิสระในการพัฒนาและปรับปรุงนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
- สถานศึกษามีทรัพยากรสนับสนุนที่ดี มีความพร้อมตามกำลังของสถานศึกษา รวมทั้งมีโครงการ - นวัตกรรมสนับสนุนที่ดีให้กับครูและนักเรียน
- เน้นการส่งเสริมและปลูกฝังพฤติกรรมผู้เรียนที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ครอบคลุมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

ความต้องการของสถานศึกษา/ข้อเสนอแนะ (เพิ่มเติม)

- ต้องการงบประมาณสนับสนุนในการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาและคุณภาพผู้เรียน
- ต้องการพัฒนาผ่านการอบรมแบบ “Onsite”
- ต้องการ **คู่มือที่เป็นรูปธรรม** มากขึ้น โดยเฉพาะตัวอย่างแผนการสอน STEAM ที่ครอบคลุมทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
- เสนอให้มีการพัฒนาครูแกนนำอย่างต่อเนื่อง (Reskill / Upskill) เพื่อรองรับการโยกย้ายบุคลากรและต้องการให้มีเวทีแสดงศักยภาพเด็กสู่ภายนอก/สู่สาธารณะ (เช่น งาน Fair, Festival เป็นต้น)
- ผู้บริหารสถานศึกษาให้ความสำคัญกับการเพิ่ม **ทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Digital Literacy)** และ **ทักษะทางการเงิน/การลงทุน (Financial Literacy)** ให้กับนักเรียนในอนาคต

ภาพการลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 3
ณ โรงเรียนครุสภา จังหวัดกาญจนบุรี



การประกวดที่ศึกษาผลงาน
ครั้งที่ 3

โรงเรียนวัดปรังกา
จังหวัดกาญจนบุรี



Future School Transformation:
3R & Makerspace

4. การลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 3 เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569

ณ โรงเรียนวัดปรังกาสิ จังหวัดกาญจนบุรี



บริบทสถานศึกษา

โรงเรียนวัดปรังกาสิ จังหวัดกาญจนบุรี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 (สพป.กาญจนบุรี เขต 3)

ระดับที่เปิดสอน อนุบาล 2 - มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3)

ผู้อำนวยการสถานศึกษา (ปัจจุบัน) คือ นางสาวสรพร เจริญสุข

บริบทพื้นที่และประชากร

โรงเรียนวัดปรังกาสิ เป็นโรงเรียนขยายโอกาส ตั้งอยู่เลขที่ 14/48 หมู่ 3 ตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี 71180 มีพื้นที่กว่า 20 ไร่ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 เน้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ปลูกฝังคุณธรรม อัตลักษณ์ และสร้างความร่วมมือในชุมชน

ปัจจุบันมีผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมจำนวน 48 คน แบ่งเป็น ผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน รองผู้อำนวยการสถานศึกษา 2 คน ข้าราชการครู 41 คน พนักงานราชการ 1 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คน และนักการภารโรง 2 คน มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 864 คน แบ่งเป็นนักเรียนไทย 535 คน คิดเป็นร้อยละ 61.92 และนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ (เช่น มอญ เมียนมา ลาว กะเหรี่ยง) 329 คน คิดเป็นร้อยละ 38.09 (ปัจจุบันมีนักเรียนคนไทย มากกว่ากลุ่มชาติพันธุ์)

ความท้าทายด้านการเรียนรู้และภาษา

- ปัญหาด้านการสื่อสารและการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน เนื่องจากมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ค่อนข้างสูง มักใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสารระหว่างกัน
- ครูขาดสื่อการสอนที่มีคุณภาพ

กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน

แผนการพัฒนาสถานศึกษาของโรงเรียนวัดปรังกาสิ ได้กำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ (Vision & Mission) ไว้ว่า โรงเรียนมีคุณภาพ สร้างคนดีมีคุณธรรม ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี สื่อนาคตที่ยั่งยืน โดยกำหนดพันธกิจที่มุ่งเน้นพัฒนาคน (พัฒนาครูมืออาชีพ และผู้เรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21) - งาน (ยกระดับผลสัมฤทธิ์ & หลักสูตร

ฐานสมรรถนะ) - คุณธรรม (ปลูกฝังคุณธรรม ความเป็นไทย และระบบบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม) อันจะนำไปสู่การบรรลุเป้าประสงค์หลัก 3 ด้าน (Key Goals) ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน ((Student Success): วิชาการเด่น (RT/NT/O-NET) พร้อมพัฒนาทักษะชีวิต/อาชีพ/เทคโนโลยี มีคุณธรรมตามอัตลักษณ์และวิถีพอเพียง

2. ด้านการสอน (Excellence Teaching): ครูใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตามมาตรฐานวิชาชีพ

3. ด้านการบริหาร (Quality Management): หลักสูตรฐานสมรรถนะที่ทันสมัย มีระบบประกันคุณภาพ และการมีส่วนร่วมจากชุมชน

ทั้งนี้ การบรรลุเป้าประสงค์หลัก 3 ด้านข้างต้น ดำเนินการผ่านกลยุทธ์การขับเคลื่อน 5 กลยุทธ์สำคัญ (5 Strategic Pillars) ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 การพัฒนาครูให้มีศักยภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

กลยุทธ์ที่ 2 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลยุทธ์ที่ 3 การพัฒนาคุณลักษณะของนักเรียนให้มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม

กลยุทธ์ที่ 4 การพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ

กลยุทธ์ที่ 5 การบริหารจัดการโรงเรียนให้มีคุณภาพ

การบูรณาการนวัตกรรม 3R & Makerspace ในการจัดการเรียนรู้

สถานศึกษาเน้นการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovative Leader) การนำโปรแกรม Future School Model, นวัตกรรม 3R และ Makerspace มาบูรณาการเข้ากับแผนพัฒนาสถานศึกษาของโรงเรียนวัดปรังกาลี จะไม่ใช่แค่การเพิ่มโครงการใหม่ แต่คือการ “Re-design” ระบบการเรียนรู้ของโรงเรียนใหม่ทั้งหมด ประกอบด้วย

• นวัตกรรม PKS 3L Model: เน้นการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านกระบวนการ PLC ตั้งแต่ขั้นตอน Input, Process และ Output โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้น ดังนี้

➤ Input ประกอบด้วย P (Professional), K (Knowledge), S (Skills)

➤ Process ประกอบด้วย 3L และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง

L1 - Learn to Know (เรียนรู้)

องค์ประกอบ : ความเสมอภาค โอกาส (Chance) วินัย (Discipline)

L2 - Learn to Practice (เรียนปฏิบัติ)

องค์ประกอบ : สุจริต (Honest) จิตอาสา (Volunteer) อาชีพ (Work skills)

L3 - Learn to Develop (เรียนพัฒนา)

องค์ประกอบ : ทักษะการคิด (Thinking skill) ทักษะชีวิต (Life skill)

➤ Output ประกอบด้วย

- ผู้บริหารให้การสนับสนุน

- มีนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน

- มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเป้าหมายของโรงเรียน

- มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิด ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพ
- มีคุณธรรมตามอัตลักษณ์ มีวินัย สุจริต จิตอาสา
- ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

ทั้งนี้ PKS 3L Model เป็นขั้นตอนของการสร้างห้องเรียนอัจฉริยะที่ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 Positive Brainstorming : ระดมสมอง ช่วยกันสร้างข้อตกลง กำหนดคุณธรรม
- ขั้นตอนที่ 2 Keeping Encouraging : ใช้คำถามกระตุ้นความคิด เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน
- ขั้นตอนที่ 3 Staying active : ทำกิจกรรมด้วยกระบวนการ CAR เน้นให้เด็กคิด ทำ นำเสนอ บันทึก ทบทวน
- ขั้นตอนที่ 4 Learning to Present : นำเสนอกิจกรรม โปสเตอร์ ตอบคำถาม
- ขั้นตอนที่ 5 Learning to Reflect : สะท้อนพฤติกรรมและความรู้สึกที่เกิดขึ้น
- ขั้นตอนที่ 6 Learning to Develop : พัฒนา ต่อยอดผลงาน จากสิ่งที่เรียนอยู่

- นวัตกรรม 3R (Reading, Writing, Arithmetic): เน้นพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ในระดับประถมต้น (ป.1-ป.3) โดยใช้เครื่องมือ เช่น แฟลชการ์ด (Flashcards) และแบบฝึกทักษะจากบ้านปลาดาว เพื่อแก้ปัญหาเด็กอ่านไม่ออก - อ่านไม่คล่อง โดยเฉพาะเด็กกลุ่มชาติพันธุ์

- นวัตกรรม Makerspace: ใช้พัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงระดับมัธยมศึกษา โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process 5 ขั้นตอน (ถาม, จินตนาการ, วางแผน, ลงมือทำ, และสะท้อนคิด) ในการบูรณาการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

โรงเรียนวัดปรังกาสีนำนวัตกรรม 3R มาบูรณาการการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้และช่วยเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตให้แก่ผู้เรียน โดยใช้หลัก 3 Re ดังนี้

1. *Re-Skill (การปรับปรุงทักษะพื้นฐาน)* โดยวินิจฉัยจุดบกพร่อง ใช้เครื่องมือประเมินเพื่อหาว่าผู้เรียนติดขัดที่จุดไหน (เช่น สะกดคำไม่ได้ หรืออ่านรู้เรื่องแต่จับใจความไม่ได้) และสร้างพื้นฐานการอ่านเขียนใหม่ให้แข็งแรง โดยใช้เครื่องมือแฟลชการ์ดที่ได้รับการสนับสนุนจากทางมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น และแบบฝึกทักษะการอ่านบ้านปลาดาวมาใช้แก้ปัญหาผู้เรียนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

2. *Re-Learn (การเรียนรู้รูปแบบใหม่)* โดยเปลี่ยนห้องเรียนจากการ “ฟังครู” เป็นการ “ลงมือทำ” เพื่อให้เด็กสนุกกับการใช้ภาษา Active Learning ออกแบบกิจกรรมที่让孩子ได้ใช้การอ่านและการเขียนในการแก้ปัญหา เช่น เกมถอดรหัสภาษาไทย รวมถึงสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ สร้างพื้นที่ในห้องเรียนให้เป็น “พื้นที่อ่านออกเขียนได้” (Literacy-rich environment)

3. *Re-Imagine (การจินตนาการเพื่อสร้างสรรค์)* ในขั้นนี้คือ การเชื่อมโยงการอ่านเขียนเข้ากับทักษะแห่งอนาคต (21st Century Skills) Makerspace & STEAM Design Process ให้เด็ก ๆ ใช้ทักษะการอ่านผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ STEAM Design Process

☺ ตัวอย่าง กิจกรรม Makerspace ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ไม้ไอศกรีมมหัศจรรย์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



| Makerspace “ไม้ไอศกรีมมหัศจรรย์” | |
|---|--|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | - ไม้ไอศกรีมสามารถนำมาทำของเล่น ของใช้ อะไรได้บ้าง |
| Imagine (จินตนาการ) | ออกแบบ วาดรูป ค้นหาวัสดุที่นักเรียนสนใจนำมาใช้ในการทำของเล่น ของใช้ จากไม้ไอศกรีม |
| Plan (วางแผน) | - นักเรียนระบุวัสดุ อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม - นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม - นักเรียนระบุเวลาที่ใช้ในการทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม |
| Create (สร้างสรรค์) | - นักเรียนลงมือทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีมจากวัสดุที่เตรียมไว้ - ปัญหาที่นักเรียนพบระหว่างทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม - วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | - นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีมที่นักเรียนทำ - นักเรียนอยากแก้ไข ปรับปรุงของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม ในส่วนใดบ้าง - นักเรียนเจอปัญหาอะไรและแก้ไขอย่างไร - ในระหว่างทำของเล่น ของใช้จากไม้ไอศกรีม นักเรียนเกิดคุณธรรมข้อใดบ้าง |

เรื่อง กล้วย กล้วย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6



| Makerspace “เรื่อง กล้วย กล้วย” | |
|--|---|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | - ถ้าเด็ก ๆ จะนำกล้วยมาทำเป็นอาหาร หรือขนมได้ 1 อย่าง เด็ก ๆ จะเลือกทำเมนูอะไร ใช้วัตถุดิบอะไรบ้าง |
| Imagine (จินตนาการ) | ออกแบบและวาดรูปเมนูขนมหรืออาหารที่นักเรียนอยากทำ |
| Plan (วางแผน) | - เด็ก ๆ เขียนอธิบายแผนผังและแผนภาพการดำเนินงานร่วมกัน - เด็ก ๆ ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ และวัตถุดิบอะไรบ้างในการทำอาหารที่นักเรียนเลือก - มีขั้นตอนการทำงานอย่างไรบ้าง และแบ่งหน้าที่กันอย่างไร |
| Create (สร้างสรรค์) | - ลงมือทำตามแผนที่เด็ก ๆ วางไว้ได้เลย อย่าลืมจดบันทึกปัญหาที่พบและการแก้ไขปัญหาด้วยนะคะ (สร้างสรรค์อาหารจากกล้วย กลุ่มละ 1 อย่าง) |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | - ผลงานของเด็ก ๆ เป็นอย่างไรบ้าง - ชอบหรือไม่ชอบในส่วนไหน - อยากจะปรับปรุงแก้ไขตรงไหนบ้าง - เจอปัญหาอะไรและแก้ไขอย่างไร - มีใครช่วยเด็ก ๆ ในการทำอาหารที่ทำจากกล้วยให้สำเร็จ |



ประกายความคิด แชนด์วิชหรรษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3



| Makerspace “ประกายความคิด แชนด์วิชหรรษา” | |
|--|--|
| ขั้นตอน/กระบวนการ | รายละเอียด |
| Ask (ตั้งคำถาม) | <ul style="list-style-type: none"> - แชนด์วิชส่วนมากคนนิยมรับประทานกันช่วงเวลาใด - วัตถุดิบที่นำมาทำแชนด์วิชประกอบไปด้วยอะไรบ้าง |
| Imagine (จินตนาการ) | ออกแบบแชนด์วิชตามจินตนาการของนักเรียน โดยเน้นความแปลกใหม่ |
| Plan (วางแผน) | <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนเขียนอธิบายแผนผังและแผนภาพการทำแชนด์วิช - นักเรียนระบุวัตถุดิบ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ต้องใช้ในการทำแชนด์วิช - นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำแชนด์วิชจากวัตถุดิบที่กำหนดให้ |
| Create (สร้างสรรค์) | <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนลงมือทำแชนด์วิชจากวัตถุดิบที่กำหนดให้ - ปัญหาที่นักเรียนพบระหว่างทำแชนด์วิช - วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น |
| Reflect & Redesign (สะท้อนและปรับปรุง) | <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับแชนด์วิชที่นักเรียนทำ - นักเรียนอยากแก้ไข ปรับปรุงแชนด์วิชในส่วนใดบ้าง - นักเรียนเจอปัญหาอะไรและแก้ไขอย่างไร - ในระหว่างทำแชนด์วิชจากวัตถุดิบที่กำหนดให้ นักเรียนเกิดคุณธรรมข้อใดบ้าง |



ตัวอย่างแผนพัฒนา :

แผนพัฒนาครูผู้สร้างโรงเรียนแห่งอนาคต (2568)

โครงการพัฒนาบุคลากร : *Teacher as an Innovator*

เป้าหมาย : เพื่อยกระดับทักษะการสอนสู่การสร้างโรงเรียนแห่งอนาคต (โรงเรียนวัดปรังกาฬ)

Key Highlights: พัฒนาครูให้เป็นผู้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

- ★ พัฒนาทักษะครูด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อการอ่านออก เขียนได้ (นวัตกรรม 3R)
- ★ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning (Makerspace) เพื่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
- ★ เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ และสมรรถนะผู้เรียนผ่านการลงมือทำผ่านกระบวนการ STEAM design process

กลุ่มเป้าหมาย :

นวัตกรรม 3R มุ่งดำเนินการกับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

Makerspace มุ่งดำเนินการกับ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 - มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

รูปแบบการขับเคลื่อน :

Learn: PLC/ Workshop/ Coaching/ Study Visit

Do: กิจกรรมสร้างนวัตกรรมจริงในชั้นเรียน (Action Research)

Share: การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงาน (Show & Share)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ (KPIs & Success Criteria) :

ด้านครู : ผ่านการอบรมร้อยละ 100

- (1) ครูร้อยละ 80 มีชิ้นงานนวัตกรรม และนำไปใช้จริงในแผนการสอน
- (2) PLC อย่างน้อย 1 ครั้ง/เดือน

ด้านนักเรียน :

- (1) นักเรียน ป.1 อ่านออกเขียนได้เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 85
- (2) นักเรียนกลุ่มอ่อนได้รับการช่วยเหลือครบร้อยละ 100

บทสรุป : ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Impact)

- (1) ครูเปลี่ยนบทบาทเป็น “ผู้ออกแบบนวัตกรรม”
- (2) นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุขผ่านกระบวนการ STEAM design process
- (3) เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (PLC) ที่ยั่งยืนในโรงเรียน

นวัตกรรม 3R ช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับครูและบุคลากร ดังนี้

1. เปลี่ยนจาก “ผู้สอน” เป็น “Learning Designer” (Re-Skill) ครูไม่ได้ทำหน้าที่ที่แคบนิ่งหน้าห้องเพื่อบรรยายเนื้อหาตามตำราอีกต่อไป แต่ต้องอัปเดตทักษะใหม่เพื่อออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ คือ ทักษะการใช้ข้อมูล (Data-Driven) ครูเปลี่ยนมาใช้เครื่องมือประเมินผลของ Starfish Class เพื่อวิเคราะห์เด็กเป็นรายบุคคล ทำให้รู้จักจุดแข็งจุดอ่อนของเด็กอย่างแม่นยำขึ้น
2. เปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานเป็น “Community of Practice” (Re-Learn) โดยนวัตกรรม 3R ส่งเสริมให้บุคลากรต้อง “เรียนรู้ที่จะเรียนรู้ใหม่” ร่วมกันการสร้าง PLC ที่เข้มแข็ง ครูเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อหาเทคนิคใหม่มาแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนมากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างสอน ร่วมกันกำหนดทิศทางการสอน รวมทั้งร่วมกันออกแบบสื่อการสอนและกำหนดการประเมินผู้เรียน
3. เปลี่ยนวิสัยทัศน์สู่ “ผู้นำนวัตกรรม” (Re-Imagine) คือ การที่บุคลากรกล้าที่จะจินตนาการถึงภาพการศึกษาที่แตกต่างไปจากเดิม จากการ “เน้นเนื้อหา” เป็น “เน้นสมรรถนะ” ครูจะเริ่มมองข้ามการสอบให้ผ่านไปสู่การสร้างเด็กที่มีทักษะแห่งอนาคต

นวัตกรรม 3R ช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ดังนี้

1. ผลการประเมินการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น โดยผลการประเมิน Pre-Test ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.75 สำหรับการประเมิน Post-Test มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 100
2. ผลการประเมินการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และการประเมินการท่องสูตรคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 พบว่า นักเรียนทั้ง 2 ระดับชั้น มีผลการประเมินผ่านร้อยละ 80

การนำกิจกรรม Makerspace มาปรับใช้ในสถานศึกษาช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากการลองผิดลองถูก ทำให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าคิด กล้าทำ และมีความมั่นใจในตนเอง เกิดการทำงานร่วมกัน เรียนรู้การแบ่งหน้าที่-ความรับผิดชอบ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ผู้เรียนมีความสุข สนุกกับการเรียน และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น

แนวทางนวัตกรรม 3R และ Makerspace มาปรับใช้และสามารถเป็นตัวอย่างให้สถานศึกษาอื่นได้ โดย

- คณะครูโรงเรียนวัดปรังกาสิเข้าศึกษาดูงานการจัดโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดทำหลักสูตรฐานสมรรถนะ ประเภทที่ 1 และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม STEAM Design Process ผ่านกิจกรรม Makerspace ณ โรงเรียนวัดวิมุตยาราม
- คณะครูโรงเรียนวัดปรังกาสิ เข้าร่วมพัฒนาการใช้ Starfish Class โดยแกนนำ Makerspace & 3R เพื่อใช้ในการประเมินสมรรถนะผู้เรียนในการทำกิจกรรม Makerspace และ 3R

- โรงเรียนวัดปรางกัสี รับคณะศึกษาดูงานจากโรงเรียนบ้านท่าหุ่ม จังหวัดกาญจนบุรี และโรงเรียนวัดโกสินารายณ์ จังหวัดราชบุรี เข้าศึกษาดูงานด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรม Makerspace เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะแห่งอนาคต และยกระดับศักยภาพผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์

แนวทางการนำนวัตกรรม 3R และ Makerspace สู่ “แผนพัฒนาสถานศึกษา” (Action Strategy)

สถานศึกษานำนวัตกรรม 3R และ Makerspace สอดแทรกไว้ในแผนพัฒนาสถานศึกษา โดยบรรจุในกลยุทธ์ที่ 1 และ 2 ของโรงเรียน ดังนี้

☺ ระดับประถมต้น (ป.1-3): เน้นนวัตกรรม 3R (Reading, Writing, Arithmetic)

แนวทาง: ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลจากการอบรมหลักสูตร Future School มาวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล (Diagnostic Test) เพื่อแยกกลุ่มเด็กตามความสามารถ และใช้ “สื่อ” ที่ครูออกแบบเองเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ให้เป็นร้อยละ 100

☺ ระดับประถมปลาย-มัธยมต้น (ป.4-ม.3) เน้น Makerspace (Active Learning)

แนวทาง: กำหนดให้มีช่วงเวลา “Makerspace Time” โดยเปลี่ยนห้องเรียนเป็นพื้นที่ทดลอง (Lab) ให้นักเรียนแก้ปัญหาผ่านกระบวนการ STEAM Design Thinking เพื่อสร้างสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 (4Cs)

ความท้าทายและข้อเสนอแนะ

- เด็กกลุ่มชาติพันธุ์มีข้อจำกัดเรื่องการออกเสียงพยัญชนะไทยบางตัว ทำให้คะแนนการอ่านออกเสียงอาจไม่เต็มร้อย รวมถึงปัญหาเรื่องการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ห่างไกล
- ครูมีภาระงานค่อนข้างมากเนื่องจากเข้าร่วมหลายโครงการ (พื้นที่นวัตกรรม, โรงเรียนกองทุน, โรงเรียนคุณภาพ เป็นต้น)
- สิ่งที่ต้องการพัฒนา โดยโรงเรียนต้องการให้มูลนิธิ Starfish Education พัฒนาระบบการประเมินใน Application ให้เสถียรและครอบคลุมถึงระดับมัธยมศึกษา รวมถึงต้องการคู่มือหรือตัวอย่างกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม และมีความหลากหลายมากขึ้นจากทั้งในและต่างประเทศมาเป็นแบบอย่างในการจัดการเรียนรู้



ภาพการลงพื้นที่ติดตามผลฯ ครั้งที่ 3
ณ โรงเรียนวัดปรังกาสี จังหวัดกาญจนบุรี



วิสัยทัศน์ =



Future School Transformation:
3R & Makerspace

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต

ข้อเสนอสำหรับการพัฒนาโครงการต่อไป

- ควรพิจารณาคัดเลือกสถานศึกษากลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ ที่มีความหลากหลาย หรืออาจพิจารณาคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายด้วยเกณฑ์การคัดเลือกรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อช่วยให้ได้ผลการศึกษาที่ครอบคลุมมิติต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนาต่อยอดแนวคิดทางการศึกษาแนวใหม่ได้
- ควรมีการสร้างเครือข่าย “ครูแกนนำ” พร้อมจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีในการนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนไปปรับใช้ให้เหมาะสมตามบริบทสถานศึกษาแต่ละแห่ง
- ควรสนับสนุนงบประมาณและสิ่งอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่าง ๆ ให้แก่สถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการตามความเหมาะสม เช่น ตัวอย่างแนวทางปฏิบัติที่ดีจากทั้งในและต่างประเทศที่เป็นรูปธรรม, ทรัพยากรการศึกษา, สื่อการสอน, เครื่องมือสำหรับประเมินผู้เรียน เป็นต้น
- ควรมีการบริหารจัดการเวลาในการอบรม หรือปรับรูปแบบให้มีความยืดหยุ่นในการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง การอบรมรูปแบบออนไลน์ Coaching/ Workshop/ PLC และการส่งงานที่ได้รับมอบหมายในแต่ละกิจกรรม
- ควรจัดอบรมแนะนำการใช้เครื่องมือ Starfish Class และให้ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการประเมินผลผู้เรียนสำหรับครูผู้สอนที่นำเครื่องมือไปปรับใช้ นอกเหนือจากการอบรมให้กับกลุ่มครูแกนนำ
- ควรสร้างแรงจูงใจ หรือ สิ่งจูงใจ (Incentive) ให้แก่ผู้เข้าร่วมโครงการฯ หรือสิ่งที่คุณเข้าร่วมโครงการจะได้รับทั้งในระหว่าง - ภายหลังจากเสร็จสิ้นโครงการ
- ควรมีแนวทางการพัฒนาสถานศึกษาในประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้อง หรือแนวทางการต่อยอดองค์ความรู้ที่สถานศึกษาดำเนินการอยู่แล้วให้เกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

ข้อเสนอนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน

1. นโยบายระดับประเทศ

- การกำหนดมาตรฐานและเป้าหมายที่ชัดเจน โดยควรกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำด้านการอ่านออกเขียนได้ตามช่วงชั้น อิงจากกรอบสมรรถนะที่เป็นสากล พร้อมออกแบบระบบติดตามผลผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ผู้เรียนระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา
- การบูรณาการนโยบายข้ามกระทรวง โดยปัญหาการอ่านออกเขียนได้ไม่ใช่เรื่องของกระทรวงศึกษาธิการเพียงฝ่ายเดียว แต่ควรบูรณาการการทำงานเชื่อมโยงกับหน่วยงาน/องค์กร/กระทรวงอื่นที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง ดังเช่น กระทรวงสาธารณสุขซึ่งมีบทบาทเกี่ยวข้องในมิติการพัฒนาเด็กปฐมวัย กระทรวงพัฒนาสังคมฯ ในมิติครอบครัว และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในมิติชุมชน
- ส่งเสริมการมีส่วนร่วมขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้ปกครอง ชุมชน ภาคประชาสังคม และภาคเอกชนในการร่วมพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน โดยอาจบูรณาการแผนพัฒนาโรงเรียนเข้ากับแผนพัฒนาท้องถิ่นและแผนพัฒนาพื้นที่

2. นโยบายระดับสถานศึกษา

- การคัดกรองและแทรกแซงตั้งแต่เบื้องต้น (Early Screening & Intervention) โดยโรงเรียนควรมีเครื่องมือคัดกรองความบกพร่องด้านการอ่านของผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้น ป.1 เพื่อระบุกลุ่มผู้เรียนที่มีความเสี่ยง เช่น กลุ่มผู้เรียนที่อาจมีภาวะดิสเล็กเซีย (Dyslexia) ซึ่งเป็นความบกพร่องในการเรียนรู้ด้านภาษา (Learning Disability) ที่พบบ่อยที่สุด มีพื้นฐานจากระบบประสาท ไม่ได้เกิดจากความขี้เกียจ ความฉลาดต่ำ หรือการเลี้ยงดูที่บกพร่องแต่อย่างใด ภาวะดังกล่าวอาจเรียกได้ว่าเป็นภาวะการขาดโอกาสด้านภาษาในช่วงก่อนวัยเรียน ทั้งนี้อาจจัดให้มีโปรแกรมสนับสนุนเฉพาะกลุ่มอย่างเป็นระบบ
- การจัดสรรเวลาเรียนที่เพียงพอและมีคุณภาพ โดยกำหนดให้มีเวลาอ่านออกเสียง อ่านเงียบ และเขียนอย่างมีจุดประสงค์ในทุกวัน อาจกำหนดระยะเวลาไม่น้อยกว่าวันละ 30-45 นาที/วัน ซึ่งรวมอยู่ในทุกกลุ่มสาระ ไม่จำกัดเฉพาะวิชาภาษาไทยเท่านั้น
- การสร้างวัฒนธรรมการอ่านในโรงเรียน โดยจัดมุมอ่านหนังสือที่หลากหลายและเข้าถึงได้ง่าย อาจกำหนดให้มีกิจกรรมการอ่านร่วมกัน (Read-Aloud) โดยครูหรือผู้ปกครองอาสา และจัดให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่มีชีวิต ไม่ใช่เพียงที่เก็บหนังสือเท่านั้น

3. นโยบายด้านครูและการสอน

- การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสอนอ่านเขียน โดยครูทุกระดับชั้นควรได้รับการอบรมด้านศาสตร์การสอนการอ่าน (Science of Reading) ที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์ เช่น การสอนเสียงพยัญชนะ-สระอย่างเป็นระบบ (Systematic Phonics) การพัฒนาคลังคำศัพท์ และกลยุทธ์การเข้าใจบทอ่าน ซึ่งควรบรรจุสมรรถนะเหล่านี้ไว้ในประเมินและเลื่อนวิทยฐานะครูด้วย

- การลดภาระงานที่ไม่เกี่ยวกับการสอน โดยครูจะไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ หากเวลาส่วนใหญ่ถูกเอาไปใช้กับงานธุรการและโครงการพิเศษ จึงควรปรับระบบเพื่อให้ครูมีเวลาออกแบบการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมตามสภาพจริง

4. นโยบายด้านสื่อและทรัพยากร

- การจัดหาสื่อการอ่านที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบท โดยพัฒนาคลังสื่อดิจิทัลสาธารณะ (Open Educational Resources) ที่ประกอบไปด้วยสื่อที่มีความหลากหลาย ครอบคลุมทั้งสื่อนิทาน บทอ่าน และสื่อเสียงในภาษาถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลหรือที่มีภาษาแม่ต่างจากภาษาไทย สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย
- การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความหมาย โดยใช้เทคโนโลยีแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มดิจิทัลเข้ามาบูรณาการการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถช่วยฝึกทักษะการอ่านแบบรายบุคคลได้ดี แต่จำเป็นต้องมีการคัดกรองและรับรองคุณภาพโดยหน่วยงานที่เชื่อถือได้ก่อนนำไปใช้ในโรงเรียน พร้อมทั้งสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เพื่อเสริมศักยภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน มุ่งเน้นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ของผู้เรียน และสนับสนุนการทำงานของครู มากกว่าการทดแทนบทบาทของครู

5. นโยบายด้านครอบครัวและชุมชน

- การสนับสนุนให้พ่อแม่ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยจัดโปรแกรมให้ความรู้แก่พ่อแม่ผู้ปกครองในการอ่านหนังสือให้บุตรหลานฟังตั้งแต่แรกเกิด ผ่านช่องทางของสถานพยาบาล และศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โดยเฉพาะในกลุ่มครอบครัวที่มีปัจจัยเสี่ยงด้านการศึกษา
- การสร้างระบบนิเวศการอ่านในชุมชน โดยสนับสนุนการจัดตั้งห้องสมุดชุมชน ห้องสมุดเคลื่อนที่ หรือจุดยืมหนังสือในพื้นที่สาธารณะ และให้ชุมชนได้เข้ามามีบทบาทในการคัดเลือกสื่อที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กรณี : การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของเด็กต่างชาติในระบบการศึกษาไทย

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียนที่เป็นเด็กต่างชาติ นับเป็นประเด็นที่ซับซ้อนและมีความเฉพาะตัวสูง เพราะผู้เรียนกลุ่มนี้ต้องเรียนรู้การอ่านเขียนในภาษาที่ “ไม่ใช่ภาษาแม่” พร้อมกับการปรับตัวทางสังคม และเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในเวลาเดียวกัน ปัจจุบันในระบบการศึกษาไทยมีจำนวนผู้เรียนกลุ่มเด็กต่างชาติที่มีความหลากหลายค่อนข้างสูง และแต่ละกลุ่มมักมีบริบทที่แตกต่างกัน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มเด็กแรงงานข้ามชาติ ส่วนใหญ่มาจากเมียนมา กัมพูชา และลาว อาศัยอยู่ตามแนวชายแดน และในเมืองอุตสาหกรรม หลายคนเข้าโรงเรียนช้า ขาดเรียนบ่อย และครอบครัวอาจต้องโยกย้ายตามฤดูกาลทำงาน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเด็กไร้สัญชาติและเด็กไร้รัฐ อาศัยอยู่ในไทยมานานหลายชั่วอายุคนแต่ไม่มีเอกสารรับรองสัญชาติ หลายคนพูดภาษาไทยได้บ้าง แต่ภาษาแม่อาจเป็นภาษาชนเผ่าหรือภาษาชายขอบ

กลุ่มที่ 3 กลุ่มเด็กผู้ลี้ภัยและเด็กในศูนย์พักพิง มักพบตามแนวชายแดนไทย-เมียนมา การเข้าถึงระบบการศึกษากระแสหลักมีข้อจำกัดสูง

กลุ่มที่ 4 กลุ่มเด็กต่างชาติจากครอบครัว *Expatriate* (Expatriate) มาจากรากศัพท์ภาษาละติน *ex* (ออกจาก) + *patria* (บ้านเกิดเมืองนอน/มาตุภูมิ) รวมความหมายว่า “ผู้ที่อาศัยอยู่นอกประเทศบ้านเกิดของตน” เด็กกลุ่มนี้มักถูกเรียกว่า *Third Culture Kids* (TCK) คือ เด็กที่เติบโตในวัฒนธรรมที่สามซึ่งไม่ใช่ทั้งวัฒนธรรมของพ่อแม่หรือประเทศที่พักอาศัยพบในเขตเมืองใหญ่ ส่วนใหญ่เข้าโรงเรียนนานาชาติ แต่บางส่วนเข้าโรงเรียนไทยและต้องพัฒนาทักษะภาษาไทยควบคู่ไปด้วย

ความท้าทายด้านการอ่านออกเขียนได้ของเด็กกลุ่มดังกล่าว อาจกล่าวได้ดังประเด็นต่อไปนี้

1. ระบบเสียงและอักขรวิธีที่ซับซ้อน

ภาษาไทยมีความยากเฉพาะตัวหลายประการสำหรับผู้เรียนต่างชาติ ได้แก่ ตัวอักษร 44 พยางค์ และสระหลายรูปแบบ ระบบวรรณยุกต์ 5 เสียงที่เปลี่ยนความหมายของคำ การเขียนแบบไม่มีช่องว่างระหว่างคำ และกฎการสะกดที่มีข้อยกเว้นค่อนข้างมาก สิ่งเหล่านี้ทำให้แม้แต่เด็กไทยยังต้องใช้เวลารียนนาน เด็กต่างชาติจึงยิ่งต้องการการสนับสนุนมากกว่าปกติ

2. ช่องว่างระหว่างภาษาพูดและภาษาเขียน

เด็กต่างชาติหลายคนสามารถสื่อสารภาษาไทยในชีวิตประจำวันได้ (BICS - Basic Interpersonal Communicative Skills) แต่การอ่านเขียนเพื่อการเรียนรู้เชิงวิชาการ (CALP - Cognitive Academic Language Proficiency) ยังคงต้องการเวลาในการพัฒนาอีกมาก โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Cummins (1979) ที่ระบุไว้ว่าการอ่านเขียนเพื่อการเรียนรู้เชิงวิชาการจำเป็นต้องใช้เวลาอย่างน้อย 5-7 ปีจึงจะพัฒนาทักษะดังกล่าวได้เทียบเท่าเจ้าของภาษา

3. ทักษะการอ่านเขียนในภาษาแม่ที่ไม่ต่อเนื่อง

เด็กที่ยังไม่มีรากฐานการอ่านเขียนในภาษาแม่ที่มั่นคง จะยิ่งพัฒนาการอ่านเขียนในภาษาที่สองได้ยากมากยิ่งขึ้น เพราะทักษะการอ่านเขียนมักมีการถ่ายโอนข้ามภาษา (Cross-linguistic Transfer) หากรากฐานไม่แน่น การถ่ายโอนก็ย่อมทำได้น้อย

สามารถสรุปแนวทางการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ดังต่อไปนี้

หลักการ 1 เริ่มจากการสร้างความมั่นคงทางภาษาแม่ โดยจากงานวิจัยสะท้อนอย่างชัดเจนว่าการเสริมสร้างทักษะภาษาแม่ควบคู่ไปกับการเรียนภาษาที่สอง มักให้ผลลัพธ์ดีกว่าการมุ่งสอนภาษาที่สองเพียงอย่างเดียว (Bilingual/Heritage Language Approach) ครูจึงควรยอมรับและให้คุณค่ากับภาษาแม่ของเด็กในห้องเรียน ไม่ใช้การห้ามพูด-ห้ามสื่อสารภาษาแม่

หลักการ 2 โมเดล Scaffolded Literacy Instruction โดยการสอนการอ่านเขียนสำหรับเด็กที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สองควรมีโครงสร้างที่ชัดเจน เริ่มจากการเชื่อมโยงคำศัพท์กับความเป็นรูปธรรมก่อน อาจใช้ภาพ สัญลักษณ์ และสื่อหลากหลายช่องทาง จากนั้นค่อยพัฒนาไปสู่การอ่านเขียนแบบนามธรรมตามศักยภาพของเด็กแต่ละคน

หลักการ 3 การจัดชั้นเรียนที่ไม่แยกเด็กต่างชาติออกจากกัน โดยการแยกเด็กต่างชาติออกเป็นห้องพิเศษ ทำให้ขาดโอกาสใช้ภาษาจริงกับเพื่อน การเรียนรวม (Inclusive Classroom) ร่วมกับการสนับสนุนเพิ่มเติม เช่น ผู้ช่วยสอนที่พูดภาษาแม่เด็กได้ หรือเพื่อนพี่เลี้ยง (Buddy System) มักให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่าในระยะยาว

หลักการ 4 การอ่านเขียนในบริบทที่มีความหมาย โดยเด็กจะเรียนภาษาได้ดีขึ้นเมื่อเนื้อหาเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และวัฒนธรรมของตนเอง การใช้สื่อการสอนที่สะท้อนชีวิตและวัฒนธรรมของเด็กต่างชาติ (Culturally Responsive Texts) จะช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้การอ่านมีความหมายมากขึ้น

ทั้งนี้ สิ่งที่ครูสามารถทำได้จริงในชั้นเรียน ได้แก่ การประเมินระดับภาษาเป็นรายบุคคลก่อนเริ่มการสอน การจัดกลุ่มตามสมรรถนะทางภาษาไม่ใช่จัดกลุ่มตามอายุหรือสัญชาติ การใช้ภาพและสื่อประกอบอย่างสม่ำเสมอ และการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยทางจิตใจ เพราะเด็กต่างชาติมักมีความวิตกกังวลจากการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ประเทศไทยยังขาดการพัฒนาการศึกษาในหลายด้าน ได้แก่ **การฝึกอบรมครูด้านการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สอง (Thai as a Second Language)** อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่อง **การพัฒนาหลักสูตรและสื่อสำหรับกลุ่มเด็กต่างชาติโดยเฉพาะ** และการสร้างระบบข้อมูลที่ติดตามพัฒนาการด้านการอ่านเขียนของเด็กต่างชาติ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนกลุ่มเหล่านี้ได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐปภัสน์ จุ้ยเจริญ. (2564). โมเดลการเรียนรู้และพัฒนาแบบ 70 : 20 : 10 มาปรับใช้ในองค์กร.
<https://mgtsci.stou.ac.th/70-20-10/>
- ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร. (2562). รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Model).
<https://drpiyanan.com/category/learning/>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). ระบบบริหารจัดการสอบ ผลการจัดสอบระดับประเทศ ผลการสอบ RT ป.1 ปี 2565 - 2567 และผลประเมินผู้เรียน NT ป.3 ปี 2565 - 2567.
<http://180.180.244.43/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx?ReturnUrl=%2fNT%2fExamWeb%2f>
- Starfish Labz. (2568). หลักเกณฑ์การรับสมัครและการพิจารณาโรงเรียนเข้าร่วม โครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace. <https://www.starfishlabz.com/blog/1946-หลักเกณฑ์การรับสมัครและการพิจารณาโรงเรียนเข้าร่วม-โครงการ-future-school-transformation-3r-makerspace>
- Starfish Education. (2025). หลักสูตร Future School Leader Programme, โครงการโรงเรียนผู้นำแห่งอนาคต By STARFISH EDUCATION.
- Leithwood, K., Harris, A., & Hopkins, D. (2020). Seven strong claims about successful school leadership revisited. *School Leadership & Management*.
- OECD. (2013). *Leadership for 21st Century Learning*. OECD Publishing.
- Hallinger, P. (2011). *Leadership for learning*. Springer.
- Hord, Shirley M. (1997). *Professional Learning Communities: Communities of Continuous Inquiry and Improvement*. <https://eric.ed.gov/?id=ED410659>
- OECD. (2020). *School leadership for learning ecosystems*. OECD Publishing.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Bryson, J. M. (2018). *Strategic planning for public and nonprofit organizations* (5th ed.). Wiley.
- Bush, T., & Glover, D. (2014). School leadership models: What do we know? *School Leadership & Management*, 34(5), 553-571.
- Caldwell, B. J., & Spinks, J. M. (1992). *Leading the self-managing school*. Falmer Press.
- Drucker, P. F. (1999). *Management challenges for the 21st century*. HarperCollins.
- Leithwood, K., Jantzi, D., & Steinbach, R. (2004). *Changing leadership for changing times*. Open University Press.
- UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education - All means all*. UNESCO.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- DuFour, R., & Eaker, R. (1998). *Professional learning communities at work: Best practices for enhancing student achievement*. ASCD.
- DuFour, R., DuFour, R., Eaker, R., & Many, T. (2008). *Revisiting professional learning communities at work*. Solution Tree.
- Hord, S. M. (1997). *Professional learning communities: Communities of continuous inquiry and improvement*. Southwest Educational Development Laboratory.
- OECD. (2019). *Working and learning together: Rethinking human resource policies for schools*. OECD Publishing.
- Philip Hallinger. (2011). *Leadership for learning: lessons from 40 years of empirical research*.
<https://philiphallinger.com/wp-content/uploads/2013/01/Leadership-for-learning-Lessons-from-40-years-of-empirical-research.pdf>
- Robinson, V. M. J., Lloyd, C. A., & Rowe, K. J. (2008). The impact of leadership on student outcomes. *Educational Administration Quarterly*, 44(5), 635–674.
- Spencer. (1993). *Competence at Work: Models for Superior Performance*.
- Spillane, J. P. (2006). *Distributed leadership*. Jossey-Bass.
- Vescio, V., Ross, D., & Adams, A. (2008). A review of research on the impact of professional learning communities on teaching practice and student learning. *Teaching and Teacher Education*, 24(1), 80–91.



STANCO

Future School Transformation:
3R & Makerspace

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้
ในการวิจัย

Future School Transformation:
3R & Makerspace

แบบเก็บรวบรวมข้อมูล จากการอภิปรายกลุ่มย่อย (Focus Group) ครั้งที่ 1 (กลุ่มผู้บริหารสถานศึกษา / ทีมโค้ช Starfish Education)

ในโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace

ประเด็นคำถาม :

- ด้านบริบท ความพร้อม และศักยภาพของโรงเรียน (ข้อ 1-3)
- ด้านวิสัยทัศน์และแรงจูงใจในการเข้าร่วมโครงการฯ (ข้อ 4-5)
- ด้านการบริหารจัดการและการสร้างความเปลี่ยนแปลง (ข้อ 6)
- ด้านความต้องการการสนับสนุนจากโครงการฯ (ข้อ 7)

| กลุ่มเป้าหมาย : ผู้บริหารสถานศึกษา (8 ราย) | | |
|--|----------|-------------------|
| ข้อคำถาม | ความเห็น | ข้อเสนอแนะ/อื่น ๆ |
| <p>1. สภาพปัจจุบันของโรงเรียนเป็นอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - บริบทของโรงเรียน (จุดแข็ง - จุดเด่น/อุปสรรค หรือข้อจำกัดในการพัฒนา/ความพร้อมของโรงเรียน) - ครูและบุคลากร / นักเรียนเป็นอย่างไร (ศักยภาพ / ประสิทธิภาพการสอน / ผลการเรียนรู้) - การเข้ามามีส่วนร่วมและการสนับสนุนของภาคีเครือข่าย / ชุมชน / ผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง <p>2. โรงเรียนประสบกับปัญหาด้านการบริหารจัดการ หรือการจัดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง (เช่น ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน ผลการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำ ทรัพยากรไม่เพียงพอ ขาดการสนับสนุน เป็นต้น)</p> | | |

| กลุ่มเป้าหมาย : ผู้บริหารสถานศึกษา (8 ราย) | | |
|---|----------|-------------------|
| ข้อความ | ความเห็น | ข้อเสนอแนะ/อื่น ๆ |
| <p>3. ก่อนเข้าร่วมโครงการ โรงเรียนมีนวัตกรรมการบริหารจัดการ/ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ใดบ้าง ในการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้เรียน</p> <p>4. บัณฑิต/เพราะเหตุใด/แรงจูงใจใด ที่ทำให้ตัดสินใจเข้าร่วมโครงการฯ</p> <p>5. จากคำว่า “Future School หรือ โรงเรียนแห่งอนาคต” ในบริบทของท่าน มีลักษณะอย่างไร / หากพิจารณาตามบริบทสถานศึกษาของท่าน ท่านคิดว่าบัณฑิตที่เอื้อต่อการพัฒนาไปสู่ Future School (บัณฑิตภายใน-ภายนอก)</p> <p>6. ในฐานะผู้บริหารสถานศึกษา มีความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะและแนวคิดการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างไร หรือต้องการนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาในมิติต่าง ๆ อย่างไร</p> <p>7. ความคาดหวังที่จะได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการฯ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นทั้งต่อตนเอง (ผู้บริหาร) ครู ผู้เรียน ชุมชนการเรียนรู้ (เครือข่าย) - ความคาดหวังที่จะได้รับการนิเทศ ติดตาม รูปแบบการสื่อสาร และการให้คำปรึกษาจากทีมโค้ช รวมถึงความคาดหวังที่จะได้รับการสนับสนุนจากโครงการฯ | | |

| กลุ่มเป้าหมาย : ผู้บริหารสถานศึกษา (8 ราย) | | |
|---|----------|-------------------|
| ข้อความ | ความเห็น | ข้อเสนอแนะ/อื่น ๆ |
| (เช่น ที่ปรึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนา ต่าง ๆ ฯลฯ) - ความเปลี่ยนแปลงที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม | | |

| กลุ่มเป้าหมาย : ทีมโค้ช (2 คน) | | |
|--|----------|-------------------|
| ข้อความ | ความเห็น | ข้อเสนอแนะ/อื่น ๆ |
| 1. ประสิทธิภาพการดำเนินโครงการฯ / ผลการดำเนินโครงการที่ผ่านมาเป็นอย่างไรบ้าง 2. อุปสรรค หรือข้อจำกัด ของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ / มีแนวทางการแก้ไข หรือ แนวทางการลดข้อจำกัดดังกล่าวอย่างไร 3. สิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือ ข้อค้นพบ จากการดำเนินโครงการฯ 4. ข้อเสนอ/อื่น ๆ | | |

แบบสอบถาม

สำหรับ “ผู้บริหารสถานศึกษา”

ที่เข้าร่วมโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกอบรมพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และถอดบทเรียนตัวอย่างความสำเร็จของสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ และเป็นการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) กับ มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ในการพัฒนาและเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้วยการอบรมในหลักสูตรต่าง ๆ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) เพื่อให้มีสมรรถนะการบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน รวมถึงช่วยเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตสำหรับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม โดยแบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมการดำเนินงานของโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace ในช่วงต้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดเติมคำตอบลงในช่องว่าง หรือ ทำเครื่องหมาย ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. ชื่อ-สกุล.....
2. เพศ
 เพศชาย เพศหญิง อื่น ๆ
3. อายุ
 ต่ำกว่า 30 ปี 30 – 40 ปี
 41 – 50 ปี 51 ปีขึ้นไป
5. ชื่อสถานศึกษาที่ท่านปฏิบัติงานอยู่..... จังหวัด.....
6. สังกัดสถานศึกษาของท่าน.....
7. ประสบการณ์การเป็นผู้บริหารสถานศึกษา ณ สถานศึกษาที่ท่านปฏิบัติงานอยู่.....
8. รายได้เฉลี่ยของผู้ปกครองนักเรียน (โดยประมาณ/เดือน).....
9. จำนวนครูและบุคลากรในสถานศึกษาของท่าน.....
10. จำนวนนักเรียนในสถานศึกษาของท่าน.....
11. ท่านคิดว่า ในภาพรวมสถานศึกษาของท่านมีความพร้อมในระดับใด
 มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก
12. ระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของท่าน อยู่ในระดับใด
 มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก
13. สถานศึกษาของท่าน ให้วิทยากร/ปราชญ์ชุมชน/ผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาร่วมจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
 มี ไม่มี
14. สถานศึกษาของท่าน ได้รับการสนับสนุนด้านการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน
 - 14.1 หน่วยงานภาครัฐที่ไม่ใช่กระทรวงศึกษาธิการ มี ไม่มี
 - 14.2 ท้องถิ่น/ชุมชน มี ไม่มี
 - 14.3 ภาคเอกชน/สถานประกอบการ มี ไม่มี
 - 14.4 องค์กรไม่แสวงผลกำไร (NGO) มี ไม่มี
15. สถานศึกษาของท่าน มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน
 - 15.1 หน่วยงานภาครัฐที่ไม่ใช่กระทรวงศึกษาธิการ มี ไม่มี
 - 15.2 ท้องถิ่น/ชุมชน มี ไม่มี
 - 15.3 ภาคเอกชน/สถานประกอบการ มี ไม่มี
 - 15.4 องค์กรไม่แสวงผลกำไร (NGO) มี ไม่มี

16. สถานศึกษาของท่าน ได้รับสนับสนุนด้านงบประมาณในการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนและสถานศึกษา

16.1 งบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์การเรียนขั้นพื้นฐาน หนังสือ สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ

- มีเพียงพอ
- มี แต่ไม่เพียงพอ
- ไม่มีเลย

16.2 งบประมาณสนับสนุนอื่นที่ไม่ใช่การจัดสรรจากภาครัฐ เช่น เงินบริจาค เป็นต้น

- มีเพียงพอ
- มี แต่ไม่เพียงพอ
- ไม่มีเลย

17. สถานศึกษาของท่าน มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนสำหรับ “ผู้เรียน”

- มีเพียงพอ
- มี แต่ไม่เพียงพอ
- ไม่มีเลย

18. สถานศึกษาของท่าน มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนสำหรับ “ครูและบุคลากรทางการศึกษา”

- มีเพียงพอ
- มี แต่ไม่เพียงพอ
- ไม่มีเลย

19. จุดบริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) ในสถานศึกษาของท่าน

- มี และสัญญาณฯ (Wi-Fi) ใช้ได้ดี
- มี แต่สัญญาณฯ (Wi-Fi) ใช้ได้ไม่ดี
- ไม่มีสัญญาณฯ (Wi-Fi)

20. คำว่า “*Future School หรือ โรงเรียนแห่งอนาคต*” ตามบริบทสถานศึกษาของท่าน ท่านเห็นว่าควรมีลักษณะอย่างไร หรือ มีหน้าตาแบบใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมการดำเนินงานของโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อคำถามในแต่ละด้าน โดยเติมคำตอบลงในช่องว่าง หรือ ทำเครื่องหมาย ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

2.1 ด้านเนื้อหาและหลักสูตร

(1) เนื้อหาในการอบรมสอดคล้องตามความต้องการของท่าน

สอดคล้อง ไม่สอดคล้อง ไม่แน่ใจ

(2) เนื้อหาในการอบรมมีความทันสมัย

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(3) ระดับความยาก-ง่ายของเนื้อหาที่ใช้ในการอบรม

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(4) โปรดเรียงลำดับเนื้อหาในการอบรมตามระดับความชอบ/ความสนใจ

จากมากที่สุด (6) ไปน้อยที่สุด (1) ตามลำดับ

- การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ การตัดสินใจโดยใช้ฐานข้อมูลและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สมัยใหม่
- หลักสูตรและนวัตกรรมการสอน
- การพัฒนาทางวิชาชีพ
- กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง
- การนำเสนอกลยุทธ์และการปฏิบัติ

2.2 ด้านวิทยากร

(1) วิทยากรมีความรู้ ความสามารถ และมีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาของแต่ละหัวข้อการอบรม

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(2) วิทยากรสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้ดี เข้าใจได้ง่าย และมีความน่าสนใจ

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

2.3 ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

(1) กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(2) สื่อการสอนในแต่ละกิจกรรมมีความหลากหลายและน่าสนใจ

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(3) รูปแบบการอบรมใดที่ท่านชอบมากที่สุด พร้อมอธิบายเหตุผล

- การเรียนออนไลน์แบบเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบ Live Session อภิปรายกลุ่ม และการโค้ช (Coaching)
- Workshop / PLC
- จัดการเรียนรู้ในโรงเรียนโดยใช้เครื่องมือนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace

สร้างระบบการถอดบทเรียนผ่าน PLC และจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

พร้อมอธิบายเหตุผล.....

2.4 ด้านการบริหารจัดการโครงการ

(1) ระดับความเหมาะสมของการประชาสัมพันธ์โครงการและข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(2) ระดับความเหมาะสมของการจัดตารางเวลาในการอบรม/ทำกิจกรรม

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(3) ระดับความเหมาะสมของการประสานงานและการอำนวยความสะดวกของผู้จัดโครงการ

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

2.5 ด้านประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

(1) ท่านเชื่อมั่นว่าจะนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปพัฒนาสถานศึกษาและยกระดับคุณภาพผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

เชื่อมมั่น ไม่เชื่อมมั่น ไม่แน่ใจ

(2) ท่านคาดหวังว่าจะนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการอบรม ไปช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาของท่านได้อย่างไร (ทั้งผลที่เกิดกับตนเอง (ผู้บริหารสถานศึกษา) ครูและบุคลากร และนักเรียน) พร้อมนำเสนอตัวอย่าง (เช่น แผนพัฒนาฯ) และอธิบายเหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....

2.6 ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวม (ช่วงต้นโครงการ*)

(1) ระดับความพึงพอใจในภาพรวมของโครงการ

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(2) ระดับความตั้งใจที่จะเข้าร่วมโครงการลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก

(3) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ในรูปแบบออนไลน์

ผลการเก็บรวบรวมข้อมูล



"ระยะต้นของโครงการ"

แบบสอบถาม สำหรับ "ผู้บริหารสถานศึกษา"



แบบสอบถาม สำหรับ "ผู้บริหารสถานศึกษา" ที่เข้าร่วมโครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และข้อมูลเชิงลึกอย่างกว้างขวางจากผู้เกี่ยวข้องที่เข้าร่วมโครงการ และเป็นการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สศ.) กับมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนา (Starfish Education) ในการพัฒนาและเพิ่มศักยภาพผู้บริหารสถานศึกษาด้านการอบรมในหลักสูตรฯ

01

ข้อมูลทั่วไป

- 20 รายการ โดยข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบคำถามปลายเปิด (open ended question)

02

ข้อคำถามเกี่ยวกับการประเมินภาพรวมการดำเนินงานของโครงการฯ "ช่วยต้น"

- 6 รายการ (14 รายการย่อย) โดยข้อคำถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบคำถามปลายเปิด (open ended question)





แบบสำรวจ (Pre-test) การประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace (วันที่ 11 พฤศจิกายน 68)

คำชี้แจง : แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินและสะท้อนทักษะหรือสมรรถนะของผู้อำนวยการโรงเรียนก่อนเข้าร่วมหลักสูตร โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace[®] ***ขอให้ท่านให้ข้อมูลตามความเป็นจริง

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับบันทึกการจัดการเรียนรู้

แบบบันทึกหลักฐานการจัดพื้นที่การเรียนรู้ STEAM Space (Makerspace)



แบบบันทึกหลักฐานการจัดพื้นที่การเรียนรู้
STEAM Space (Makerspace)
หลักฐานการ Set Up พื้นที่การเรียนรู้ Assignment (6)

-ส่งรูปภาพการจัดพื้นที่ STEAM Space (Makerspace)
*แนบภาพห้อง/มุมกิจกรรม/พื้นที่การเรียนรู้ จำนวน 3-5 รูป
(สามารถเลือกการจัดพื้นที่แบบไหนก็ได้ตามบริบทของโรงเรียน) (ส่งภายในวันที่ 30 มกราคม 2569)

รูปที่ 1

แบบฟอร์มส่งหลักฐาน
แผนการ Set Up Makerspace
Future School Transformation 3R & Makerspace

แบบฟอร์มส่งหลักฐานแผนการ Set Up Makerspace

โครงการ
Future School Transformation 3R & Makerspace

pkwdee.goet@gmail.com [สลับบัญชี](#)

ระบบจะบันทึกชื่อและรูปภาพที่เชื่อมโยงกับบัญชี Google เมื่อคุณอัปโหลดไฟล์และส่งแบบฟอร์มนี้

[ถัดไป](#) [ล้างแบบฟอร์ม](#)

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน Starfish Education - [ติดต่อเจ้าของแบบฟอร์ม](#)
แบบฟอร์มนี้ดูน่าสงสัยใช่ไหม [รายงาน](#)

Google ฟอร์ม

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับบันทึกการจัดการเรียนรู้

แบบทดสอบ 3R



แผนผังข้อสอบ (Test Blueprint) แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1) จำนวน 4 ฉบับ

| ข้อที่ | ผลลัพธ์การเรียนรู้ | จำนวน ชั่วโมงเรียน | Bloom's Taxonomy | ลักษณะข้อสอบ | คะแนน |
|------------|---|-----------------------|---------------------|---|-----------|
| 1 | นักเรียนสามารถเขียน พยัญชนะไทย ชุด 1-4 ได้ | 110 | จำ (Remember) | ข้อสอบแบบเขียนพยัญชนะไทยตาม รูปภาพที่กำหนด โดยผู้เรียนต้องเขียน พยัญชนะไทยลงในช่องว่างให้ตรงกับ รูปภาพที่กำหนด จำนวน 6 พยัญชนะ | 6 |
| 2 | นักเรียนสามารถบอกชื่อ รูปภาพ สระอา, อี, อุ ได้ | 85 | จำ (Remember) | ข้อสอบแบบจับคู่รูปภาพกับคำ โดย วงกลมคำที่ตรงกับรูปภาพที่กำหนด จำนวน 4 รูปภาพ | 4 |
| รวม | | | | | 10 |

ชื่อ-นามสกุล..... เลขที่..... ชั้น..... ฉบับที่ 1

แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| | | | |
|--|----|-----|-----|
| | นา | นี | นู |
| | ปา | ปู | ปี |
| | ซี | ซา | ซู |
| | ฝู | ฝี่ | ฝ่า |

ชื่อ-นามสกุล..... เลขที่..... ชั้น..... ฉบับที่ 2

แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)


1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| | | | |
|--|----|-----|----|
| | รา | รุ | รี |
| | ยู | ยี่ | ยา |
| | ตา | ตี | ตุ |
| | ฟา | ฟู | ฟี |

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับบันทึกการจัดการเรียนรู้

แบบทดสอบ 3R (ต่อ)





ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น..... ฉบับที่ 3


แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)


คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)


1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)



















2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| | | | |
|---|----|----|----|
|  | งี | งา | งู |
|  | ชา | ชู | ชง |
|  | งู | ขา | ขง |
|  | งู | สา | งู |





ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น..... ฉบับที่ 4


แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)


คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)


1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)


















2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| | | | |
|---|----|----|----|
|  | ดี | ดู | ดา |
|  | ลา | ลู | ลี |
|  | ดา | ดี | ดู |
|  | ที | ทู | ทา |

เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)



เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1) ฉบับที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน | 5 คะแนน | 6 คะแนน |
|---|--|--|--|--|--|--|
| ไม่เขียน หรือ เขียนพยัญชนะไทยไม่ตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 1 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 2 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 3 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 4 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 5 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ ฟ = พยัญชนะชุด 2 ด = พยัญชนะชุด 1 ช = พยัญชนะชุด 4 ย = พยัญชนะชุด 2 ฉ = พยัญชนะชุด 3 ค = พยัญชนะชุด 1 |

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน |
|------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| ไม่เลือก หรือวงกลมผิดทั้งหมด | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 1 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 2 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 3 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพทั้ง 4 ภาพ (นา, ปู, ซี, ผา) |



เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1) ฉบับที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน | 5 คะแนน | 6 คะแนน |
|---|--|--|--|--|--|--|
| ไม่เขียน หรือ เขียนพยัญชนะไทยไม่ตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 1 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 2 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 3 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 4 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 5 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ ฮ = พยัญชนะชุด 1 ณ = พยัญชนะชุด 3 พ = พยัญชนะชุด 2 ท = พยัญชนะชุด 2 ช = พยัญชนะชุด 4 ล = พยัญชนะชุด 1 |

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน |
|------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| ไม่เลือก หรือวงกลมผิดทั้งหมด | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 1 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 2 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 3 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพทั้ง 4 ภาพ (รู, ยา, ตา, มี) |

เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1)



เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1) ฉบับที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน | 5 คะแนน | 6 คะแนน |
|--|--|--|--|--|--|--|
| ไม่เขียน หรือเขียนพยัญชนะไทยไม่ตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 1 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 2 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 3 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 4 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 5 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ ธ = พยัญชนะชุด 3 ง = พยัญชนะชุด 1 ส = พยัญชนะชุด 1 ว = พยัญชนะชุด 2 ร = พยัญชนะชุด 2 ศ = พยัญชนะชุด 4 |

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน |
|------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---|
| ไม่เลือก หรือวงกลมผิดทั้งหมด | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 1 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 2 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 3 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพทั้ง 4 ภาพ (ง, ซา, ซา, ลี) |



เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบ 3R (ภาษาไทย ชุดที่ 1) ฉบับที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามดังต่อไปนี้ (10 คะแนน)


1. เขียนพยัญชนะไทยให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (6 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน | 5 คะแนน | 6 คะแนน |
|--|--|--|--|--|--|--|
| ไม่เขียน หรือเขียนพยัญชนะไทยไม่ตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 1 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 2 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 3 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 4 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนดเพียง 5 ภาพ | เขียนพยัญชนะไทยตรงกับรูปภาพที่กำหนด ทั้ง 6 ภาพ ช = พยัญชนะชุด 2 น = พยัญชนะชุด 1 บ = พยัญชนะชุด 2 ซ = พยัญชนะชุด 1 ฉ = พยัญชนะชุด 4 ช = พยัญชนะชุด 3 |

2. วงกลมคำให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนด (4 คะแนน)

| 0 คะแนน | 1 คะแนน | 2 คะแนน | 3 คะแนน | 4 คะแนน |
|------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| ไม่เลือก หรือวงกลมผิดทั้งหมด | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 1 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 2 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพเพียง 3 ภาพ | วงกลมคำได้ตรงกับรูปภาพทั้ง 4 ภาพ (ดู, ลา, ดี, ทา) |

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับบันทึกการจัดการเรียนรู้ แบบบันทึกการประเมินผลกิจกรรมการสอน 3R ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



 แบบบันทึกการประเมินผลกิจกรรมการสอน 3R
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 Pre-Test

โรงเรียน ตำบล.....
 ระดับชั้น..... จังหวัด.....
 ชื่อครูผู้สอน..... จำนวนนักเรียน.....

1.ชื่อกิจกรรม.....
 2.วัตถุประสงค์.....
 3.วิธีการดำเนินการ.....
 4.ผลที่ได้รับ(ผลการประเมินเรียน)
 4.1ผู้เรียนผ่านการประเมินคิดเป็นร้อยละ (หลักฐานตามตารางแนบ)
 4.2ปัญหาและอุปสรรค
 4.3แนวทางในการพัฒนาต่อ


 ผลการประเมินการอ่านออกเขียนได้
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 Pre-Test

| ลำดับที่ | ชื่อ-สกุล | คะแนนฉบับ 1 (10 คะแนน) | คะแนนฉบับ 2 (10 คะแนน) | คะแนนฉบับ 3 (10 คะแนน) | คะแนนฉบับ 4 (10 คะแนน) |
|----------|-----------|---|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| | | ผ่าน ร้อยละ (รวมทั้งห้อง)สูงกว่า 60% | | | |
| | | ไม่ผ่าน ร้อยละ (รวมทั้งห้อง)ต่ำกว่า 60% | | | |



แบบฟอร์มส่งหลักฐานผลการประเมิน Pos-Test นวัตกรรม 3R

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้ใช้สำหรับทดสอบความรู้ ความสามารถของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อวัดและประเมินผลก่อนใช้นวัตกรรม 3R ของ StarfishEducation ในโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

หมายเหตุ: โปรดประเมินตามความเป็นจริง

pkwdee.goet@gmail.com [สลับบัญชี](#)

ระบบจะบันทึกชื่อและรูปภาพที่เชื่อมโยงกับบัญชี Google เมื่อคุณอัปโหลดไฟล์และส่งแบบฟอร์มนี้

[ถัดไป](#) [ล้างแบบฟอร์ม](#)

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอรัม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน Starfish Education - ติดต่อเจ้าของแบบฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ดูน่าสงสัยไหม [รายงาน](#)

Google ฟอรัม

ตัวอย่างแผนการสอน

Learning Activities (STEAM Design Process – 5 ขั้นตอน)

ข้อมูลทั่วไปของแผนการสอน

- **ชื่อหน่วย** : ประโยค 3 ส่วน นำรู้ รายวิชา : ภาษาไทย
- **ระดับชั้น** : ประถมศึกษาปีที่ 1/1 **จำนวนชั่วโมง** : 1
- **ครูผู้สอน** : นางสาวพรนภา มะอุเด็น
- **ภาคเรียน/ปี** : 2/2568
- **โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ ๕**

1) Objective (สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา)

- ✓ ความสามารถในการสื่อสาร
- ✓ ความสามารถในการคิด
- ✓ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

KSA ที่ต้องการให้เกิด

- Knowledge** : นักเรียนรู้จักส่วนประกอบของประโยค (ประธาน-กริยา-กรรม)
- Skill** : อ่านออกเสียงคำพื้นฐานได้ถูกต้อง เรียงคำให้เป็นประโยคสั้น ๆ ได้
- Attitude** : มีความกล้าแสดงออก สนุกกับการเรียนภาษาไทย



2) Evaluation (หลักฐานและวิธีประเมิน)

2.1 ประเมิน "พฤติกรรมระหว่างกระบวนการ" (Process Rubric)

| สมรรถนะ | รายการที่ประเมิน | เครื่องมือ |
|-----------------------------|--------------------|-------------------------|
| การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม | อ่านคำให้เพื่อนฟัง | แบบสังเกตพฤติกรรม |
| | การคิด การตอบคำถาม | ใบกิจกรรม |
| การทำงานร่วมกัน | ทำกิจกรรมกลุ่ม | แบบประเมินการทำงานกลุ่ม |

2.2 ประเมิน "ชิ้นงานของผู้เรียน" (Product Rubric)

| สมรรถนะ | รายการที่ประเมิน | หลักฐาน |
|-------------|----------------------|------------------|
| การตอบคำถาม | เรียงคำให้เป็นประโยค | ใบกิจกรรมเรียงคำ |
| | การสร้างประโยค | ผลงานนักเรียน |
| การคิด | การทำใบงานกลุ่ม | |

2.3 วิธีสรุปคะแนนปลายหน่วย (เลือก 1 อย่าง)

- ✓ **Mastery** : ใช้ระดับสูงสุดที่ผู้เรียนทำได้ นักเรียนอ่านคำพื้นฐานได้อย่างน้อย ร้อยละ 70

3) สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ (ภาพ+คำศัพท์)
2. ใบงานประโยค 3 ส่วน
3. ใบกิจกรรมกลุ่มประโยค 3 ส่วน
4. เพลงประโยค 3 ส่วน



4) Learning Activities (STEAM Design Process – 5 ขั้นตอน)

| | กิจกรรม | หลักฐาน | ประเมิน |
|---|--|------------------|-------------------|
| ASK – สำรวจปัญหา & ตั้งคำถาม | ครูนำภาพ เช่น เด็กกินข้าว และถามนักเรียนว่า นักเรียนเห็นใคร ทำอะไร | การตอบคำถาม | การสังเกต |
| IMAGINE – เก็บไอเดีย & หาวิธีแก้ | นักเรียนช่วยกันคิดประโยคจากภาพ | การมีส่วนร่วม | สังเกตพฤติกรรม |
| PLAN – ออกแบบแผน & แบ่งหน้าที่ | ครูแนะนำโครงสร้าง "ประธาน-กริยา-กรรม" ใช้สีช่วยจำตำแหน่งหน้าที่ของคำ | การเตรียมกิจกรรม | ตรวจการมีส่วนร่วม |
| CREATE – ลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน | นักเรียนเล่นเกมเรียงคำให้เป็นประโยค ทำกิจกรรมกลุ่ม และทำใบงานเรียงประโยค | ใบกิจกรรม | ตรวจผลงาน |
| REFLECT & REDESIGN – สะท้อนคิด & พัฒนา | นักเรียนอ่านประโยคที่ตนเองเรียงได้หน้าชั้นเรียน ให้เพื่อนอ่านตาม ครูชื่นชมให้กำลังใจ | การอ่านออกเสียง | ประเมินการอ่าน |

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

Learning Activities (STEAM Design Process – 5 ขั้นตอน)

| | กิจกรรม | หลักฐาน | ประเมิน |
|---|--|------------------|-------------------|
| ASK – สำรวจปัญหา & ตั้งคำถาม | ครูนำภาพ เช่น เด็กกินข้าว และถามนักเรียนว่า นักเรียนเห็นใคร ทำอะไร | การตอบคำถาม | การสังเกต |
| IMAGINE – เก็บไอเดีย & หาวิธีแก้ | นักเรียนช่วยกันคิดประโยคจากภาพ | การมีส่วนร่วม | สังเกตพฤติกรรม |
| PLAN – ออกแบบแผน & แบ่งหน้าที่ | ครูแนะนำโครงสร้าง "ประธาน-กริยา-กรรม" ใช้สีช่วยจำตำแหน่งหน้าที่ของคำ | การเตรียมกิจกรรม | ตรวจการมีส่วนร่วม |
| CREATE – ลงมือประดิษฐ์ชิ้นงาน | นักเรียนเล่นเกมเรียงคำให้เป็นประโยค ทำกิจกรรมกลุ่ม และทำใบงานเรียงประโยค | ใบกิจกรรม | ตรวจผลงาน |
| REFLECT & REDESIGN – สะท้อนคิด & พัฒนา | นักเรียนอ่านประโยคที่ตนเองเรียงได้หน้าชั้นเรียน ให้เพื่อนอ่านตาม ครูชื่นชมให้กำลังใจ | การอ่านออกเสียง | ประเมินการอ่าน |

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

เครื่องมือ Starfish Class

ในการประเมินและออกแบบการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์สมรรถนะผู้เรียน

The image displays the Starfish Class website interface, which is designed for educational assessment and learning design. The main header features the Starfish Class logo, navigation links for Thai and English, and a 'Log In' button. The central banner highlights the 'Starfish Class เครื่องมือประเมินสมรรถนะ' (Starfish Class Competency Assessment Tool) and describes it as a system for assessing student performance levels, providing detailed reports and linking to learning plans. Below this, a section titled 'ฟีเจอร์หลักของ Starfish Class' (Key Features of Starfish Class) lists six main features:

- 1 Rating Scale ระบบให้คะแนนแบบชัดเจน สอดคล้องกับระดับชั้นการศึกษา เห็นพัฒนาการได้จริง** (Rating Scale system with clear scoring, aligned with education levels, showing real development). The screenshot shows a table with columns for 'Skill' and 'Rating' (1-5).
- 2 New Rubric for 10 Skills รองรับการใช้ประเมินทักษะหลัก 10 ด้าน ครอบคลุมพฤติกรรมและสมรรถนะที่สำคัญ** (New Rubric for 10 Skills supporting the use of 10 main skills, covering important behaviors and competencies). The screenshot shows a 'Select Skills' interface with a list of skills and a 'Batch Evaluation' section.
- 3 Assessment Pattern Builder สร้างรูปแบบการประเมินได้เองตามแผนการสอน และบันทึกเป็นเกมเพลทใช้งานซ้ำได้** (Assessment Pattern Builder allows creating assessment patterns based on lesson plans and saving them as reusable templates). The screenshot shows a list of 'All Assessment Patterns' with details like 'Date', 'Skills', and 'Actions'.
- 4 Batch Evaluation ทำให้การประเมินเป็นเรื่องที่สะดวกและง่าย ด้วยการประเมินนักเรียนหลายคนหรือหลายทักษะได้พร้อมกัน** (Batch Evaluation makes assessment easier and more convenient by allowing multiple students or skills to be assessed simultaneously). The screenshot shows a 'Batch Evaluation' table with columns for 'Student' and 'Skill'.
- 5 New Reports รายงานใหม่ทั้งรายบุคคลและระดับห้องเรียน ให้ข้อมูลลึกซึ้งและใช้ได้จริง** (New Reports provide deep and usable information for both individual students and the whole class). The screenshot shows a 'My Assessment Patterns' dashboard with a 'Create Pattern' button and a table of assessment patterns.
- 6 Better Reliability & UX ระบบใหม่ที่เสถียรยิ่งขึ้น พร้อมการบันทึกข้อมูลอัตโนมัติ และขั้นตอนการใช้งานที่ง่ายกว่าเดิม** (Better Reliability & UX with a more stable system, automatic data recording, and simpler usage steps). The screenshot shows a 'Rating Scale' interface with a '0-3' scale.

อนาคตของ น

ศกษาค้นคว้า

ที่เข้าร่วมโครงการ

Future School Transformation:
3R & Makerspace

ผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ
และมีผลการพัฒนาตนเองตลอดหลักสูตร 5+1 สัปดาห์

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล ผู้อำนวยการ/ผู้บริหารสถานศึกษา (ณ วันที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ) | โรงเรียน |
|-------|--|--|
| 1 | นางจิระพันธ์ วิคสันเทียะ | โรงเรียนบ้านคลองประสงค์ จ.กระบี่ |
| 2 | นายเจริญ พรหมมา | โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี จ.กาญจนบุรี |
| 3 | นายเสน่ห์ เหลือพันธ์ | โรงเรียนชาวสง่าเจริญวิทย์ จ.สกลนคร |
| 4 | นายสุรัชย์ ใจแก้ว | โรงเรียนวัดพระนอนหนองผึ้ง จ.เชียงใหม่ |
| 5 | นายพุทรา บัวผัน | โรงเรียนบ้านนาเลา จ.สกลนคร |
| 6 | นายอธิพรธน เทพวงษ์ | โรงเรียนครุสภา จ.กาญจนบุรี |
| 7 | นายธีระพงศ์ รอดอุปการ | โรงเรียนวัดวังหงส์ จ.นครศรีธรรมราช |
| 8 | นายวีระยุทธ ครรชิตชัยวาร | โรงเรียนวัดเกตุมดีศรีวราราม จ.สมุทรสาคร |
| 9 | นายณัฐพล มิตรอารีย์ | โรงเรียนบ้านห้วยเสือ จ.กาญจนบุรี |
| 10 | นายสาวสราพร เจริญสุข | โรงเรียนวัดปรางกาฬี จ.กาญจนบุรี |
| 11 | นางสุดลักษณ์ ณ พิกุล | โรงเรียนยางหอมวิทยาคม จ.เชียงราย |
| 12 | นางสาวกัญชลิษา จันทินอก | โรงเรียนบ้านแม่คำ จ.เชียงราย |
| 13 | นายรามะศรี รุ่งรอยศรี | โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ สมุทรสาคร จ.สมุทรสาคร |
| 14 | นายอภิวัฒน์ แสงสุกาว | โรงเรียนวัดบางหญ้าแพรก จ.สมุทรสาคร |
| 15 | นายวิวัฒน์ ชูจิต | โรงเรียนบ้านโพนสว่าง จ.สกลนคร |
| 16 | นายวัฒนา ไชยรักษ์ | โรงเรียนบ้านหนองหอย จ.สกลนคร |
| 17 | นายวรุฒิ เทียนแก้ว | โรงเรียนบ้านหนองบัวลิม จ.สกลนคร |
| 18 | ว่าที่ร้อยตรี ดร.ชิตชัย ทองโบราณ | โรงเรียนทองผาภูมิวิทยา จ.กาญจนบุรี |
| 19 | นายธงชัย กรินรักษ์ | โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว จ.อุบลราชธานี |
| 20 | นายยืนยง หงษ์จันทร์ | โรงเรียนบ้านคำบาก จ.อุบลราชธานี |
| 21 | นายอภิวัฒน์ ลำไยจี | โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่ฮีตอง) จ.กาญจนบุรี |
| 22 | ว่าที่ร้อยโทเจนกวี ศรีเอี่ยม | โรงเรียนบ้านทุ่งเสือโตน จ.กาญจนบุรี |
| 23 | นายภูษิต ศรีพุทธม์ | โรงเรียนบ้านใหม่คลองอ้งวะ จ.อุทัยธานี |
| 24 | นายหน้ทโชค เกียรติภูมิพัฒน์ | โรงเรียนรุจิรพัฒน์ จ.ราชบุรี |
| 25 | นางสาวไอศวรรค์ บุญสังข์ | โรงเรียนกลุ่มน้กข่าหวึง 2 (บ้านบ่อหวี) จ.ราชบุรี |

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล ผู้อำนวยการ/ผู้บริหารสถานศึกษา (ณ วันที่สมัครเข้าร่วมโครงการ*) | โรงเรียน |
|-------|--|--|
| 26 | นายจำนาน ไพบูลย์ | โรงเรียนบ้านจันทม จ.ศรีสะเกษ |
| 27 | นางดาวดึงส์ มาลาทอง | โรงเรียนบ้านห้วยลึก จ.อุตรดิตถ์ |
| 28 | นางสาวพิกุล วงศ์กัญ | โรงเรียนบ้านโซกม่วง จ.สุโขทัย |
| 29 | นายอำพล บุญศรี | โรงเรียนบ้านสันติสุข จ.พะเยา |
| 30 | นางสาวกาญจนา ใจแปง | โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 5 จ.เชียงราย |

หมายเหตุ : การติดตามผลการดำเนินโครงการฯ จะมีครูแกนนำเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกิจกรรม PLC Teacher อย่างต่อเนื่องในแต่ละสัปดาห์ เพื่อติดตามผลการนำนวัตกรรมไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ซึ่งมูลนิธิ Starfish Education เป็นผู้ให้การสนับสนุนเครื่องมือ/ทรัพยากรการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว

၂၇၁၁၂၆၁၁၁



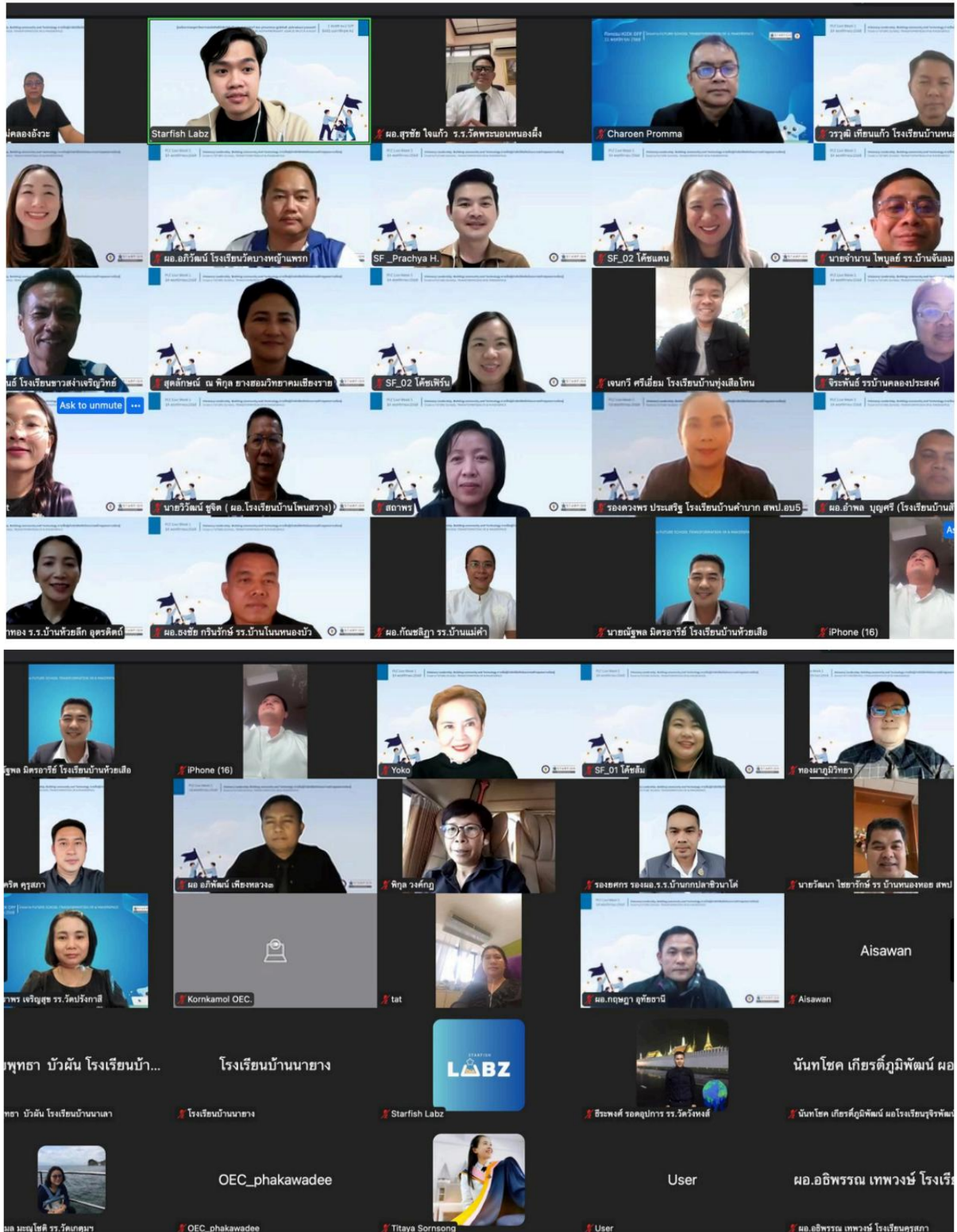
၂၇၂၅၅၅၅၅၅၅၅၅

PLC LIVE WEEK 1-6

Future School Transformation:
3R & Makerspace

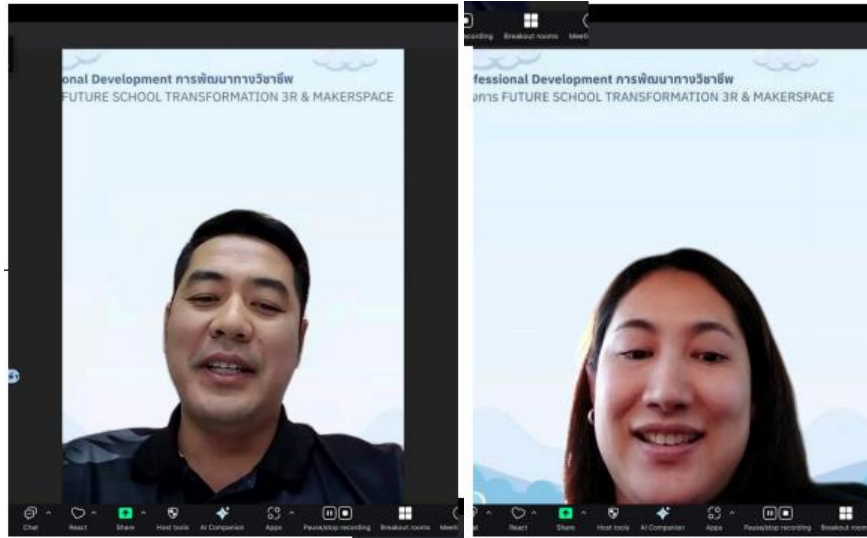
PLC Live Online : WEEK 1

หัวข้อ Visionary Leadership, Building community and Technology
การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้



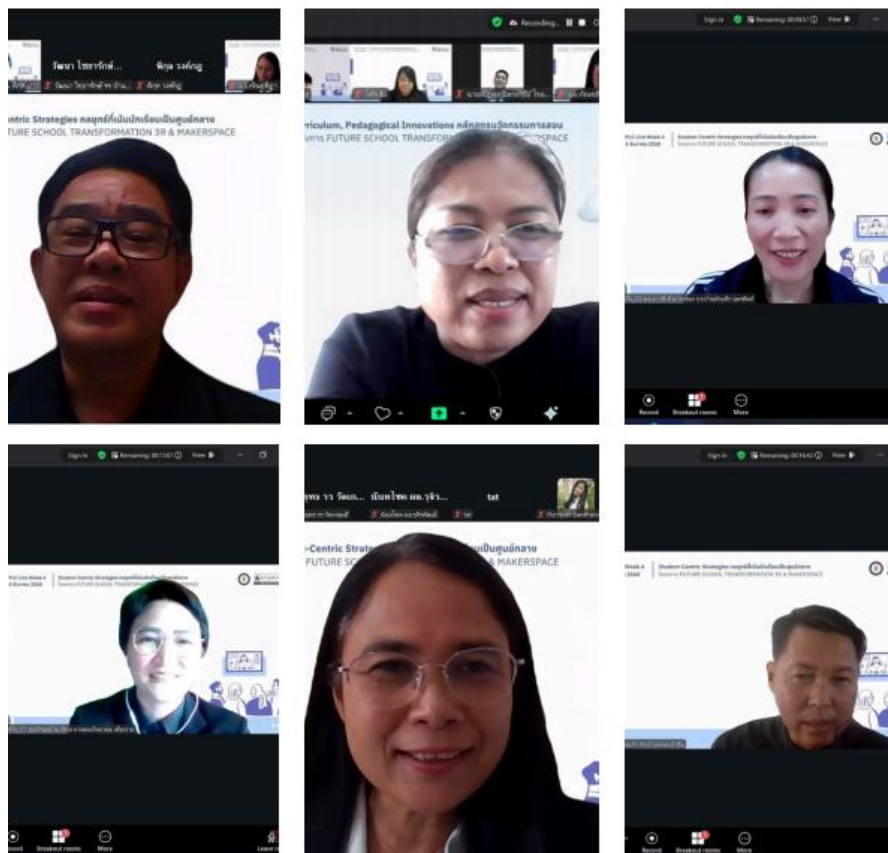
PLC Live Online : WEEK 3

หัวข้อ Professional Development
การพัฒนาทางวิชาชีพ



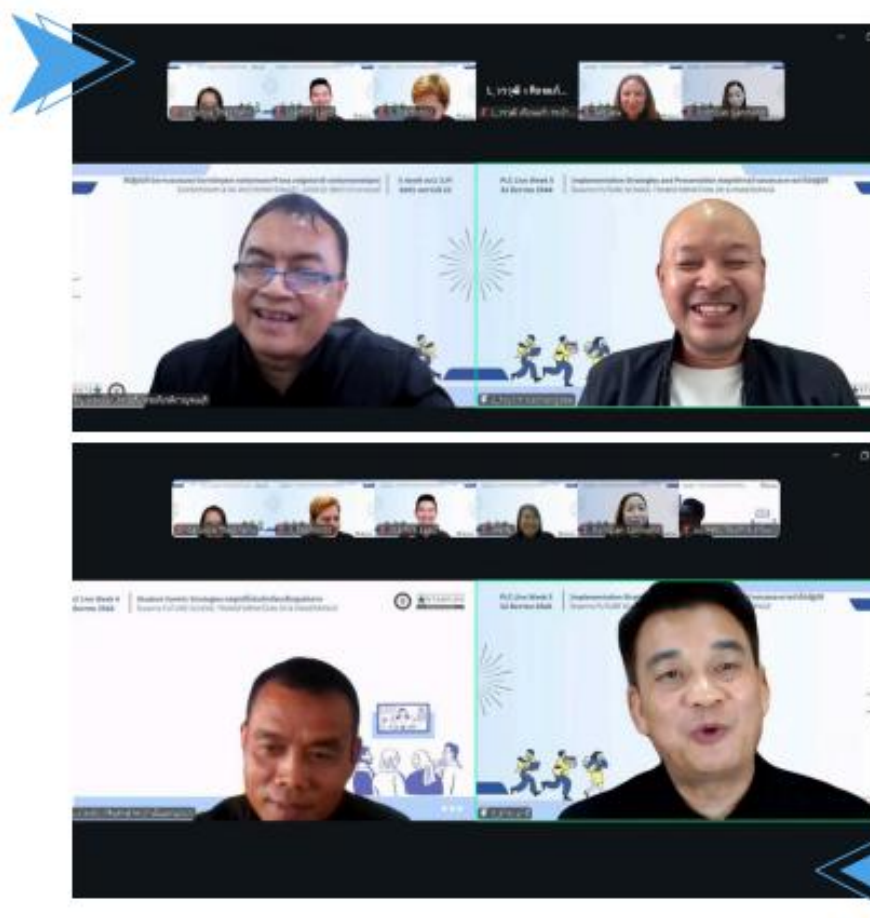
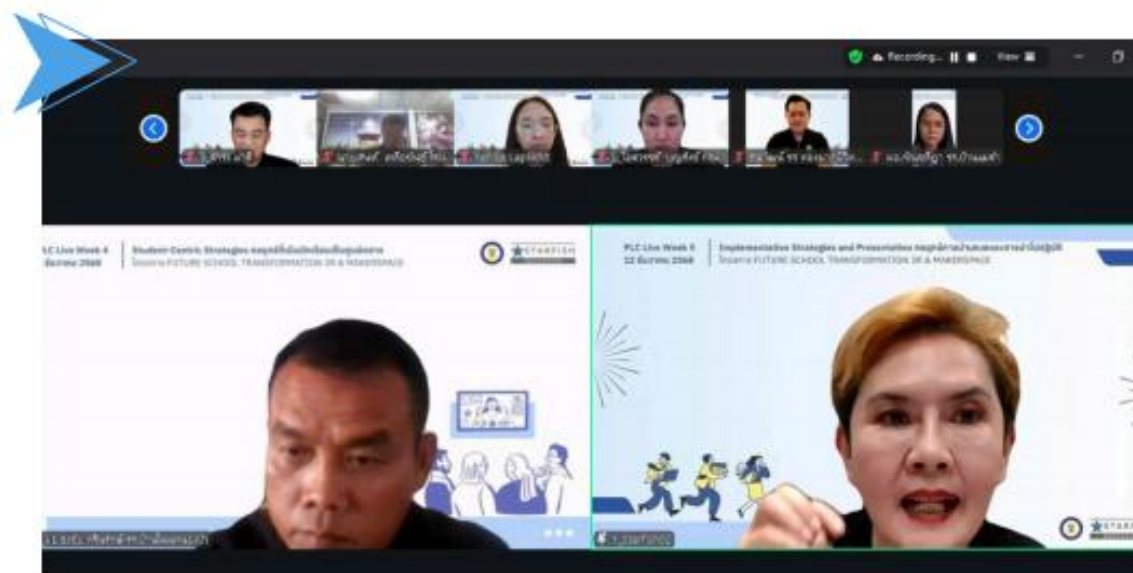
PLC Live Online : WEEK 4

หัวข้อ Student-Centric Strategies
กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง



PLC Live Online : WEEK 5

หัวข้อ Implementation Strategies and Presentation
กลยุทธ์การนำเสนอและการนำไปปฏิบัติ



PLC Live Online : WEEK 6

หัวข้อ Bangkok Future School : Workshop
การจัดพื้นที่การเรียนรู้ STEAM Space (Makerspace)

WORKSHOP: 3R&MAKERSPACE



การสร้าง SCHOOL CONCEPT เพื่อการวางแผนพัฒนาโรงเรียนอย่างเป็นรูปธรรม



School Concept

(แนวคิด/ปรัชญาโรงเรียน)

- ✓ เป็นแนวคิดพื้นฐาน ค่านิยมหลัก (Core Values)
- ✓ ไม่มีกรอบเวลา
- ✓ ยั่งยืน ไม่เปลี่ยนแปลงง่าย
- ✓ เอกลักษณ์เฉพาะตัว (Uniqueness)
- ✓ DNA ของโรงเรียน

ตอบคำถาม "เราคือใคร" "เราทำอะไร" "เรายึดหลักอะไร"

Future School Leader Newsletter

Kick Off โครงการ Future School Transformation: 3R & Makerspace





ฉบับที่ 11/2568

FUTURE SCHOOL LEADER NEWSLETTER



โครงการ Bangkok Future School โรงเรียนแห่งอนาคต เมืองแห่งการเรียนรู้

กิจกรรมไฮไลท์ประจำเดือนพฤศจิกายน Starfish Education จัดกิจกรรมดีๆ เปิดคลินิกออนไลน์ Bangkok Future School โรงเรียนแห่งอนาคต เมืองแห่งการเรียนรู้ ชุมชนออนไลน์การเรียนรู้ Community ของผู้บริหารและครู กรุงเทพมหานคร เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และอัปเดตความรู้ ในวันศุกร์ ที่ 14 และ 28 เดือนพฤศจิกายน 2568 หัวข้อที่ได้รับความสนใจได้แก่

- Makerspace
- กิจกรรมให้คำปรึกษา/กิจกรรมแลกเปลี่ยนไอเดีย



โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace



PLC Live Week 1

วันศุกร์ ที่ 14 พฤศจิกายน 2568 จัดกิจกรรม PLC Live Week 1 หัวข้อ "Visionary Leadership, Building community and Technology การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้" ผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 46 คน

PLC Live Week 2

วันศุกร์ ที่ 21 พฤศจิกายน 2568 จัดกิจกรรม PLC Live Week 2 หัวข้อ "Curriculum, Pedagogical Innovations หลักสูตร นวัตกรรมการสอน" ผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 44 คน

PLC Live Week 3

วันศุกร์ ที่ 28 พฤศจิกายน 2568 จัดกิจกรรม PLC Live Week 3 หัวข้อ "Professional Development การพัฒนาทางวิชาชีพ" ผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งหมด 33 คน

ติดตามเราได้ที่ :



www.futureedfest.com



www.facebook.com/FutureEdFest



ฉบับที่ 12/2568

FUTURE SCHOOL LEADER NEWSLETTER



FUTURE SCHOOL LEADER

ส่งท้ายปี 2025 ด้วยความภูมิใจกับการขับเคลื่อนการศึกษาผ่าน 2 โครงการ โลกใหม่ที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงจากรากฐาน ขอบคลุมพลังของ Future School Leader ทุกท่าน และทุกภาคส่วนที่ร่วมกันขับเคลื่อนเปลี่ยนนิยามของการศึกษา ให้ก้าวทันโลกอนาคตอย่างยั่งยืน

โครงการ BANGKOK FUTURE SCHOOL โรงเรียนแห่งอนาคต เมืองแห่งการเรียนรู้

กิจกรรมคลิสิก "FSL BMA Online " เดือนนี้เรากลับมาพบกับในบรรยากาศสบายๆ กับกิจกรรมพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการแลกเปลี่ยนและเติบโตเสีย ในวันศุกร์ที่ 12 ธันวาคม 2025

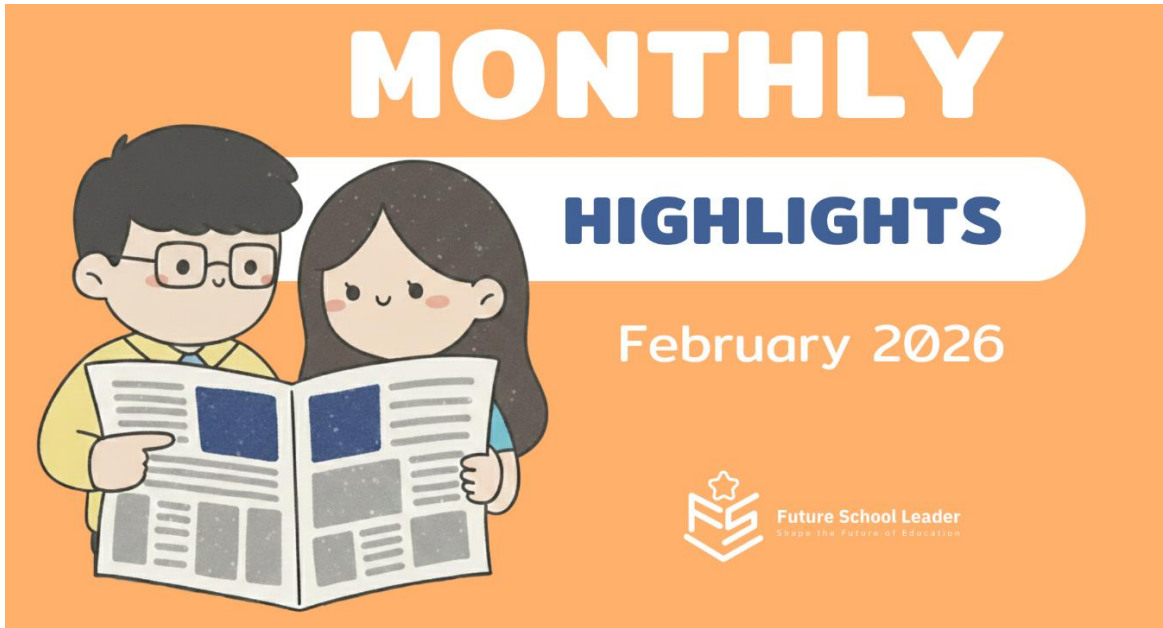
Highlight ประจําเรื่องนี้:

- เจาะลึกการจัดการเรียนรู้แบบ Makerspace
- เทคนิคการจัดสรรพื้นที่ให้เอื้อต่อการเรียนรู้
- ไอเดียการบูรณาการที่ช่วยลดภาระครู แต่เพิ่มความรู้ให้เด็ก



โครงการ FUTURE SCHOOL TRANSFORMATION 3R & MAKERSPACE

วันที่ 15 ธันวาคม 2025 Starfish Education ร่วมกัน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ร่วมพลังพัฒนาผู้บริหารและครูแกนนำผ่าน Workshop 3R & Makerspace จากนวัตกรรมระดับโลกสู่ห้องเรียนจริง! กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการยกระดับการอ่าน ออก เขียนได้ คิดเลขเป็น (3R) และสร้างสมรรถนะให้นักเรียนให้เกิดขึ้นจริงตามบริบทโรงเรียน



FUTURE SCHOOL LEADER

Coaching

ครั้งที่ 2 : Starfish class



นงนุชรัตน์ Starfish Class โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace วัตุครั้งที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569 นี้ ได้เต็มความรู้นั้น ๆ เรื่องการประเมินสมรรถนะเด็กยุคใหม่ จะทำแผนการสอน Makerspace หรือ 3R ก็ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เพราะมีเครื่องมือดี ๆ อย่าง Starfish Class ช่วยจัดการ โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งผู้อำนวยการและครูแกนนำรวม 22 คน

Highlight สำคัญในตอนนี้:

- ✓ ธีวเทคนิการใช้ Starfish Class ในวิชาคณิตศาสตร์จาก "ครูวุฒิ" สส.บ้านห้วยเสือ
- ✓ เจาะลึก Report เรียนรู้ผู้อำนวยการงานเพื่อพัฒนาเด็กยุคยุค

FUTURE SCHOOL LEADER

ไฮไลท์กิจกรรม PLC Leader ครั้งที่ 2

โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

วันพุธ ที่ 25 กุมภาพันธ์ 2569 Starfish Education จัดกิจกรรม PLC Leader ครั้งที่ 2 ให้ผู้อำนวยการโรงเรียน สรุปประเด็นจากกิจกรรม เมื่อเหล่าผู้บริหารสถานศึกษาแลกเปลี่ยน แลกเปลี่ยน "บทบาทความเป็นผู้นำอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการนำนวัตกรรม 3R และ Makerspace ไปใช้ในโรงเรียน" แลกเรียนเชิญและผู้นำเป็นกิจกรรม ได้แก่

1. ผอ.วรุฒม์ เกียรติแก้ว โรงเรียนบ้านหนองบัว
2. ผอ.สงชัย ศรีนริศ โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว
3. ผอ.โอศวรรค์ บุญสิงห์ โรงเรียนกลุ่มนันทราชวิทย ๒ (บ้านน่อหวี)
4. นายณวัฒน์ ภูมิพวัฒน์โชติ รองผู้อำนวยการโรงเรียนเอกพลาภูมิ (เป็นพิธีกร)

Highlight สำคัญ

- **Leader's Vision:** เจาะลึกบทบาท ผอ. ในราชพัพพอร์ตครูให้กล้านำนวัตกรรมไปใช้
- **Teacher Transformation:** เมื่อครูเปลี่ยนวิธีคิดบรรยากาศในห้องเรียนก็เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง
- **Student Success:** ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงกับเด็ก ๆ ทั้งทักษะและสมรรถนะที่เพิ่มขึ้นผ่าน 3R & Makerspace
- **Behind the Scenes:** บรรยากาศการแลกเปลี่ยนสุด Exclusive ที่เป็นกันเองแต่เข้มข้นด้วยพลัง



FUTURE SCHOOL LEADER

ไฮไลท์กิจกรรม PLC Teacher ครั้งที่ 2

โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

สรุปไฮไลท์กิจกรรม PLC Teacher ครั้งที่ 2 กับหัวข้อสุดเข้มข้น "การประเมินการใช้ นวัตกรรม 3R และ Makerspace" เมื่อคุณครูจาก 9 โรงเรียนมาร่วมพลังเชรตคณิต การป็นสมรรถนะเด็กยุคใหม่ วัตถุประสงค์อย่างไรให้ได้มีความสุข?

รายชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วม:

- โรงเรียนบ้านนาเสา
- โรงเรียนยางอ้อมวิฑยาคณ
- โรงเรียนกลุ่มนันทราชวิทย 2
- โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว
- โรงเรียนบ้านห้วยลึก
- โรงเรียนวัดพระบ่อนหนองหึ่ง
- โรงเรียนทองพลาภูมิวิทยา
- โรงเรียนคุรุสภา
- โรงเรียนรุธิร์พัฒนา

ขอบคุณประสบการณ์ดี ๆ จาก ครูทูก (สส.ทองพลาภูมิวิทยา), ครูชยาศรี (สส.คุรุสภา) และครูศศิ (สส.รุธิร์พัฒนา) ที่ร่วมเป็นไฟให้เพื่อนครูในวง PLC ครั้งนี้



MONTHLY

HIGHLIGHTS

March 2026



Future School Leader
Shape the Future of Education



FUTURE SCHOOL LEADER



ไฮไลท์กิจกรรม

Transformation 3R & Makerspace

วันที่ 11 มีนาคม 2026 Starfish Education จัดกิจกรรม **Coaching ครั้งที่ 3: "เตรียมความพร้อมสู่ความสำเร็จ"** เป้าหมายครั้งนี้เพื่อนัดหมายชี้แจงโรงเรียนในโครงการเตรียมความพร้อมสำหรับนำเสนอผลการดำเนินงานของโรงเรียน โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 31 คน แบ่งเป็นผู้ร่วมวิทยากร 6 คน ครูแกนนำ 21 คน และทีมงาน Starfish 4 คน



FUTURE SCHOOL LEADER

ไฮไลท์กิจกรรม โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

Celebration

ร่วมฉลองความสำเร็จก้าวสำคัญของ "การศึกษา x Starfish Education" วันที่ 27 มีนาคม 2026 กับกิจกรรม "Celebration" ผ่านไปแล้วกับก้าวสำคัญที่น่าประทับใจ! วันนี้พวกเรามาร่วมตัวกันเพื่อเฉลิมฉลองความสำเร็จและถอดบทเรียนการเรียนรู้ตลอดเส้นทางที่ผ่านมา



ขอบคุณ

ทุกความร่วมมือที่ทำให้โครงการนี้ไม่ใช่แค่การเรียน แต่คือการสร้างความเปลี่ยนแปลงเพื่ออนาคตการศึกษาไทย!



ภายในงานเราได้ฟังแง่คิดดีๆ จากท่านรองอธิบดี นายตติ รอดเลิศวิกรมการศึกษาศาสตร์ และ ดร.บรรพต อังกรเจสีย์ เสรีบุตร CEO Starfish Education ที่มาเติมไฟให้เต็มเปี่ยม! แล้วยังมีช่วงไฮไลท์ คือการนำเสนอผลงานจาก 30 โรงเรียนคุณภาพ



FUTURE SCHOOL LEADER

ไฮไลท์ภาพกิจกรรม

โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์

จากการลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหาร



จดหมายข่าว ประชาสัมพันธ์

ฉบับที่ 37/2568 | วันที่ 30 มกราคม 2569

นางสาวกรกมล จิ่งสำราญ

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา



ติดตามการดำเนินงาน

โครงการ FUTURE SCHOOL TRANSFORMATION 3R & MAKERSPACE

“เรียนดี มีคุณธรรม”

วันที่ 30 มกราคม 2569 มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชัน (Starfish Education) ร่วมกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สทศ.) นำโดยนางสาวกรกมล จิ่งสำราญ ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้เข้าติดตามการดำเนินงานของโรงเรียนบ้านใหม่คลองอังวะ ภายใต้โครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace ซึ่งเป็นโครงการที่มุ่งพัฒนาผู้นำทางการศึกษาและยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล ณ ห้องประชุมช้างป่า โรงเรียนบ้านใหม่คลองอังวะ



โรงเรียนบ้านใหม่คลองอังวะ หมู่ 3 ต.แก่นมะกรูด อ.บ้านไร่ จ.อุทัยธานี

จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์

จากการลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารฯ



จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์
ฉบับวันที่ 11 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569



3R & MAKERSPACE

กลไกการพัฒนาสถานศึกษา



วันนี้ (11 กุมภาพันธ์ 2569) โรงเรียนคุรุสภา ได้มีโอกาสต้อนรับนางสาวโยโกะ เตรุษยา รองประธานมูลนิธิ Starfish Education , นางสาวกรกมล จึงสำราญ ผอ.กลุ่มพัฒนานโยบายฯ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และคณะ พร้อมทั้ง ดร.วรวิมล แสงเฟื่อง ผู้ทรงคุณวุฒิและที่ปรึกษาโครงการฯ ในการลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารด้วยนิเวศนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace รวมถึงการชี้แนะแนวทางการดำเนินงาน การให้กำลังใจคณะครูในการส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนในทุกด้าน ตลอดจนการคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาและผู้เรียนอย่างประสิทธิวิภาพมากยิ่งขึ้น

FUTURE SCHOOL TRANSFORMATION PROGRAM



 0 3451 0759

 kurusapa.school@gmail.com

 โรงเรียนคุรุสภา สังกัด สพฐ.จ.3



จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์

จากการลงพื้นที่ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารฯ



จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์

โรงเรียนบ้านห้วยเสือ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3

วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2569

ก้าวล้ำไปกับ Makerspace

Starfish Education เยี่ยมชมพื้นที่สร้างสรรค์ Makerspace โรงเรียนบ้านห้วยเสือ

เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2569 ณ โรงเรียนบ้านห้วยเสือ ดร.ณัฐพล มิตรอารีย์ ผู้อำนวยการโรงเรียน พร้อมด้วย นายวรวิทย์ กุลวงศ์ และคณะครู ให้การต้อนรับ คุณโยโกะ เทรูย่า (Yoko Teruya) รองประธานมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม (Starfish Education) ในโอกาสเข้าเยี่ยมชมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Makerspace

ในการนี้ คุณโยโกะ ได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน พร้อมทั้งให้คำชื่นชมในการดำเนินงานของโรงเรียนที่มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้เด็กๆ ได้ลงมือทำจริง (Learning by Doing) นอกจากนี้ยังได้ให้คำแนะนำในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อต่อยอดศักยภาพของนักเรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุดในอนาคต

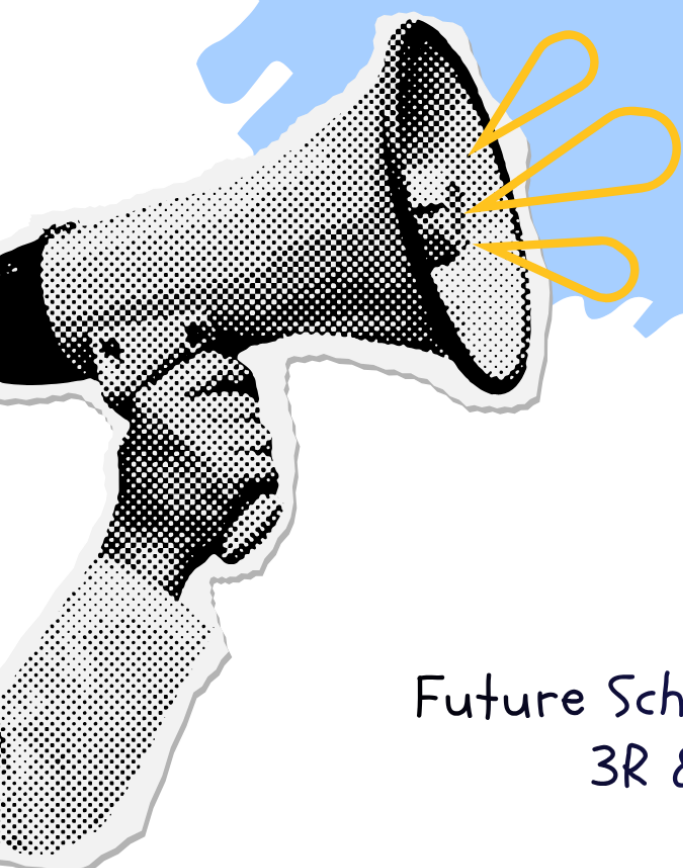


คุณโยโกะ เทรูย่า (Yoko Teruya)
รองประธานมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม
(Starfish Education)



ฝ่ายงานประชาสัมพันธ์โรงเรียนบ้านห้วยเสือ

บทส่งท้าย



Future School Transformation:
3R & Makerspace

กิจกรรม

"Celebration: Future School Transformation"



Future School Transformation:
3R & Makerspace

"Celebration: Future School Transformation"

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



จากการทำงานนวัตกรรมไปใช้...



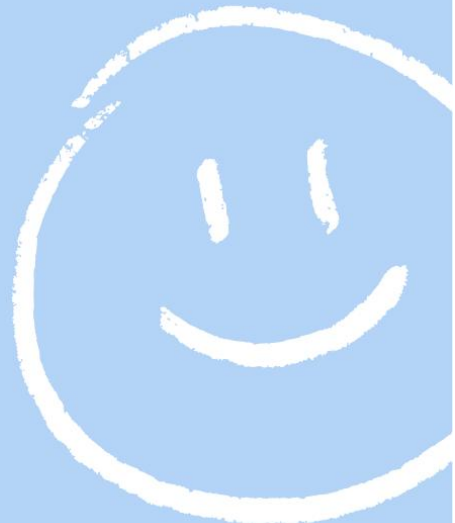
ผู้บริหารสถานศึกษา



ครู/บุคลากร
ทางการศึกษา



นักเรียน



Future School Transformation:
3R & Makerspace

กิจกรรม “Celebration: Future School Transformation”

ภายใต้การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำนวัตกรรมไปใช้ :

การนำเสนอผลการนำนวัตกรรมไปใช้ในกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation” ภายใต้การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace นี้ แบ่งการนำเสนอออกเป็น 6 ห้องย่อย ในแต่ละห้องย่อยจะกำหนดให้ผู้บริหารสถานศึกษาแต่ละแห่งได้นำเสนอผลการนำนวัตกรรม 3R และการจัดกิจกรรมตามกระบวนการ Makerspace ไปปรับใช้ในสถานศึกษาของตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้บริหารสถานศึกษาได้สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในแนวทางการพัฒนาดำเนินการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน

จากการนำเสนอผลการนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกันระหว่างผู้บริหารสถานศึกษาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือนวัตกรรม 3R และกิจกรรม Makerspace พบว่า ในภาพรวมสถานศึกษาแต่ละแห่งได้นำนวัตกรรมไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและ ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน โดยรูปแบบการนำนวัตกรรมไปใช้ มักอยู่ในรูปแบบกิจกรรม/โครงการ ชุมนุม รายวิชาภาษาไทย ซึ่งระยะเวลาการจัดกิจกรรม/สัปดาห์จะขึ้นกับความพร้อมและการบริหารจัดการของสถานศึกษาแต่ละแห่ง แสดงตัวอย่างได้ดังตาราง

| โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ | การนำนวัตกรรมไปใช้ | |
|---|--|--|
| | นวัตกรรม 3R | กิจกรรม Makerspace |
| โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรี | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 17 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 17 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนวัดพระนอนหนองผึ่ง | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : ชุมนุมรักการอ่าน, รายวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์และบูรณาการเข้ากับกลุ่มสาระอื่น ๆ (นักเรียน 129 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาบูรณาการ (นักเรียนชั้น ป.4-6 จำนวน 115 คน) ระยะเวลา : 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนครูสภา | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน โดยใช้รูปแบบเดอะ STAR+ ร่วมกับสื่อนวัตกรรมปลาตัว 3R และรายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 27 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : ชุมนุมแปรรูปอาหาร และบูรณาการรายวิชาภาษาไทย วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพ ภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ (นักเรียนชั้น ป.4-6 จำนวน 58 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านห้วยเสือ | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมธนาคารภาษา ชุมนุมภาษาไทย “สำนวนไทยอะไรเอ่ย” | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมชั่วโมง Makerspace ชุมนุมสื่อสร้างสรรค์ และรายวิชา |

| โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ | การนำนวัตกรรมไปใช้ | |
|-----------------------------|--|--|
| | นวัตกรรม 3R | กิจกรรม Makerspace |
| | และรายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 127 คน) | คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ภาษาอังกฤษ (นักเรียนชั้น ป.4-6 จำนวน 177 คน) • ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนวัดปรังกาสี | • รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียนชั้น ป.1-2 จำนวน 160 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม Makerspace (นักเรียนชั้น อ. - ม.3 จำนวน 860 คน) • ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ (ม.ต้น), 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (อนุบาล - ประถม) |
| โรงเรียนยางหอมวิทยาคม | • รูปแบบการนำไปใช้ : ชุมนุมภาษาไทย (นักเรียน 11 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการ Learn to Earn และรายวิชาบูรณาการทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ (นักเรียนชั้น ป.1-6 จำนวน 144 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านแม่คำ | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทย ชุมนุมรักการอ่าน และรายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 37 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการเศรษฐกิจพอเพียง ชุมนุมและรายวิชาการงานอาชีพ (นักเรียนชั้น อ.2 - ป.5 จำนวน 48 คน) • ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนวัดบางหญ้าแพรก | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และรายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 38 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการ ชุมนุม และบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ (นักเรียนชั้น ป.4-6 จำนวน 76 คน) • ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านหนองบัวลิ้ม | • รูปแบบการนำไปใช้ : ชุมนุม ป.4 - ม.3 (นักเรียน 15 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาต่าง ๆ (นักเรียนชั้น อ.2 - ม.3 จำนวน 240 คน) • ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านโนนหนองบัว | • รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมค่ายวิชาการและเทคโนโลยี กิจกรรมจิตศึกษาพัฒนาอ่านเขียน รายวิชาภาษาไทย และกิจกรรมเสียดตามสาย (นักเรียน 167 คน) | • รูปแบบการนำไปใช้ : โครงการงานอาชีพ “มาลัยผ้าขาวม้า” และทุกรายวิชาในทุกชั้นเรียน (นักเรียนชั้น อ.2 - ป.6 จำนวน 167 คน) |

| โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ | การนำนวัตกรรมไปใช้ | |
|---|--|---|
| | นวัตกรรม 3R | กิจกรรม Makerspace |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านคำบาก | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 17 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการเปิดบ้านวิชาการ (นักเรียนชั้น ป.1-6 จำนวน 140 คน) ระยะเวลา : 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนเพียงหลวง 3 (บ้านเหมืองแร่-อู่ต่อ) ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมพิชิต RT/โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และรายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 68 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมสูตรคุณธรรม กิจกรรมพิชิต RT/NT โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และบูรณาการวิชาต่าง ๆ (นักเรียนชั้น ป.3 จำนวน 35 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนรุจิรพัฒน์ | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม “แม่ไก่สีแดง...แสนขยัน” และรายวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ บูรณาการร่วมกับวิชาการงานอาชีพ (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 111 คน / 4 ห้องเรียน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมเดียวกับนวัตกรรม 3R (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 111 คน / 4 ห้องเรียน) ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนกลุ่มนักข่าวหญิง 2 (บ้านบ่อหวี) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : บูรณาการกับรายวิชาภาษาไทย (นักเรียนชั้น อ.3 และ ป.1 จำนวน 50 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : บูรณาการ PBL (Project Based Learning) และหลักสูตรใหม่ ปี 2568 (นักเรียนชั้น อ.1 - ป.6 จำนวน 208 คน) ระยะเวลา : ครั้งละ 3 ชั่วโมง จำนวน 3 วัน/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านจันทม | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการ “กิจกรรมการสอน 3R” (นักเรียน 13 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน 3R และกิจกรรมสอนซ่อมเสริม (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 13 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านห้วยลึก | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการ ชุมนุม และรายวิชา (นักเรียน 120 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : กิจกรรม/โครงการ ชุมนุม และรายวิชา (นักเรียนชั้น ป.1 - ม.3 จำนวน 120 คน) ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |

| โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ | การนำนวัตกรรมไปใช้ | |
|-------------------------------|--|--|
| | นวัตกรรม 3R | กิจกรรม Makerspace |
| โรงเรียนบ้านโชคม่วง | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 17 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชา (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 17 คน) ระยะเวลา : 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนบ้านสันติสุข | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย (นักเรียน 85 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : ชุมนุมด้านอาชีพ และรายวิชาเพิ่มเติมเกี่ยวกับด้านอาชีพ (นักเรียนชั้น ป.1-3 จำนวน 124 คน) ระยะเวลา : 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 5 | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย รายวิชา Project-Based-Learning (PBL) และกิจกรรมชุมนุม (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 38 คน) | <ul style="list-style-type: none"> รูปแบบการนำไปใช้ : รายวิชาภาษาไทย ชุมนุมเซฟตัวจิ๋ว และรายวิชา PBL (นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน 38 คน) ระยะเวลา : 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ |

เมื่อพิจารณาผลลัพธ์ที่เกิดกับ **“ผู้เรียน”** จะพบว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Makerspace และนวัตกรรม 3R ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตามที่มุ่งหวัง โดยสมรรถนะที่มุ่งหวังจะกำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ ทักษะและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการดังกล่าว มีดังนี้

1. *ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation)* เป็นความสามารถในการคิด การออกแบบ และการลองทำสิ่งใหม่ ๆ
2. *การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving)* โดย “การคิดอย่างมีวิจารณญาณ” เป็นความสามารถในการคิดไตร่ตรองข้อมูลต่าง ๆ มีการพิจารณา วิเคราะห์ข้อมูลอย่างสมเหตุสมผลก่อนการตัดสินใจ สำหรับ “การคิดแก้ปัญหา” เป็นความสามารถในการ วิเคราะห์ปัญหา หาสาเหตุของปัญหา ค้นหาแนวทางแก้ไข และตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์
3. *การทำงานร่วมกันเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration teamwork and leadership)* เป็นความสามารถในการทำเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม/ทีม
4. *ความสามารถในการสื่อสารในโลกสมัยใหม่ (Communication, information and media literacy)* เป็นความสามารถในการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือภาษากายในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเข้าใจได้ง่าย
5. *การรู้จักตนเอง (Self-awareness)* เป็นความสามารถในการเข้าใจตนเอง รู้จักความถนัด ความสามารถ จุดเด่น - จุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของแต่ละบุคคลและการเห็นคุณค่าของตนเอง

6. *การบริหารจัดการตนเอง (Self - management)* เป็นความสามารถในการรับผิดชอบต่อพฤติกรรมของตนเอง มีความเข้าใจและรู้เท่าทันภาวะอารมณ์ของตนเอง และปรับพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้
7. *การรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง (Responsible decision making)* เป็นความสามารถในการพิจารณาผลกระทบจากการตัดสินใจของตนเอง ซึ่งไม่เพียงแต่กระทบต่อตนเอง แต่ยังรวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดกับผู้อื่นรอบ ๆ ตัวด้วย
8. *ทักษะด้านความสัมพันธ์ (Relationship skills)* เป็นความสามารถในการเข้าใจมุมมอง อารมณ์ และความรู้สึกของผู้อื่น ใช้ภาษาพูดและภาษากายเพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง สร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
9. *การรู้จักสังคม (Social awareness)* เป็นความเอาใจใส่ผู้อื่น การเข้าใจสังคม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต และการตระหนักถึงครอบครัว โรงเรียนและชุมชน

การประเมินสมรรถนะผู้เรียน จะกำหนดรูปแบบการประเมินเป็นลักษณะของ “Rubric” ในแต่ละระดับ เช่นเดียวกับการประเมินสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษา ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น สำหรับการประเมินสมรรถนะผู้เรียนสามารถแบ่ง Rubric การประเมินออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนช่วงชั้นที่ 1 (ป. 1-3) และช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6) โดยกำหนดค่าคะแนนและการแปลความหมายแตกต่างกันไปตามกลุ่มผู้เรียน

(*หมายเหตุ : เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินสมรรถนะผู้เรียนได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพ ค่า IOC (Item Objective Congruence) ในทางสถิติจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว โดยพิจารณาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ซึ่งบ่งชี้ได้ว่าข้อคำถามที่สร้างขึ้นสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้)

มูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ได้พัฒนาเครื่องมือประเมินสมรรถนะ ที่เรียกว่า **“Starfish Class”** ซึ่งเป็นระบบการประเมินสมรรถนะ ระดับความสำเร็จ พร้อมกับการรายงานผลที่นำเสนอในรูปแบบเข้าใจง่าย และมีการเชื่อมโยงการประเมินกับแผนการประเมิน รองรับการประเมินทักษะหลัก 10 ด้าน (New Rubric for 10 Skills) ครอบคลุมพฤติกรรมและสมรรถนะที่สำคัญ Starfish Class เป็นแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเน้นการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และการคิดนวัตกรรมในทุกชั้นตอน ตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การลงมือปฏิบัติ ไปจนถึงการสะท้อนผลลัพธ์ การประเมินผลใน Starfish Class จึงเป็นมากกว่าการวัดความสำเร็จทางวิชาการ แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการพัฒนาทักษะในเชิงลึก หัวใจสำคัญ คือ *ครูนำผลการประเมินจาก Starfish Class มาติดตามพัฒนาการของนักเรียนในระยะยาว* ช่วยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงและปรับแผนการสอนได้ตรงจุดมากขึ้น (Starfish LABZ, 2026) ซึ่งเครื่องมือประเมินสมรรถนะดังกล่าวมีความโดดเด่นด้านการใช้งาน ดังนี้

- 1) Assessment Pattern Builder สามารถสร้างรูปแบบการประเมินได้เองตามแผนการสอนและบันทึกเป็นเทมเพลตใช้งานซ้ำได้



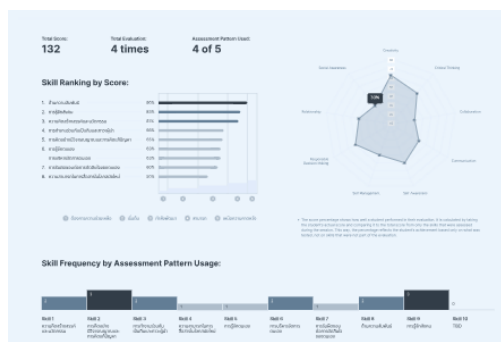
- 2) Batch Evaluation ทำให้การประเมินเป็นเรื่องที่สะดวกและง่ายด้วยการประเมินนักเรียนหลายคนหรือหลายทักษะได้พร้อมกัน



- 3) Rating Scale มีระบบให้คะแนนแบบชัดเจน สอดคล้องกับระดับชั้นการศึกษา สะท้อนพัฒนาการได้จริง



- 4) New Reports นำเสนอรายงานแบบใหม่ทั้งรายบุคคลและระดับห้องเรียน ทั้งยังให้ข้อมูลเชิงลึกยิ่งขึ้นและนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้จริง



- 5) Better Reliability & UX เป็นระบบที่พัฒนาขึ้นใหม่ มีความเสถียรยิ่งขึ้น พร้อมกับการบันทึกข้อมูลอัตโนมัติและมีขั้นตอนการใช้งานที่ง่ายกว่าเดิม



ทั้งนี้ รูปแบบการประเมินโดยใช้เครื่องมือ “Starfish Class” แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 Setup

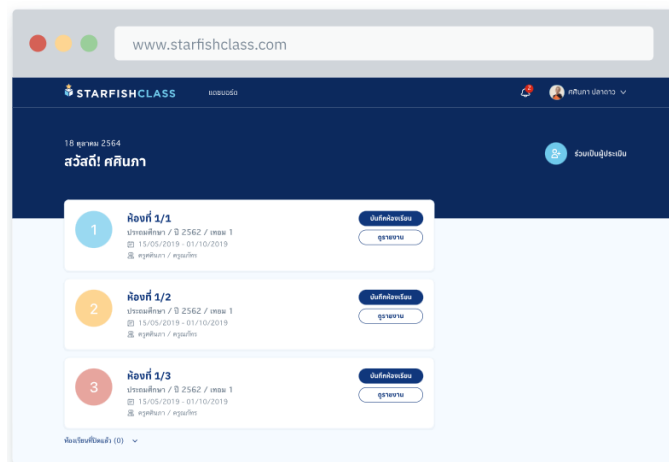
สร้างห้องเรียน นักเรียน และแผนการประเมินที่สอดคล้องกับแผนการสอน

ขั้นตอนที่ 2 Evaluate

ประเมินนักเรียนได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยระบบการให้คะแนนที่ชัดเจนและใช้งานง่าย

ขั้นตอนที่ 3 Reports

ดูรายงานสรุปทั้งในระดับนักเรียนและห้องเรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลออกแบบการสอนต่อไป



*ขอขอบคุณภาพจาก <https://www.starfishclass.com/>

ตัวอย่าง : หลักฐานแสดงผลลัพธ์ที่เกิดกับ “ผู้เรียน”

โรงเรียนวัดปรังกาสิ

แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย ประโยชน์จากขวดพลาสติกรีไซเคิล (กิจกรรม Makerspace)

ระดับชั้น ป.2 จำนวน 4 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- คิดสร้างสรรค์
- คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- ทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
- การสื่อสารสมัยใหม่

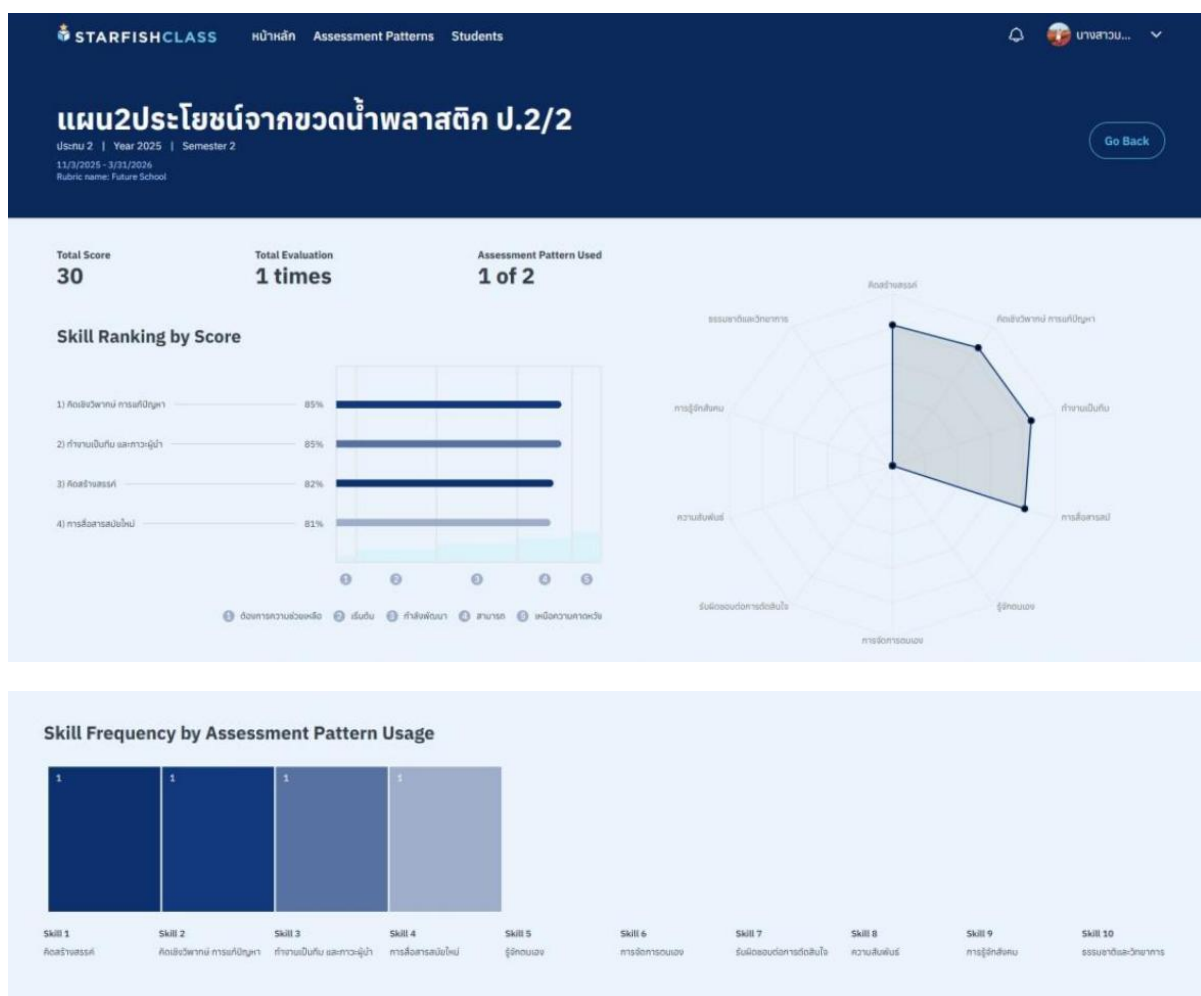
KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ของขวดพลาสติก

S (Skill) นักเรียนสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์จากขวดพลาสติกได้ด้วยตนเอง

A (Attitude) นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของขวดพลาสติก

ผลการประเมินจาก Starfish Class:



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย เรียนรู้เชิงศิลปะสู่การนำเสนอ (กิจกรรม Makerspace)

ระดับชั้น ป.4-6 จำนวน 8 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
- b. การจัดการตนเอง
- c. การสื่อสารสมัยใหม่
- d. คิดสร้างสรรค์
- e. ธรรมชาติและวิทยาการ
- f. คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) อธิบายขั้นตอนการบริหารจัดการการแสดงและกระบวนการประชาสัมพันธ์ได้

S (Skill) ออกแบบ นำเสนอชุดการแสดงและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ 2 ภาษา (ไทย-ไทใหญ่/อังกฤษ) ได้

A (Attitude) มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก และภาคภูมิใจในผลงานกลุ่ม

ผลการประเมินจาก Starfish Class:

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

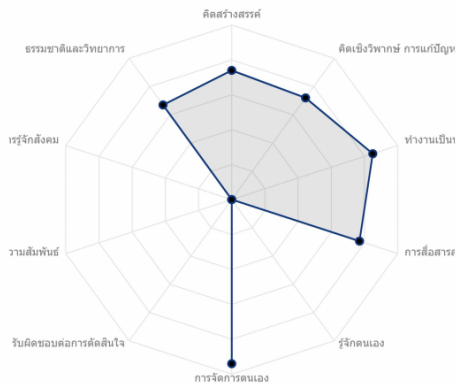
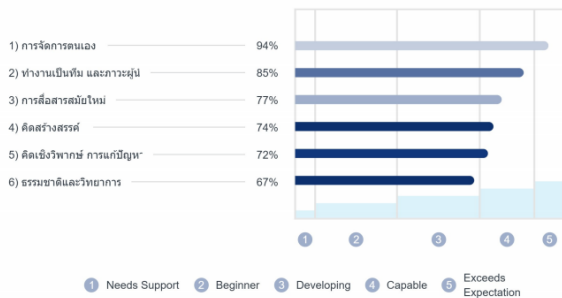
ประถม 6 | Year 2025 | Semester 2

11/03/2025 - 31/03/2026

Rubric name: 10 Student Competencies

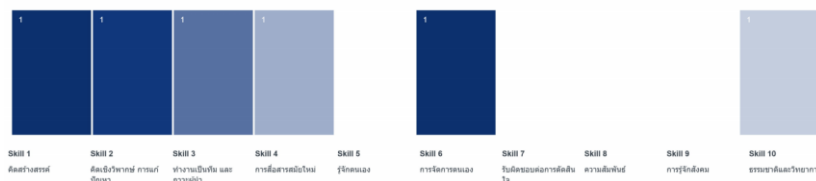
Total Score **45** Total Evaluation **1 times** Assessment Pattern Used **1 of 1**

Skill Ranking by Score



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย Active and Learning Zone (กิจกรรม Makerspace)

ระดับชั้น ม.2 จำนวน 6 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. คิดสร้างสรรค์
- b. คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- c. ทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
- d. ธรรมชาติและวิทยาการ

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) ความรู้เรื่องยาเสพติดให้โทษ โดยบูรณาการภาษาอังกฤษ

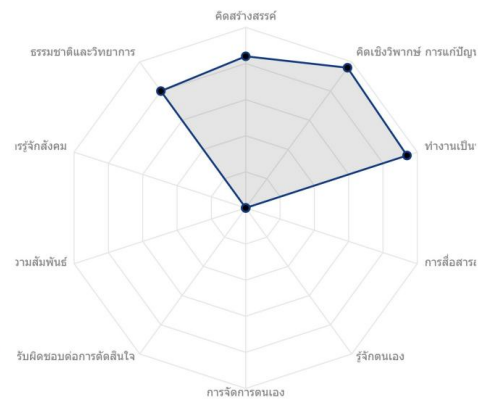
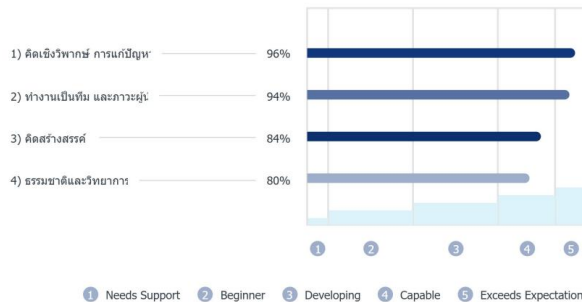
S (Skill) ออกแบบเกมและโปสเตอร์ ไม่ความรู้ เกี่ยวกับเรื่องยาเสพติด โดยบูรณาการการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

A (Attitude) ตระหนักถึงโทษและไม่ข้องเกี่ยวกับยาเสพติด

ผลการประเมินจาก Starfish Class:

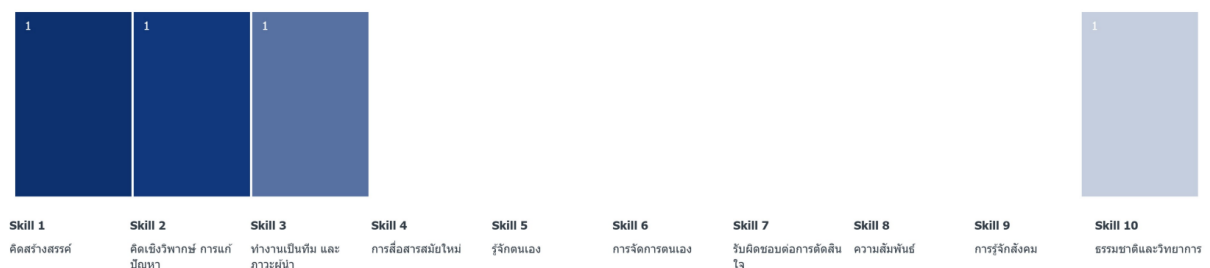
Total Score **24** Total Evaluation **1 times** Assessment Pattern Used **1 of 2**

Skill Ranking by Score



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



โรงเรียนกลุ่มนักร่วมหญิง 2 (บ้านป่อหวี)

แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย พยัญชนะพาอ่าน สนุกกับคำไทย (นวัตกรรม 3R)
 ระดับชั้น ป.1 จำนวน 5 ชั่วโมง

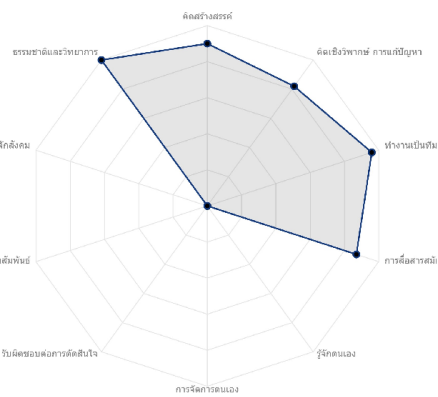
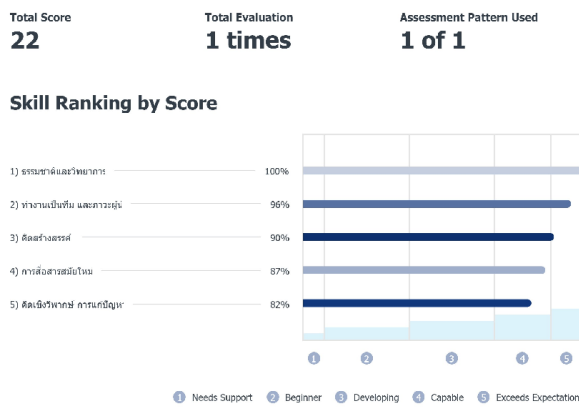
สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- คิดสร้างสรรค์
- คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
- การสื่อสารสมัยใหม่

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

- K (Knowledge) รู้จักพยัญชนะไทยพื้นฐานและคำศัพท์ง่าย ๆ
 S (Skill) อ่าน เขียนคำพื้นฐานง่าย ๆ และเชื่อมโยงภาพกับคำศัพท์ได้
 A (Attitude) มีความกล้าแสดงออก สนุกกับการเรียนรู้ภาษาไทยและทำงานร่วมกับเพื่อนได้

ผลการประเมินจาก Starfish Class:



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย คณิตศาสตร์
ระดับชั้น ป.5 จำนวน 1 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- b. การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ
- c. การสื่อสารสมัยใหม่

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบส่วนที่มีตัวส่วนเท่ากัน และเข้าใจวิธีการแปลงค่าเศษส่วนให้เป็นระยะทางจริงได้ถูกต้อง

S (Skill) นักเรียนสามารถคำนวณ แก้ปัญหา ออกแบบวิธีการหาคำตอบ และนำเสนอแนวคิดกระบวนการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียนได้อย่างเป็นระบบ

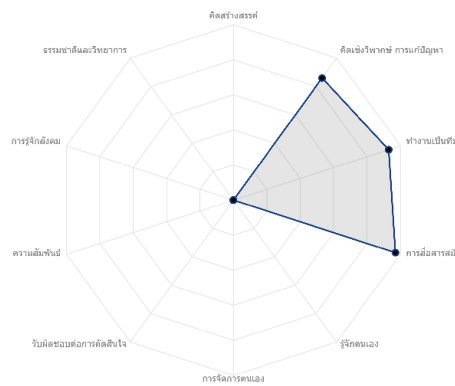
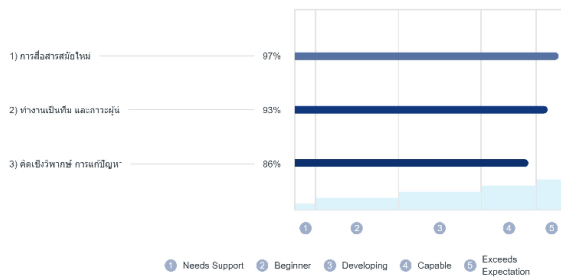
A (Attitude) นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน รับผิดชอบต่อหน้าที่ในกลุ่ม และกล้าอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบของตนเองอย่างมั่นใจ

ผลการประเมินจาก Starfish Class:

คณิตศาสตร์ ป.5
 ป.5 | Year 2025 | Semester 2
 11/11/2025 - 3/31/2026
 Rubric name: 10 Student Competencies

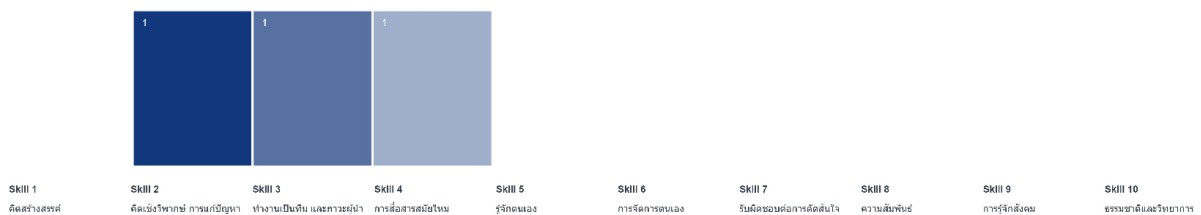
Total Score **36** Total Evaluation **1 times** Assessment Pattern Used **1 of 2**

Skill Ranking by Score



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย ห้องแสนสุข (วิชาภาษาไทย)
 ระดับชั้น ป.1 จำนวน 1 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. คิดสร้างสรรค์
- b. คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- c. การสื่อสารสมัยใหม่
- d. การจัดการตนเอง
- e. การรู้จักสังคม

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบส่วนที่มีตัวส่วนเท่ากัน และเข้าใจวิธีการแปลงค่าเศษส่วนให้เป็นระยะทางจริงได้ถูกต้อง

S (Skill) นักเรียนสามารถคำนวณ แก้ปัญหา ออกแบบวิธีการหาคำตอบ และนำเสนอแนวคิดกระบวนการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียนได้อย่างเป็นระบบ

A (Attitude) นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน รับผิดชอบต่อหน้าที่ในกลุ่ม และกล้าอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบของตนเองอย่างมั่นใจ

ผลการประเมินจาก Starfish Class:



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย คำในมาตรา ก กา (วิชาภาษาไทย)

ระดับชั้น ป.1 จำนวน 1 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. การคิดขั้นสูง
- b. การสื่อสาร
- c. การทำงานเป็นทีม
- d. การจัดการตนเอง

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

K (Knowledge) นักเรียนสามารถระบุคำที่อยู่ในมาตรา ก กา ได้ถูกต้อง

S (Skill) นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำในมาตรา ก กา ได้ถูกต้อง และสามารถเขียนคำให้ตรงกับภาพได้

A (Attitude) นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สนใจการอ่าน-การเขียน มีความกระตือรือร้นในกิจกรรม

ผลการประเมินจาก Starfish Class:

ภาษาไทย ป.1 กิจกรรมยกป้ายทายคำ แม่ ก กา

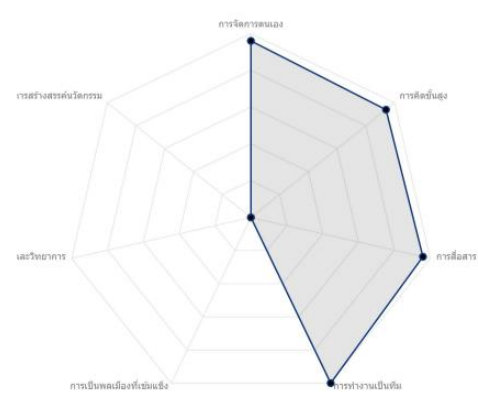
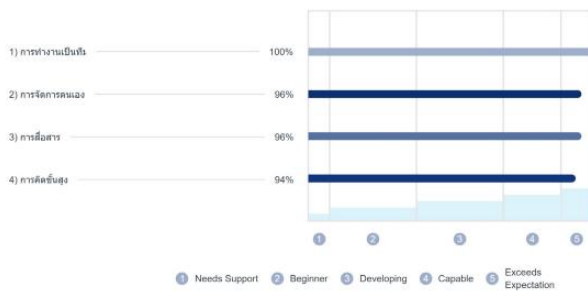
ป.1 | Year 2025 | Semester 2
11/2/2025 - 3/31/2026
Rubric name: 7 Student Competencies

Total Score
28

Total Evaluation
1 times

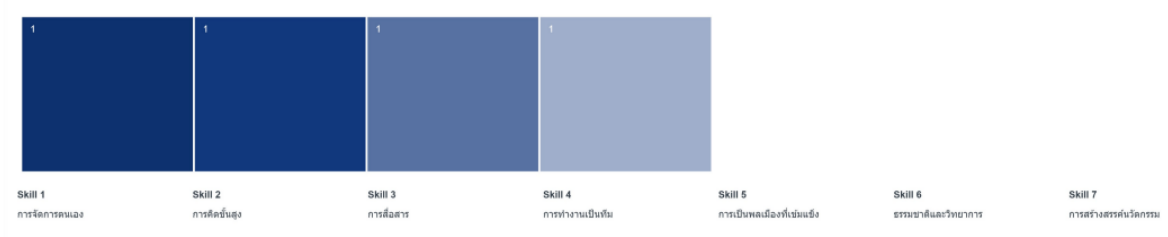
Assessment Pattern Used
1 of 2

Skill Ranking by Score



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย การพจนานุกรมของสุตสาร (วิชาภาษาไทย)

ระดับชั้น ป.4 จำนวน 3 ชั่วโมง

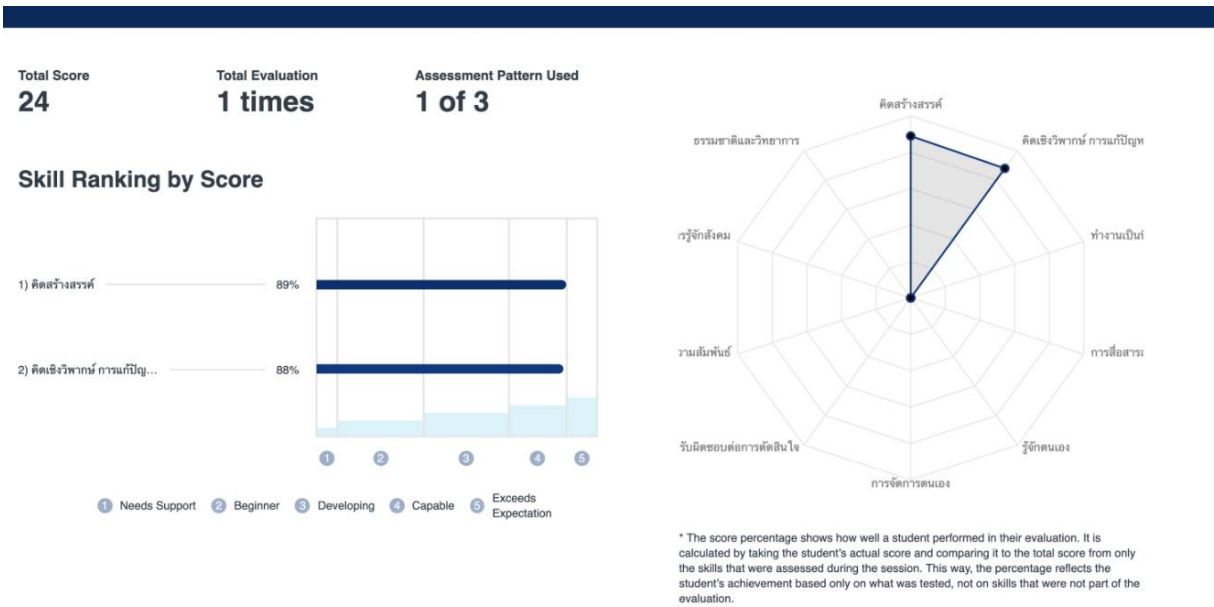
สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. การคิดสร้างสรรค์
- b. การแก้ปัญหา

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

- K (Knowledge) นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะตัวละครสุตสารและบริบทการเดินทางได้
- S (Skill) นักเรียนสามารถออกแบบพาหนะโดยคำนึงถึงหน้าที่ การใช้งาน และความปลอดภัย
- A (Attitude) นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานต้นแบบอย่างง่ายจากวัสดุใกล้ตัว

ผลการประเมินจาก Starfish Class:



แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย ชวนอ่าน ชวนคิด เรื่อง ร้านค้าแห่งประโยค (ประโยค 3 ส่วน) (วิชาภาษาไทย)
 ระดับชั้น ป.1 จำนวน 5 ชั่วโมง

สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- a. คิดสร้างสรรค์
- b. คิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา
- c. ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
- d. การสื่อสารสมัยใหม่
- e. รู้จักตนเอง

KSA ที่ต้องการให้เกิด:

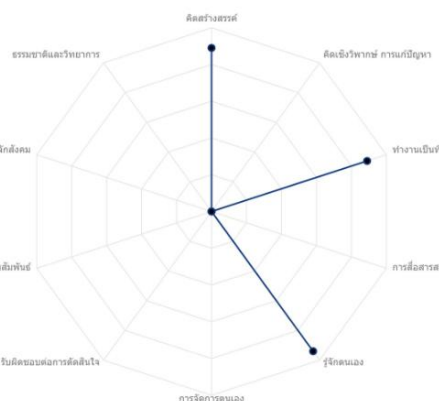
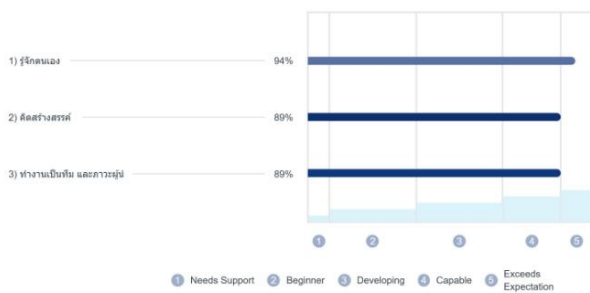
- K (Knowledge) นักเรียนสามารถบอกส่วนประกอบของประโยค 3 ส่วนได้
- S (Skill) นักเรียนสามารถแต่งประโยค 3 ส่วนได้
- A (Attitude) นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและกล้าแสดงออกในการสร้างประโยคด้วยตนเอง

ผลการประเมินจาก Starfish Class:

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาษาไทย
 ปีเรียน 1 | Year 2026 | Semester 2
 11/1/2025 - 3/31/2026
 Rubric name: 10 Student Competencies

Total Score **6** Total Evaluation **1 times** Assessment Pattern Used **1 of 1**

Skill Ranking by Score



* The score percentage shows how well a student performed in their evaluation. It is calculated by taking the student's actual score and comparing it to the total score from only the skills that were assessed during the session. This way, the percentage reflects the student's achievement based only on what was tested, not on skills that were not part of the evaluation.

Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 5

แผนการจัดการเรียนรู้:

หน่วย ประโยค 3 ส่วน นำรู้ (วิชาภาษาไทย)
ระดับชั้น ป.1 จำนวน 1 ชั่วโมง

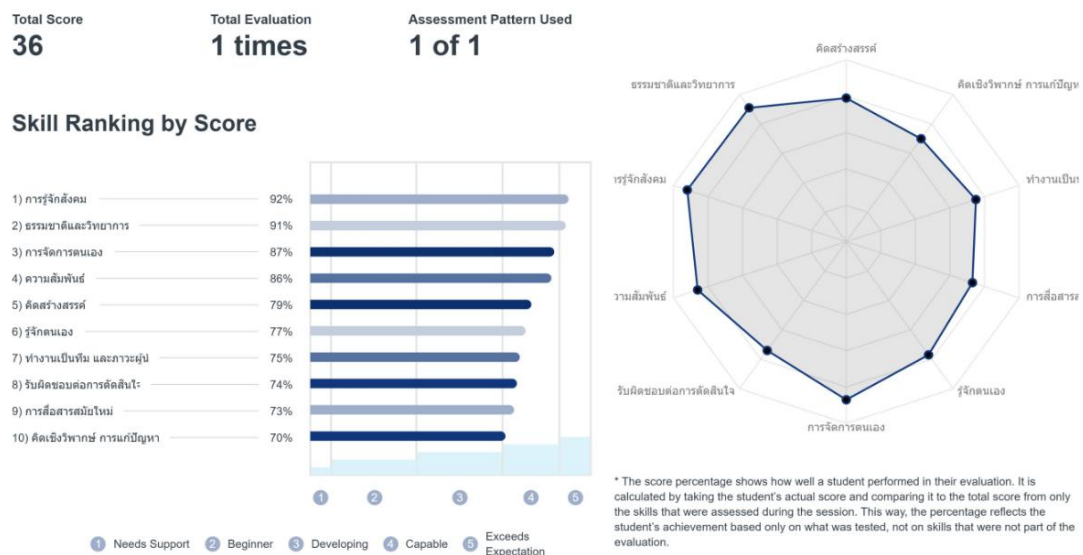
สมรรถนะที่มุ่งพัฒนา:

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

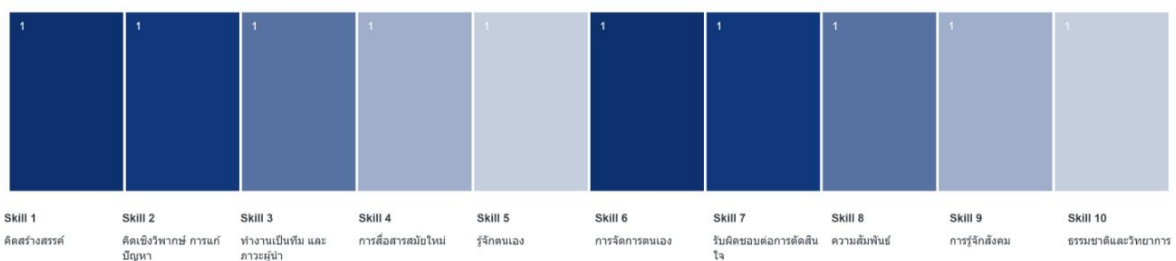
KSA ที่ต้องการให้เกิด:

- K (Knowledge) นักเรียนรู้จักส่วนประกอบของประโยค (ประธาน - กริยา - กรรม)
S (Skill) นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำพื้นฐานได้ถูกต้อง เรียงคำให้เป็นประโยคสั้น ๆ ได้
A (Attitude) นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สนุกกับการเรียนภาษาไทย

ผลการประเมินจาก Starfish Class:



Skill Frequency by Assessment Pattern Usage



สามารถสรุปรายละเอียดผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น แบ่งออกเป็น 3 มิติสำคัญ ดังนี้

1. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ผู้เรียน”

- ★ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านการอ่านออกเขียนได้ ส่งผลทำให้ผลการทดสอบด้านการอ่าน (RT) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศ ส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาระดับการเรียนรู้ในระดับขั้นต่อไป
- ★ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การเชื่อมโยงองค์ความรู้ และการทำงานร่วมกัน (การทำงานเป็นทีม) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ครอบคลุมการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ สมรรถนะ และทัศนคติของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดความยั่งยืน
- ★ ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และการคิดคำนวณ (Arithmetic) ที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน สามารถอ่านจับใจความ สื่อสารความคิดผ่านการเขียน และประยุกต์ใช้การคิดคำนวณในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมจากการนำนวัตกรรม 3R มาใช้ในการจัดการเรียนรู้
- ★ ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ที่ดี และมีการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการ Makerspace
- ★ ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น (*โดยเฉพาะในกิจกรรม Makerspace) มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองลงมือทำ ส่งผลทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน
- ★ ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและต้องการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียน สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) มากขึ้น
- ★ ผู้เรียนได้รับการประเมินสมรรถนะทุกด้านผ่านการลงมือทำ (Active Learning)

2. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ครู”

- ★ ครูปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความรู้ “โค้ช” เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย ทันสมัย เหมาะสมสอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนได้มากขึ้น รวมถึงมีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมโดยบูรณาการนวัตกรรม 3R ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- ★ ครูปรับบทบาทจาก “ผู้สอน” เป็น “Learning Designer” (Re-Skill) ในการนำทักษะใหม่ ๆ มาใช้เพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
- ★ ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ แก้ปัญหาและพัฒนาวิชาชีพร่วมกัน ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ส่งผลทำให้คุณภาพการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น
- ★ ครูมีเครื่องมือในการวัดประเมินผลผู้เรียน และสามารถนำเครื่องมือประเมินผลผู้เรียน “Starfish Class” มาใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ซึ่งจะช่วยให้รู้จักแข็ง - จุดอ่อนของผู้เรียนได้แม่นยำ และสามารถช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความเสี่ยงได้ตรงจุดมากขึ้น รวมทั้งยังช่วยให้ครูมีทักษะการใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ดียิ่งขึ้น

- ★ ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), STEAM และ Makerspace ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีระบบติดตามประเมินผลผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
- ★ ครูสามารถประเมินผู้เรียนได้หลากหลายมิติ เช่น สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม การแก้ปัญหา และความถูกต้องของการสื่อสาร มากกว่าการตรวจแค้ในกระดาษคำตอบ
- ★ ครูมีทักษะในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การออกแบบกิจกรรม Makerspace ในรูปแบบประยุกต์

3. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ “ผู้บริหารสถานศึกษา”

- ★ ผู้บริหารสถานศึกษามีความสามารถในการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างเป็นระบบ โดยประยุกต์ใช้แนวคิด 9 องค์ประกอบของการพัฒนาโรงเรียนแห่งอนาคต (Future School Model) ในการพัฒนาสถานศึกษา
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทเป็นผู้นำในการขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ 3R และ Makerspace สามารถกำหนดนโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างชัดเจน เน้นพัฒนาผู้เรียนให้ “อ่านออก เขียนได้ คิดเป็น”
- ★ ผู้บริหารเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานเป็น “Community of Practice” ส่งเสริมให้บุคลากรจำเป็นต้อง “เรียนรู้สิ่งใหม่หรือแนวปฏิบัติใหม่” ร่วมกันกับการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC ที่เข้มแข็ง
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษาพัฒนาตนเองเป็น “ต้นแบบ” ให้แก่ครูในโรงเรียน พร้อมกับพัฒนาวิชาชีพ เกิดเป็นนวัตกรรมการบริหารที่ดี
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษามีวิสัยทัศน์กว้างไกล ยอมรับปัญหา และประชุมหารือร่วมกับครูอย่างสม่ำเสมอ เพื่อร่วมกันหาแนวทางการแก้ไขปัญหาเรื่องการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน รวมทั้งคอยติดตามผลการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษาสร้างอัตลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับสถานศึกษาด้วยการพัฒนาห้องเรียนคุณภาพและเกิดการขับเคลื่อนระบบ PLC ที่มีเป้าหมายชัดเจนร่วมกัน
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษามีการใช้ข้อมูลสารสนเทศ (Data-driven) ในการตัดสินใจ เช่น ผลการประเมิน 3R ของนักเรียน
- ★ ผู้บริหารสามารถนำผลการดำเนินงานของนวัตกรรม 3R ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ทำให้สถานศึกษามีกลไกในการยกระดับทักษะพื้นฐานของผู้เรียนที่ชัดเจน สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และสามารถต่อยอดขยายผลนวัตกรรมไปสู่ระดับชั้นหรือสถานศึกษาเครือข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ส่งเสริมให้สถานศึกษาเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม และสามารถบริหารจัดการทรัพยากร สื่อและพื้นที่ Makerspace ได้อย่างคุ้มค่า และเกิดประโยชน์สูงสุด

- ★ ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งขับเคลื่อนการจัดการศึกษาเชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (STEAM Design Process)
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษาประสบความสำเร็จในการบริหารจัดการโรงเรียน คือ “เด็กมีความสุขในการเรียน ครูมีความสุขในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้ปกครองและชุมชนมีความพึงพอใจในการบริหารจัดการของโรงเรียน”
- ★ ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการและจัดการเรียนการสอน โดยจัดให้มีพื้นที่และเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการแสดงออกถึงศักยภาพของผู้เรียน

นอกจากนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนถึงปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและยกระดับการจัดการศึกษาด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ปัญหา/อุปสรรค :

- ข้อจำกัดของการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ 3R & Makerspace คือ เนื่องจากความแตกต่างด้านความสามารถของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนบางกลุ่มเรียนรู้ได้ไม่ทันเพื่อน สำหรับปัญหาและอุปสรรคที่พบในกิจกรรม Makerspace คือ สถานศึกษาบางแห่งมีพื้นที่อย่างจำกัด ห้องเรียนและอาคารเรียนไม่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม จึงยากต่อการจัดห้องให้เป็นมุมหรือพื้นที่เรียนรู้สำหรับผู้เรียน
- ข้อจำกัดด้านเวลาและภาระงานที่ค่อนข้างมากของครู ส่งผลต่อความต่อเนื่องของการจัดกิจกรรม ซึ่งการพัฒนาทักษะ 3R จำเป็นต้องใช้การฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ก็จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนาและปรับปรุงอย่างเหมาะสม
- ผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะพื้นฐานในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งความแตกต่างของพื้นฐานผู้เรียนทั้งด้าน การอ่าน การเขียนและการคิดคำนวณ ส่งผลทำให้ต้องใช้เวลาในการปรับพื้นฐานผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนบางกลุ่มเรียนรู้ได้ช้า จำเป็นต้องใช้เวลาในการดูแลเฉพาะบุคคล
- ข้อจำกัดด้านงบประมาณและวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งการจัดหาอุปกรณ์บางประเภทมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง หรือในบางกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน เช่น อุปกรณ์เครื่องพิมพ์ 3 มิติ (3D Printer) หรือเครื่องตัดเลเซอร์ มักมีค่าบำรุงรักษาสูงและต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญในการใช้งานหรือดูแลซ่อมบำรุง
- ข้อจำกัดด้านสัญชาติผู้เรียน ซึ่งจะพบว่า สถานศึกษาบางแห่งมีนักเรียนที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ค่อนข้างมาก ส่วนใหญ่ใช้ภาษาถิ่น ไม่ใช่ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงทำให้มีคลังคำศัพท์น้อยกว่าผู้เรียนกลุ่มทั่วไป กอปรกับผู้เรียนกลุ่มชาติพันธุ์มักมีปัญหาด้านการอ่านออกเขียนได้ ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่ป่วยหรือมักจะขาดเรียนบ่อย ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน และขาดการฝึกทักษะที่ต่อเนื่อง
- ข้อจำกัดด้านความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ของบุคลากรในโรงเรียนต่อการเข้าร่วมโครงการ เนื่องจากเป็นโครงการใหม่ บุคลากรยังขาดความเข้าใจที่แน่ชัดถึงรายละเอียดของโครงการ จึงส่งผลให้เกิดปัญหาในช่วงแรกของการดำเนินโครงการ กอปรกับสถานศึกษาบางแห่งที่เข้าร่วมโครงการ (เช่น โรงเรียนนยางหอม วิทยาคม) เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 แต่เนื้อหาสาระและระดับการเรียนรู้

ที่กำหนดไว้ในโครงการ ยังเป็นเนื้อหาสาระสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา จึงทำให้ครูต้องปรับชั้นเรียน และเรียนรู้กระบวนการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ในโครงการ

ข้อเสนอแนะ :

- ☺ ควรเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ (สำหรับ สถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ) อาจกำหนดแผนการดำเนินงานและกรอบระยะเวลาให้ชัดเจน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่อง
- ☺ ควรส่งเสริมการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กล้าคิด - กล้าทำ และมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และคอยตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- ☺ ควรจัดกิจกรรมเสริมทักษะแบบกลุ่มย่อยและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาตามศักยภาพแต่ละคนอย่างเหมาะสม เพื่อลดข้อจำกัดด้านความแตกต่างของพื้นฐานผู้เรียน
- ☺ ควรปรับกระบวนการ/ขั้นตอนในกิจกรรมให้กระชับและบูรณาการทักษะ 3R เข้ากับกิจกรรมในรายวิชา พร้อมเสริมการฝึกทักษะตามช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อลดข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะ 3R
- ☺ ควรส่งเสริมให้ครูได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (รองรับความแตกต่างของผู้เรียน) และส่งเสริมให้ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะ 3R ผ่าน Active Learning และกระบวนการ PLC พร้อมติดตามและสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- ☺ ควรให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนาทักษะ 3R แก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง พร้อมจัดสรรทรัพยากรการเรียนรู้ให้เพียงพอและมุ่งพัฒนาศักยภาพครูอย่างเหมาะสมผ่านกระบวนการที่หลากหลาย เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
- ☺ ควรศึกษาวิจัยและพัฒนารูปแบบหรือสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ 3R เพื่อขยายผลและสร้างองค์ความรู้ทางการศึกษาในวงกว้าง มีสื่อสำเร็จรูปที่หลากหลายสำหรับให้ครูนำไปใช้งานได้ รวมทั้ง **พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงภาษาไทยกับภาษาแม่ของผู้เรียน**
- ☺ ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมถึงส่งเสริมผู้เรียนที่สามารถเป็น “แกนนำ” สอนเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ ซึ่งจะช่วยลดภาระครูและเสริมสร้างทักษะผู้นำของผู้เรียน หรือใช้ระบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” (Buddy) โดยจับคู่นักเรียนที่เรียนรู้ไว้ ให้คอยดูแลเพื่อนที่เรียนรู้ช้าในระหว่างทำกิจกรรม
- ☺ ควรส่งเสริมการใช้ Recycled Materials (เศษวัสดุเหลือใช้) เพื่อลดต้นทุนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
- ☺ ควรมีการนำข้อมูลสารสนเทศจากโปรแกรมการประเมินผลการเรียนรู้ผู้เรียน Starfish Class มาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ☺ ควรจัดสรรงบประมาณให้กับสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ สำหรับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Makerspace



ผู้เรียน

ทักษะและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21



ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
จากการนำนวัตกรรมไปใช้...

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
(Creativity and innovation)

การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา
(Critical thinking and problem solving)

การทำงานร่วมกันเป็นทีมและภาวะผู้นำ
(Collaboration teamwork and leadership)

ความสามารถในการสื่อสารในโลกสมัยใหม่
(Communication, information and media literacy)

การรู้จักตนเอง
(Self-awareness)

การบริหารจัดการตนเอง
(Self-management)

การรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง
(Responsible decision making)

ทักษะด้านความสัมพันธ์
(Relationship skills)

การรู้จักสังคม
(Social awareness)



นวัตกรรม 3R

กิจกรรม MAKERSPACE



"ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะ=ด้านการอ่านออกเขียนได้
ทำให้มีผลการทดสอบด้านการอ่าน (RT) อยู่ในระดับที่สูงขึ้น
จนเป็นที่น่าพอใจ (เฉลี่ย สูงกว่าระดับปร=เทศ..."

"ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและต้องการ
พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
มีความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียน สามารถเรียนรู้โดย
ด้วยตนเองมากขึ้น..."

"ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ=การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การใช้มโนขององค์ความรู้
และการทำงานเป็นทีม ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง...
ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย..."

"ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ที่ดี กระทั่งรองรับในการเรียน อยากรู้อยากเห็น อยากทดลองลงมือทำ
และมีการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการ Makerspace..."

"ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะ=การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และ=การคิดคำนวณ (Arithmetic) ที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน
สามารถอ่านจับใจความ สื่อสารความคิดผ่านการเขียน และ=ประยุกต์ใช้การคิดคำนวณในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม..."

ครูผู้สอน



ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น จากการนำนวัตกรรมไปใช้...

การจัดการ/เรียนรู้ด้วย... นวัตกรรม **3R**

กิจกรรม **MAKERSPACE**



"ครูปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือ โค้ช
เน้นพัฒนาผู้เรียนเป็นหลัก..."

"ครูมีสมรรถนะ=การจัดการ/เรียนรู้/ใช้นวัตกรรม
โดยบูรณาการนวัตกรรม 3R ร่วมกับกระบวนการ/เรียนรู้/เชิงรุก
เน้นการ=ตั้ง/ให้/ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และ=สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง..."

ACTIVE LEARNING

"ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (เป็น Learning Designer
ในการนำทักษะ=นำมาใช้ออกแบบการ/เรียนรู้..."

"ครูได้แลกเปลี่ยน/เรียนรู้ แบ่งปันแนวคิด แก้ไขปัญหาและ=พัฒนาวิชาชีพร่วมกับเพื่อนครู
ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)..."

"ครูมี/เครื่องมือ/ปร=มีนผลผู้เรียน ที่เรียกว่า Starfish Class
ในการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
ทำ/ให้/รู้จุดแข็ง-จุดอ่อนของผู้เรียนได้อย่างแม่นยำ..."

"ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการ/เรียนรู้/เชิงรุก (Active Learning), STEAM และ= Makerspace
ได้อย่างมีประ=สิทธิภาพ..."

"ครูมีทักษะ=การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประ=โยชน์สูงสุด
รวมทั้งมีทักษะ=การใช้สื่อ นวัตกรรม และ=เทคโนโลยีที่ดียิ่งขึ้น..."





ผู้บริหารสถานศึกษา

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น จากการอบรมหลักสูตร...

Future School Leader Programme

การบริหารจัดการโรงเรียนอย่าง (เป็นระบบ...)



“ผู้บริหารสถานศึกษาประสบความสำเร็จในการบริหารจัดการโรงเรียน คือ เด็กมีความสุขในการเรียน ครูมีความสุขในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้ปกครองและชุมชนมีความพึงพอใจในการบริหารจัดการของโรงเรียน...”

"ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถบริหารจัดการโรงเรียนอย่าง (เป็นระบบ) โดยประยุกต์ใช้แนวคิด 9 องค์ประกอบของการพัฒนาโรงเรียนแห่งอนาคต (Future School Model)..."

"ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งบทบาทเป็นผู้นำการขับเคลื่อนนวัตกรรมโรงเรียน 3R และ Makerspace..."

"ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถกำหนดนโยบายและทิศทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยเน้นพัฒนาผู้เรียนให้ อ่านออก เขียนได้ คิดเป็น..."

"ผู้บริหารสถานศึกษาเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงาน ส่งเสริมให้บุคลากร (เรียนรู้อะไรใหม่) ร่วมกับการสร้างชุมชน PLC ที่เข้มแข็ง..."

"ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถพัฒนาตนเองให้ทันแบบ (แก่ครู) ในโรงเรียน พร้อมกับพัฒนาวิชาชีพ (เกิดเป็นนวัตกรรมบริหารที่ดี)..."

"ผู้บริหารสถานศึกษามีวิสัยทัศน์กว้างไกล ยอมรับเป้าหมาย และมุ่งแก้ปัญหา (อ่านออก) ของผู้เรียน..."

"ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ส่งเสริมให้สถานศึกษาเป็นองค์กร (แห่งนวัตกรรม) สามารถบริหารจัดการทรัพยากร สื่อ และพื้นที่ Makerspace ได้อย่างคุ้มค่า (เกิดประโยชน์สูงสุด)..."

"ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งขับเคลื่อนการจัดการศึกษา (เชิงรุก) (Active Learning) ผ่านกระบวนการคิด (เชิงออกแบบ) (STEAM Design Process)..."

"ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี (เป็นเครื่องมือ) ในการบริหารจัดการ (และจัดการ) (เรียนการสอน) อย่าง (เหมาะสม)..."

FUTURE
SCHOOL
LEADER
PROGRAMME



“Celebration: Future School Transformation”

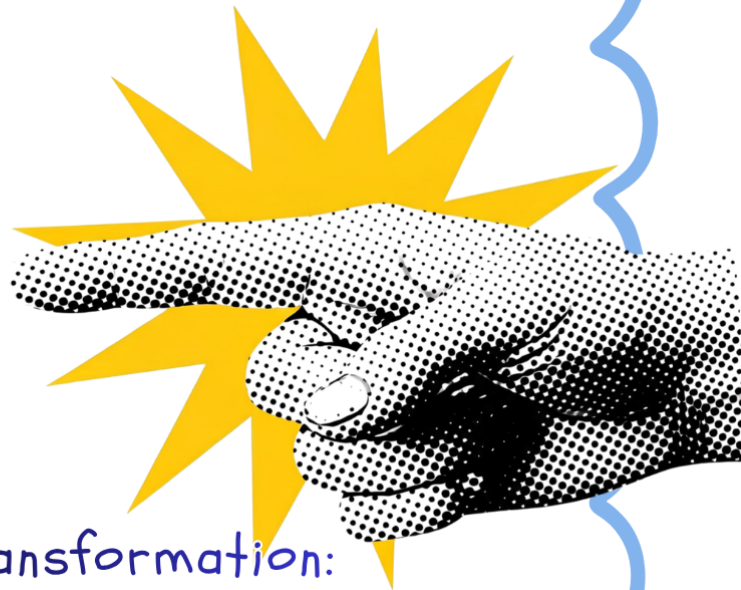
ภาพบรรยากาศ
กิจกรรม

นวัตกรรม 3R
และ
กิจกรรม Makerspace

Future School Transformation:
3R & Makerspace

175/25

26  507 15521 3R



Future School Transformation:
3R & Makerspace

ภาพบรรยากาศ การใช้นวัตกรรม 3R ในการจัดการเรียนรู้

บรรยากาศกิจกรรม 3R

การจัดกิจกรรม 3R ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
โรงเรียนวัดพระทอง อ.เมือง




บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 ม.พ)




บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 ม.พ)

โรงเรียนบ้านห้วยเสือ
ขอแสดงความยินดี

100 คนแบบ
เด็กชายธีรภัทร เข็มกล้า
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ได้เรียนสอได้คะแนนเต็ม
100 คนแบบ




บรรยากาศกิจกรรม 3R




บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 ม.พ)




บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 ม.พ)




บรรยากาศกิจกรรม 3R




บรรยากาศกิจกรรม 3R




จัดกิจกรรม 3R

บรรยากาศกิจกรรม 3R




บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 ม.พ)




ภาพบรรยากาศ การใช้นวัตกรรม 3R ในการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

โรงเรียนโพธิ์ (วิชาภาษาอังกฤษ)
ณ โรงเรียนโพธิ์ (วิชาภาษาอังกฤษ) (3-5 กพ)

| ชื่อ | วิชา | สอนโดย | จำนวนนักเรียน | วันที่ | สถานที่ |
|--------------|------------|--------------|---------------|--------|---------------|
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |
| นางสาวสุวิมล | ภาษาอังกฤษ | นางสาวสุวิมล | 15 | 3-5 กพ | โรงเรียนโพธิ์ |

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 กพ)





การศึกษาก้าวหน้า

MAKERSPACE 



Future School Transformation:
3R & Makerspace

ภาพบรรยากาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Makerspace

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

การแสดง...
"เปิดโลกทัศน์การเรียนรู้สู่บูรณาการทศวรรษวิชา
เจียมตาสตรีศิลป์ปัญญา แห่งอำเภอนาโพธิ์ชัย"

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

รายงานผลการจัดกิจกรรม
ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
(Professional Learning Community)
ปีการศึกษา 2565
นางศุภมาส ขำแสง
ครูพัฒนาระบบงานระดับบริหาร โรงเรียนวัดโพธิ์ชัย

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

การเรียนรู้การสานเปลา(ผลิตภัณฑ์ชุมชน)

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

STARFISH EDUCATION

แหล่งเรียนรู้ธนาคารขยะ

ภาพบรรยากาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Makerspace (ต่อ)



เรียนรู้การใช้สมุนไพรหรือพืชในชุมชนทำลูกประคบ



แหล่งเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง



ห้องเรียนรู้ภาษา



Maker Space สำหรับเด็กอนุบาล



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



ภาพบรรยากาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Makerspace (ต่อ)

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ศูนย์การเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ฐานการเรียนรู้บ้านของพ่อ



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ฐานสร้างสรรค์ปั้นแต่ง



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ฐานเห็ดนางฟ้า พาสูใจ



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
พื้นฐานงานอาชีพ



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ฐานภาษาพาเพลิน



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
ดำวันแม่ เกี่ยววันพ่อ



บรรยากาศกิจกรรม Makerspace
โครงงานคุณธรรม



บูรณาการกับการเรียนการสอนรายวิชา



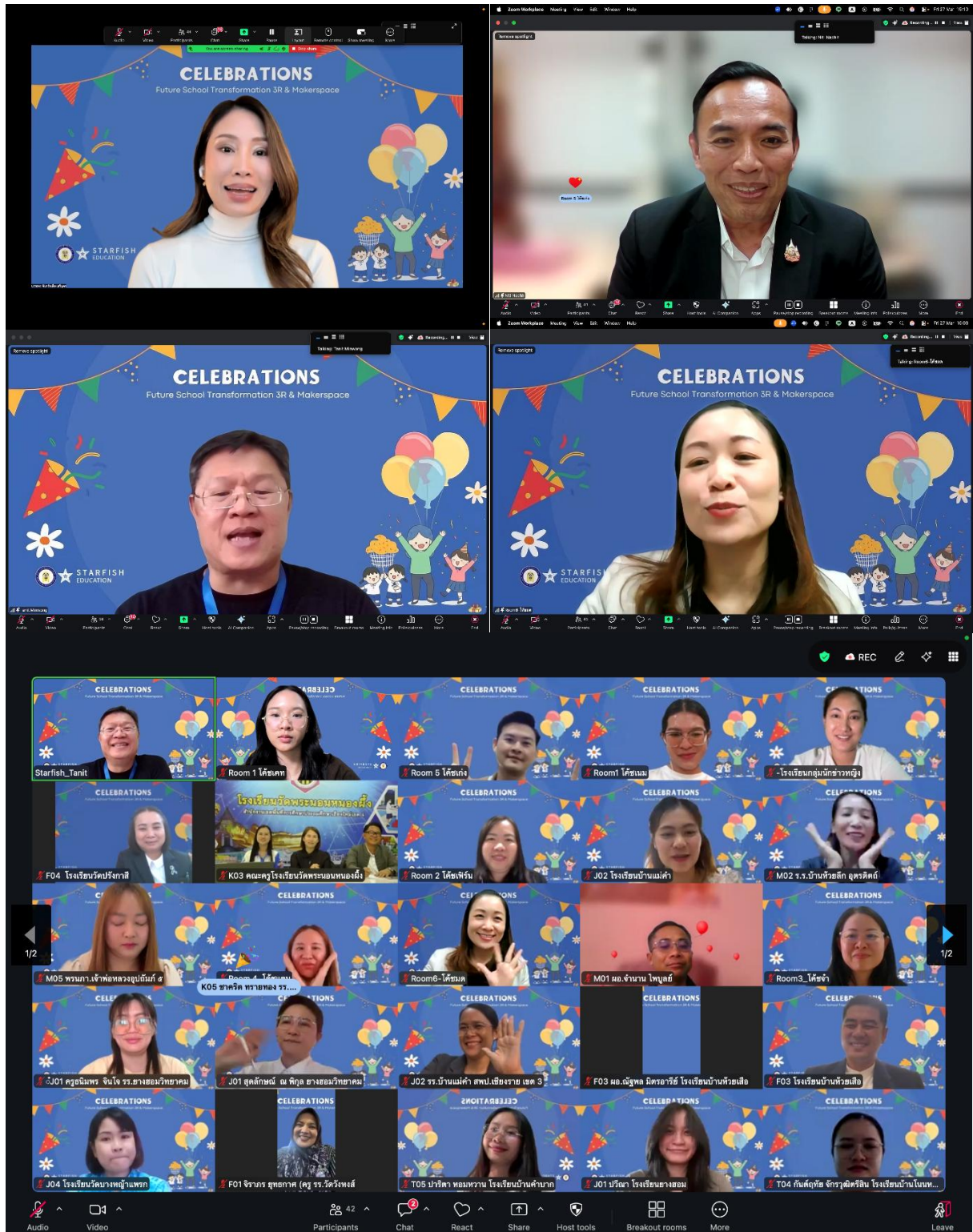
ภาพบรรยากาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Makerspace (ต่อ)

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace



ภาพกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation”
 ภายใต้การดำเนินโครงการ Future School Transformation 3R & Makerspace
 เมื่อวันศุกร์ที่ 27 มีนาคม 2569 เวลา 15.00 – 16.00 น. ผ่านระบบออนไลน์ Zoom meeting



ภาพกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation” (ต่อ)

ห้องย่อยที่ 1

สรุปโครงการ
โรงเรียนนวัตกรรมแห่งหนึ่ง
FUTURE SCHOOL TRANSFORMATION 3R & MAKERSPACE
Starfish Education (ส่วนพัฒนาระบบการศึกษา)

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

| นักเรียน | ครู | ผอ. |
|---|--|--|
| การนำนวัตกรรม 3R (Reading, Writing, อธิษศาสตร์) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ด้านทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเข้าใจตนเอง สื่อสารความคิด ความรู้ และประยุกต์ใช้ความคิด ค้นคว้า ทดลอง และแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ตนเองสนใจ และมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้ผู้บริหารสามารถเชื่อมโยงและตีความที่สื่อการเรียนรู้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง | ครูสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบูรณาการนวัตกรรม 3R ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายและเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเกิดทักษะการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นร่วมกับชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ส่งผลให้คุณภาพการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น | ผู้บริหารสามารถนำผลการดำเนินงานของโครงการ 3R ไปเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพเชิงองค์กรเป็นระบบ ทำให้สถานศึกษาเกิดพัฒนาการที่ดีถึงผู้เรียนและผู้ปกครอง ตลอดจนเกิดเป็นภาพการพัฒนาเรียนในสัปดาห์ที่ 21 และสามารถส่งต่อความสนใจนวัตกรรมสู่ต้นสังกัดหรือสถานศึกษาเครือข่ายได้เป็นอย่างดี |

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

การนำเสนอ...
“เปิดโลกทัศน์การเรียนรู้สู่ชุมชนที่ทันสมัย
เรื่องศาสตร์ ศิลป ภูมิปัญญา แห่งอาณาจักร-ไอโควง”

ปัญหาอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ

ปัญหาอุปสรรค

1. การพัฒนาทักษะผู้เรียน: นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ที่ต่างกัน และมีความรู้รอบตัวต่างกัน ทำให้มีข้อจำกัดในการเรียนรู้ร่วมกัน และมีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำให้เกิดความสับสนในการเรียนรู้
2. ข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดการเรียนการสอน: นักเรียนมีเวลาเรียนที่จำกัด ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ครบถ้วน
3. การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้: การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาในการพัฒนา และต้องมีการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. เพิ่มเวลา: ขยายเวลาเรียนให้มากขึ้น 3R อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
2. ส่งเสริม: ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. สื่อกลาง: ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

บรรยากาศกิจกรรม 3R (3-5 นาที)

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

ภาพกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation” (ต่อ)

ห้องย่อยที่ 2



การใช้นวัตกรรม (3R)

- จำนวนนักเรียน 127 คน
- รูปแบบการนำนวัตกรรมมาใช้

- กิจกรรมบูรณาการ
- ออกแบบภายใต้ ส่วนของโรงเรียน
- ง่าย ๆ.....

การใช้ Makerspace

- ระดับชั้น อนุบาล - ปฐมศึกษาปีที่ 3
- จำนวนนักเรียน 860 คน
- รูปแบบการนำนวัตกรรมมาใช้

- กิจกรรม Makerspace
- ชุมชน.....
- รางวัล.....
- สิ่ง ๆ ไม่ตรง.....

- ระยะเวลาการจัดกิจกรรม/สัปดาห์
- 1 สัปดาห์ ในระดับประถมศึกษาตอนต้น
- 2 สัปดาห์ ในระดับชั้นอนุบาล - ประถมศึกษา
- 3 สัปดาห์
- ขึ้นไป ไม่ตรง.....

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

| นักเรียน | ครู | พ่อ. |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> นักเรียนสามารถจำพยัญชนะและสระภาษาไทยได้ถูกต้อง นักเรียนสามารถอ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง นักเรียนสนุกสนานกับการเรียน มีความตั้งใจและมีความคิดสร้างสรรค์พัฒนาเพิ่มขึ้น | <ul style="list-style-type: none"> ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลายเพิ่มขึ้น ครูสามารถแก้ปัญหาข้อจำกัดด้านการเรียนของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ครูมีแบบประเมินที่หลากหลายรูปแบบ | <ul style="list-style-type: none"> ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ผู้บริหารสนับสนุนให้ครูและนักเรียนมีการพัฒนาตนเอง ผู้บริหารและครูร่วมกันหาแนวทางแก้ปัญหาการเรียนการสอน เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน |

ปัญหาอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ 3R

ปัญหาอุปสรรค

ด้วยเทคโนโลยีของโรงเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นนักเรียนที่จัดอยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์ค่อนข้างมาก ทำให้นักเรียนมีอุปสรรคในการสื่อสารในวงกว้าง ส่วนใหญ่เป็นภาษาถิ่น ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นสื่อหลัก ซึ่งทำให้เด็กสับสนคำศัพท์ที่เจอว่าผู้เรียนสื่อสารกันเองได้ยาก

ที่สำคัญนักเรียนที่เรียนด้านการอ่านออกเขียนได้ ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีฐานะดีมีฐานะดีอยู่แล้ว เรียนบ่อย ทำให้เรียนรู้ไม่ทันเพื่อน ขาดการฝึกทบทวนที่ต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

ครูจัดของเขียนเสริมให้ดูเขียนในเวลาว่างและจัดทำชุดแบบฝึกหัดที่เพิ่มเติมจาก แบบฝึกหัดที่พื้นฐาน แบบบันทึกการอ่าน แบบเขียนตามกันเอง

ประสานความร่วมมือกับองค์กรต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนที่นักเรียนที่นักเรียนมีฐานะดี

การใช้ Makerspace

- ระดับชั้น ป.4-6
- จำนวนนักเรียน 177 คน
- รูปแบบการนำนวัตกรรมมาใช้

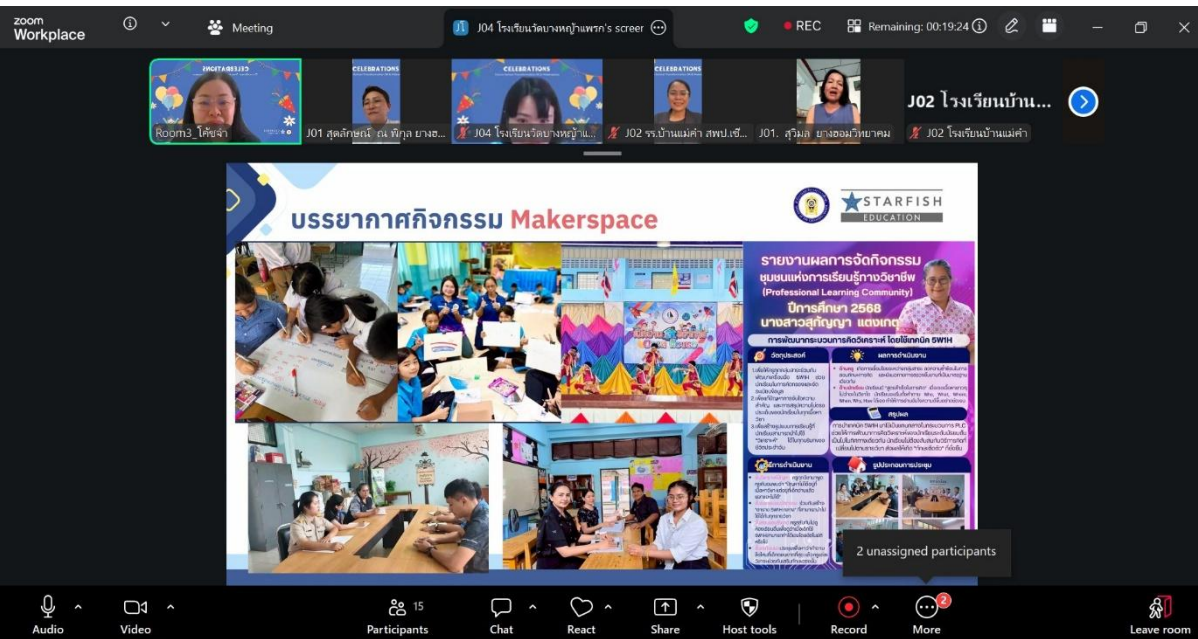
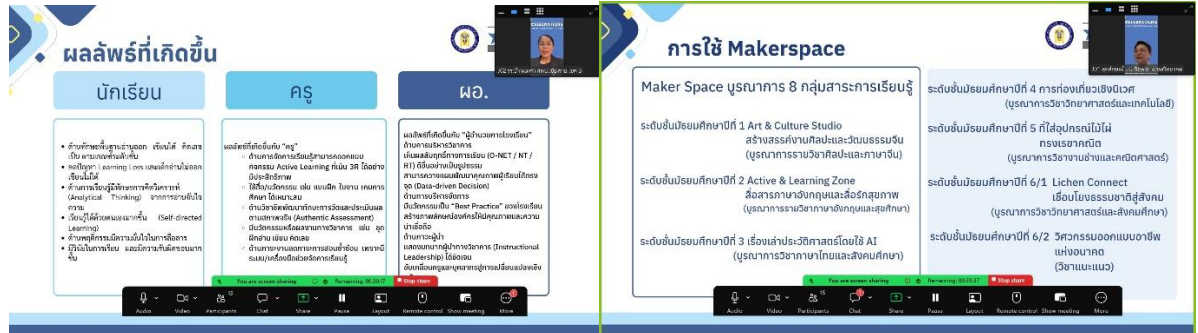
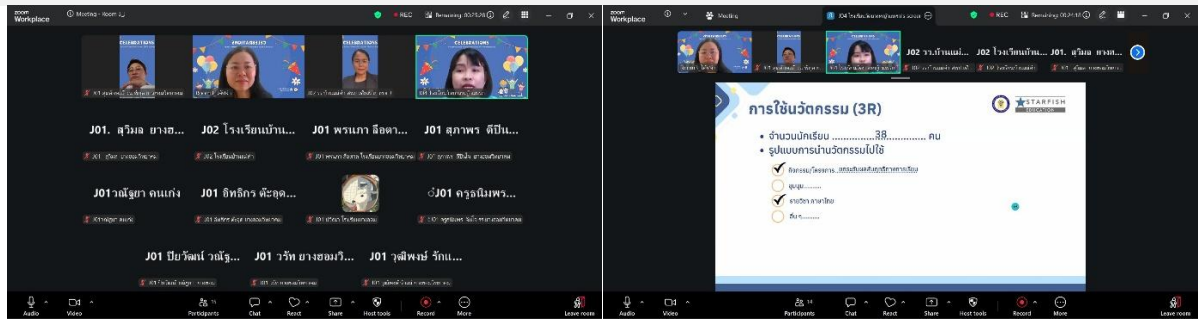
- กิจกรรมใช้ Makerspace สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง
- ชุมชนหรือโรงเรียน
- รางวัล าคิดสร้างสรรค์ สอนการสอน AI&: ภาษาอังกฤษ
- สิ่ง ๆ ไม่ตรง.....

- ระยะเวลาการจัดกิจกรรม/สัปดาห์
- 1 ชั่วโมง
- 2 ชั่วโมง
- 3 ชั่วโมง
- ขึ้นไป ไม่ตรง.....

บรรยากาศกิจกรรม Makerspace

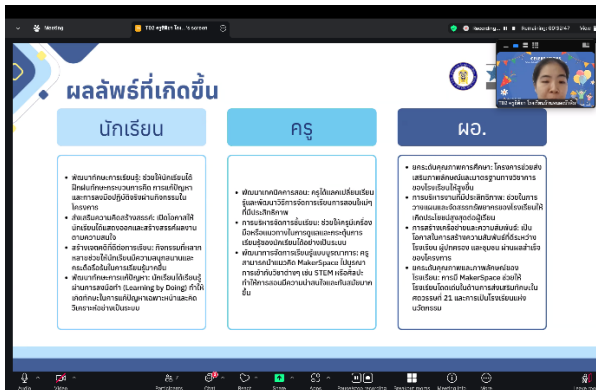
ภาพกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation” (ต่อ)

ห้องย่อยที่ 3



ภาพกิจกรรม “Celebration: Future School Transformation” (ต่อ)

ห้องย่อยที่ 4



คท = วิทยาศาสตร์



วิทยาศาสตร์ WEEK 1

Visionary Leadership, Building community and Technology การเป็นผู้นำเชิงวิสัยทัศน์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้

Dr. Michael Golden
Executive Director and Senior Fellow at University
of Pennsylvania Graduate School of Education

ดร. นรธพร จันทร์เจลิย เสริบุตร
CEO Starfish Education

รศ.ดร. ธันยวิษ วิเชียรพันธ์
ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและพัฒนานวัตกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี

อ. กุลเชษฐ์ เล็กประยูร
ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รศ.ดร.ธีรภัทร กุโลภาส
ประธานสาขาวิชาบริหารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยาศาสตร์ WEEK 2



Curriculum, Pedagogical Innovations

หลักสูตร นวัตกรรมการสอน

ผศ.ดร.ศิริวรรณ จัตรมณีรุ่งเจริญ
คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

Mr. Mochammad ircham Maulana Senior
Education Officer Begawan Learning Centre

รศ.ดร.ธันยวิษ วิเชียรพันธ์
ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและพัฒนานวัตกรรม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี

Future School Transformation:
3R & Makerspace



คห=วิทยากร



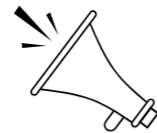
วิทยากร WEEK 3

Professional Development การพัฒนาทางวิชาชีพ

รศ.ดร.ประวิต เอราวรรณ์
เลขาธิการสภาการศึกษา
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

Ms.Ismeet Gulati
Associate Director at Alokit India

วิทยากร WEEK 4



Student-Centric Strategies กลยุทธ์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

ดร.ชฎารัตน์ สุขสิริวรรณ
อาจารย์ประจำหลักสูตรนวัตกรรมการพัฒนาและคุ้มครองเด็ก
สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

ผศ.ดร.ลินดา เยห์
อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผศ.ดร.ศศิธร กาญจนสุวรรณ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช



วิทยากร WEEK 5

Implementation Strategies and Presentation กลยุทธ์การนำเสนอและการนำไปปฏิบัติ

อ.ขจร เจียรนัยพานิชย์
Managing Director: The Zero Publishing

ดร.นรรธพร จันทร์เจลิเย่ เสริบุต
CEO Starfish Education

Future School Transformation:
3R & Makerspace



คณ = ผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ประวิต เอราวรรณ์

เลขาธิการสภาการศึกษา

ดร. นิตี นาศิต

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

นายสุภชัย จันทน์ป้อม

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

นางอัมภา พรหมวาทย์

ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผนการศึกษา

นางโชติกา วรรณบุรี

ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนากาเรียนรู้

มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น
(STARFISH EDUCATION)

ดร. भरธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร

ประธานมูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น

คุณ โยโกะ เตรุย่า

รองประธานมูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น

Future School Transformation:
3R & Makerspace



คณ = ผู้จัดทำ (ชื่อ)

เรียบเรียงแปล = จัดทำรายงาน

นางสาวกรกมล จิ่งสำราญ

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระเบียงรู้

นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระเบียงรู้

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณารายงานฯ

ดร. भरธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร

ประธานมูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น

นายธนิต มินวงษ์

ผู้อำนวยการโรงเรียนปลาดาว และ ผู้อำนวยการฝ่ายเนื้อหาและหลักสูตร

คณ = วิทยาลัยโครงการฯ

มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น
STARFISH EDUCATION

นางสาวศิริรัตน์ คำจุลย์

ACADEMIC & EDUCATION OUTREACH MANAGER

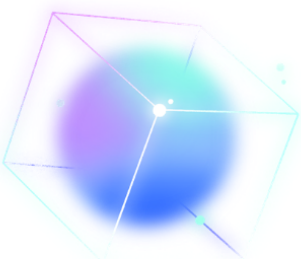
นางสาวศรัญญา เทพหรินทร์

PROFESSIONAL DEVELOPMENT COACH

นางสาวญาณิศา ลากลิขิต

PROFESSIONAL DEVELOPMENT COACH

Future School Transformation:
3R & Makerspace



ค.พ = ผู้จัดทำ (ชื่อ)

ค.พ = วิทยาลัย = ผู้รับผิดชอบโครงการฯ

**สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระเบียง
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
OFFICE OF THE EDUCATION COUNCIL**

นางสาวกรกมล จิงสำราญ

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วม
และการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา

นางสาวทัศนวัลย์ เขียมบุปผา
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นางสาวอุบล ตร์รัตน์วิชา
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นางสาววรรณาภรณ์ คุณเวช
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นางสาวสิริกานต์ แก้วคงทอง
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นางสาวลัทธพรพรรณ เดชสุภา

ผู้ช่วยนักวิชาการ

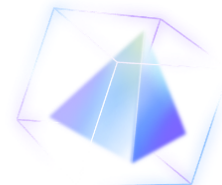
VOVOU ค.พ

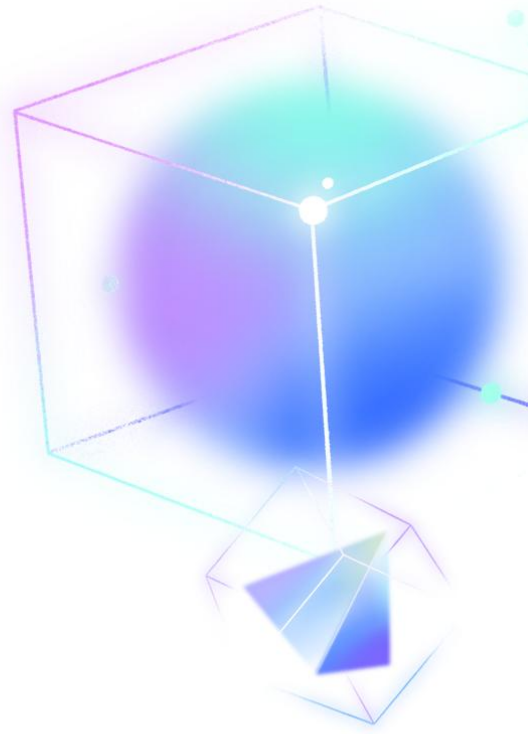
ค.พ = ทีมงาน ค.พ = (เจ้าหน้าที่จาก Starfish Education

[HTTPS://WWW.STARFISHLABZ.COM/](https://www.starfishlabz.com/)

WWW.CANVA.COM

Future School Transformation:
3R & Makerspace





STARFISH
EDUCATION

