

บทเรียน การพัฒนา และความท้าทาย การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)

รุ่นที่ 1 ปี 2562-2564



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

บทเรียน การพัฒนา และความท้าทาย การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)

รุ่นที่ 1 ปี 2562-2564



มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม





บทเรียน การพัฒนา และความท้าทาย การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)
รุ่นที่ 1 (ปี 2562-2564)

ISBN

978-616-93601-6-2

จำนวนพิมพ์

2,000 เล่ม

จัดทำโดย

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

71/11 ถนนเวียงพิงค์ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100
โทรศัพท์ • 053 277 288

ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
สำนักพัฒนาคุณภาพครู และสถานศึกษา

ออกแบบและจัดพิมพ์

บริษัท ซีโน พับลิชชิ่ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง จำกัด

โทรศัพท์ • 0 2511 5715

อีเมล • admin@zenopublishing.co.th

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

บทเรียน การพัฒนา และความท้าทาย การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง
โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP)
รุ่นที่ 1 (ปี 2562-2564).-- เชียงใหม่ : มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม, 2565.
120 หน้า.

1. โรงเรียน -- การบริหาร. I. ชื่อเรื่อง.

371.2

ISBN 978-616-93601-6-2

คำนิยม

ผมอ่านต้นฉบับหนังสือ บทเรียน การพัฒนา ความท้าทาย TSQP ของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ด้วยความตื่นตาตื่นใจ เพราะวิธีออกแบบหนังสือเป็นการให้ข้อมูลปฐมภูมิจากครูแกนนำ 7 ท่าน จาก 7 โรงเรียนที่เป็นโรงเรียนในโครงการ TSQP (โรงเรียนพัฒนาตนเอง) รุ่นที่ 1 ภายใต้การดำเนินการของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม จำนวน 57 โรงเรียน ช่วยให้ผมได้เข้าใจสภาพจริงที่ครูเผชิญ ในโรงเรียนที่อยู่ห่างไกล ดูแลนักเรียนที่มาจากชุมชนชายขอบ หรือมาจากครอบครัวด้วยโอกาส

ช่วยให้ผมเห็นคุณค่าของโครงการ TSQP (Teachers and School Quality Program) หรือชื่อไทยว่า โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ที่ กสศ. (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา) ริเริ่มขึ้นเมื่อ 3 ปีก่อน และผมได้รับโอกาสเป็นประธานคณะกรรมการกำกับทิศทางของโครงการ

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม นำโดย ดร.นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร (ดร.แพร) เป็น 1 ใน 5 ทีมโค้ชที่ได้รับการคัดเลือกจาก กสศ. ให้ดำเนินการโครงการ TSQP ทั้งรุ่น 1 และรุ่น 2 โดยหนังสือเล่มนี้เป็นบันทึกเรื่องราวของโรงเรียนรุ่น 1 ที่ดำเนินการโครงการครบ 3 ปีแล้ว

ต้นฉบับหนังสือเล่มนี้ ช่วยให้ผมเข้าใจสภาพจริง ที่เกิดขึ้นต่อนักเรียน ครู ผู้อำนวยการ และโรงเรียน ในช่วง 3 ปีของโครงการ ที่เริ่มจากปี 2563 จนถึงสิ้นสุดในปี 2565 เพิ่มจากข้อมูลที่มีการนำเสนอในการประชุม คณะอนุกรรมการกำกับโครงการ

เป็นสภาพจริงที่มีลักษณะลุ่ม ๆ ดอน ๆ ต้องเผชิญวิกฤติจากการระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงปีที่ 2 และ 3 ของโครงการ ได้เห็นภาพการจัดการเรียนรู้ให้แก่แก่นักเรียนในสภาพที่ไม่ปกติ เป็นข้อมูลจริง และข้อมูลจากการสะท้อนคิดของครูที่มีคุณค่ายิ่ง และจะมีคุณค่ายิ่งขึ้น หากท่านผู้อ่านสะท้อนคิดอีกชั้นหนึ่งว่า ข้อมูลจริง และข้อสะท้อนคิดเหล่านี้ บอกอะไรแก่เรา ในประเด็นของการจัดระบบการศึกษาไทย เพื่อให้ระบบการศึกษาไทย ส่งมอบผลลัพธ์การศึกษาคุณภาพสูงแก่นักเรียน

ข้อความในต้นฉบับของหนังสือนี้ ช่วยยืนยันความเชื่อของผมว่า ครูไทย ผู้บริหารโรงเรียนไทย และโรงเรียนไทย แม้จะเป็นโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล ดูแลนักเรียนชายขอบหรือด้วยโอกาส สามารถพัฒนานตนเองสู่สภาพสถานศึกษาคุณภาพสูงได้ หากได้รับการสนับสนุนที่ถูกต้องเหมาะสม โดยที่เป้าหมายของการพัฒนานั้นอยู่ที่นักเรียน มีเป้าหมายเพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับสูงของนักเรียน

การสนับสนุนที่ถูกต้องเหมาะสม อยู่ในตอนที่ 3 ของหนังสือ เน้นการสนับสนุนด้วยวิธีการ Coaching ซึ่งเน้นความสัมพันธ์แนวราบ

นอกจากนั้น สารในต้นฉบับหนังสือ น่าจะช่วยสื่อสารต่อผู้มีอำนาจ และมีหน้าที่รับผิดชอบคุณภาพการศึกษาไทย ให้พิจารณาเปลี่ยนมาใช้วิธีการที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมดำเนินการให้แก่โรงเรียนในโครงการนี้ เปลี่ยนจากวิธีบริหารแบบเดิมที่เป็นความสัมพันธ์แนวตั้ง ควบคุมและสั่งการ มาเป็นวิธีการโค้ช และเรียนรู้ไปด้วยกัน

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม เป็นทีมโค้ชทีมเดียวใน 5 ทีมของโครงการ TSQP รุ่นที่ 1 ที่สะท้อนการเรียนรู้จากการทำหน้าที่ โค้ช แก่โรงเรียนในเครือข่าย ออกมาเป็นหนังสือเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง ดังหนังสือ **สร้างทักษะแห่งอนาคต ด้วย Makerspace และ STEAM Design Process** (ที่อ่านคำนิยมของผมได้ที่ <https://www.gotoknow.org/posts/692271>) ผมจึงขอแสดงความชื่นชมต่อมูลนิธิฯ ที่มีการทำงานควบคู่กับการเรียนรู้จากประสบการณ์ ดีความจากประสบการณ์ออกเป็นหลักการ (Conceptualization) ออกสื่อสารเผยแพร่เพื่อประโยชน์สังคมอย่างต่อเนื่อง

ผมขอแสดงความชื่นชมวิธินำเสนอในตอนต้นที่ 1 และ 2 ของหนังสือ ที่ทีมงานของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ตั้งคำถามให้เกิดสุนทรียสนทนา (Dialogue) กับผู้เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กับครู 7 ท่าน จาก 7 โรงเรียน เป็นคำถามที่ชักนำให้เกิดการพูดคุยสบาย ๆ ออกมาจากใจ เมื่อเอามาลงไว้ในหนังสือช่วยสื่อให้เห็นสภาพการทำงานในโรงเรียนทั้ง 7 ได้อย่างลุ่มลึก ที่หลายส่วนน่าจะสื่อให้หน่วยงานต้นสังกัดได้ถูกคิดและปรับปรุงวิธีทำงาน รวมทั้งสื่อให้เห็นว่า วิธีการของโครงการ TSQP และที่มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมคิดสร้างสรรค์ขึ้น ใช้การได้จริง

แต่เราจะได้รับรู้จากข้อความเสวนาที่ครูสะท้อนออกมาว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนเกิดขึ้นได้ยากมากในสภาพของระบบการบริหารงานในกระทรวงศึกษาธิการในปัจจุบัน เพราะโรงเรียนเหล่านี้เป็นเพียงทางผ่านของครูและผู้บริหาร มีครูน้อยคนที่ติดปักหลักทำงานสร้างผลงานและสร้างตัวในโรงเรียนนั้น ๆ ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของคุณภาพการเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้รับ



สาระของคำเสวนาของครูทั้ง 7 บอกผมว่า ระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันเป็นระบบเพื่อผู้ปฏิบัติงานในระบบเป็นเป้าหมายอันดับหนึ่ง ไม่ใช่คุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นเป้าหมายอันดับหนึ่ง ไม่ทราบที่ผมหลงผิดหรือไม่ที่ดีความดังกล่าว

จะเห็นว่า คุณค่าของหนังสือเล่มนี้ ที่เป็นปฐมภูมิคือ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และวิธีเผชิญวิกฤติโควิด-19 เพื่อเอาชนะสภาพการสูญเสียการเรียนรู้ (Learning loss) จากการที่นักเรียนไม่ได้ไปเรียนที่โรงเรียน คุณค่าเชิงทุติยภูมิ คือ การสื่อสารต่อผู้รับผิดชอบระบบการศึกษาไทย ตามที่ผมตีความ (ที่ไม่รับรองว่าตีความถูกต้อง)

ผมขอแสดงความชื่นชมต่อภาวะผู้นำของ ดร.นรรธพร จันทร์เฉลี่ย เสริบุตร (ดร.แพร) ที่ริเริ่มการจัดทำหนังสือ จากประสบการณ์ดำเนินการโครงการ TSQP ออกเผยแพร่อย่างต่อเนื่อง ขอขอบคุณทีมงานของมูลนิธิฯ ที่จัดทำหนังสือที่มีคุณภาพ มีความประณีต และเปี่ยมด้วยสาระออกเผยแพร่แก่สังคมไทย

ศาสตราจารย์ นายแพทย์วิจารณ์ พานิช

ประธานคณะกรรมการโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง
สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)






คำนิยาม

โรงเรียนพัฒนาตนเอง¹ น่าจะเป็นความฝันของชาวโรงเรียนและนักการศึกษาจำนวนมากไม่น้อย ซึ่งในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2562-2564) มีผู้บริหารโรงเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษากลุ่มหนึ่งที่อาสาเข้ามาช่วยสานฝันให้เป็นจริง โดยมีทีมสนับสนุนหรือโค้ชทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ซึ่ง กสศ. มีโอกาสให้การสนับสนุนและช่วยเชียร์อยู่ในระยะพอเหมาะ ให้แนวคิดและมาตรการสำคัญที่ผ่านการศึกษาวิจัยมาแล้วระยะหนึ่ง เพื่อผู้บริหาร ครู และโค้ช นำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาโรงเรียนของตนเองได้อย่างลงตัวหรือท้าทายกับปัญหาและสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ลักษณะการดำเนินงานจึงเป็นกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการของทั้งทีมโค้ชและทีมโรงเรียนไปพร้อม ๆ กัน เพื่อหนุนให้โรงเรียนมีขีดความสามารถในการพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน มุ่งหมายสร้างคุณภาพให้เกิดขึ้นทั้งระบบโรงเรียน (Whole-School Approach) ทั้งระบบบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ด้วยมาตรการสำคัญ 6 เรื่อง คือ (1) การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียนที่มีคุณภาพและชัดเจนตามบริบท (School goal) (2) การใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาที่มีคุณภาพ (Information system) (3) การเรียนรู้เชิงรุกด้วยนวัตกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 (Classroom innovation) (4) ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อลดความเสี่ยงและการหลุดออกจากระบบได้เป็นรายบุคคล (5) การพัฒนาครูและผู้บริหารด้วยกระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional learning community) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และ (6) การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และทำงานร่วมกันทั้งในโรงเรียน ระหว่างโรงเรียนและชุมชน (School networking)

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม เป็นหนึ่งในทีมหนุนเสริมหรือโค้ช 5 ทีมแรก ที่ร่วมงานกับ กสศ. มาตั้งแต่เริ่มต้นโครงการ และหากประเมินผลการทำงานที่ผ่านมา “โค้ชมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม” ก็อาจจะเปรียบเทียบกับนักบินอวกาศที่มีส่วนร่วมกับทุกกระบวนการและมีผลการดำเนินงานดีตามแผนที่ออกแบบไว้ มีการนำเสนอผลสำเร็จและผลที่เกิดขึ้นจากการทำงานเป็นระยะ ๆ จนมาถึงปีที่สามของโรงเรียนรุ่นที่ 1 จำนวน 57 โรงเรียน เห็นผลที่ส่งถึงนักเรียนอย่างชัดเจน (Learning Outcomes) จึงทำให้หนังสือ **“บทเรียน การพัฒนาและความท้าทาย การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง”** เล่มนี้ สามารถนำเรื่องราวสิ่งที่เกิดขึ้นจากโรงเรียนมาสื่อสารให้เห็นทั้งรูปธรรมและความรู้สึกของคนสำคัญ คือ “นักเรียน” และ “ครู” ที่เรียบเรียงออกมาจาก

¹ โรงเรียนพัฒนาตนเอง ใช้คำย่อเป็นภาษาอังกฤษว่า TSQP มาจากคำสำคัญ 4 คำ คือ Teachers-School-Quality-Program



การตั้งคำถามให้ครูและนักเรียนได้คิดแล้วตอบ นับว่าเป็นการเดินทางได้อย่างมีรสชาติ เพราะเสียงใส ๆ โดยเฉพาะจากนักเรียน ทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงพลังของการเปลี่ยนแปลงจากฐานรากที่กำลังงอกงามและลงลึกที่ตัวของครู ผู้บริหาร และระบบของโรงเรียน

อย่างไรก็ตาม บทเรียนจากการพัฒนาย่อมมีทั้งเรื่องราวดี ๆ และความท้าทายควบคู่กันไป การออกเดินทางของ “โค้ชมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม” ตั้งแต่วันแรก “การเริ่มออกเดินทาง” นั้นไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบกว่าจะทำความเข้าใจร่วมกันกับโรงเรียนจึงเป็นประสบการณ์ที่ผ่านความท้าทายมาแล้วทั้งสิ้น ทั้งความเชื่อในกระบวนการ ความเชื่อใจในนวัตกรรม และความเชื่อว่าครูทุกคนทำได้ ได้ถูกสะท้อนออกมาและเรียบเรียงอยู่ในหนังสือเล่มนี้ไว้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ “การมุ่งสู่เป้าหมายที่ไม่ไกลเกินเอื้อม” นั้นเกิดขึ้นได้จริง ดังถ้อยคำจากผู้ที่ได้รับประโยชน์ตลอดเล่ม และในมุมมองของผมเองนั้นเชื่อว่า ในอนาคตทีมโค้ชที่เข้าไปช่วยโรงเรียนทุก ๆ ทีม คงจะทยอยห่างออกมาเรื่อย ๆ และความเข้มแข็งของโรงเรียนก็จะมีมากขึ้นเรื่อย ๆ เช่นกัน แม้ว่าจะไม่ใช่ทุกโรงเรียนที่ร่วมกระบวนการจะไปถึงเป้าหมายปลายทางที่วางไว้ได้พร้อมกันทั้งหมด แต่ความคาดหวังจากสูตรการทำงานเชิงกลยุทธ์ร้อยละ 10 ของโรงเรียนขนาดกลางที่มีเด็กด้อยโอกาสหนาแน่นที่กระจายตัวอยู่ใน 41 จังหวัดทั่วประเทศ จะยังคงหมุ่นต่ออย่างเข้มแข็งจากนวัตกรรมที่ได้เรียนรู้และประยุกต์ใช้ จนเป็น Change agent ต่อไปได้ในอนาคต

ในนาม กสศ. ขอขอบคุณ มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ที่อาสาเข้ามาร่วมทำงานชิ้นสำคัญ ยาก และมีความซับซ้อนสูงตลอดระยะเวลาสามปี ผลงานและความสำเร็จทั้งที่ถูกเรียบเรียงออกมาในหนังสือหลายเล่ม ก่อนหน้าจนมาถึงเล่มนี้ เป็นบทพิสูจน์ให้เห็นว่า การจัดการศึกษาเพื่อให้ทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพได้นั้น ทุกภาคส่วนจำเป็นต้องสนับสนุนและร่วมมือกัน (All for Education) ซึ่งวันนี้ผมขอเป็นอีกหนึ่งเสียงที่จะขอกล่าวว่า “มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม” เป็นหนึ่งในหน่วยงานเพื่อสังคมที่ช่วยเติมเต็มให้ระบบการศึกษาของประเทศไทย

ด้วยความเชื่อมั่น และศรัทธาในการทำงานร่วมกันเสมอมา ✨

ดร.อุดม วงษ์สิงห์

ผู้อำนวยการ สำนักพัฒนาคุณภาพครูและสถานศึกษา กสศ.

คำนำ



โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) ได้เดินทางมาถึงปีที่ 3 ของโครงการ ในปีนี้การจัดการศึกษายังเต็มไปด้วยความท้าทายจากวิกฤตโควิด-19 โจทย์สำคัญคือ การที่ผู้เรียนทุกคน เข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพได้ตามบริบทของตนเอง ซึ่งผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูได้ปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมทั้งในรูปแบบ Online, On-site และ Hybrid โดยมีครอบครัว และชุมชนช่วยหนุนเสริม

ประเด็นการเรียนรู้ที่ถดถอย หรือ Learning loss เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องได้รับการเติมเต็ม ทั้งหมดนี้เป็นความท้าทายของโรงเรียนที่ต้องปรับวิธีการเพื่อให้สอดคล้องกับปัญหาในปัจจุบัน การดำเนินงานในปีที่ 3 โครงการได้เน้นในเรื่องของความยั่งยืน (Sustainability) และการขยายผล (Scalability) เพราะหลังจากนี้โรงเรียนเองจะต่อยอดพัฒนางานที่ได้ทำมาทั้ง 3 ปี โดยมีต้นสังกัดเข้ามามีบทบาทช่วยเหลือให้โรงเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน รวมถึงยังสามารถแบ่งปัน แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเครือข่ายได้

หนังสือเล่มนี้นำเสนอบทเรียนที่ได้จากการแบ่งปันของโรงเรียน ผู้อำนวยการ คณะครูและเครือข่าย รวมถึงโค้ชภายนอก ทั้งจากมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมและต้นสังกัด ให้เราได้เรียนรู้ถึงมุมมองของผู้เรียน ความท้าทาย วิธีการแก้ปัญหา การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน รวมถึงการทำงานและมุมมองสะท้อนระหว่างครูและโค้ช ซึ่งร่วมกันทำงานเพื่อเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน นอกจากนี้ยังได้นำเสนอนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนในช่วงวิกฤต เช่น วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบทางไกล (Remote Learning) กล่องการเรียนรู้ (Learning box) การลงพื้นที่ในชุมชน (Community outreach) การจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online learning platform) รวมถึงมาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss recovery)

ขอขอบคุณนักเรียน คณะครู ผู้อำนวยการ ที่เปิดโอกาสให้เราได้ร่วมเรียนรู้ค่ะ

ดร.นรรธพร จันท์เฉลี่ย เสริบุตร

ประธานมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

สารบัญ

PART 1

เขตพื้นที่การศึกษานครปฐม

- ★ เล็งเป้าหมายไปที่ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 12
- ★ ความเปลี่ยนแปลงไปในมุมมองของเด็ก ๆ 13
- ★ บริบทที่ท้าทาย 16
- ★ ความเปลี่ยนแปลงของเด็ก ๆ 22
- ★ การเริ่มต้นออกเดินทาง 30
- ★ มุ่งสู่เป้าหมายที่ไม่ไกลเกินเอื้อม 36
- ★ บนความยากลำบากในสถานการณ์วิกฤต 43
- ★ ผู้นำการเปลี่ยนแปลง 51
- ★ พลังร่วมของคุณครู 55
- ★ ปลอ่ยพลังเพื่อศิษย์ 59
- ★ เพื่อนร่วมทางผู้ถือเข็มทิศ 65

PART 2

ได้ข้และดู : ภาพสะท้อนของกันและกัน

- ★ โรงเรียนบ้านดง 72
- ★ โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ 73
- ★ โรงเรียนบ้านมุเซอ 75
- ★ โรงเรียนบ้านเวียงหวาย 76
- ★ โรงเรียนบ้านห้วยเคี้ยว 79
- ★ โรงเรียนวัดบ้านไร่ (ประชานุกุล) 81
- ★ โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ 82

สารบัญ

PART 3

นวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation)

- | | |
|--|-----|
| ★ การกิจของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม | 86 |
| ★ ครูในศตวรรษที่ 21 | 90 |
| ★ ห้องเรียนคุณภาพสูง
(High Functioning Classroom) | 91 |
| • STEAM Design Process | 91 |
| • Makerspace | 93 |
| ★ การเรียนรู้ทางไกล (Remote Learning) | 94 |
| ★ กล่องการเรียนรู้ (Learning Box) | 96 |
| ★ มาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
(Learning Loss Recovery) | 98 |
| ★ ทีม Starfish Trainer Coach | 101 |
| ★ เติบโต ต่อยอด และการพัฒนานวัตกรรม
ของโรงเรียน | 104 |



เวทีแห่งการเรียนรู้

PART

1



เวทีแห่งการเรียนรู้

เล็งเป้าหมายไปที่ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



STARFISH

สวัสดิ์คะ โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teachers & School Quality Program : TSQP) หรือ โรงเรียนพัฒนาตนเอง ของ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมและภาคีเครือข่ายอื่น ๆ เกิดขึ้นด้วยแนวคิด **“TSQP โมเดล ปฏิรูปคุณภาพการศึกษาด้วยพลังของทุกคนในโรงเรียน แม้ห่างไกลก็ไม่เหลื่อมล้ำ”**

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เชื่อว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีสัมฤทธิ์ผลสูง จะต้องอาศัยการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ (Whole-school approach) ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด 2 ด้านคือพลังร่วมของผู้บริหาร ครู นักเรียน และบุคลากรทุกคนในโรงเรียน และการเรียนการสอนที่มุ่งเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดและกระบวนการทำงานในโรงเรียน

การสนับสนุนให้โรงเรียนสามารถสร้างกลไกที่เข้มแข็งในการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องด้วยตนเองได้ โดยมีจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีศักยภาพและเกิดทักษะสากลที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ในฐานะพลเมืองโลก ถือเป็นเป้าหมายท้าทายที่สำคัญ ที่จำเป็นต้องมีการพัฒนาบทบาทของครู จากบทบาทผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมุ่งผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน (Core Learning Outcomes) ตามที่ กสศ. กำหนดไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. ทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต
2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ มีวินัย ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ

ความเปลี่ยนแปลงในมุมมองของเด็ก ๆ



STARFISH

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 1 ได้ดำเนินการมาครบ 3 ปีแล้วนะคะ และมีโรงเรียนที่เข้าร่วมเดินทางสู่เป้าหมายในการเป็น “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” กับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม จำนวน 57 โรงเรียน โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การพัฒนาเด็ก ๆ ให้เกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ค่ะ ซึ่งแรงจูงใจสำคัญที่สุดของครูในการขับเคลื่อนโครงการก็คือ การได้เห็นการเปลี่ยนแปลงเชิงประจักษ์ของผู้เรียน ลองมาฟังเสียงตัวแทนของเด็ก ๆ กันก่อนนะคะ ว่าพวกเขารู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวเอง ของคุณครู และความเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนอย่างไรกันบ้าง



เด็กชายชินศาสน์ หมื่นปราช
(ชั้น ป.4) ... โรงเรียนวัดช่างเคี่ยน

ผมว่าคุณครูใจดีขึ้นครับ ไม่ดุ และคอยแนะนำเวลาที่เราทำไม่ได้ เรียนกับคุณครูแล้วสนุก ตอนทำกิจกรรมกับเพื่อนผมมีความสุขสนุกสนาน ได้แบ่งปันและช่วยกันทำงาน ผมได้ทำกิจกรรม Makerspace เป็นกิจกรรมทดลองหลังเรียนที่เราได้คิดเองทำเอง อยากมาโรงเรียนทุกวันเลยครับ เพราะมีกิจกรรมสนุก ๆ ให้ทำ และได้สร้างผลงานที่ผมชอบ ตอนที่โรงเรียนปิดเพราะโรคโควิด คุณครูมีกล่อง Learning Box ให้เรานำไปทำกิจกรรมที่บ้านด้วยครับ ผมรู้สึกสนุกเพราะได้ทำกิจกรรมกับพ่อแม่ แต่ก็อยากมีเวลาประดิษฐ์สิ่งของให้มากกว่านี้ ผมได้ไปแข่งขันรายการหุ่นน้อยเจ้าเวหา จากที่ไม่กล้านำเสนอตอนนี้สามารถอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์เครื่องบินจำลองได้ครับ ผมดีใจที่เพื่อน ๆ ยอมรับผมมากขึ้นครับ



เด็กหญิงคำแสง แสงคำ
(ชั้น ป.4) ... โรงเรียนวัดป่าแดง

ที่โรงเรียนของหนูมีห้องทำกิจกรรม และมีกิจกรรมใหม่ ๆ ให้ลองทำ บางทีเราก้เป็นคนสอนเพื่อนบ้าง หนูชอบเอาเศษวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์สิ่งของ ของเล่น ของประดับตกแต่ง การทำสบู่กากาแฟ การทำขนมและเครื่องดื่ม ตื่นเต้นและสนุกมากค่ะ ... หนูก็ประทับใจกิจกรรม Maker หนูได้คิดค้นการทำกระถางแขวนต้นไม้จากเชือกและขวดน้ำ เพราะตอนที่ทำกิจกรรมคุณครูตั้งปัญหาขยะในโรงเรียน หนูเลยเห็นขวดน้ำพลาสติก และหนูคิดว่าอยากมีต้นไม้เยอะ ๆ ในโรงเรียนด้วยเลยทำเป็นกระถางแขวนต้นไม้ ซึ่งกว่าหนูจะทำสำเร็จต้องลองแล้วลองอีกหลายรอบ หนูประทับใจที่ผลงานออกมาตามแผนที่วางไว้ และได้นำมาแสดงให้แขกที่มาเยี่ยมโรงเรียนได้ดูด้วย



เด็กหญิงอภิสร่า เตอะเลอ
(ชั้น ป.6) ... โรงเรียนบ้านเวียงแหง

หนูเรียนกระบวนการ STEAM Design Process ได้รู้จักการตั้งคำถาม จินตนาการ การออกแบบวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนได้ เมื่อเจอปัญหา ก็ช่วยกันหาวิธีการแก้ไข บางครั้งก็เจอข้อผิดพลาด ทำให้เราได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาค่ะ โรงเรียนของหนูมีห้อง Makerspace ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง มีกิจกรรมเยอะขึ้นค่ะ ได้เรียนร่วมกับน้อง ๆ ชั้นเรียนอื่น ๆ ทำให้สนุก หนูอยากให้มีกิจกรรมต่อไปเพราะจะได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ และทำให้เรามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น



เด็กชายปุญญพัฒน์ กั้นกะโหล

(ชั้น ป.3) ... โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 79 (บ้านหนองอาบช้าง) ★

โรงเรียนผมมีห้อง Makerspace ครับ มีกล่อง Learning Box ที่มีวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ให้นักเรียนได้ใช้ ได้ทำงานที่เราชอบ แล้วได้โชว์เพื่อน ๆ ในห้องแสดงผลงาน รู้สึกสนุกสนานครับ เพื่อน ๆ ก็มีความสามัคคี มีน้ำใจ ผมอยากมาเรียนที่โรงเรียน กิจกรรมที่ผมประทับใจ คือ โครงการประดิษฐ์ “หุ่นยนต์ เต้านินจา จากเศษวัสดุธรรมชาติ” และ “โครงการเกษตรพอเพียงตามรอยพ่อ” ครับ ผมได้นำเกษตรพอเพียงไปทำที่บ้าน ผมได้ทำด้วยตนเอง จนพ่อแม่ชมผม บอกว่าภาคภูมิใจในตัวผมมากครับ



เด็กหญิงอริตา วรณภักดี

(ชั้น ม.3) ... โรงเรียนวัดบางปิ้ง (บริษัทเกลือไทยสงเคราะห์) ★

รู้สึกว่า การเรียนการสอนเปลี่ยนไปมากค่ะ ครูให้คิดเอง ลงมือปฏิบัติเอง หนูชอบนะค่ะเพราะว่าได้ลงมือทำ เป็นการเรียนที่สนุก และได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนต่างห้องทำให้รู้จักเพื่อนมากขึ้น และอยากให้ครูสอนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ รุ่นน้องรุ่นต่อ ๆ ไปจะได้เรียนแบบนี้ด้วย



เด็กหญิงจินตภาสีย์ หล้าหม่อง

(ชั้น ป.5) ... โรงเรียนบ้านแอนจัดสส ★

เมื่อก่อนพวกหนูไม่ได้เรียนแบบนี้ แต่ตอนนี้หนูได้เรียนแบบลงมือทำด้วยตัวเอง ได้แก้ปัญหาเอง แต่เราจะเรียนที่ได้คุณภาพ ได้เจอเพื่อน ๆ ต่างห้อง ไม่ต้องมานั่งเขียนหนังสือ แต่ให้เราแก้ไขปัญหาคำตามขั้นตอน รู้สึกแปลกใหม่กับการสอนของครู และครูยังดูแลเรา ไม่ดูตำราเรา แถมให้กำลังใจแก่เรามากขึ้นค่ะ หนูมีความสุขมากค่ะ



บริบทที่ท้าทาย



STARFISH

ฟังเสียงเด็ก ๆ แล้ว ดูเหมือนว่าโครงการนี้จะประสบความสำเร็จและราบรื่นเป็นที่ชื่นชอบของเด็ก ๆ นะคะ แต่ในระหว่างการเดินทางของเรา มีประเด็นท้าทายมากมาย ขออนุญาตนำทุกท่านไปพบกับคุณครูที่เป็นตัวแทนโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ “โรงเรียนพัฒนาตนเอง” 7 ท่าน ที่จะมาเล่าถึงช่วงเวลาของการเดินทางระยะยาวร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมว่า คุณครูได้ดำเนินการไปสู่เป้าหมายอย่างไรและพบกับความท้าทายอย่างไรบ้าง ในช่วงแรกขอเรียนถามถึงบริบท และอุปสรรคที่ท้าทายของแต่ละโรงเรียนก่อนค่ะ



คุณครูราธิป อินทรปัญญา



★
โรงเรียนบ้านบุเขอ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 5

คุณครูฤชล แก้วคำมา



★
โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 1

คุณครูมนิณี ศรีห้ำ



★
โรงเรียนบ้านเด่นใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 3

คุณครุมัทนา รุ่งแจ้ง



โรงเรียนบ้านเวียงหวาย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 3

คุณครูอนันต์ เตชะระ



โรงเรียนบ้านดง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาลำพูน
เขต 2

คุณครูมินตรา กะลิตา



โรงเรียนวัดบ้านไร่
(ประชานุกูล)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาสมุทรสาคร

คุณครูสิริญา ชุ่มเย็น



โรงเรียนบ้านห้วยเกี้ยว
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเชียงใหม่
เขต 2



คุณครูราธิป

สวัสดีครับ โรงเรียนบ้านมุเซอตั้งอยู่ในตำบลม่อนจอง อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ครับ โรงเรียนของเราตั้งอยู่ในพื้นที่พิเศษ เป็นพื้นที่ห่างไกลแล้วก็อยู่บนยอดดอย นักเรียนที่นี่เป็นนักเรียนสองชนเผ่า คือชนเผ่ามุเซอ หรือว่าลาหู่ แล้วก็ มีชนเผ่าปกากะญอหรือกะเหรี่ยง ซึ่งนักเรียนทั้งหมดมาจาก 5 หย่อมบ้าน ก็คือจะมีนักเรียนบ้านมุเซอ แล้วก็ขยับขยาย ถัดออกไปข้างนอกนะครับ ไกลสุดก็จะมีนักเรียนที่อยู่ห่างโรงเรียนประมาณสิบกว่ากิโล และเข้าไปในหุบเขา มีทั้งนักเรียน ไป-กลับ และนักเรียนที่พักนอนอยู่ที่โรงเรียน ชุมชนของนักเรียนมีลักษณะคือ เป็นชาติพันธุ์ซึ่งมีเอกลักษณ์ของแต่ละชนเผ่า ที่ชัดเจนครับ

อุปสรรคในการเรียนรู้อันดับแรกของเราคือบริบทภายนอก เนื่องจากโรงเรียนเป็นพื้นที่ที่มีภูมิประเทศตั้งอยู่บนดอย ก็ค่อนข้างจะมีความยากลำบากหลายอย่างนะครับ เช่น สภาพอากาศหนาว หน้าฝนจะหนาวมากกว่าหน้าหนาวนะครับ แล้วจะขึ้นตลอดปี ซึ่งมันก็กระทบต่อห้องเรียนนะครับ ห้องเรียนเราก็ขึ้นไปด้วย หน้าร้อนมักจะเจอปัญหาฝุ่น เพราะว่ามี การเผาป่ากันเยอะ

ส่วนบริบทภายในจะเป็นเรื่องของการสื่อสารนะครับ ที่บ้านของนักเรียนใช้ภาษาถิ่นเป็นหลัก พอเข้าสู่ระบบการศึกษา ปรากฏว่าเด็กของเราเนี่ย อ่านไทยเขียนไทยไม่ได้ และพูดภาษาไทยไม่ค่อยได้นะครับ ก็จะเป็นอุปสรรคหลักในการจัดการเรียน การสอน นอกนั้นก็บริบทคล้าย ๆ กับโรงเรียนทั่วไป เรื่องของการมีสื่อเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอนให้มันสอดคล้อง กับหลักสูตรก็ค่อนข้างเป็นไปได้ด้วยความยากลำบากครับ

คุณครูฤชล

โรงเรียนวัดสันกลางเหนือของเรา นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนสัญชาติไทใหญ่ค่ะ ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารกับเด็ก แล้วก็ผู้ปกครองที่โรงเรียนขอความร่วมมือให้ช่วยในการทำกิจกรรม เพราะช่วงหนึ่ง ที่ทางโรงเรียนเราทำเป็น Learning Box และต้องให้ผู้ปกครองที่บ้านช่วยเป็นผู้สังเกตและบันทึกกิจกรรมของตัวผู้เรียน ก็ค่อนข้างที่จะยากในการสื่อสารกับผู้ปกครอง คุณครูประจำชั้นและคุณครูแกนนำจะต้องใช้วิธีพูดคุยกับผู้ปกครองเป็น ส่วนใหญ่ เพราะว่าถ้าเราใช้เป็นจดหมายแจ้งรายละเอียดอะไรเด็ก ๆ จะไม่ค่อยเข้าใจค่ะ

คุณครูบณิณี

โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ นะคะ ส่วนใหญ่คนในพื้นที่ ผู้ปกครอง รวมไปถึงตัวนักเรียนจะเป็นชนเผ่าเกือบ 100% เลย นักเรียนก็จะมีปัญหาเรื่องการอ่านออกเขียนได้ ทักษะการสื่อสาร หรือแม้แต่ความกล้าแสดงออก นักเรียนของเราก็จะยังขาดส่วนนี้อยู่ นะคะ เวลาที่เราจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนส่วนใหญ่ครูจะเป็นผู้ชี้แนะให้ตลอดเวลา ก็คือว่านักเรียนจะรอให้คุณครูบอกว่า ต้องทำอย่างนี้ 1 2 3 4 นักเรียนยังไม่มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบนะคะ รวมไปถึงตัวนักเรียนเอง ยังไม่รู้จักตนเอง ยังไม่เข้าใจความชอบของตัวเองว่าตัวเองชอบอะไร เรียนจบแล้วจะไปประกอบอาชีพ หรือจะไปเรียนต่อ ในลักษณะไหนคะ

คุณครูภัทรา

พูดถึงพื้นที่ก่อนนะคะ พื้นที่ของโรงเรียนบ้านเวียงหวาย เป็นโรงเรียนชายขอบ เด็กส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่อพยพมาจากประเทศเมียนมาร์ แล้วก็มาทำงานกับผู้ปกครองในสวนส้ม เพราะฉะนั้นเด็กที่อยู่ในโรงเรียนของครูมีทั้งส่วนใหญ่ จะเป็นเด็กที่ไม่มีสัญชาติและเป็นเด็กที่ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่ 1 ก็อาจจะใช้ภาษาที่ 2 ที่ 3 ที่ 4 ของเขา ส่วนใหญ่เป็นไทใหญ่ค่ะ มีอยู่ 2 ประเภทคือ ไทใหญ่ที่เขามีถิ่นฐานดั้งเดิมเก่าอยู่แล้ว แล้วก็ไทใหญ่ที่อพยพมาจากประเทศเมียนมาร์ ซึ่งมีประมาณ 80-90% อีก 10% ก็จะเป็นเด็กในท้องถิ่น

เพราะฉะนั้นเด็กที่ปัญหาแรกของเขาเป็นเรื่องของปากท้อง อันดับที่ 2 คือ ด้านการเรียนรู้ เด็กไม่ได้ใช้ภาษาไทย และอพยพตามผู้ปกครองตลอดเวลา ปีหนึ่งเขาอาจย้ายถิ่นฐานตามทำงานของพ่อแม่ไปเรื่อย ๆ เป็น 2 สวน 3 สวน เพราะฉะนั้นการเรียนรู้ของเขาจะไม่ปะติดปะต่อ เขาเข้าไม่ถึงเทคโนโลยี ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ได้รับการศึกษา ทำให้ลำบากมากในการสื่อสารกับเขา การเรียนวิชาอื่น ๆ เขาก็ไม่สามารถที่จะเรียนรู้ได้ลึกซึ้งเท่ากับเด็กทั่วไปค่ะ อันนี้คือปัญหาของเด็กที่พบ

อีกอย่างหนึ่ง เด็กเหล่านี้เขารู้ว่าตัวเองเป็นเด็กด้อยโอกาส ก็จะเป็นปมด้อยของเขา เขาก็ไม่กล้าแสดงออก เวลาเจอผู้ใหญ่ เจอใคร เวลาแขกที่เหนมาเยี่ยมโรงเรียน เขาจะไม่พูดเลย ไม่ค่อยกล้าแสดงออก ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์ เวลาผู้ใหญ่ถามเขา มีปัญหาในการสื่อสาร ไม่กล้าบอกความรู้สึกตัวเอง ในชั้นเรียนก็ไม่กล้ายกมือถามครูเวลาไม่เข้าใจ เวลาคุณครูพาไปที่ไหน เขาก็จะรู้สึกอายค่ะ

คุณครูมินตรา

บริเวณโดยรอบโรงเรียนวัดบ้านไร่ของเราจะเป็นนิคมอุตสาหกรรม และชุมชนที่หลากหลายค่ะ ก็คือมันจะมีความเจริญ แล้วก็มีความเป็นวิถีชนเผ่าชุมชนชาวมอญที่ผสมผสานกันอยู่ค่ะ นักเรียนของเราจะมีทั้งนักเรียนที่เป็นคนไทย นักเรียนที่เป็นชาวต่างชาติ เป็นคนเมียนมาร์ เป็นคนลาว เป็นคนมอญ มีหลากหลายเชื้อชาติ หลากหลายภาษา ผสมกันอยู่ในแต่ละห้อง ในแต่ละระดับชั้น

เด็กเข้ามาใหม่ ๆ บางคนพูดภาษาไทยไม่ได้เลย เช่น เด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ ป.1 ป.2 เขามาจากเมียนมาร์ เขาก็จะพูดภาษาเมียนมาร์ เด็กกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้เพราะว่าเขายังพูดภาษาไทยไม่ได้ เราก็มักร่วมจากการที่ให้เขาฟังก่อน เริ่มจากภาษาพูดก่อน พอเขาเริ่มฟังคุณครูพูดบ่อย ๆ และอยู่กับเพื่อนจึงซึมซับ เขาก็จะเริ่มพูดได้ว่าคำนี้เรียกว่าอะไร อันนี้คืออะไร พอเขาเริ่มพูดได้ เราก็มักฝึกในเรื่องของการเขียนพยัญชนะ สระ ฝึกออกเสียง ฝึกอ่านหนังสือทุกวัน เขาก็ค่อย ๆ อ่านหนังสือได้

ส่วนผู้ปกครองก็สื่อสารกันค่อนข้างลำบาก บางคนพูดแทบฟังไม่รู้เรื่องเลย เรื่องที่เราสื่อสารออกไป เขาก็ไม่ค่อยเข้าใจค่ะ ส่วนใหญ่แล้วคือเราจะฝึกไปที่ตัวเด็ก แล้วให้เด็กเป็นตัวกลางไปประสานกับผู้ปกครอง จึงต้องฝึกให้เด็กเข้าใจก่อน

คุณครูสิริยา

โรงเรียนบ้านห้วยเกียงเป็นโรงเรียนขนาดกลางนะคะ มีนักเรียนประมาณ 300 กว่าคน ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึง ป.6 โดยรอบโรงเรียนก็คือชุมชนบ้านห้วยเกียง เด็กในโรงเรียนเราครึ่งหนึ่งเป็นเด็กต่างชาติ เป็นเด็กเมียนมาร์ เด็กไทใหญ่ อีกครึ่งหนึ่งก็คือจะเป็นคนพื้นถิ่น เป็นคนไทยนะคะ เด็กเมียนมาร์ส่วนใหญ่ผู้ปกครองเข้ามาทำงานอยู่ใกล้ ๆ บริเวณนั้น เขาก็จะเอาเด็กมาเข้าโรงเรียนที่อยู่ใกล้ ๆ กับสถานที่ทำงานหรือที่พัก โรงเรียนเราก็จะมีเด็กจากแคมป์คนงาน ส่วนใหญ่แรงงานชาวมียนมาร์เขาจะพักอยู่ใกล้ ๆ โรงเรียนค่ะ แล้วก็อีกครึ่งหนึ่งก็คือเป็นเด็กในชุมชนในพื้นที่บริการของเราค่ะ เด็กเมียนมาร์เขาพูดภาษาไทยได้ เขาฟังได้แต่เป็นภาษาไทยกลางนะคะ ถ้าเป็นภาษาพื้นเมืองเขาก็จะไม่รู้ เขาก็จะพูดภาษาของเขา อาจจะมึนบ้างคำศัพท์ที่เขาไม่เข้าใจแต่เขาก็อธิบายหรือสื่อสารกันได้ค่ะ ผู้ปกครองประมาณ 90% สามารถพูดสื่อสารได้ แต่อาจจะเขียนไม่ได้ อีก 10% ก็คือ จะพูดไม่รู้เรื่อง ค่อยกับคุณครูไม่รู้เรื่องเลย ต้องให้คุณครูคุยกับลูก และลูกก็ไปคุยกับแม่อีกที

ในห้องเรียนทั้งเด็กไทยและเด็กเมียนมาร์เรียนร่วมกัน เด็กก็จะเรียนรู้เท่ากัน แต่พอคุณครูให้การบ้าน ถ้าเป็นเด็กไทย คุณพ่อคุณแม่เขาก็สามารถสอนได้ แต่ถ้าเป็นเด็กเมียนมาร์เขาก็จะไม่มีคนสอน ที่บ้านพ่อแม่เขาอ่านไม่ได้ก็จะมีปัญหาตรงนี้ ในห้องเรียนประมาณ 5 คนที่เป็นเด็กเมียนมาร์ เขาจะเรียนรู้ช้าเนื่องจากเหตุที่ว่าก็คือ กลับบ้านไปไม่มีใครฝึกเขา ไม่มีใครสอนเขา ครูก็จะมีวิธีการสอนเสริม หรือว่าบางทีเขาเลิกเรียน เขาก็จะทำการบ้านที่โรงเรียนเลย หรือว่าเด็กบางคนที่พ่อแม่มารับช้าหน่อย ก็อาจจะสอนเสริมต่อหลังเลิกเรียนสักครึ่งชั่วโมง

คุณครูบันทึก

นักเรียนโรงเรียนบ้านดงของเราเป็นกะเหรี่ยง 100% ครับ อันนี้เป็นปัญหาในหลาย ๆ ด้านของนักเรียน ในเรื่องของกระบวนการคิด ปัญหาในเรื่องของการใช้ภาษาในการสื่อสารของนักเรียนเอง แล้วก็ปัญหาในเรื่องของการสอนเทคนิคของครูด้วยนะครับ



ความเปลี่ยนแปลงของเด็ก ๆ



STARFISH

ฟังข้อมูลจากคุณครูแล้ว บริบทของโรงเรียนทั้ง 7 โรงเรียนมีลักษณะคล้าย ๆ กันนะคะ ประเด็นหลัก ๆ คือ อยู่ในพื้นที่ห่างไกล นักเรียนมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ และส่วนหนึ่งไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลัก ซึ่งเป็นอุปสรรคในการสื่อสารและการเรียนรู้ และพ่อแม่ไม่พร้อมช่วยการเรียนรู้ของลูกที่บ้าน นักเรียนไม่กล้าแสดงออก และบางคนรู้สึกว่าคุณครูมีปมด้อย หลังจากเข้าร่วมโครงการฯ แล้ว ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงอะไรที่เกิดขึ้นกับนักเรียนของคุณครูบ้างคะ

คุณครูราธิป

การเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนบ้านมูเซอ นะครับ อันดับแรกก็เห็นชัดเจนสุด ๆ ก็คือผลงานนักเรียน ที่ค่อนข้างจะดี และมีความสมบูรณ์กว่าเดิม เช่น แต่เดิมเวลาให้นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพ หรือให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่อง หรือว่าศึกษาเรื่องอะไร เราก็จะอธิบายทฤษฎีที่มีอยู่ในหนังสือ ยกตัวอย่างภาพ ยกตัวอย่างจากสื่อให้เห็นนิดหน่อย แล้วก็ให้ลงมือทำ แต่พอมี STEAM Design Process เข้ามา ผมก็บูรณาการ เช่น ก่อนที่จะลงมือเขียน ให้นักเรียนลองวางแผนตามกระบวนการ 5 ขั้นตอนก่อน สมมุติให้เขียนเล่าเรื่องวิถีชีวิตของท้องถิ่น จะพูดเรื่องท้องถิ่นก่อนว่ามีลักษณะเป็นแบบไหน เรื่องการประกอบอาชีพ ประเภทนั้นะครับ ก็จะวางแผนก่อน แล้วก็เขียนไปตามแผนที่เราวางไว้ครับ หลังจากที่มันมีกระบวนการวางแผนขึ้นแล้ว การออกมาเล่าเรื่องของตัวเองก็มีการหยิบกระเป่าที่เป็นเอกลักษณ์ของคนเผ่าตัวเองมาโชว์ด้วย หรือว่าเด็กมูเซอมีเสื้อผ้าก็จะหยิบมาโชว์ ทำให้เขาสามารถพูดออกมาได้อย่างมั่นใจยิ่งขึ้น มีความกล้าขึ้นนะครับ แล้วก็เป็นการฝึกกระบวนการคิด ให้นักเรียนสามารถวางแผนงานและเรียบเรียงความคิดให้ชัดเจนขึ้น ก็เห็นหลายวิชา เช่น ศิลปะหรือพวกที่เป็นงานประดิษฐ์ อะไรต่าง ๆ ก็มีภาพของการวางแผนออกแบบมาก่อนแล้วถึงลงมือทำ ทำให้ชิ้นงานมีคุณภาพยิ่งขึ้นนะครับ

ผมว่าสิ่งที่ได้แน่นอนคือ ก่อนจะทำอะไรนักเรียนรู้จักวางแผน ฝึกการคิดให้นักเรียน ปกติเวลาเราบอกอะไรปุ๊บ เขาก็จะลงมือทำถูกผิดไม่รู้ไม่ใส่ใจในรายละเอียด แต่พอมันมี STEAM Design Process เข้ามา มันเพิ่มภาระก็จริงนะครับ แต่เป็นภาระที่ผมว่าทำให้เด็กได้ฝึกทักษะการคิดวางแผน ออกแบบในหัวตัวเอง ออกแบบในกระดาษ แล้วถึงได้ลงมือทำจริง

มันเชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวันเขา นะครับ เพราะว่าที่นี่เราก็เป็นแหล่งท่องเที่ยว นักเรียนมีร้านค้าของตัวเองที่ขายของที่ระลึก ขายผักขายอะไรต่าง ๆ และมีกิจกรรมหลายอย่างที่ เป็นวิถีชีวิตชุมชน มีประเพณีวัฒนธรรมของเขา ผมเห็นว่าเด็กของเรา เริ่มรู้จักคิดก่อนที่จะลงมือทำ แล้วมีความสุขสนุกสนานตื่นเต้นที่ได้เรียนรู้

ปกติเราก็จะทำ PLC ทุกวันศุกร์ ครูก็จะมีการเอามาแชร์กันบ้างครับ หรือแม้แต่อยู่ห้องพักครูส่วนใหญ่นั่งด้วยกัน ทั้งหมด เรามักจะคุยถึงประเด็นเด็กคนนั้นเป็นยังไง เด็กคนนี้ทำอะไร ก็จะเห็นได้ว่าผลการสะท้อนออกมาของครู ก็ค่อนข้าง เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นนะครับ

ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ภูมิใจที่ลูกหลานของตัวเองสามารถเรียนจบได้ และต้องการไปเรียนต่อ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต้องยอมรับว่าแต่ก่อนนักเรียนไม่ค่อยสนใจเรียนนะครับ คือจะออกไปทำงาน คำนิยมของผู้ปกครอง คำนิยมของชุมชน ก็จะเน้นให้ออกทำงานหาเงินมากกว่า พอเรามีกิจกรรมแบบนี้ ทำให้ปีนี้เรามีนักเรียนเรียนต่อเยอะพอสมควรครับ จากที่ผม สังเกตดูหรือว่าภาพที่เห็นนักเรียนเราเรียนต่อมากขึ้น นั่นแสดงว่าทัศนคติ มุมมองต่อการเรียนจากชุมชน จากครอบครัว จากนักเรียนมันดีขึ้น ผลการตอบรับของนักเรียนจากการจัดการเรียนการสอนตามโครงการของสตาร์ฟิช ช่วยหนุนให้งาน ของเรามีการพัฒนา มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น

คุณครูบุษล

แต่เดิมเด็ก ๆ โรงเรียนวัดสันกลางเหนือจะทำกิจกรรมตามที่ครูบอก เช่น ฐานประดิษฐ์อาทิตย์นี้บอกว่าเราจะประดิษฐ์ดอกไม้ เขาก็จะรอฟังจากครูอย่างเดียวว่า ดอกไม้เนี่ยมันมีวิธีทำอะไรยังไง แต่เมื่อเด็ก ๆ ได้เข้าร่วมกิจกรรมตามรูปแบบของ STEAM Design Process เด็กจะมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น แล้วก็กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น จากเดิม เขาเป็นเพียงผู้ฟังก็พัฒนามาเป็นเหมือนคนที่ช่วยคิด ช่วยแก้ปัญหา แล้วช่วยค้นหาวิธีต่าง ๆ ทำให้การทำกิจกรรมมีความสุขสนุกสนานมากยิ่งขึ้น แล้วก็มีความหลากหลายทางความคิดมากยิ่งขึ้นค่ะ ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านทักษะการคิดของตนเอง และกล้าแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน กับครู การแสดงออกในการนำเสนอผลงานของเขาก็พัฒนาขึ้นค่ะ

เขาสามารถนำกระบวนการนี้ไปปรับใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ และใช้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ยิ่งถ้าเป็นวิทยาศาสตร์มันก็จะเข้ากระบวนการใหญ่เลย ก็คือ STEAM Design Process เหมือนกับ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์อยู่แล้ว ก็จะสามารถเรียนได้ตามสเต็ปมากยิ่งขึ้น แล้วก็กล้าที่จะพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ มากยิ่งขึ้นค่ะ

ในส่วนของวิชาภาษาไทยที่ครูสอน เด็กจะมีทักษะการพูด การแสดงความคิดเห็นแล้วก็การช่วยเหลือเพื่อนในห้อง ตอนที่เรานำ STEAM มาใช้ก็จะมีการทำกิจกรรม เหมือนกับเอาเนื้อหาที่เรียนนำไปสู่การผลิตเป็นเป็นสื่อการสอนหรือว่าเป็นชิ้นงานของนักเรียน เขาจะมีการพัฒนาตนเอง มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ถ้าแสดงความคิดเห็น แล้วก็กล้าสะท้อนผลงาน รู้จักรับฟัง สมมุติว่ามีเพื่อนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชิ้นงานของเขา เขาก็จะยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นแล้วก็นำข้อผิดพลาดไปแก้ไขพัฒนาผลงานของตนเอง เหมือนมีภูมิคุ้มกันในตัวเองค่ะ ก็คือกล้าที่จะแนะนำผู้อื่น แล้วก็กล้าที่จะยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

คุณครูธนีย์

ที่เห็นการเปลี่ยนแปลงที่โรงเรียนบ้านเด่นใหม่อย่างชัดเจนเลยก็คือ เมื่อเด็กเขาเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้แบบ STEAM Design Process นะคะ เริ่มแรก ๆ เขาจะไม่เข้าใจกระบวนการเลยว่า ชั้นที่ 1 ชั้น Ask มันต้องทำยังไงไปจนถึงขั้นสุดท้ายในวงจร ครูก็ต้องคอยชี้แนะตลอด คุณครูจะมีการสร้างคำถาม เหมือนกับกระตุ้นผู้เรียน อย่างเช่นวันนี้ถ้าเราอยากทำอาหารเกี่ยวกับส้ม นักเรียนจะตั้งคำถามเกี่ยวกับส้มยังไงดี นักเรียนอยากรู้อะไรเกี่ยวกับส้ม ลองตั้งคำถามเกี่ยวกับส้มได้มั้ยคะ อันนี้เป็นคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิด คำก็จะช่วยกัน แล้วก็ยังมีเสียง “ลองถามได้มั้ยคะ คำถามแบบนี้ได้มั้ยคะ” เราก็บอกว่าได้ เป็นคำถามก็แล้วแต่นักเรียนนะคะ เราไม่ปิดกั้นทำให้เขาได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง พอเราเริ่มทำกิจกรรมบ่อยขึ้น ๆ นักเรียนเขาก็สามารถจัดการกระบวนการต่าง ๆ ด้วยตัวเองโดยใช้กระบวนการกลุ่ม เขาจะคอยถามคุณครูว่าอันต่อไปเราจะทำอะไรคะ เราจะทำกิจกรรมอีกเมื่อไหร่ คือเขามีความกระตือรือร้นอยากเรียนอยากรู้มากยิ่งขึ้น

เมื่อก่อนที่เราไม่ได้เข้าร่วมโครงการ คุณครูส่วนใหญ่ก็จะมีจัดการเรียนการสอนที่มีครูเป็นศูนย์กลางนะคะ ก็คือจะสอนนักเรียน คอยบอกให้นักเรียนทำ แต่พอเราปรับเปลี่ยนมุมมองทัศนคติการเข้าร่วมโครงการ ครูก็จะทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือนักเรียนมากกว่า มีการจัดการเรียนรู้เชิงบวก เป็น Active Learning มากกว่า แทนที่ครูจะเป็นคนบอกให้นักเรียนทำค่ะ คุณครูก็จะมองเด็กในเชิงบวกและพูดให้กำลังใจว่านักเรียนทำได้นะ นักเรียนต้องทำได้ นักเรียนเก่งอยู่แล้ว ไม่เหมือนเมื่อก่อนที่ต้องชี้ เธอต้องทำนะ เธอต้องอย่างนั้นนะ เธอต้องอย่างนี้นะ ตอนนี้จะคอยซัพพอร์ตให้กำลังใจนักเรียน แล้วก็เชื่อมั่นว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ค่ะ

เด็กที่ไม่ค่อยกล้าแสดงออก จะเป็นเด็กนักเรียนหลังห้อง พอทำกิจกรรมกลุ่มโดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เขาลงมือทำเอง จากเด็กหลังห้องสามารถที่จะพัฒนาตัวเองให้มาเป็นผู้นำกลุ่ม เป็นตัวแทนกลุ่มได้ ก็คือเขามีความเป็นผู้นำสูงมาก ซึ่งถ้าเขาอยู่ในห้องเรียน เราจะไม่ค่อยเห็นบทบาทของเขาซักเท่าไร พอเข้ากระบวนการนี้ปุ๊บ

เขาก็มีบทบาทมากขึ้น มีภาวะความเป็นผู้นำสูงกว่าเดิมมาก เอนเทอร์เทนเพื่อน สามารถวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนได้ เพื่อนในชั้นเรียนก็มีความเชื่อมั่นในตัวเขา ก็คือจากเด็กนักเรียนหลังห้อง ที่รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจมาก ฉันทไม่เก่ง ฉันทสู้เพื่อนไม่ได้ จากการพัฒนาของเขาทำให้เราสามารถตั้งศรัทธาของเขาขึ้นมาได้ค่ะ

เมื่อก่อนถ้าถามว่า นักเรียนมีปัญหาสงสัยอะไรมั๊ยคะ เขาจะก้มหน้าไม่กล้าพูด แต่ตอนนี้เขามีการสื่อสารที่ดีขึ้น กล้าแสดงออก กล้าคิดกล้าถามมากขึ้นค่ะ คุณครูท่านอื่น ๆ ก็เห็นตรงกันนะคะว่า เมื่อก่อนนี้นักเรียนเราเนี่ยอย่างเห็น คนแปลกหน้าเข้ามาโรงเรียน เห็นทีมีงานโค้ช เขาก็จะกลัวไม่กล้าสบตาไม่กล้าตอบคำถาม พอเราใช้กระบวนการนี้เข้ามา จัดการเรียนรู้ นักเรียนเริ่มอยากมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้นค่ะ ถ้าครูจะเลือกตัวแทนในการนำเสนองาน ก็จะมีนักเรียนที่ก้อมีข้อเสนอตัวเองแบบอยากพิเรนต้งาน จากเมื่อก่อนนี่คือจะไม่ค่อยมีเลย

คุณครูมักมา

ที่โรงเรียนบ้านเวียงหวายสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือ เรื่องของการกล้าแสดงออก ในห้องเรียนเขาไม่กล้าพูด ไม่กล้าถาม ด้วยซ้ำว่า ครูครับ ผมไม่เข้าใจ อธิบายให้ผมหน่อยครับ เห็นการเปลี่ยนแปลงก็คือเด็ก ๆ ที่เขาได้เป็นแกนนำ เขาไม่ได้เป็นเด็กเก่งในห้อง เขาเป็นเด็กกลาง ๆ จนถึงหลังห้องด้วยซ้ำ เขาก็กล้าที่จะถาม เขาไม่อายที่จะถาม เพราะเขารู้สึกเขามีตัวตนละ เขาเริ่มมีบทบาท เขาไม่เข้าใจเขาก็ถาม สามารถคุยเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ คุยเล่นกับคุณครูซึ่งเมื่อก่อนจะกลัวครู ก็มีปฏิสัมพันธ์กันในห้องเรียนที่ดีขึ้น กลายเป็นห้องเรียนไม่เงียบ กลายเป็นห้องเรียนที่ไม่ต้องเครียดกับการเรียนรู้อย่างเดียวค่ะ อันนี้เป็น การเปลี่ยนแปลงในห้องนะคะ

ผอ. ก็ให้ความสำคัญในเรื่องนี้ ผอ. ก็ถามว่าแล้วเป็นยังไงบ้าง วิชานี้ละ วิชาอื่นละเป็นยังไง เห็นเชื่อมโยงการพัฒนาเด็กที่เรียนแบบนี้มาจบวิชาแล้วเป็นยังไงบ้าง เห็นผลชัดเจนมั๊ย ที่เห็นผลชัดเจนเลยมาก ๆ เลย ก็คือพวกรายวิชาศิลปะ เด็กจะครีเอทีฟมากขึ้น จากที่ครูบอกว่าตันไม่มีสีเขียวก็มีแต่สีเขียว อย่างวิชาศิลปะ วิชาการงานอาชีพ จะเห็นเป็นรูปธรรม แล้วก็วิชาเหล่านี้จะมีการบูรณาการท้องถิ่นเข้าไป เขาก็ยิ่งเอาความรู้ความกล้าแสดงออกเหล่านี้ของเขาออกมาในวิชาเหล่านี้ เห็นได้ชัดเจนค่ะ

อย่างครู เดิมเราจะเอาตัวเราเป็นที่ยึดมั่นถือมั่น ครูเป็นครูคะ ครูไม่ใช่โค้ช (หัวเราะ) แต่พอปีแรกก็ทดลองว่า ถ้าเราลองมาจำลองเด็กเป็นครู แล้วให้เขาสื่อสารกันเองสิ แล้วเราคอยแบ็กอัป เราเป็นแค่คนแนะนำ เราเป็นแค่โค้ช มันจะเป็นยังไง นั่นคือสิ่งที่เราเห็นในปีแรก แล้วก็เห็นแววตาเด็กที่เปลี่ยนไป เห็นการกล้าแสดงออก แต่ก็ไม่ได้ชัดเจนเท่ากับปีที่ 2 ค่ะ ในปีที่ 2 ก็ชัดเจนขึ้นมาก

คุณครูมินตรา

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวนักเรียนของโรงเรียนวัดบ้านไร่ที่เราเห็น พอเราใช้กระบวนการ STEAM Design Process คือนักเรียนชอบ มีความสุข ครูก็มีความสุข ครูกับนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นจากที่ครูพูดอยู่คนเดียว อันนี้ก็เป็นนักเรียนพูดด้วย นักเรียนทำ นักเรียนมีการโต้ตอบกัน แม้ว่าต้องเรียนออนไลน์ บางคนเรียนออนไลน์ แต่ไม่ได้มาเรียนตลอด มีนักเรียนติดโควิด ก็ต้องกลับไปเรียนออนไลน์ ก็สลับกันอยู่อย่างนี้ แต่ว่าผลที่ได้คือเรายังคงคุณภาพของเราเอาไว้ แล้วก็การพัฒนาที่เห็นจากผลการทดสอบระดับชาติ ซึ่งคะแนนการทดสอบ RT, NT ใน ป.1 และ ป.3 สูงขึ้นค่ะ พัฒนาได้มากขึ้น อย่างปีที่แล้ว NT เราขึ้นในปีแรก ที่เรานำกระบวนการนี้ไปใช้ แล้วเป็นโควิดแรก ๆ เลยที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนเรา NT เราดีขึ้น แต่ว่าพอมานปีนี้ ที่เรานำมาใช้กับเด็กอย่างเต็มระบบ NT ดีขึ้น RT ดีขึ้น แล้วก็ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นกว่าปีที่แล้ว

ในเรื่องของความกล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็น บางคนเขาก็มีความกล้าแสดงออก บางคนไม่มี แต่พอเขาได้ทำชิ้นงานของตัวเอง เหมือนเขาเกิดความภาคภูมิใจ แล้วเขาก็อยากนำเสนอให้เพื่อนรู้ว่าสิ่งที่เขาทำ สิ่งที่เขาคิดมันคืออะไร แล้วก็ดูเพื่อนหลาย ๆ คนเป็นตัวอย่าง พอทำบ่อย ๆ เข้า เด็กเขาก็จะเกิดความกล้าแสดงออกมากขึ้น พอเด็กสร้างชิ้นงานหนึ่งชิ้น เราจะต้องให้เด็กประเมินตัวชิ้นงานนี้เขาได้แนวคิดมาจากไหน ทำยังไง บอกกระบวนการเล่าให้เพื่อนฟัง เขาฝึกทำบ่อย ๆ ก็จะทำให้เกิดความกล้า ซึ่งจะส่งผลไปในชั้นเรียนด้วย คือเด็กเขาก็จะกล้าสอบถามในเวลาสงสัย จากเด็กที่ไม่ค่อยพูด ไม่กล้าสนทนากับครู พอเขาได้ทำกิจกรรมตรงนี้ เขาจะเกิดความกล้าแสดงออก แล้วก็เกิดกระบวนการคิด เกิดการตั้งคำถาม เกิดความสงสัย ที่นอกเหนือจากสิ่งที่ครูสอน

ยกตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนนะคะ มีเด็ก ป.3 คนหนึ่ง ในตอนที่เขาเรียนที่โรงเรียน เขาอยู่ ป.1 เขาไม่ค่อยตั้งใจเรียน แล้วก็ไม่มีสนใจ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยคะ เพราะเขาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ทีนี้พอเราใช้ Learning Box เขาไม่ได้อ่านอย่างเดียว ไม่ได้เขียนอย่างเดียว แต่เขาได้ทำกิจกรรม เขาชอบการประดิษฐ์ กิจกรรมที่สอดแทรกอยู่ในกล่อง เขาชอบที่จะลงมือปฏิบัติมากกว่า และผลสัมฤทธิ์การเรียนของเขาดีขึ้น ผู้ปกครองก็บอกว่าลูกตั้งใจเรียนมากขึ้นนะ ผลการเรียนก็ดีขึ้น จากเกรดภาษาไทย ป.1-ป.2 แค่ 1 หรือ 2 พอได้ใช้ชุดกิจกรรม ตัวเขามีการเปลี่ยนแปลง ผลการเรียนของเขาก็อยู่ที่ 3.5 ตอนนี้นะคะ

ผู้ปกครองเขาก็รู้สึก ว่า ลูกรับผิดชอบมากขึ้น นักเรียนมีความสนใจที่จะทำกิจกรรมมากขึ้น ทั้งกลุ่มที่อยู่ที่บ้านและกลุ่มที่มาโรงเรียน เพราะว่ามันไม่ใช่แค่ใบงานหรือใบกิจกรรมที่เราให้เด็กทำเหมือนแต่ก่อน แต่มันคือชิ้นงานที่เด็กเขาได้คิดเอง แต่มันมันแฝงไปด้วยความรู้ที่เด็กเขาได้ค้นหาด้วยตัวเอง เขาก็สนุกตรงนี้ได้ทำในสิ่งที่เขาชอบ

คุณครูสิริญา

ความเปลี่ยนแปลงที่โรงเรียนบ้านห้วยเกียงที่เราเห็นได้ในปีแรกคือ เด็กบางคนเริ่มฉายแววความชอบ หรือว่าความถนัดของเขาในกิจกรรมที่เราให้ทำ บางคนเป็นเด็กที่เรียนไม่เก่ง หรือว่าไม่ค่อยตั้งใจเรียนในห้อง แต่พอมีกิจกรรมที่เขาได้ลงมือทำ หรือว่าเขาได้คุยได้วางแผนกับเพื่อน ก็จะเห็นชัดขึ้นว่าในห้องเขาดูเป็นเด็กที่อ่อนมาก แต่พอทำกิจกรรมแบบนี้ เขาดูเก่งขึ้น เขาดูเป็นผู้นำในกิจกรรมแบบนี้ ได้เห็นความถนัดเฉพาะด้านของเขา แล้วก็เห็นความกล้าแสดงออกสำหรับนักเรียนบางคน ที่ปกติเขาอาจจะไม่ได้มีโอกาสที่จะนำเสนอหรือว่าพูดอะไรแบบนี้ ก่อนหน้านี้ในวิชาเรียนปกติถ้าครูให้ออกมานำเสนอ มันก็จะเป็นการนำเสนอแบบเหมือนกับเป็นความรู้ ซึ่งเขาต้องไปอ่านไปอะไรมา ยังไม่ค่อยประสบความสำเร็จในเรื่องของการนำเสนอหน้าชั้น คุณครูก็พยายามกระตุ้นในชั้นเรียนว่าไปหาไปสืบค้นข้อมูลหรือว่าเรียนในห้อง เขาก็ทำ แต่อย่างไรก็ดีเท่าที่ควร แต่พอเขาได้ทำกิจกรรมแล้ว เขารู้ว่าขั้นสุดท้ายเขาจะต้อง Reflect ต้องนำเสนอ แล้วก็เป็นการนำเสนอในสิ่งที่เขาได้ทำมาทั้งหมดซึ่งไม่มีผิดไม่มีถูก คือพูดในสิ่งที่เขาทำมา เขาก็ดูมีความมั่นใจขึ้นในการนำเสนองาน ดูพูดเก่งขึ้นนะค่ะ

ในปีแรกที่ทำกิจกรรมเสร็จเราก็ให้เด็กออกมานำเสนอหน้าเสาธงเลย เห็นทั้งโรงเรียน คุณครูทุกท่าน เด็กนักเรียนทุกคน ก็เห็นว่าเด็กออกมาพูดได้ ครูที่ยังไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกับเรา เขารู้สึกตื่นเต้นตั้งแต่ตอนที่เรามาแบบกิจกรรมให้เด็กได้ทำ พอมาเห็นเด็กนำเสนอหน้าเสาธง ก็รู้สึกว้าว เออ ! เด็กพูดได้นะคะ ไม่อยากเชื่อ ไม่น่าเชื่อเลย

ขอยกตัวอย่าง พิมพิศา เป็นเด็กเมียนมาร์นะค่ะ ในปีแรกเขาอ่านภาษาไทยช้า พ่อแม่เขาอ่านภาษาไทยไม่ได้ เขาเริ่มกิจกรรม STEAM Design Process 5 ขั้นตอน มาแล้ว ก็มีการทำขนม ทำพิซซ่า ทำคัพเค้ก ทำอาหาร ทำขนมไทย ทำน้ำยาล้างจาน ทำหลายอย่างค่ะ พอปีที่สองเขาอยู่ ป.1 จากตอนแรกที่เขาเป็นเด็กที่อ่านหนังสือไม่ได้ แล้วก็ไม่ค่อยกล้าแสดงออก เพราะเขาไม่มั่นใจ เพื่อนก็จะไม่ค่อยอยากฟังเวลาเขาพูด แต่พอได้มาทำกิจกรรมมันก็เกิดการเปลี่ยนแปลง จากที่เพื่อนไม่ค่อยฟัง ไม่ค่อยยอมรับ พอเขามาทำกิจกรรม เขากลายเป็นผู้นำ เขาจะตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้ทำกิจกรรม และเขาก็จะเป็นเหมือนเป็นหัวหน้ากลุ่ม คอยช่วยซัพพอร์ตเพื่อน คอยแก้ปัญหา อย่างทำพิซซ่าตอนแรก คุณครูก็ไม่ได้บอกอะไรเลย แต่มีอุปกรณ์มืออะไรให้เขา กลุ่มเขาทำพิซซ่าครั้งแรกมันค่อนข้างจะไหม้ชนิดนึง พอถึงขั้น Reflect คุณครูเห็นว่า เขาสามารถพูดและเขาก็พาเพื่อนเขาอีกคนนึงเป็นสมาชิกกลุ่ม ออกมานำเสนอหน้าชั้น เขาพูดว่าพิซซ่าของกลุ่มเราไฟแรง เราคิดว่าไฟแรงไปนิดนึง ทำให้มันกรอบมากไป มันอาจจะไม่ค่อยเหมือนที่เราเคยกินแบบนุ่ม ครูก็ถามเขาว่าเป็นเพราะอะไรคะ อาจจะเป็นเพราะไฟแรงมากไปค่ะ และครั้งต่อไปจะต้องทำยังไงคะ ครั้งต่อไปก็ต้องใช้ไฟแบบเบาลง แล้วเขาก็ช่วยแชร์กับเพื่อนเค้า ในปีแรกทำกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องนี้ และเขาก็มีพัฒนาการเรื่องการอ่านที่ดีขึ้นด้วย ถึงแม้ว่าในปีที่สองไม่ได้เอาเรื่องของ 5 ขั้นตอนกับเรื่องของ STEAM มาใช้ในภาษาไทยนะค่ะ จะใช้ในชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แต่อาจจะเป็นเพราะว่าเขาได้เรียนซ้ำ

อีกปีหนึ่งด้วย คำอ่านเก่งเขียนเก่ง ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนได้ ออกมานำเพื่อนอ่านหนังสือได้ จากตอนที่เขาเป็นเด็กที่เพื่อนไม่ยอมรับเลย แล้วปีที่สองก็คือเขาออกมานำเพื่อนอ่าน แล้วก็เป็นที่ยอมรับของเพื่อน พอเขาขึ้น ป.2 ก็ไม่ได้อยู่กับคุณครูแต่ครูชั้นต่อไปบอกว่า เขามีพื้นอ่านไทยดีมาก เขียนเก่งมากแล้วก็เป็นที่เด็กดี อธิบายคดี คนนี้ก็เป็นอย่างที่เห็นชัดพอสมควรค่ะ

ในส่วนที่ติดแบ็กจากผู้ปกครอง ก็จะคุยตลอดกับคุณพ่อเขา ในปีแรกที่เขารับหนังสือไม่ได้ จะคุยตลอดว่าคุณพ่อน้องอ่านไม่ได้นะ ให้ผู้ปกครองเขาได้ทราบว่าลูกเขายังอ่านไม่ได้ อาจจะต้องได้ซ้ำชั้น ขึ้นไปก็จะเรียนไม่ทัน ก็คุยกันตลอด รู้พื้นฐานครอบครัวว่าพ่อแม่เขาก็เข้าใจว่าลูกเขายังอ่านไม่ได้ เขาก็ไม่รู้จะทำยังไง ในปีที่สองคุณพ่อเขาก็ทิ้งมากกว่า ทำไมลูกเขาถึงเปลี่ยนไป คือดูเป็นเด็กกล้าแสดงออกมากขึ้น ทุ่มตั้งใจมากขึ้น แล้วเขาก็อ่านหนังสือได้ คุณพ่อคุณแม่เขาก็พึดแบ็กมาว่าเปลี่ยนไปมาก จากปีที่หนึ่งที่เขาเรียนใหม่ ๆ กับปีที่สองเปลี่ยนมาเลยคุณครู

ถ้ามองภาพรวมก็จะเห็นว่า โรงเรียนเปลี่ยนไปนะคะ ในส่วนเด็กก็จะมีควมรับผิดชอบมากขึ้น เด็กจะพูดง่ายมากขึ้นคะ ไม่ต้องพูดเยอะ รู้สึกเหมือนมีความเป็นระบบในโรงเรียนมากขึ้น เป็นการพัฒนาทั้งระบบคะ ระบบในโรงเรียนมันดูลื่นไหลขึ้นนะคะ



คุณครูอนันต์

ความเปลี่ยนแปลงที่โรงเรียนบ้านดงก็คือ เห็นเด็กของเรามีความคิดที่จะแสดงออกมากยิ่งขึ้น มีความกล้าคิด กล้าทำ และกล้าตอบคำถามมากยิ่งขึ้น เพราะเรานำกระบวนการ STEAM Design Process 5 ขั้นตอนของ Starfish มาให้นักเรียนได้เรียนรู้ ได้ลองทำดู โดยที่ครูก็ได้บอกนะครับ คือปกติเราจะให้เด็กทำในทางของเรา แต่เมื่อเรานำกระบวนการนี้เข้ามาเด็กก็ได้คิดเองเป็นกลุ่มมากขึ้น แล้วก็พยายาม อาจจะไม่ดีในความคิดของเรา แต่นี่ก็คือเด็กรุ่นแรกที่ได้อะไร ก็เรียนจบแล้วตอนนี้อยู่ชั้น ม.2 แล้วจะขึ้น ม.3 เป็นรุ่นแรกที่ได้นำกระบวนการนี้มาใช้ เห็นผลในความกล้าคิด กล้าแสดงออก แล้วก็มีการประกวด มีชิ้นงานที่ได้คิดด้วยตัวเองเพิ่มมากขึ้น อันนี้คือจุดเปลี่ยนจากการที่นำกระบวนการนี้มาใช้ในโรงเรียนของเรา

ยอมรับเลยว่า เราได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนเราละ นักเรียนที่นี้เป็นแกนนำและช่วยน้อง ๆ เขามีความกล้าที่จะนำความรู้ไปส่งต่อในชุมชนด้วย ก็คือจากเดิมเขาไม่กล้าที่จะเข้าสู่ชุมชน ไม่กล้าที่จะไปคุยกับพ่อแม่เขา แต่เขาได้นำกระบวนการที่ได้ทำนี้ นำนวัตกรรมที่เขาได้ทำไปต่อยอด แล้วก็ลงสู่ชุมชน อันนี้เป็นสิ่งที่ครูประทับใจ สิ่งที่มีใจมากขึ้น คือความเปลี่ยนแปลงที่เขาทำเพื่อน้อง ๆ ทำเพื่อโรงเรียน แล้วก็ทำเพื่อชุมชนของเขาด้วยครับ นักเรียนของเรามีความคิดมากขึ้น และพูดได้มากขึ้นด้วยนะครับ อาจจะพูดผิดพูดถูก แต่เขาก็กล้าที่จะให้ความเห็น คือสิ่งที่มีความเปลี่ยนแปลงชัดเจนครับ

ครูได้อากระบวนการนี้ไปใช้ในการสอนภาษาไทยด้วยครับ ในเรื่องการเรียนรู้ คุณครูก็นำกระบวนการนี้ไปใช้ก่อน แล้วก็คิดออกแบบนวัตกรรมการสอน โดยที่ครูก็พยายามที่จะปูพื้นฐานให้เขาได้ฝึกคิด ได้ออกแบบผลงานด้วยตัวเอง จนมีนวัตกรรมที่จะส่งเสริมความรู้ให้กับเขา คือเขาได้ออกแบบโปสเตอร์ด้วย ถือว่าดีเลยที่เดียวนะครับในกระบวนการนี้ เพราะแต่ก่อนจะทำไม่ได้เลย ครูปูพื้นฐานเรื่องการใช้โปรแกรม แล้วเขาก็ศึกษาเพิ่มเติม สิ่งที่ไม่เข้าใจ เขาก็มาถาม เขาได้เรียนออกแบบด้วย และสามารถใช้เทคโนโลยีได้ดีมากขึ้น และเขาได้อาโปรแกรมที่ได้เรียนรู้ไปต่อยอดกันเองครับ

เด็ก ๆ เขาไปเล่าต่อให้กับเพื่อน ๆ โรงเรียนอื่นด้วย และเขาก็อยากทำ อยากจะเผยแพร่ อยากจะต่อยอดโรงเรียนอื่นนี้เด็กนะครับ ก็เล่าให้ผู้ปกครองฟัง ผู้ปกครองก็เห็นความเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนของลูก เรามีการสัมภาษณ์ผู้ปกครองด้วยนะครับ ผู้ปกครองก็บอกว่าเนี่ยลูกเขานำความรู้ไปส่งต่อคนอื่น มีความกล้าแสดงออก กล้าพูดกับแม่มากขึ้นแล้วตอนแรก ๆ ก็คือไม่กล้า เหมินอวย

การเริ่มต้นออกเดินทาง



STARFISH

ถ้าดูจากบริบทซึ่งเป็นต้นทุนของเด็ก เปรียบเทียบกับผลที่เกิดขึ้นกับเด็ก ๆ ที่ผ่านกระบวนการ STEAM Design Process ถือว่าเป็นความเปลี่ยนแปลงที่น่าทึ่งมากนะคะ การพัฒนาตนเองที่ชัดเจนมาก คือทักษะการคิด การวางแผน ทักษะการสื่อสาร การกล้าแสดงออก การเป็นผู้นำ การยอมรับความเห็นของผู้อื่น การนำความรู้ไปต่อยอดและปรับใช้ ความรับผิดชอบ การช่วยเหลือผู้อื่น และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นี่เป็นเพียงข้อมูลจากตัวแทนของคุณครูบางส่วนที่ร่วมโครงการฯ เท่านั้น เราจะพบว่า สิ่งที่เกิดขึ้นคือความเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 และไม่ใช่เฉพาะเด็ก ๆ เท่านั้น แต่คุณครูก็ยังเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนไปเป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ด้วย ความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกนี้เกิดขึ้นมาได้อย่างไร และคุณครูผ่านความยากลำบากและความท้าทายจนมาถึงเป้าหมายของการนำนักเรียนไปสู่การฝึกทักษะ และคุณลักษณะ ที่เป็น outcome ของ กสศ. ได้อย่างไร จนมีความสำเร็จที่น่าภาคภูมิใจ อยากให้คุณครูทุกท่านมองย้อนกลับไปได้ว่า ได้เริ่มต้นออกเดินทางมากับมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมอย่างไรคะ

คุณครูราธิป

คือ ณ ตอนนั้น โรงเรียนบ้านมูเซออยากจะพัฒนานักเรียน นอกจากปัญหาเรื่องการอ่านออกเขียนได้ เรายังมีปัญหารองลงมา เช่น เรื่องของการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาสื่อ เรื่องของเทคนิคการสอน หรือว่าการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเราค่อนข้างจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม ๆ พอนโยบายผู้บริหารให้เข้าร่วมโครงการ ก็ได้เข้าไปอบรมกับสตาร์ฟิชที่เชียงใหม่มาครับ ได้เห็นตัวอย่างโครงการพัฒนาคุณภาพโรงเรียนทั้งระบบ เขาก็พยายามสื่อสารให้เห็นว่ามันจะเป็นการพัฒนาทั้งระบบโครงสร้าง ระบบการจัดการ รวมไปถึงการพัฒนาเทคนิคการสอนของครู การใช้สื่อต่าง ๆ ก็เห็นว่ามันเป็นประโยชน์ครับ

คือผมไปอบรมบ่อยนะครับ จากสำนักงานเขตบ้าง จาก สพฐ. บ้าง จากหน่วยการศึกษาอื่น ๆ บ้าง ปกติที่อื่นเขาจะเป็นการอบรมเสร็จแล้วก็จบไป ไม่มีการรายงานผลหรือว่าไม่มีการติดตามอะไรต่าง ๆ ครับ แต่ครั้งนี้พอเข้าไปเห็นทั้งระบบแล้วก็เห็นเป็นโครงการต่อเนื่องด้วย เห็นถึงความแตกต่าง คือมันมีการติดตาม มีงบประมาณสนับสนุนและมีอะไรหลาย ๆ อย่างให้โรงเรียนลองเริ่มทำกันนะครับ

ตอนเราไปอบรมครั้งแรก ก็เริ่มด้วยการวิเคราะห์ตาม SWOT แล้วก็กำหนดอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่เราต้องการให้เป็น ตอนนั้นเราก็กำหนดว่า อ่านออกเขียนได้ สื่อสารเป็น ภายใต้วัฒนธรรมท้องถิ่น เพราะถ้าหากเป็นเรื่องของชุมชนท้องถิ่นของนักเรียนเอง นักเรียนก็จะสามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้นนะครับ การอบรมครั้งแรกเราได้คอนเซ็ปต์ ได้วิธีการ แนวทางในการขับเคลื่อนโรงเรียนมาในระดับหนึ่งแล้วนะครับ ช่วงนั้นทางสตาร์ฟิชก็มีการติดตามบ่อย เพราะว่ามันยังไม่เกิดสถานการณ์โควิดขึ้น โค้ชมาติดตามเป็นระยะ ๆ ว่าตอนนี้เราทำกันไปถึงไหน ต้องมีการทำบันทึก PLC ทำบันทึกการประชุม มันก็ทำให้เราได้กลับมาเข้าระบบในเรื่องของการพัฒนายิ่งขึ้นนะครับ

แต่เวลาเรารับนโยบายอะไรต่าง ๆ มา แน่นอนครับครูทุกคนก็มักจะมองว่ามันมาเพิ่มภาระ เพราะมันมีงานมากขึ้นนะครับ เราก็กพยายามอธิบายเรื่อง STEAM Design Process ให้ครูในโรงเรียนฟัง หลายคนก็ไม่เข้าใจนะครับ ว่าต้องไปทำอะไรเพิ่มภาระอะไรไร้เปล่า แต่โรงเรียนผมตัวอย่างนึง เราได้ขบคิดกัน คุยกันว่าเราไม่ได้เอามาเพิ่มภาระของคุณครูเลย เช่น STEAM Design Process เอาเข้ามา ไม่ได้เอามาตั้งเป็นโครงการหรือกิจกรรม แต่ให้คุณครูนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนในวิชาที่ตัวเองสอนอยู่แล้ว ในหน่วยการเรียนรู้ที่มันเหมาะสมกับการจะเอาไปบูรณาการ ก็ให้แทรกกระบวนการนี้เข้าไปนะครับ ผมสอนภาษาไทยมัธยม ผมก็หยิบไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้ หน่วยการพูด เช่นโจทย์ให้พูดเรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น แต่ก่อนจะพูดก็ฝึกให้นักเรียนทำตามขั้นตอน 5 ขั้นตอนก่อน นักเรียนก็ได้วางแผนว่าจะพูดเรื่องอะไร ไปสืบเสาะหาข้อมูลมาจากไหน แล้วถึงจะเริ่มพูดได้ มันก็เอาไปบูรณาการกับหน่วยการเรียนรู้ที่เราจัดการเรียนการสอนอยู่แล้ว แต่เพิ่มกระบวนการเข้าไป เลยทำให้ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นภาระของครูมากเท่าไร

คุณครูอุษล

คือก่อนที่โรงเรียนวัดสันกลางเหนือจะเข้าร่วมกับสตาร์ฟิช การเรียนการสอนกิจกรรม เช่น ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ก็จะใช้เป็นแบบทั่วไป ก็คือเวลามีกิจกรรมอะไรมา ครูผู้สอนก็เป็นคนอธิบายแล้วก็ให้เด็กทำตามใช่ไหมคะ แต่พอเราเข้าร่วมกิจกรรมกับทางสตาร์ฟิชเราก็ใช้กระบวนการ STEAM จนเด็กสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ก็คือเหมือนเวลามีปัญหาเขาก็จะตั้งคำถามตอบคำถามด้วยตัวเอง แล้วก็รู้จักวิธีการแสวงหาคำตอบได้ด้วยตนเองค่ะ

ก่อนหน้านี้ก็คือเหมือนกับจะรอจากคุณครูอย่างเดียวว่ามันจะต้องทำยังไง ถ้าเกิดปัญหาเราจะต้องแก้ปัญหายังไง แต่เมื่อเราให้เด็ก ๆ ได้ทดลองทำกิจกรรมตามกระบวนการ เมื่อเกิดปัญหาเด็กสามารถลงมือทดลองแก้ปัญหาของตนเองได้ โดยไม่ต้องรอให้ครูมาบอกว่า ถ้าเกิดปัญหาแบบนี้แล้วลูกจะต้องแก้ปัญหาอย่างไร เหมือนเขามีความกล้าที่จะแก้ปัญหาค่ะ

ตอนที่เริ่มเข้ามาอยู่ในโครงการนี้ก็ยังไม่รู้ว่ากระบวนการของสตาร์ฟิชเป็นยังไง แต่ว่าดีที่โรงเรียนเรามีกิจกรรมเหมือนกับรุ่นต่อรุ่นนะค่ะ ถ้ามีคุณครูเข้ามาใหม่เขาก็จะมีการจัดอบรมหรือว่า PLC ระหว่างครูในโรงเรียนเพื่อชี้แจงว่า กระบวนการต่าง ๆ มาจากที่ไหน แล้วแต่ละขั้นตอนต้องปฏิบัติยังไง แล้วก็มีความโดดเด่นยังไง วิธีการนำไปใช้ยังไง มีครูแกนนำรุ่นพี่ที่ห้าตั้งแต่ปีที่หนึ่งค่อย ๆ ให้คำแนะนำค่ะ ตอนที่เข้ามาเป็นปีที่สอง เขาจะมีครูแกนนำอยู่แล้วตอนนั้น 5 คน แล้วค่ะ พี่ที่เป็นครูแกนนำปีที่หนึ่งก็จะค่อนข้างรู้รายละเอียดมากกว่ากลุ่มครูอื่น ๆ เราก็เข้ามาเรียนรู้ มีน้องที่มาบรรจุใหม่ตามมา แล้วก็มีครูที่ย้ายมาจากที่อื่นก็ได้เรียนรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนกับคณะครูในโรงเรียน ก็ค่อย ๆ พัฒนากันมาเรื่อย ๆ จนทุกคนในโรงเรียนรู้จักกระบวนการ STEAM ว่าจะต้องจัดการยังไง แล้วมันมีกระบวนการอะไรบ้างที่จะต้องนำไปสู่ตัวผู้เรียน

คุณครูบรีดี

ที่แรกทางโรงเรียนบ้านเด่นใหม่ และคณะครูก็กังวลเหมือนกันนะค่ะว่าจะทำได้ไหม แล้วก็เรายังไม่รู้จักสตาร์ฟิชว่า กระบวนการเขาเป็นยังไง คุณครูเราจะทำได้ไหม จะนำพานักเรียนไปสู่ความสำเร็จได้มากน้อยแค่ไหน สิ่งที่กำลังวลอันดับแรกเลยก็คือ ความกล้าแสดงออก การคิด การตัดสินใจของนักเรียน เขาจะยังไม่รู้จักคิดเป็นขั้นตอน และการทำงานกลุ่มนี้แทบจะทำได้ไม่ได้เลย ซึ่งส่วนใหญ่กระบวนการที่เราจะใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM Design Process ก็จะใช้กระบวนการกลุ่มเยอะเหมือนกัน

เราก็ขอเข้าไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาว แล้วก็ได้รับคำแนะนำช่วยเหลือจากโค้ชว่า ควรจะต้องออกแบบการจัดการ กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นลักษณะไหนถึงจะทำได้ มีความเป็นไปได้ว่าจะพัฒนานักเรียน ซึ่งการไปดูงานที่บ้านปลาตาว และอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ของทางสตาร์ฟิช ก็ทำให้คุณครูของเรามีความรู้ความเข้าใจในการที่จะนำกระบวนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับผู้เรียนค่ะ

เริ่มแรกก็มีครูแกนนำประมาณ 3-4 คน ไปอบรม ไปศึกษาดูงานต่าง ๆ ก่อนนะค่ะ แล้วหลังจากนั้น ท่าน ผอ. ก็อยากเห็นการเปลี่ยนแปลงของทั้งโรงเรียน เลยให้คุณครูทุกคนเข้าร่วมด้วยกันเลย ครูแกนนำก็ให้ความช่วยเหลือแนะนำคุณครูท่านอื่น ๆ ที่ยังไม่ผ่านการอบรมในช่วงเวลานั้นค่ะ

คุณครูมักมา

โรงเรียนบ้านเวียงหวายของเราเจอปัญหาก่อนหน้านี้มานานเยอะ ผู้อำนวยการบอกว่า จริง ๆ แล้วเด็กเหล่านี้ เขามีศักยภาพในตัว ทุกคนบอกว่า Active Learning มีวิธีการแบบนี้ ๆ แต่เราจะทำอย่างไรให้เด็กเหล่านี้เขาได้แสดงออกมาแบบจริงจัง แสดงสิ่งที่เขาทำในตัวออกมา ซึ่งผู้อำนวยการบอกว่าเรามาร่วมโครงการนี้ดู เพราะว่าโครงการสตาร์ฟิชช่วงนั้นเขาก็จะมี Makerspace ใช้นวมคะ มีการสอนแบบ STEAM Design Process ลองเอาเข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนของเด็กโต ว่ามันจะสามารถช่วยเพิ่มศักยภาพของเด็กได้ไหม เพราะท่านผู้อำนวยการบอกว่าเด็กเหล่านี้เขาเป็นเด็กด้อยโอกาสอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นเราอย่าทำให้เขาด้อยในด้านการเรียนรู้ จะเป็นวิธีการไหนก็ได้ เทคนิคจากใครก็ได้ เทคนิคจากที่ไหนก็ได้ ให้เขาอ่านออกเขียนได้ อย่างน้อยคือเขาพาพ่อแม่ไปหาหมอที่โรงพยาบาล เขาสามารถบอกได้ว่าช่องนี้ เป็นช่องรับยา พ่อแม่ไปทางนั้นะ ไปหาคุณหมอได้ ผู้อำนวยการจะเน้นหลักการเรียนรู้ แล้วก็ไปปรับใช้ในชีวิตได้ เพราะเด็กเหล่านี้เมื่อจบไปแล้ว สิ่งที่เขาคิดก็คือ ไม่ใช่เรื่องของการเรียนต่อเลย แต่เป็นเรื่องของการใช้ชีวิตอยู่รอดในสังคม เราก็เลยคิดว่า สตาร์ฟิชเข้ามา มันน่าจะมีเทคนิคหนึ่งที่เราสามารถนำมาช่วยเด็ก ๆ ได้ ตอนนั้นเราก็มารู้ว่าจะช่วยอะไรได้บ้าง แต่คิดว่ามันต้องช่วยได้ ไม่งั้นเขาจะไม่มีการเหล่านี้มาให้เราเรียนรู้

แรก ๆ ก็เหมือนเริ่มการเรียนรู้ใหม่หมด โรงเรียนก็เรียนรู้กับสตาร์ฟิชว่าใช้ได้จริงไหม จะเป็นยังไง อันนี้พูดความจริงเลยว่า คุณครูหลาย ๆ ท่านบอกว่ามันทำไม่ได้หรอก เราลองมาหลายวิธีแล้ว เอามาเป็นภาระหรือเปล่า สตาร์ฟิชเข้ามา โครงการมาเพิ่มอีกละ ก็มีคุณครูที่เขาเห็นด้วย กับอีกกลุ่มก็ไม่เชิงไม่เห็นด้วยนะคะ แต่เขาสงสัยว่าจะเพิ่มภาระหรือเปล่า มันใช้กับเด็กได้จริงหรือเปล่า ท่านผู้อำนวยการก็บอกว่าเราลองมาทำดู โดยแกนนำประมาณ 5-6 คน ไปศึกษาเรียนรู้แล้วมาต่อยอด

ที่แรกครุฑก็คิดว่าใช้ไม่ได้นะคะ เพราะครุฑก็คิดว่า STEM ครุฑก็ได้รับการอบรม STEM มาก่อน ทีนี้ STEM เป็นการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ใช้ไม่ได้จริงกับเด็กเหล่านี้ มันลึกลับเกินไปที่จะพัฒนาเขาได้ตามที่เราต้องการ ครุฑก็ยังขัดแย้งอยู่เวลาไปอบรม ขัดแย้งในใจจริง ๆ แต่สิ่งที่ทำให้ครุฑก็คิดว่าเราลองเอามาทำดูก็คือ โรงเรียนบ้านปลาดาวคะที่ทำตัวอย่างให้เห็น คือทุกครึ่งเวลาไปดูงาน STEM ที่เคยไปหลายที่ เขาจะเอาตัวอย่างโรงเรียนที่เด็กดีอยู่แล้วคะ เด็กที่มีพื้นฐานทุกอย่างพร้อม มีครอบครัวดี การเรียนดี ก็เริ่มแย่งใจ เด็กของฉันไม่ได้เป็นอย่างนี้ เด็กฉันทำไม่ได้ แต่ของสตาร์ฟิชอย่างบ้านปลาดาวคือเด็กด้อยโอกาสที่เขาพัฒนาแล้วเขาทำได้ แล้วเขาเอาตัวอย่างจากเด็กที่ไม่ใช่แค่บ้านปลาดาว มีจากที่อื่นที่เขาดีโอกาสเหมือนกับโรงเรียนครุฑคะ แล้วเขาสามารถพัฒนาเด็กได้ มันก็เลยทำให้ครุฑก็เอ๊ะว่า เด็กครุฑก็มีพื้นฐานเหมือนเด็กเหล่านี้ มันน่าจะเอามาทำได้ไหม ก็เลยพยายามปรับ mindset ตัวเองก่อน แล้วก็ทีมงาน ว่าเราลองก่อนไหม มันไม่ได้เสียเวลาอะไร ถ้าเด็กทำได้ ครูท่านอื่นเขาเห็นว่าผลมันดี มันทำได้ มันก็ต้องมีสิ่งดี ๆ ตามมา

ความคิดเดิม ๆ คำว่าพัฒนาของครูคือเด็กจากเกรด 1 ขึ้นไปเกรด 4 แต่ว่าคำว่าพัฒนาของสตาร์พิช เด็กมี 100 คน พัฒนาเพิ่มขึ้น 1 คน นี่คือการพัฒนาเพิ่มขึ้นแล้ว มันเลยทำให้ครูมัทคิดว่า คำว่าพัฒนาไม่จำเป็นต้องตั้งเป้าให้สูงเลิศเลอ ให้เด็กดีขึ้นในสิ่งที่เราเคยเห็นและดีขึ้นนิดหน่อย เออ ! เราก็กุมใจ คือการตั้งเป้าหมายที่ไม่สูงเกินไป ทำให้ครูมัทคิดว่า มันน่าจะทำได้ แนวคิดที่สตาร์พิชให้มา ทำให้ครูมัทคิดว่ามันน่าจะปรับใช้ได้แน่ะคะ

ในช่วงนี้ยังไม่มีโควิด งานจะเยอะมาก ทางเขตพื้นที่ก็จะมึงงานทั้งนโยบาย งานส่งเสริมอะไรอย่างนี้เยอะ คุณครู ก็กลัวภาระมาก ก็เลยคุยกันว่าเราจะไม่เอาสตาร์พิชเป็นภาระ แต่จะเอาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ โค้ชก็มาแนะนำนะคะว่าจะใช้แบบไหนได้ สมมติว่าเราจะเอาไปบูรณาการในกิจกรรมชุมนุม ไม่เน้นวิชาการ ผอ. เน้นว่าเป็นชุมนุมที่เด็กสามารถเอาไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ ถ้าเขาไม่เรียนต่อก็สามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้ แล้วให้เป็นกิจกรรมชุมนุมที่ใกล้ตัวเขา คือเขาเรียนในวิชาสามัญแคร์ยอยู่แล้ว เพราะเขาต้องมีความพยายามกว่าเด็กที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาแรก เขาต้องพยายามกว่าเด็กเหล่านั้น เป็น 2-3 เท่า ถ้าชุมนุมเป็นวิชาการไปหมด เด็กเหล่านั้นจะเครียดมันส่งผลถึงการที่เขาจะออกกลางคันคะ ฉะนั้นเราต้องมีอะไรให้เด็กมีความสุข เน้นชุมนุมที่ได้เรียนรู้และเอามาประยุกต์ใช้ สุดท้ายแล้วคือสามารถนำไปต่อยอดเป็นอาชีพได้ แต่สำหรับบางคนเขาก็ไม่สามารถต่อยอดได้ก็ไม่ใช่ไร อย่างน้อยเขาก็มีพื้นฐานในการเรียนรู้ได้

คุณครูมินตรา

ตอนแรกยังไม่เข้าใจว่า โครงการนี้ต้องการให้โรงเรียนวัดบ้านไร่ของเราทำอะไร ทางสตาร์พิชก็จัดให้เราไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาดาว ไปดูกระบวนการทำงานของบ้านปลาดาวคะ เราก็เลยรู้ว่า อ้อ ! การที่เข้าร่วมโครงการคือการที่เราเอาความรู้ที่มีมาพัฒนาโรงเรียนของเราในแบบที่เราเป็น แล้วก็นำความรู้มาต่อยอด มาปรับใช้กับกระบวนการในโรงเรียนของเราคะ ตอนแรกก็ยังไม่ค่อยลงตัวว่าจะเป็นยังไงทิศทางไหน คิดว่าจะทำได้มั๊ยเพราะว่าโรงเรียนของเราก็มีเด็กหลากหลายแบบ โดยเฉพาะเด็กเล็ก ๆ ที่เขายังไม่ค่อยรู้เรื่องเท่าไร แล้วไม่มั่นใจว่าเขาจะสามารถทำได้หรือเปล่า เราก็กิ่งไปที่เด็กโต คือเด็กที่อยู่ ป.4-ป.6 ก่อน เพราะเด็กโตค่อนข้างที่จะรู้เรื่อง เด็กเมียนมาร์เด็กชาติอื่น ๆ เขาก็เขียนได้อ่านได้หมดแล้ว

คุณครูสิริญา

ตอนแรกที่ได้เข้ามาติดต่อที่โรงเรียนบ้านห้วยเกียงคุณครูก็อยู่ในเหตุการณ์ด้วยนะคะ โค้ชเขาก็จะอธิบายว่าเป็นโครงการยังไง และถ้าเข้าร่วมเราจะเป็นยังไง จริง ๆ แล้วครูมองเห็นประโยชน์ เข้าใจโครงการที่เข้ามานำเสนอ แต่ว่าอาจจะมีคุณครูบางท่านที่คิดว่าก็คงจะเหมือนกับโครงการอื่น ๆ ทั่วไป เพราะท่านผ่านโครงการมาเยอะ บางท่านก็บอกว่าถ้ารับโครงการเพิ่มก็จะเหนื่อยเพิ่มนะ มีงานเพิ่มนะ แต่ว่าเราเป็นครูแกนนำก็รู้สึกว่าเป็นโครงการที่พัฒนาเด็กด้วย แล้วครูก็จะได้พัฒนาตัวเองไปด้วย สำหรับตัวเองก็รู้สึก ถ้าเราได้ทำมันต้องมีการพัฒนาแน่นอนคะ ในปีแรกที่เราร่วมก็คือจะมีคุณครูแกนนำสามท่านนะคะที่รับผิดชอบโครงการ ครูท่านอื่นก็ยังไม่เข้าใจว่าคืออะไร แล้วก็ยังมีภาระงานอื่น ๆ ท่านก็คิดว่าให้คุณครูแกนนำทำก่อน ขอดูไปก่อน

คุณครูอนันต์

ผอ. โรงเรียนบ้านดงของเราที่มีความสนใจที่จะเข้าร่วมโครงการนี้ ตอนแรกเราก็ไม่รู้หรอกว่าโครงการนี้มีเป้าประสงค์หรือว่าแนวทางในการผลิตกิจกรรมกันอย่างไร เริ่มแรกตอนที่ ผอ. แจ้ง เราก็มีข้อสงสัยเหมือนกันครับว่า เราจะนำกระบวนการนี้ไปใช้จริงได้ไหม ยอมรับเลยว่าเราไม่ได้รู้จักกระบวนการของสตาร์ฟิช เราไม่รู้จักสักซึ้งว่ากระบวนการนี้เป็นยังไงนะครับ เราก็รู้สึกแอนตั้นดั้นงะครับ แต่ก็ลองเปิดใจดู ผอ.บอกว่าไม่เป็นไร เราลองไปก่อน ลองไปอบรมก่อนว่าจะเป็นอย่างไง แล้วปรับใช้เอา ก็เป็นสิ่งแปลกใหม่ด้วยสำหรับเรา พอไปอบรมที่โรงเรียนบ้านปลาตาก็ได้คำแนะนำหลาย ๆ อย่าง มีโค้ชซึ่งให้เรา แล้วก็มีการแนะนำวิธีต่าง ๆ ให้ได้นำความรู้ไปอบรมครูในโรงเรียนต่อครับ ซึ่งปีแรกเราก็ยังคิดว่ากระบวนการนี้จะใช้ได้จริงกับนักเรียนเราไหม เพราะว่าต้องมาเคลียร์หลาย ๆ อย่าง แต่ความจริงแล้ว กระบวนการสอนของสตาร์ฟิชสอดคล้องกับการสอนของคุณครูเราอยู่แล้ว แค่ปรับเปลี่ยนให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นครับ

มุ่งสู่เป้าหมายที่ไม่ไกลเกินเอื้อม



STARFISH

คะ เสี่ยงสะท้อนของคุณครูบอกว่า โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองเริ่มต้นด้วยความลังเล สงสัย ไม่แน่ใจว่าจะใช้กับเด็กของคุณครูและบริบทของโรงเรียนได้มั๊ย รวมทั้งจะเป็นการเพิ่มภาระหรือเปล่า โรงเรียนจึงจัดครูแกนนำไปศึกษาเรียนรู้และดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาขาว ซึ่งทำให้เห็นภาพของการพัฒนาการศึกษาทั้งระบบภายใต้บริบทที่ใกล้เคียงกัน และทีมแกนนำก็คือกลุ่มสำคัญที่จะจุดประกายการขับเคลื่อนระบบไปสู่การเป็นโรงเรียนพัฒนาตนเอง อย่างไรก็ตามเมื่อเริ่มต้นด้วยความลังเลสงสัยแล้ว แน่ใจว่าเส้นทางการเดินทางตลอดระยะเวลา 3 ปี คงไม่ได้เป็นเส้นตรงและราบเรียบ อยากให้คุณครูเล่าให้ฟังว่า ในที่สุดคุณครูได้เปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างไร ที่เชื่อว่าจะนำไปสู่ผลการเปลี่ยนแปลงในตัวเด็กตามเป้าหมายที่วางไว้

คุณครูราธิป

พื้นฐานของโรงเรียนบ้านมุเซอคือ เราจัดการเรียนการสอนตามปกติทั่วไป ในส่วนของ STEAM Design Process คุณครูเอามาบูรณาการกับแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักนะครับ ปีแรกแปดกลุ่มสาระ ปีที่สองเพิ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก็คือชุมนุมที่ให้เอาไปบูรณาการ โดยที่เรา PLC กันว่าให้คุณครูแต่ละท่านไปดูหน่วยการเรียนรู้ของตัวเอง หน่วยการเรียนรู้ไหนที่เหมาะสมกับการนำกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ STEAM Design Process ไปใช้ คุณครูก็ให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานด้วยกระบวนการให้ครบ 5 ขั้นตอน เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักการคิดแล้วก็วางแผน อย่างผมสอนการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน ผมก็บูรณาการในส่วนที่สามารถสอดแทรกไปได้ นะครับ

ส่วนห้อง Makerspace ผมใช้มุมหนึ่งของห้องนิทรรศการโรงเรียน ทำเป็นห้อง Makerspace มีโต๊ะ อุปกรณ์ มีกล่องอุปกรณ์ มีอะไรต่าง ๆ สำหรับการเรียนรู้ แล้วก็อุปกรณ์ที่วิชาไหนก็สามารถยืมไปใช้ได้ ครูท่านไหนที่ช่วงไหนหรือว่ากิจกรรมไหนอยากจะนำนักเรียนมาใช้ห้องนี้ ก็ให้มาใช้บริการกันไปนะครับ เราจะเน้นอำนวยความสะดวกให้คุณครูจัดการเรียนการสอนได้น่าสนใจ

ส่วนชุมนุมของเราจะเป็นชุมนุมที่เกี่ยวกับทักษะวิชาการนะครับ โรงเรียนจะมีกิจกรรมชุมนุมหนึ่งคาบต่อสัปดาห์ แล้วก็มีการจัดงานอาชีพซึ่งจะอยู่ในหน่วยของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนะครับ ชุมนุมที่มีอยู่แล้ว เช่น ใครคิดเลขเร็ว หรือว่า เกมภาษาไทย ก็ให้ครูเอา STEAM Design Process มาบูรณาการด้วย หรือว่าจะใช้ห้องเมเกอร์ก็สามารถหยิบยืมอุปกรณ์ไปใช้ในการทำกิจกรรมชุมนุมได้ครับ

ส่วนชุมนุมที่เกี่ยวกับทักษะอาชีพ คือจริง ๆ เมื่อก่อนมันเป็นกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้นะครับ แต่เราก็มองว่า กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ของเราเป็นเรื่องงานอาชีพ อย่างเด็กผู้ชายจะเน้นงานช่าง ช่างไม้ เด็กผู้หญิงก็จะมีพวกเย็บผ้า มูเซอ ผ้าทอทะเลหริ่ง หรือพวกงานเกษตรนะครับ แล้วก็มีการเลี้ยงหมู เลี้ยงไก่ ซึ่งมันก็จะสอดคล้องกับหลาย ๆ โครงการ ของโรงเรียน เช่น เรื่องของงบประมาณพื้นที่พิเศษซึ่งจะต้องมีการจัดกิจกรรม หรือว่าจะเป็นพวกกิจกรรมอาหารกลางวัน อะไรพวกนี้ครับ มันก็มีความเกี่ยวข้องกับงานอาชีพนะครับ เราก็เลยเอางานอาชีพมาจัดไว้ในช่วงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แต่พอมีโครงการของสตาร์ฟิชมา เราก็ให้อาจารย์ชวนการเข้าไปบูรณาการในกิจกรรมเหล่านี้ในปีที่สอง

คุณครูบุษลา

นักเรียนส่วนใหญ่ของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือมีสัญชาติไทใหญ่ ทางโรงเรียนก็เลยเน้นกิจกรรมที่สามารถนำสู่อาชีพได้จริง เราเน้นหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอยู่แล้วนะคะ เมื่อเข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช ก็ได้นำกระบวนการจัดการเรียนการสอนของสตาร์ฟิชไปใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แล้วก็นำเอาหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเข้ามาสอดแทรกด้วย ก็ทำให้ช่วยพัฒนาในเรื่องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มันเป็นระบบมากยิ่งขึ้น แล้วก็มีการหรือว่าวิธีการสอนที่เป็นไปตามระบบ โดยการนำกระบวนการ STEAM Design Process เข้ามาช่วยในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 9 ฐานกิจกรรม

เราให้ผู้เรียนไปสมัครตามฐานกิจกรรมที่ตนเองสนใจตั้งแต่เปิดภาคเรียน ใครชอบอาหารก็ไปอาหาร ใครชอบประดิษฐ์ ก็ไปประดิษฐ์ โดยมีช่วงเวลาทดลองให้ทำกิจกรรมในฐานนั้นประมาณสองสัปดาห์ สองสัปดาห์นี้ให้เด็กมีโอกาสเปลี่ยนฐานได้ ถ้าเขาลองไปอยู่ในฐานสองสัปดาห์แล้วเขารู้สึกไม่ชอบ น่าจะไม่ใช่แนวทางของเขา ก็สามารถเปลี่ยนได้ในสองสัปดาห์ถัดมา เป็นการตัดสินใจครั้งสุดท้าย ก็จะเป็นฐานที่คละชั้น แม้ว่าจะเป็นชั้นประถมก็สามารถมาอยู่ในฐานกิจกรรมได้ แล้วแต่ความชอบและความถนัดค่ะ

ฐานกิจกรรมที่โรงเรียนก็จะมีฐานงานประดิษฐ์ นวดแผนไทย อาหารและเครื่องดื่ม ตัดผม แต่งหน้า เกษตรพอเพียง ดนตรีพื้นเมือง กลองสะบัดชัย นาฏศิลป์ ที่มีเพิ่มมาล่าสุดก็จะเป็นฐาน Makerspace ค่ะ ในปีทีหนึ่งปีที่สองจะมีวิทยากรจากภายนอกมาให้ความรู้ในแต่ละฐาน ปีที่ 3 เราเจอสถานการณ์โควิด กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ก็เลยไม่ค่อยได้ทำ เพราะว่ามีนวัตกรรมการรวมกลุ่มของผู้เรียน เลยไม่มีวิทยากรจากข้างนอกเข้ามา

ฐานการเรียนรู้ที่ได้ก็ ง่าย ๆ ชอบและสนใจ ก็จะเป็นฐานอาหารและเครื่องดื่มแล้วก็ตัดผมแต่งหน้า ทางโรงเรียนไม่ได้กำหนดว่า การทำอาหารจะต้องเป็นอาหารประเภทไหน ข้าวหรือหวาน แต่ว่าส่วนใหญ่ก็จะนำวัตถุดิบที่ได้จากฐานเกษตรพอเพียงมาใช้ แล้วก็ประยุกต์เป็นอาหารที่นักเรียนช่วยกันออกแบบวางแผน สมมุติว่าสัปดาห์นี้ ฐานเกษตรพอเพียงมีเห็นนางฟ้าออกมาแล้วก็จะส่งต่อฐานอาหาร ฐานอาหารก็จะเอาไปเข้าสู่กระบวนการ STEAM ตั้งคำถามว่ามีเห็นนางฟ้าเนี่ย นักเรียนจะสามารถนำไปทำเป็นอาหารอะไรได้บ้าง บางคนก็จะเอาไปทำเป็นขนมเห็นนางฟ้า บางคนก็จะเป็นเห็นนางฟ้าทอด ส่วนใหญ่ก็จะมาจากวัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่นกับสิ่งที่ได้จากฐานเกษตรพอเพียงค่ะ

คุณครูบรณี

ที่โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ เราจัดห้อง Makerspace สำหรับนักเรียนค่ะ แต่ว่าการจัดกิจกรรม เราจะจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนในช่วงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ทุกห้องเรียนและครบทุกคน เราจะมี theme ที่จะจัดการเรียนรู้ซึ่งทางคุณครูทำกิจกรรม PLC คุณก็เห็นว่าเริ่มแรกเราควรที่จะพัฒนานักเรียน หรือว่าส่งเสริมนักเรียนในรูปแบบไหน ตามที่เราเห็นศักยภาพของนักเรียนนะค่ะ แล้วเราก็จะแบ่งเป็นการส่งเสริมทักษะอาชีพการประกอบอาหาร งานประดิษฐ์ เริ่มแรก ๆ เลยจะมีการจัดการขยะด้วย เพราะว่ามีขยะบางส่วนที่เกิดขึ้นในโรงเรียนแล้วมันยังไม่ได้นำไปใช้ประโยชน์

ปีแรกเราทำเป็นฐานแล้วก็แบ่งเป็นกลุ่ม คละนักเรียนชั้น ป.1 ถึง ป.6 แต่ปีที่ 2 เราเห็นปัญหาว่าพอเราคละชั้นนักเรียนรุ่นน้องตัวเล็ก ๆ เขาจะมีบทบาทค่อนข้างน้อย เราก็เลยปรับเปลี่ยนก็คือให้ทำเป็น theme ที่เราตั้งไว้ค่ะ แต่ทำทุกระดับชั้น อย่างเช่น เดือนนี้เราทำเกี่ยวกับเรื่องอาหาร ทุกชั้นก็จะเป็นอาหารเหมือนกันหมด โดยที่คุณครูประจำชั้นก็จะไปสำรวจความพร้อม และความชอบของเด็ก ๆ ว่าอยากจะทำเรื่องเกี่ยวกับเรื่องอาหารอะไร ประเภทไหน และครูประจำชั้นจะเป็นผู้วัดแล้วก็ประเมินผลนักเรียนเลย แต่ก็จะเป็น theme เดียวกันทั้งโรงเรียนในห้วงเวลาที่เรากำหนดไว้

นอกจากกิจกรรมแล้ว คุณครูก็ได้ออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process ไปบูรณาการในวิชาวิทยาศาสตร์ด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในหน่วยเรื่องชีวิตพืช ก็จะให้นักเรียนใช้กระบวนการ STEAM Design Process



ในการออกแบบกิจกรรมการทดลองเพื่อศึกษาปัจจัยในการเจริญเติบโตของพืช โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นตั้งคำถาม ก่อนหน้านั้น เราจะบอกนักเรียนว่า การทำการทดลองศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยในการเจริญเติบโตของพืช นักเรียนต้องทำอย่างไร ชั้นที่ 1 2 3 แต่ปัจจุบันนี้ เราจะให้เขาเป็นคนคิดเองศึกษาเอง แล้วก็วางแผนการทดลองด้วยตัวเองเลยคะ

โรงเรียนของเราชุมชนก็มีส่วนร่วมในการให้ความเห็นด้วยนะคะ ก็คือจะมีคณะกรรมการสถานศึกษา แล้วทางโรงเรียน จะรายงานผลการดำเนินงานให้ผู้ปกครองและคณะกรรมการสถานศึกษารับทราบว่าได้ทำกิจกรรมอย่างนี้ ผู้ปกครองมีความคิดเห็นอย่างไรไหม เขาก็จะสะท้อนกลับมาในบางส่วน ในมุมมองของผู้ปกครองบอกว่า เป็นกิจกรรมที่ดี อยากให้มีการสนับสนุนต่อไป และผู้ปกครองบางคนที่เขามีความสามารถในด้านต่าง ๆ เขาก็ช่วยให้ข้อคิดกับทางโรงเรียน อย่างการทำขนม ซึ่งในท้องถิ่นของเขามีแบบนี้คะ เขาก็เสนอแนวคิดมาว่าอาจจะทำอย่างนี้ได้ ก็จะเป็นแนวคิดให้กับนักเรียนแล้วก็ครูได้ทำต่อไปด้วย

ผู้ปกครองก็มีพืดแบ็กเหมือนกัน อย่างเช่นเราทำกิจกรรมเกี่ยวกับทักษะอาชีพด้านการประกอบอาหาร นักเรียนคนหนึ่งเดินมาบอกคุณครูว่า เตี่ยวันนี้นหนูจะได้เทคนิควิธีการทำขนม อย่างเช่น เราทำบัวลอยไขหวานจากส้ม เขาบอกว่าอยากจะลองเอากลับไปทำให้ผู้ปกครองกินที่บ้าน คือเขาเป็นชนเผ่า ก็จะไม่ค่อยคุ้นเคยกับอาหารแบบนี้ พอกลับไปทำให้ผู้ปกครองกินที่บ้าน ผู้ปกครองก็จะเห็นกระบวนการของนักเรียน รวมไปถึงเห็นผลงานเชิงประจักษ์ ผู้ปกครองเค้าก็ชื่นชมทางโรงเรียนเหมือนกันคะ

คุณครูมักกา

โรงเรียนบ้านเวียงหวายเปิดเป็นชุมชนอยู่ด้วยกัน 6 ชุมชน ทำห้อง Makerspace ห้องเดียวที่เป็นห้องการเรียนรู้ เก็บทุกอย่างไว้ที่นั่น เป็นห้องเริ่มต้นของการเรียนรู้ แต่จุดเรียนรู้ Makerspace ของเราจะกระจายไปตามพื้นที่ต่าง ๆ เพราะ ผอ. บอกว่า การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียน อยู่ได้ต้นไม้ก็เรียนรู้ได้ แต่เราก็มีห้อง Makerspace เป็นที่เก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับเรียนรู้ส่วนกลาง หรือกิจกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ แต่กิจกรรมที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เช่น เรามีชุมชนร้านก-ร้าโต อนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน ซึ่งกิจกรรมนี้มันต้องใช้ลานกว้าง ห้อง Makerspace ใช้สำหรับเก็บอุปกรณ์พวกร้านก-ร้าโต พวกฆ้องกลอง เด็ก ๆ ที่เขาทำกิจกรรมเขาจะรู้ว่า วัสดุอุปกรณ์อะไรบ้างที่เขาจะต้องใช้ในการทำกิจกรรมร้านก-ร้าโต เรามีชุมชนเกษตร เกษตรเพื่อชีวิต มีไฮโดรโปนิคส์ ในห้อง Makerspace ก็จะเก็บข้อมูลเป็นฐานความรู้เกี่ยวกับพืชพรรณต่าง ๆ ให้เด็กไปเรียนรู้ แต่ไปทำกิจกรรมในลานเกษตรของเราค่ะ เพราะฉะนั้น Makerspace ของเรา จะเป็นห้องศูนย์กลางรวมทุกอย่าง แต่การเรียนรู้ของเราก็กระจายออกไปตามจุด รูปแบบของเราก็จะเป็นประมาณนี้ค่ะ

ในแต่ละชุมชน จะมีเด็กกลุ่มหนึ่งประมาณ 4-5 คน ที่เวลาเรียนในห้องเรียนเขาจะอยู่ระดับกลางจนถึงท้ายห้อง นะคะ ความรู้เขาระดับปานกลางจนถึงระดับต่ำ เขาไม่ชอบเรียนเวลาอยู่ในห้องเรียนเขาก็เฉย ๆ แต่พอมาเป็นกิจกรรม เขาโดดเด่น เราเห็นแววตาเด็ก ดูเขากระตือรือร้น มีอยู่ฐานหนึ่งชื่อฐานตัดผม เสริมสวยเสริมหล่อด้วยมือเรา ฐานนี้เป็นฐาน ตัดผม เด็กคนอื่นตัดผมก็ตัด แต่เด็ก 3-4 คน ที่คุณครูเขาว่าเห็นได้ชัดเจนเลย เขาจะยกมือ ครูครับเอาผมเป็นหัวหน้าเลยครับ แล้วให้เพื่อนคนนี้ตัดครับ ไม่เป็นใครครับถ้ามันไม่สวยก็ไม่เป็นไรอยากให้อ่าง ๆ เห็น เขาก็กล้าทั้ง ๆ ที่ในห้องเรียนเขาไม่กล้าที่จะพูดจะตอบ เริ่มเห็นแววอย่าง ร้านก-ร้าโต ก็จะมีเด็กอยู่กลุ่มหนึ่งที่เขาอาสาสมัครเข้า ร้านก-ร้าโต ให้คนอื่นดูเลย แต่คนอื่น กลับอายุไม่กล้าทำ หรือฐานทอเสื้อเพื่อเปลี่ยนโลก เป็นฐานเกี่ยวกับงานฝีมือ คุณครูเขาจะเห็นแววผู้นำของเด็ก เขากล้าที่จะถาม คุณครูก็จะให้โอกาสเขา ให้เขาได้มีตัวตนค่ะ คุณครูก็จะเรียกขึ้นมาคุยก่อน ครูให้พวกหนูเป็นแกนนำนะ เด็กเหล่านี้ อยู่ในห้องเรียนเขาไม่มีตัวตนนะค่ะ เขาไม่ได้เก่ง แคร์ระดับกลาง ๆ ห้อง จนถึงหลัง ๆ แต่พอถึงชุมชน เขาได้แสดงออก เขาจะมีความสุขมากค่ะ

ที่นี้คุณครูก็เริ่มสอนจากเด็กกรู๊ปเล็ก ๆ เราก็จะได้เรียนรู้จากเด็กกรู๊ปนี้นะ ครูคะวันนั้นครูพูดแบบเนี้ย หนูเรียน 'ไม่รู้เรื่องเลยคะ' น้องก็ต้องไม่รู้เรื่องแน่ ๆ เลยคะ เขาจะสะท้อนนะค่ะ คุณครูทุกคนก็แปลกใจมากกว่าเด็กเหล่านี้ คือเขา 'ไม่กลัวครู' เด็กกรู๊ปนี้จะเป็นเด็กโตแล้วประมาณ ป.5 ป.6 ที่เขาจะกล้าพูด แต่น้อง ๆ ยังไม่กล้าพูดอะไร จากนั้นพอได้เด็ก กรู๊ปที่เป็นผู้นำของแต่ละกลุ่ม พอมาเดือนที่ 3 คุณครูก็จะเอาเด็กมาเป็นผู้นำ เป็นตัวแทนของคุณครู คุณครูก็จะแบกอับ อยู่ข้างหลัง ให้แนวทางและคอยพูดเสริมเวลาพี่ ๆ พูดกับน้อง พอเป็นภาษาเด็ก การเรียนรู้เริ่มเปลี่ยนแปลงเห็นได้ชัดเจนเลย

นะคะ เขาอาจจะใช้ภาษาท้องถิ่นเขาด้วย ใช้ภาษาไทยด้วยปนกันไป มันก็เริ่มเห็นการเปลี่ยนแปลง เด็กผู้ชายที่ไม่ชอบงานฝีมือเริ่มเข้ามา ที่เขาจะชี้ให้เห็นว่ามันมีประโยชน์อะไรจากที่เขาทำ แล้วก็ชี้ให้เห็นได้อีกอย่างหนึ่งคือ ในกรู๊ปที่เรียนเก่งเริ่มยอมรับเพื่อน เพราะเพื่อนสามารถสื่อสารได้คุยกันได้

คุณครูมินตรา

ปีแรกโรงเรียนวัดบ้านไร่ของเราทำเป็นกลุ่มเหมือนที่เราไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาวเลยคะ เพราะเรายังไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไร ก็เลยเลียนแบบจากบ้านปลาตาวมา มีเป็นฐาน ๆ ให้เด็กเลือกเรียนสิ่งที่ชอบอาทิตย์ละครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง ปีแรกก็จะเป็นการทำอาหาร งานประดิษฐ์ แล้วก็มีการวาดรูปคะ ส่วนใหญ่เด็กที่เค้าได้เริ่มเรียนอะไรที่เขาารู้สึกว่าเขาชอบเขาก็จะอยู่ตรงนั้นตลอด เด็กอยากเรียนทุกวัน และให้ความสนใจมาก เวลาที่เขาลงชุมนุมแล้วบอกให้เตรียมของ เด็กก็จะเตรียมมา เด็กจะคอยถาม ครูวันนี้จะทำอะไร ต้องทำอะไร หนูต้องเตรียมอะไรมาอย่างไร อย่างวิชาทำอาหาร วันนี้ทำเมนูอะไร โจทย์คืออะไร ต้องเตรียมอะไร เขาก็มีความสนใจแล้วก็กระตือรือร้นมาก และรอคอยที่จะเรียน

มันเป็นการสอนที่ง่ายขึ้นเพราะว่าเด็กเขาชอบ ชอบมากกว่าที่จะให้ครูยืนพูดหน้ากระดานแล้วก็พูดอยู่คนเดียวไม่เห็นการโต้ตอบทั้งคาบเรียน อันนี้ก็คือบางครั้งครูแทบจะไม่ต้องพูดอะไร แต่ให้เด็กทำ วางแผนได้แล้วก็ให้เด็กออกแบออกความคิด ให้เขาได้แสดงความคิดผ่านชิ้นงานของตัวเองนะคะ เป็นแผนเรียนในการเรียนชั่วโมงปกติเลย ครูก็เหนื่อยน้อยลง ไม่ต้องพูด นักเรียนปฏิบัติเอง เขาสงสัยอะไรเขาก็จะถาม ครูคอยเป็นโค้ชให้เขา ครูจะชอบตรงนี้มากกว่า

คุณครูสิริญา

ในปีแรกโรงเรียนบ้านห้วยเกียงเอา STEAM Design Process มาจัดในชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้คะ คือชั่วโมงเรียนวิชาพื้นฐานทั่วไปก็เรียนปกติ แล้วก็จัดเฉพาะชั้น ป.4-ป.6 คุณครูแกนนำสอนก่อนในปีแรกคะ ก็คุยกับทีม 3 คนว่า จัดขั้นต่อก่อนเพราะว่าง่ายในการจัดกิจกรรมให้เด็กคะ เราทำเป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพ จัดสัปดาห์ละ 1-2 ชั่วโมงคะ แต่ละสัปดาห์ก็จะเอากระบวนการ STEAM Design Process มาใช้ ตอนแรกก็ให้เด็กลองฝึกก่อน รู้จัก 5 ขั้นตอนว่ามีอะไร แล้วก็ลงสู่กระบวนการทำ ในปีแรกเราก็จะชวนเด็กทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับอาชีพ เช่น ทำขนม ทำยา น้ำสมุนไพร ทำเบเกอร์รี่อะไรอย่างนี้คะ

ในปีที่สองและสามจัดให้เข้าร่วมทุกชั้น ป.1-ป.6 และอนุบาล เรามีงบประมาณให้ และเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่ที่เน้นให้แต่ละชั้นเรียนได้ผลิตนวัตกรรมหรือว่าสร้างผลิตภัณฑ์ของตัวเองแต่ละห้องไปเลยคะ โดยที่ในปีแรกก็จะเริ่มเห็นตัวอย่างจากชั้นที่เราทำก็คือ ป.1-ป.6 แล้วมีการ PLC เรียนรู้ว่า 5 ชั้นตอนเนี่ยเราจะต้องสอนให้เด็กทำยังไง หรือว่า ในบางห้องที่คุณครูเขาไม่รู้จะทำยังไง ก็จะมีคุณครูที่เป็นแกนนำเข้าไปช่วยอธิบายในคาบแรกของห้องนั้นว่าต้องกระตุ้นเด็ก ยังไง ต้องสอนยังไง แต่ละคนจะเขียนยังไง ให้ทุกห้องได้พอเข้าใจแล้วทุกครั้งก็จะผลิตนวัตกรรมหรือว่าผลิตชิ้นงานของตัวเอง โดยกำหนดเป็น theme อาหารหรืออาชีพเหมือนเดิมนะคะ หรือว่าแล้วแต่ความสนใจของเด็ก ๆ เป็นอาชีพเหมือนเดิม แต่ก็ได้จำกัดแล้วว่าอาหาร จะมีบางคนเขาทำผลิตภัณฑ์จากเศษแก้ว พวงกุญแจก็มีคะ หรือว่าผลิตจากถุนม เศษกล่องนม ที่เด็ก ๆ ตีมีก็มี กล่องกระดาษ กล่องลังก็เอามาทำเป็นอมสกิน ก็จะมีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายขึ้น

คุณครูฉบับดี

เริ่มแรกโรงเรียนบ้านดงนำกระบวนการ STEAM Design Process เข้าสู่กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ก่อนเป็น ชุมชนุมที่ให้นักเรียนเข้าร่วมตามความสนใจ ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมด้านการผลิต กิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี เกี่ยวกับ งานช่างแล้วก็รวมกับอาชีพ ซึ่งเรามีกิจกรรมหลายชุมชนุมที่ให้เด็กได้เลือกอยู่แล้ว เราได้นำกระบวนการเข้ามาใช้เป็นหลัก เป็นเกณฑ์ในการที่จะดำเนินงาน ดำเนินกิจกรรมในแต่ละชมรม ซึ่งก็มีครูดูแลอยู่ คุณครูของเราส่วนใหญ่ท่านอายุเยอะนะคะ ครั้นแล้วยังไม่เข้าใจกระบวนการ แต่ท่านก็พยายามเรียนรู้แล้วก็พยายามทำ โดยที่มีครูแกนนำของเราแล้วก็มีโค้ช ซึ่งโค้ชที่อยู่ กับเราก็คือ โค้ชสมศรี ดูแลแล้วก็คอยให้คำแนะนำในส่วนที่เราไม่แน่ใจว่าเรานำกระบวนการนี้ไปใช้ถูกต้องไหม ความจริงแล้ว ไม่มีถูก ไม่มีผิดอยู่แล้ว ในปีแรกนะคะเราก็ได้นำเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ก่อน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด และการสื่อสาร ฝึกให้เด็กมีความกล้าแสดงออกและกล้าคิดมากยิ่งขึ้น อันนี้คือสิ่งที่เราทำนะคะ

แรก ๆ เราจัดกิจกรรมตาม theme ก่อน ให้เรียนรู้ตามความสนใจ เราไม่บังคับนะคะ เราถามความชำนาญของคุณครูด้วยในหลาย ๆ ด้าน ให้นักเรียนได้สมัครแล้วก็เรียนรู้ในฐานนั้นก่อน เช่น ฐานกิจกรรมการประดิษฐ์ที่นักเรียนส่วนใหญ่ เป็นนักเรียนหญิง มีเด็กชายบ้าง ส่งเสริมเรื่องของการประดิษฐ์ และจะได้ออกแบบเองนะคะ ฐานที่สองเป็นฐานงานช่าง ช่างปูน ช่างไม้ หรือว่าช่างตัดผม ที่นักเรียนชายเขามีความสนใจและเสนอความคิดเองคะ เขาคิดกันเองว่าอยากทำกิจกรรมนี้ ก็เสนอครูผู้ชายที่มีความรู้ด้านนี้ก็ฝึกให้เขาไป แล้วก็ฐานอาหาร แล้วก็การแปรรูปอีก 3 ฐานที่เป็น theme หลัก ที่เราทำนะคะ ซึ่งในปีที่สองเราก็เริ่มนำเข้าสู่แต่ละรายวิชาด้วยคะ

บนความยากลำบากในสถานการณ์วิกฤต



STARFISH

โครงการ โรงเรียนพัฒนาตนเอง เริ่มต้นด้วยความลังเล สงสัย ไม่แน่ใจว่าจะได้ผลมัย ช่วยแก้ปัญหาโรงเรียนได้มัย เพิ่มภาระให้ครูรีเปล่า แต่ในที่สุดทีมแกนนำของโรงเรียนก็ได้นำกระบวนการ STEAM Design Process ไปทดลองใช้ โดยแทรกเข้าไปในกิจกรรมที่โรงเรียนทำอยู่แล้ว ทำให้กระบวนการพัฒนาผู้เรียนมีความคมชัดขึ้นจนเริ่มเห็นผล และนำครูในโรงเรียนร่วมเดินทางเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็น Active Learning โดยได้รับการดูแลและคำแนะนำจากโค้ช

หลังการดำเนินงานในปีแรกสิ้นสุดลง ปีที่สองก็เกิดภาวะการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จนทำให้โรงเรียนต้องปิดทำการณะคะ แต่เด็ก ๆ ที่อยู่ที่บ้านยังคงต้องได้รับความรู้และการฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง นับเป็นความท้าทายอย่างใหญ่หลวงต่อระบบการศึกษาไทยและทั่วโลก โดยเฉพาะสถานศึกษาและชุมชนที่ขาดความพร้อม ซึ่งมีโอกาสมากที่เด็กจะหลุดออกไปจากระบบการศึกษา อยากทราบว่า การทำงานภายใต้สถานการณ์โควิด-19 มีความยากลำบากอย่างไรบ้างคะ และคุณครูต้องปรับตัวอย่างไรเพื่อไม่ให้เกิดการเรียนรู้ของเด็ก ๆ สະດຸດລຽ

คุณครูรารีป

โรงเรียนบ้านมุเซอจัดการเรียนการสอนแบบออนแฮนด้อย่างเดียว ก็คือเอาใบงานให้เด็กไปเรียนรู้ที่บ้าน เราพอมีงบประมาณในการจัดทำ Learning Box ซึ่งจะมีอุปกรณ์สำหรับการเรียนเบื้องต้นให้กับนักเรียนทุกคนไปใช้ พอเราออนแฮนดได้สักระยะหนึ่ง เรามีความรู้สึกว่า นักเรียนของเราห่างจากบรรยากาศการเรียนไปเยอะครับ ได้เจอครูสองอาทิตย์หนึ่งครั้ง และจากใบงานเราก็ไม่แน่ใจว่าเด็กได้เรียนรู้ด้วยตัวเองจริงไหม ก็เริ่มมีการปรับให้เอาการสอนแบบออนไลน์เข้ามาร่วมด้วยควบคู่กันไปครับ ช่วงเช้าก็จะเป็นออนไลน์ก่อน การออนไลน์ของเราไม่ได้ออนไลน์เต็มรูปแบบ อาจจะมีวันหนึ่งสักครึ่งชั่วโมงหรือหนึ่งชั่วโมง เพื่อให้เด็กเรียนได้เจอหน้าครู ให้ครูได้อธิบายใบงาน ให้ติดตามว่านักเรียนมีปัญหาอะไรบ้าง ซึ่งก็มีปัญหาอยู่บ้างว่า นักเรียนบางคนผู้ปกครองเอาโทรศัพท์มือถือถือไปทำงานด้วยในเวลากลางวัน ไม่สามารถเข้าเรียนออนไลน์ในเวลาเดียว

กับเพื่อนได้ ครูจึงเอาคลิปการสอน ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียน ใส้ไปในกลุ่มให้นักเรียนด้วย คือสะดวกเมื่อไหร่ก็สามารถเปิดมาเรียนรู้ต่อจากเดิมได้นะครับ และก็มีกิจกรรมประยุกต์ให้รุ่นพี่ เช่น ม.2 ม.3 ที่บ้านอยู่ใกล้ห้อง ๆ ไปช่วยดูแลห้อง ป.5 ป.6 และมีการจัดให้คู่ทีมได้ไปติดตามนักเรียนครับ

STEAM Design Process มีการเอาไปใช้แต่ลดลงครับ คืออาจจะเหลือสักหนึ่งหน่วยสองหน่วยแค่นั้น เพราะว่าเวลาที่เรารู้สึกนักเรียนจริง ๆ มันมีเวลาจำกัด แล้วก็อุปกรณ์ต่าง ๆ มันไม่เอื้อด้วยนะครับ เพราะยังเรียนออนไลน์ นักเรียนก็ได้แค่ฟัง เราจะขึ้นสไลด์อะไรเยอะ ๆ หรือภาพอะไรให้นักเรียนเห็นจากมือถือนะ แต่จากการติดตามผลพบว่า นักเรียนไม่สามารถดูได้ชัดเจน ก็ต้องมีการปรับลดกระบวนการหรือจัดกิจกรรมให้เข้ากับสถานการณ์ เข้ากับบริบทครับ

คุณครูณชลา

ก็คือในปีที่สอง โรงเรียนวัดสันกลางเหนือเผชิญกับสถานการณ์โควิด เรายังทำกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ อยู่ระยะ ก็คือเอา Learning Box ส่งให้ผู้เรียนรายบุคคล โดยมีการหมุนเวียนกันไปแต่ละฐานกิจกรรม สมมุติว่าสัปดาห์นี้ ฐานงานประดิษฐ์ใช้ Learning Box ก็จะทำให้ฐานงานประดิษฐ์ใช้ก่อน และสัปดาห์ถัดมาก็ค่อยให้ฐานอาหารและเครื่องดื่ม ยืมไปใช้ ก็จะเป็นการหมุนเวียนกล่อง Learning Box เพื่อให้ผู้เรียนได้นำอุปกรณ์กลับไปทำงานที่บ้าน แต่ว่าในปีที่สาม เนื่องจากกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เราไม่ได้ทำเลยนะค่ะ เราก็เลยปรับกระบวนการเรียนการสอนแบบ STEAM มาใช้กับวิชาหลักแทนค่ะ เพราะฉะนั้นครูผู้สอนก็ต้องนำกระบวนการ STEAM ไปใช้ในแผนการเรียนการสอนของตนเองอย่างน้อย คนละหนึ่งแผนเพื่อให้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process ตั้งแต่ปีที่หนึ่งถึงปีที่สาม

คุณครูมนิณี

ช่วงโควิดทางโรงเรียนบ้านเด่นใหม่ปรับการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์อย่างเดียว เพราะว่าโรงเรียนและนักเรียนไม่มีความพร้อมในเรื่องเครื่องมือสื่อสาร เทคโนโลยี และก็อีกเรื่องหนึ่ง ช่วงที่ปิดโรงเรียน ผู้ปกครองก็ให้เด็กไปช่วยทำงานในสวน และรับจ้างด้วย ซึ่งเวลาที่จะออนไลน์จะทำได้ไม่สะดวก และปัจจัยสำคัญเลยก็คือ เครื่องมือสื่อสาร บางทีในครอบครัวหนึ่งมีโทรศัพท์เพียงเครื่องเดียว แต่มีลูกสามคน แล้วผู้ปกครองก็ต้องใช้โทรศัพท์ด้วย เพราะฉะนั้นทางโรงเรียนจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ไม่ได้เลยคะ

ใน Learning Box ของเรา ตอนนี้เราก็อพัฒนาวัตถกรรม คือการจัดชุดการเรียนรู้แบบบูรณาการในห้องเรียน ก็จะเป็นบางหน่วยเท่านั้นนะคะ ไม่ได้ทำทุกหน่วย เพราะว่ามีข้อจำกัดเรื่องเวลาและงบประมาณด้วยค่ะ เราจะมีใบความรู้ไปให้ ซึ่งก็จะมีนักเรียนที่เขาทำได้บ้าง ทำไม่ได้บ้าง หรือไม่เข้าใจ เขาจะใช้วิธีโทรสอบถามคุณครูบ้าง เด็กโตบางคนเขามีเฟซบุ๊ก เขาก็จะติดต่อสอบถามคุณครูมาทางช่องทางนี้บ้าง แต่วิธีการแก้ไขส่วนใหญ่เลยก็คือ เราจะนัดส่งใบงานของนักเรียนเป็นรายสัปดาห์ เวลานั้นนักเรียนเอาใบงานมาส่งครูก็จะติดตามผลการเรียน ว่านักเรียนทำได้ไหม เป็นอย่างไร ไม่เข้าใจตรงไหน ซึ่งเราก็จะสอนนักเรียนในสัปดาห์ถัดไป วันที่เขานำใบงานมาส่งเหมือนเป็นการตอกย้ำ ซ้ำทวนอีกรอบหนึ่งค่ะ

คุณครูกานา

โรงเรียนบ้านเวียงหวายใช้กระบวนการเรียนรู้โดยจัดทีมนักเรียนที่เป็นแกนนำ แต่แกนนำบางส่วนเขาก็จบ ป.6 ไปเราก็จะผลิตต่อ โดยให้เขาไปหาเพื่อน หารุ่นน้องที่มีแววที่สามารถเข้าทีมเขาได้ เราให้ออกาสเขาเลือกทีมเองโดยไม่ขึ้นานะคะ เราจะพยายามถอนตัวออกมา เพราะเราเห็นแล้วว่า เด็กสื่อสารกับเด็ก มันจะมีค่าเด็กที่เขาเข้าใจมากกว่าที่เราสื่อสารเอง เราจะคอยดูแลเขาให้อยู่ในระบบ แต่ไม่ได้ตีกรอบมากเกินไป ออกได้แต่ไม่ออกมากเกินไปจนไม่มีสาระ

พอสถานการณ์โควิดเข้ามา เราต้องปรับการเรียนรู้จากเดิมซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบเป็นกรู๊ป แต่พอเจอโควิดเราเรียนรู้ด้วยกันไม่ได้ ก็จะมีนวัตกรรม Learning Box ซึ่งเป็นกล่องการเรียนรู้ที่เด็กสามารถเรียนรู้ที่ไหนก็ได้ เพราะช่วงนั้นเป็นช่วงที่เด็กไม่ได้ออนไซต์แล้ว ยิ่งเป็นนักเรียนชายขอบ โควิดติดกันง่ายมาก ก็เลยต้องทำเป็น Learning Box ซึ่งทางสตาร์พิชได้มาให้ความรู้ในการจัดทำ ดินะคะว่าทางสตาร์พิชไม่ทิ้งพวกคุณครูเลย จะช่วยให้คำแนะนำว่าเมื่อเจอสถานการณ์แบบนี้จะแก้ไขยังไง

พวกครูก็คิดนะคะว่า ไม่อยากทิ้งเรื่องของ STEAM Design Process เพราะเป็นกระบวนการที่ดีมาก ทำให้เด็กได้ฝึกคิด เด็กเริ่มเข้ารูปรเข้ารอยแล้ว กำลังจะไปได้สวยแล้วนะ พอเจอโควิดเข้าไป คุณครูก็ไม่รู้เหมือนกันว่าจะแก้ไขปัญหานี้ยังไง แต่พอดีว่าทางสตาร์พิชให้ความรู้เกี่ยวกับ Learning Box และให้งบประมาณสนับสนุนเราด้วย แล้วส่วนหนึ่งก็คือ ท่าน ผอ. ก็จัดงบประมาณสนับสนุน เพราะเห็นแล้วว่ามันสามารถเปลี่ยนแปลงเด็กได้จริง เห็นรอยยิ้มของเด็ก เห็นเด็กที่ไม่เคยกล้าก็กล้าคุยกับ ผอ. ว่า ผอ. ครับ ผมอยากทำอันนี้อันนั้น ผอ. ก็สนับสนุน ก็เกิดเป็น Learning Box ที่เด็กเอาไปเรียนรู้ได้

แต่มันก็มีปัญหาอีกนะคะ คือด้วยงบประมาณ ด้วยจำนวนนักเรียนของเรา เราไม่สามารถที่จะให้เด็กเอา Learning Box ไปทุกคนได้ เพราะฉะนั้นเราเลยลดระดับจากที่เราเรียนรู้อันทั้งโรงเรียน ก็จะเป็นชั้น ป. 4-5-6 เท่านั้น เราก็หวังใจลึก ๆ ว่า เขาจะสามารถขยายไปยังน้อง ๆ ได้ เราก็จะใช้วิธีการคือ แบ่งเด็กเป็นกลุ่มบ้าน เขาเรียกว่า หย่อมบ้าน อย่างเช่นสวนส้มนี้มีเด็กกี่คน ระดับชั้นไหน คุณครูประจำชั้นเขาสำรวจ พี่ ๆ ที่อยู่ในสวนเขาก็อยากเป็นแกนนำบ้างคะ เตี้ยว ๆ เตี้ยวผมดูแลน้องนี้เองครับ เขาเสนอตัวเองเลยนะคะ เพราะว่าเขาเห็นเพื่อนได้เป็นแกนนำในปีที่ผ่านมา แล้วพอจบปีพวกคุณครูก็สร้างขวัญและกำลังใจให้ซะคะ มีการมอบรางวัลให้ มีการยกย่องชมเชย เขาก็เลยอยากเสนอตัวเป็นผู้นำของหย่อมบ้านต่าง ๆ ของสวนต่าง ๆ ว่าเขาอยู่สวนไหนคะ มีน้อง ๆ จำนวนแค่ไหน ๆ และก็ใช้ Learning Box ไปเรียนรู้ตามความสนใจ ในกล่องก็จะมีคู่มือต่าง ๆ เช่น นักเรียนต้องทำยังไงถึงจะเสริมสวยได้ ทรงผมเป็นยังไง โดยข้อมูลต่าง ๆ คุณครูร่วมกันทำนะคะ ช่วยกันคิดว่าเวลานักเรียนอ่านปุ๊บแล้วนักเรียนเข้าใจ แล้วสามารถสื่อสารให้น้อง ๆ ได้ เราจะเอาเด็กแกนนำมาฝึกมาเรียนรู้กับคุณครูก่อนสัก 3 คน 5 คน ไม่จำเป็นต้อง 100% เราก็พอใจละ อย่างน้อยก็ช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กไม่ขาดช่วง บางส่วนก็เป็นไปตามที่เราคาดไว้ แต่บางหย่อมบ้าน ก็ไม่เป็นไปตามที่คาดนะคะ เนื่องจากว่ามันมีปัญหาเรื่องของโควิด

ปีที่สามของเราเปลี่ยนจากที่เป็น Learning Box เปลี่ยนความรู้เป็น Learning Bag เอาความรู้ที่สตาร์ฟิชให้และไปบูรณาการเป็น Learning Bag เป็นกระเป๋การเรียนรู้ ก็มาคุยกันว่า อาจจะต้องเปลี่ยนนะ จากแบบเดิมที่มี 6 ชุมชุมเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานสถานการณ์โควิดกับความรู้ที่มี ก็กลายเป็น Learning Bag ซึ่งเป็นความรู้ตามช่วงชั้นที่เด็ก ๆ ทุกคนควรมีตามศักยภาพ อย่างเช่น อนุบาลก็จะทำเกี่ยวกับต้นไม้ที่หนูรัก ปลูกฝังให้เรียนรู้เกี่ยวกับพืชพันธุ์อยู่ในท้องถิ่น ก็ให้เรียนรู้ในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ใน Learning Bag ก็จะมีคู่มือ บอกแนวทาง วิธีการอะไรต่าง ๆ ในนั้นหมดเลย ระดับชั้น ป.1 ถึง ป.2 ทำเรื่องเกี่ยวกับผักบุ้งของฉันทัน ใน Learning Bag ก็จะมีข้อมูลและกิจกรรมเกี่ยวกับผักบุ้ง มีใบงาน มีทุกอย่าง ป.3 กับ ป.4 เป็นเรื่องเกี่ยวกับพืชเศรษฐกิจใกล้ตัว พืชเศรษฐกิจแถวนี้ก็มีส้ม ไปเอากระถางทำเป็นเปเปอร์มาเช่ ให้เด็กเรียนรู้ศิลปะบูรณาการการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์โควิด พอมา ป.5 ป.6 เด็กโตขึ้น ก็จะเป็นเรื่องของสมุนไพรไทยต้านภัยโควิดให้นักเรียนศึกษาเกี่ยวกับสมุนไพรไทยในชุมชน เป็นฟ้าทะลายโจรอะไรต่าง ๆ แล้วเราให้นักเรียนปลูกในกระถาง แล้วนำมาสรุปความรู้ โรงเรียนของเรามีหนังสือเล่มเล็ก เด็ก ๆ จะทำหนังสือเล่มเล็กเก่งมากซึ่งเป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้หรือเรื่องใหม่จากคุณครูที่มีคุณครูที่เชี่ยวชาญในการทำหนังสือเล่มเล็ก เด็ก ๆ ชั้น ป.5 ป.6 พอมีความรู้ในการทำ ก็จะทำหนังสือเล่มเล็กเพื่อสรุปองค์ความรู้สมุนไพรต้านภัยโควิด ต้องขอบคุณสตาร์ฟิชมาก ๆ เลยที่ให้ความรู้ดี ๆ ให้กับเรา ซึ่งเรามาต่อยอดเป็น Learning Bag ต่อ

คุณครูมินตรา

ในสถานการณ์โควิด โรงเรียนวัดบ้านไร่ของเราจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบค่ะ เรามีการสำรวจความพร้อมของนักเรียนก่อนว่านักเรียนแต่ละคนมีความพร้อมมากแค่ไหน เราแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนทางบ้าน แล้วก็กลุ่มที่เข้ามาเรียนที่โรงเรียน โดยครูแต่ละคนก็จะต้องจัดกระบวนการสอนนักเรียน 2 กลุ่ม ที่บ้านนี่คือบางคนเข้าถึงเทคโนโลยีไม่ได้ เราก็ให้เรียนออนไลน์หรือเป็นวิดีโอให้นักเรียนดูย้อนหลัง นักเรียนที่ไม่มีมือถือติดตัว ต้องให้ผู้ปกครองมาเปิดคลิปวิดีโอให้ ครูก็จะสร้างสื่อที่หลากหลาย ยอมรับว่าครูต้องเหนื่อยเพิ่มมากขึ้น รู้สึกกังวลเพราะจะต้องดูแลนักเรียนอยู่ 2 กลุ่ม

ตอนปีแรกที่มีโควิดเข้ามาเราก็จะเน้น Learning Box สำหรับเด็กที่จะต้องสอบระดับชาติ เน้นไปที่ ป.3 กับ ป.6 เพราะโรงเรียนเราเป็นโรงเรียนเล็ก ๆ งบประมาณน้อย เราก็จะเน้นไปที่เด็กสองกลุ่มนี้ค่ะ พอปีที่สองเราจะเน้นไปที่กลุ่มเด็ก ป.1-ป.3 ในเรื่องของการอ่านออกเขียนได้แล้วก็คิดเลขเป็นค่ะ

นอกจาก Learning Box จะมีคลิปวิดีโอ แล้วก็ยังมีห้องเรียนออนไลน์ด้วย ถ้านักเรียนคนไหนไม่สามารถเข้าเรียนออนไลน์ได้ ครูจะมีคลิปวิดีโอ ที่ให้นักเรียนดูย้อนหลังได้ และในชุดกิจกรรมก็จะเป็นทั้งใบงาน ใบความรู้ ใบที่อธิบายให้กับเด็กและผู้ปกครอง ถ้านักเรียนอ่านหนังสือไม่ออก ผู้ปกครองก็จะคอยแนะนำและนักเรียนก็จะอ่านตาม ก็มีกิจกรรมให้นักเรียนทำ ให้นักเรียนฝึกอ่านตามผู้ปกครองและผู้ปกครองเป็นคนประเมินพัฒนาการของเด็กนะคะ แล้วก็มีการสอบออนไลน์ด้วย ครูกับนักเรียนสามารถสนทนาผ่านห้องออนไลน์ ก็จะได้เห็นพัฒนาการของเด็กด้วยว่าเขามีการเปลี่ยนแปลงมากน้อยแค่ไหน แล้วก็ดูจากชิ้นงานที่เขาส่งมา ในชิ้นงานเนี่ยเราก็จะให้นักเรียนถ่ายภาพอัปเดตคลิปวิดีโอเพื่อดูว่านักเรียนได้ทำจริง โดยมีผู้ปกครองคอยแนะนำอีกทีนึงค่ะ

เรามีกลุ่มไลน์ที่คอยดูแลนักเรียนที่ไม่เข้าใจ นักเรียนสามารถสอบถาม หรือโทรหาครูได้ แล้วทุกครั้งที่เราส่งงานครูก็จะโทรไปถามนักเรียน เวลานั้นนักเรียนมารับ Learning Box ครูก็จะอธิบายขั้นตอนวิธีการให้ทราบว่าต้องทำอะไร แต่ถ้านักเรียนมีข้อสงสัยระหว่างการทำงานที่บ้านนักเรียนสามารถถามผ่านเข้ามาในไลน์ได้ นักเรียน ป.1-ป.3 ก็จะเป็นผู้ปกครองมากกว่าจะเป็นคนพิมพ์เข้ามาถาม บางทีผู้ปกครองนักเรียนสงสัย นักเรียนทำไม่ได้ ผู้ปกครองก็จะเป็นตัวกลางที่คอยติดต่อครูประจำชั้นนะคะ

คุณครูสิริยา

การเรียนการสอนของโรงเรียนบ้านห้วยเกียงค่อนข้างจะมีอุปสรรคในเรื่องของโควิดค่ะ เพราะว่าจริง ๆ ในปีที่ 3 เราก็วางแผนไว้ว่า ในปีนี้เราให้เลือกนวัตกรรมใช้ใหม่คะ แล้วโรงเรียนเราก็เลือกการพัฒนาสุขภาพะ แล้วก็วางแผนไว้ว่าจะให้คุณครูทุกช่วงชั้นทำเหมือนเดิม แต่ว่าจะผลิตนวัตกรรมการพัฒนาสุขภาพะโดยใช้กระบวนการ PBL แล้วก็กิจกรรมจิตศึกษา ซึ่งแต่เดิมก็วางแผนไว้ว่าเราจะทำยังไงเป็นสเต็ป ในกรณีที่เปิดออนไซต์ 100% แต่พอมีโควิดเข้ามาก็จะมีเงื่อนไขต่าง ๆ เยอะมากขึ้น ครูบางท่านก็ไม่พร้อม แต่ครูบางท่านก็โอเคพอที่จะทำได้ ครูบางท่านก็อาจจะไม่ได้เก่งเรื่องเทคโนโลยี ไม่รู้จะติดต่อเด็กอย่างไร ดังนั้นจากเดิมที่วางแผนว่าจะทำ 100% ก็ไม่ได้ตามเป้า แต่มีครูบางท่านที่จัดเหมือนกับ Learning Box บอกให้เด็กกลับไปทำกิจกรรมที่บ้าน แล้วก็ติดตามและติดต่อเด็กผ่านไลน์หรือผ่านโทรศัพท์ก็มี ถามว่ามีผลกระทบไหม ก็คือมี ทำให้กิจกรรมที่เราวางแผนไว้ไม่ได้เป็นไปตามนั้นคะ

โรงเรียนจะนัดเด็กมาเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 5 คน มาทำกิจกรรมที่โรงเรียน เพราะว่าทำที่บ้านก็อาจจะไม่ได้ ครูบางท่านก็มี Learning Box มีอุปกรณ์อะไรให้เด็กกลับไปทำชิ้นงานแล้วก็กลับมาส่งก็มี หลายรูปแบบคะ ของคุณครูจะสอนออนไลน์ในช่วงโควิดนะคะ ก็จะทำเรื่องการพัฒนาการอ่าน แต่ว่าเป็นแบบออนไลน์คะ เราใช้กระบวนการ PBL แล้วก็ STEAM ในเทอมนี้เราไม่แยกออกมาเป็นชั่วโมง กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ แต่เอาไปใส่ในวิชาภาษาไทยเลย ครูสอน ป.1 ก็เอากระบวนการและกิจกรรมใส่ไปในชั่วโมงภาษาไทย ครูก็จะสอนออนไลน์ตามกิจกรรมที่ครูวางแผนไว้เลยคะ

คุณครูอนันต์

ในส่วน Learning Box โรงเรียนบ้านดงของเราได้ทำเองด้วยครับ คือเราปรับเปลี่ยน Learning Box เป็นกล่องสื่อการเรียนรู้อีก 5 กล่องสื่อ มีนักเรียนแกนนำของเราเป็นผู้ดูแล และเป็นผู้นำกิจกรรมในการให้ความรู้กับน้อง ๆ โดยตรง

เราได้เข้าร่วมโครงการ Starfish Teachers Hero ด้วยในซีซั่น 1 ในช่วงนั้นโรงเรียนปิดเรียน เนื่องจากโควิด-19 มีการปิดหมู่บ้าน แล้วครูก็ไม่ได้พบกับนักเรียน นักเรียนก็มาบอกครูว่า น้อง ๆ หลายคนไม่เข้าใจที่ครูสอน เพราะครูให้แต่ใบงาน ผู้ปกครองก็อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ น้อง ๆ หลายคนเลยคุณครูที่เขามาหาที่บ้าน ให้หนูสอน คุณครูคิดว่าหนูควรจะทำอะไรไหม คือหนูก็อยากทำกิจกรรมให้น้อง ๆ ได้เรียนหนังสือด้วยคะ

ครูก็เลยออกแบบร่วมกันกับนักเรียน ออกแบบนวัตกรรม ออกแบบสื่อการสอนกับทีมแกนนำในช่วง ป.5-ป.6 แล้วก็ให้แต่ละคนแบ่งกันไปดูแลน้อง ๆ ที่มีความสนใจ ในช่วงปิดเทอมครูไม่ได้ลงพื้นที่แล้ว ครูก็พยายามฝึกแกนนำให้เขา ลองทำ ให้เขาได้นำความรู้ไปสอนน้องอ่าน สอนเขียน บวกกับครูได้เข้าร่วมโครงการ Starfish Teachers Hero ซีซั่นแรก เลยออกแบบใบความรู้ แล้วก็นำร่องไปสอนน้อง ๆ ถึงบ้าน สอนในเรื่องของการอ่าน การเขียนก่อน

พอซีซั่น 2 ทีมงานอยากทำต่อเพราะว่ามันสนุก จากปีแรกคือครูทำคนเดียวกับทีมนักเรียน พอปีที่สองโครงการ Starfish Teachers Hero Season 2 รับสมัครก็เลยคิดว่าเราน่าจะต่อยอดความรู้นี้เข้าสู่ชุมชน บวกกับช่วงนั้นคือมีการระบาดของโรคโควิด-19 อย่างหนัก คนในชุมชนติดกันหนักเลยครับ นักเรียนก็อยากให้ความรู้กับคนในชุมชนในเรื่องแผนป้องกันการติดโรคโควิด-19 และก็เรื่องของสุขภาวะขั้นพื้นฐานด้วย ก็เลยร่วมกันกับคุณครูที่มีความสนใจนะครับ ออกแบบนวัตกรรมนี้ แล้วก็มียุทธศาสตร์เป็นศูนย์กลางที่นำความรู้ไปสู่ชุมชน เราได้รับรางวัลชนะเลิศด้วยนะครับ จากทีมที่เข้าร่วมมากกว่า 10 ทีม นวัตกรรมนี้เกิดจากความคิดของนักเรียนร่วมกับครูด้วย เป็นนวัตกรรมที่อยู่ใกล้ตัวของเขาเอง ออกแบบเป็นสื่อความรู้ที่จะนำไปเผยแพร่ให้กับคนในชุมชนในช่วงนั้น อันนี้คือเราก็กองพื้นที่กับนักเรียนด้วยนะครับ

สิ่งที่เราทำการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเอาชนะอุปสรรค คือเริ่มต้นจากครูก่อน ถ้ากล้าเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ดีขึ้น เราก็จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขด้วย อันนี้คือเทคนิคแรก อันดับที่สองคือนักเรียนเปลี่ยนแปลงจากตอนแรกที่เขาไม่กล้าพูดในชุมชน แต่เราเห็นชัดเจนว่า เขาก็นำความรู้ไปมอบให้กับน้อง ๆ แทนครู เขาคิด อยากลงมือทำ แล้วเขาก็นำไปใช้ ได้สืบค้นเอง และช่วยแปลเป็นภาษาเพื่อสื่อสารกับผู้ปกครอง ในการให้ความรู้เรื่องของโควิด-19 หรือ สุขภาวะพื้นฐานที่เป็น theme หลัก ๆ ที่เขาต้องการส่งเสริมให้คนในชุมชนรู้ โดยเด็กของเราจะแปลภาษาเป็นภาษากระเหรี่ยง เพื่อสื่อสารกับชุมชนด้วย อันนี้คือสิ่งที่เราได้เรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

เด็ก ๆ จะเอาของที่ใกล้ตัวของเขาทำเป็นรูปภาพต่าง ๆ เพราะว่าชาวบ้านอ่านหนังสือไม่ออก จึงเน้นในเรื่องของรูปภาพ ในการอธิบายมากกว่า รวมไปถึงเพลงภาษากระเหรี่ยงด้วยที่เราขอความอนุเคราะห์จากปราชญ์ชาวบ้านในการแต่งเพลง ให้ความรู้เรื่องของสุขภาวะนะครับ แล้วก็เผยแพร่เพลงภาษากระเหรี่ยงทางวิทยุชุมชนแล้วก็ทางช่องยูทูป เพลงเหล่านี้ นักเรียนของเราร้องเอง ซึ่งได้ขอความร่วมมือจากชาวบ้านที่เขาแต่งเพลงแล้วก็ทำดนตรี ทำเอ็มวีประกอบ แล้วก็ร้องด้วย ให้ความรู้กับเขาด้วย ผู้ปกครองเขาก็รู้สึกสนใจความรู้เรื่องของสุขภาพมากขึ้นนะครับ

ที่มาของสื่อเอ็มวี เริ่มแรกคือนักเรียนอยากร้องเพลง ครูไม่เข้าใจภาษากระเหรี่ยงก็ปรึกษากับชาวบ้านที่เขามีความรอบรู้เรื่องนี้ครับ เขาก็แต่งเพลงให้หนึ่งเพลงก่อนนะครับ แล้วเราก็พยายามฟังจังหวะ ฟังสิ่งที่เขาร้องให้ฟังเลยนะครับ คุณครูก็ไปหาเพื่อน ๆ ที่พอเล่นดนตรีได้ เขาแต่งเป็นเนื้อมาให้พร้อมทำนอง แล้วเราก็มามาแกะอีกทีนึง นักเรียนของเราฝึกร้องด้วยและถ่ายทำเอ็มวีกันเอง อันนี้มีในยูทูป ชื่อเพลง “โอะฉู่มาแก (อยู่ดีมีเอง)” เราทำในเวลาที่จำกัด เพียง 2 วัน มีผู้เข้าชมเร็วมาก เราได้ฝากไปแชร์เพจอำเภอของเราด้วย เพจเฟซบุ๊กชื่อดังของบ้านเรา ก็มีกระเหรี่ยงหลายหมู่บ้านที่เขาได้ดูได้ฟังแล้วก็ชื่นชมทั้งคุณครูและนักเรียนและอยากให้เราทำต่อไปด้วยนะครับ

ผลงานนี้เราได้รับความอนุเคราะห์และส่งเสริมจาก Starfish Teachers Hero ที่ทำโครงการร่วมกับโรงเรียนเรา อยู่แล้ว คือมันเหมาะเจาะ ตรงคอนเซ็ปต์พอดี เลยคิดว่าเป็นโอกาสที่ดี ถ้าในกิจกรรมของโรงเรียนก็อยากทำต่อ แต่ถ้าเป็น Starfish Teachers Hero นี่คือทีมของเราน่าจะไม่ต้องส่งแล้ว เพราะว่าเราได้รับรางวัลสูงสุดแล้ว อยากเป็นที่เลื่อง อยากรจะช่วยให้ช่วยได้ข อยากใช้องค์ความรู้ของเราสร้างเครือข่ายให้มากยิ่งขึ้น นักเรียนก็อยากขยายผล นักเรียนกลุ่มนี้จบแล้วนะครับ เราก็ต้องพยายามสร้างทีมนักเรียนที่พอจะมีแววปั้นต่อที่จะต่อยอดเป็นเพลงแบบนี้ครับ



ผู้นำการเปลี่ยนแปลง



STARFISH

สถานการณ์โควิดก่อผลกระทบต่อผลกระทบบกับการศึกษาทั้งระบบ แต่ภาพสะท้อนคิดจากคุณครูทั้ง 7 ท่านแสดงให้เห็นถึงความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในการที่จะให้นักเรียนเข้าถึงการเรียนรู้ แม้โรงเรียนจะปิด แต่การเรียนรู้ยังคงเปิดตลอดเวลาณะคะ ภาพสะท้อนที่น่าภาคภูมิใจคือเด็กที่ผ่านการฝึกทักษะการคิด และมีจิตสาธารณะได้เข้ามาร่วมทีม ออกแบบความรู้และเป็นตัวแทนครูในการนำความรู้สู่น้อง ๆ และชุมชนของเขา นับเป็นความพยายามในการส่งเสริมและพัฒนานักเรียนรวมถึงตัวครูในการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีกว่า แต่พลังในการสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้จะเป็นไปได้ยากถ้าไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารณะคะ ช่วงนี้จึงขอให้คุณครูทุกท่านได้สะท้อนบทบาทของผู้อำนวยการ ในการเอื้ออำนวยให้โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองได้ขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่องมาถึง 3 ปีคะ

คุณครูราธิป

ท่านผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหมูเซอเอื้อให้เราทั้งหมดไม่ว่าเราจะอบรม จะวางแผนทำแบบนั้นแบบนี้ เราเสนอท่าน ท่านตอบรับหมดครับ ท่านสนับสนุนในการเข้าร่วมโครงการตั้งแต่แรกจนถึง ณ วันนี้ ไม่เคยขัดข้องอะไรเลยครับ ผมเรียนท่านว่า เราคุยกันแล้วเราอยากพัฒนาไปในทิศทางนี้ เรื่องงบประมาณเราได้รับการจัดสรรสนับสนุนมาส่วนหนึ่ง อธิบายปฐุพท่านก็อนุมัติการช่วยสนับสนุนหมดครับ ส่วนใหญ่ท่านผู้อำนวยการก็จะอยู่ในบทบาทคอยเป็นผู้สนับสนุน เวลาเราประชุมวางแผนก็จะเข้ามาประชุมร่วมด้วย เราเสนอรายงานท่านเป็นเป็นรอบ ๆ ไป ท่านก็สนับสนุนเต็มที่ครับ

คุณครูฤชลา

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสันกลางเหนือจะเป็นเหมือนกับแกนนำหลักที่ช่วยกระตุ้นให้คุณครูทุกคนนำกระบวนการ STEAM มาใช้ในการสอนให้บ่อยขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนา นอกจากคอยกระตุ้นแล้วท่านจะให้กำลังใจคณะครูในการทำกิจกรรม เวลาเกิดปัญหาอะไร เรามีคณะครูมาร่วมกัน PLC ผู้อำนวยการก็จะเข้าร่วมเพื่อช่วยกันแก้ปัญหาในทุกครั้งคะ ท่านเป็นแกนนำหลักแล้วก็เป็นกำลังใจให้คณะคุณครูในโรงเรียนคะ

คุณครูมนิ

โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ของเรามีการโยกย้ายผู้อำนวยการ ซึ่งก็ไม่ได้มีปัญหาอะ เราทำความเข้าใจกับผู้บริหารท่านใหม่ ว่าเราเข้าร่วมโครงการกับทางสตาร์ฟิช มันมีหลักการวิธีการอย่างไร อะไรที่เข้ากับบริบทของโรงเรียนเรา เราทำไปแล้ว ผลมันเป็นอย่างไร ท่านก็เห็นด้วยที่จะดำเนินโครงการต่อค่ะ ท่านจะเป็นผู้นำทางวิชาการที่คอยสนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นการประชุมวางแผนคณะกรรมการดำเนินงานต่าง ๆ รวมไปถึงให้ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เมื่อทางคุณครูได้ดำเนินงานไปแล้ว ผลการสะท้อนการทำงานเป็นอย่างไรท่านก็พีดแบ็กกลับมา แล้วให้เรานำไปปรับปรุงพัฒนางานให้มันดียิ่งขึ้น และท่านก็เข้าร่วมกิจกรรม PLC อย่างสม่ำเสมอค่ะ

คุณครูภัทรา

โรงเรียนบ้านเวียงหวายที่ประสบความสำเร็จ ที่เห็นแววตาเด็ก ๆ ในการเรียนรู้ ที่เห็นรอยยิ้ม ที่เห็นเด็กที่ไม่ได้เรียนรู้ไม่เคยตอบ แล้วกล้าแสดงออก เห็นเด็กมีความสุขได้ ก็เพราะการสนับสนุนจากผู้อำนวยการ ท่านมีบทบาทหลักในการสนับสนุนทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน อย่างโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองนี้ จะดำเนินไปไม่ได้เลย ถ้าผู้อำนวยการไม่สนับสนุน ไม่ให้โอกาสครู ไม่จัดงบประมาณสนับสนุน โดยเฉพาะถ้าไม่มีวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก

ท่านผู้อำนวยการโรงเรียนนี้เป็นผู้หญิง ท่านจะเอาใจใส่เด็กมาก ๆ ถึงแม้ว่าท่านจะไม่ได้ไปอบรม แต่ท่านศึกษาเอง ไม่เข้าใจตรงไหนก็จะถาม บทบาทสำคัญเลยคือท่านผู้อำนวยการเป็นผู้นำทางวิชาการ เป็นผู้นำทางด้านงบประมาณ สุดท้ายท่านคือผู้นำในด้านของกำลังใจให้กับพวกเรา เมื่อมีปัญหาท่านผู้อำนวยการจะไม่เคยโยนความผิด ท่านบอกว่าท่านก็เป็นส่วนหนึ่งในการทำให้มีปัญหา ถ้าฉันเราก็ต้องช่วยกันแก้ เราได้รับกำลังใจ ได้รับการสนับสนุน และได้รับความรู้ดี ๆ จากที่ท่านเป็นผู้นำทางวิชาการแล้ว ทำให้เราดำเนินกิจกรรมอะไรได้อย่างมีความสุขค่ะ

ท่านผู้อำนวยการจะติดตามผลตลอดเลย ขนาดช่วงที่คุณครูไปดูงานบ้าง ปรึกษาอะไรกับโค้ชบ้างอะไรอย่างนี้คะ ผู้อำนวยการจะโทรมาถามทุกวัน เป็นไงบ้างวันนี้ มีอะไรบ้าง ก็ต้องทำสรุปส่ง ผู้อำนวยการจะนัดที่ทีมงานเลยว่าเราเอาวันไหนสักวันเลยใหม่ที่คุยกับคุณครูในเรื่องนี้ก็มีการประชุมกัน แล้วครุฑที่จำลองกิจกรรมการอบรมเหมือนทีมงานของสตาร์ฟิช ในการอบรมครูอีกรอบหนึ่ง แล้วสิ่งที่ครุฑที่ย้ำก็คือ คำว่าพัฒนาเนี่ยค่ะ อย่างเช่นว่าวันนี้เด็กหน้านิวคิวมัด มาโรงเรียนทะเลาะกับเพื่อน ต่อยกับเพื่อน อีกอาทิตย์หนึ่งเรามีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เด็กนิ่งขึ้น เด็กยิ้มให้เพื่อนได้ เด็กไม่ได้



ทะเลาะกัน อันนี้คือการพัฒนาแล้ว ครูอย่ามองคำว่าพัฒนาสูงเกินไป ครูเขาเรียกว่าปรับเป้าหมาย ปรับจุดประสงค์ให้มันต่ำลง พอมันต่ำลงคุณครูก็เริ่มรู้สึกดีขึ้น แต่ใหม่ ๆ คือทีมครูมีทไปอบรมก็ไม่ได้อบรมจนเก่งหรือคล่องนะคะ ก็คือพอที่จะเอามาเล่าให้ครูฟังได้ จากนั้นก็ขอความช่วยเหลือจากโค้ชคะ โค้ชที่คอยดูแลก็จะเข้ามาที่โรงเรียนแล้วก็ให้ความรู้กับคุณครู พร้อมกับมีเอกสารต่าง ๆ ให้คุณครูได้เรียนรู้กระบวนการ STEAM Design Process โดยจำลองคุณครูเป็นนักเรียน คุณครูเข้าใจไหม

พอคุณครูเริ่มเรียนรู้ เริ่มเห็นว่าเด็กน่าจะทำได้ เพราะไม่ได้มีเป้าหมายที่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นเป้าหมายที่เราสามารถที่จะพัฒนาได้ พอ ผอ. เห็นว่าคุณครูโอเคกับโครงการแล้ว ก็มีการโหวตทุกเดือนว่าเราจะไปต่อหรือจะพอแค่นี้ ปรากฏว่าคุณครูทุกคนก็ยกมือโหวตว่าเราจะลองไปต่อกันดู ท่าน ผอ. ก็สนับสนุนเต็มที่เลยคะ เริ่มจากการพาคุณครูทำห้อง Makerspace นะคะ ท่าน ผอ. ไม่ได้ไปอบรมด้วย แต่ท่านเสริมข้อมูลเพื่อที่จะมาคุยกับครู ทำห้อง Makerspace ร่วมกัน เวลาทำห้อง Makerspace ไม่ได้ทำคนเดียววนะคะ คุณครูทุกคนออกแบบร่วมกัน ทำร่วมกัน ผอ. เปิดกว้าง แล้วก็ให้แนวคิดกับครูว่า ท่านไม่ได้บังคับว่าจะต้องสำเร็จ แต่อยากให้ลอง แล้วดูว่า เด็กมีความสุขไหม ถ้ามีความสุขเราจะทำต่อ ก็เลยมีการประชุม มีการวางแผน แบ่งทีมงานเสร็จ แล้วก็ลงมือ

คุณครูมินตรา

ผอ. โรงเรียนวัดบ้านไร่ จะคอยติดตามการประชุม แล้วก็นิเทศในชั้นเรียน ห้องเรียนออนไลน์ ผอ. จะเข้าไปด้วย ห้องเรียนออนไลน์ ก็จะไปดูว่าห้องเรียนนี้เป็นอย่างไร ความพร้อมแบบไหน นักเรียนและครูต้องการอะไรเพิ่ม คือ ผู้อำนวยการจะเป็นคนคอยซัพพอร์ตความต้องการของครูและนักเรียน แล้วก็ให้คำแนะนำวิธีการ อย่างนักเรียนคนไหน ที่หลุดไปในช่วงออนไลน์ อาจจะได้กลับเข้ามาสู่ระบบ ผอ. ก็จะแนะนำว่าให้ทำอะไร คอยติดตามนักเรียน สอบถาม นักเรียน ลงเยี่ยมบ้าน เวลาที่เราจัดกิจกรรม ผอ. จะเข้าไปแต่ละกลุ่ม เข้าไปดูกระบวนการทำงานของเรา แล้วก็คอยสอบถาม นักเรียนว่าเป็นอย่างไรบ้าง ดีไหม ชอบไหม หรือต้องการอะไรไหม จะแนะนำ แล้วก็คอยเติมเต็มในสิ่งที่ขาดค่ะ

คุณครูสิริยา

ท่าน ผอ. โรงเรียนบ้านห้วยเกียงจะคอยสนับสนุนค่ะ โครงการที่เราทำต่อเนื่องสามปี จะเขียนลงไปแผนปฏิบัติการ ของโรงเรียน ผอ. ท่านก็จะติดตามว่าโครงการเป็นยังไงบ้าง ทำไปถึงไหน มีปัญหาอะไร เวลาที่ได้ทำกิจกรรมหรือว่ามี ผลิตภัณฑ์อะไรที่มันเห็นเป็นรูปธรรม ก็จะเอามาชื่นชม ส่วนใหญ่ท่านจะเน้นชื่นชมคุณครูที่ไม่คิดว่าเขาจะทำ แต่ว่าเขาทำ อย่างครูเด็ก ๆ ผอ. ก็คิดว่าทำได้อยู่ละ แต่ว่าจะมีคุณครูที่จะเกษียณแต่ท่านก็ยังทำ ผอ. จะชื่นชมแล้วก็ให้กำลังใจ เวลา มีปัญหา ถ้าครูเข้าไปปรึกษา ทุกอย่างท่านให้การสนับสนุนหมด

คุณครูนันต์

ที่โรงเรียนบ้านดงท่านผู้อำนวยการจะคอยซัพพอร์ต คอยเป็นที่ปรึกษาตลอด คอยติดตามว่าเราทำได้จริงไหม หรือว่าทำถึงไหนแล้ว หรือว่ามีปัญหาอะไร ถ้าฟังคุณครูเราบางครั้งก็อาจจะตัดสินใจไม่ได้ในเรื่องบางเรื่อง ท่านก็ให้คำปรึกษา ตลอดนะครับ แล้วก็ลงมือทำกับเรา เป็นคนนำกิจกรรมกับเรา และลงพื้นที่กับเราด้วยครับ

พลังร่วมของคุณครู



STARFISH

การที่ผู้อำนวยการให้การสนับสนุน ร่วมคิด ร่วมทำ และเป็นกำลังใจในการทำงาน ช่วยเสริมสร้างพลังที่แข็งแกร่งให้กับคุณครูในการขับเคลื่อนโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองให้สามารถดำเนินงานต่อเนื่องถึง 3 ปี จนเห็นผลที่เกิดกับผู้เรียนอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามดีที่มีบทบาทสำคัญที่เป็นผู้ลงมือปฏิบัติ และอยู่ใกล้ชิดในการพัฒนาผู้เรียนทางตรงคือครู คุณครูรู้สึกอย่างไรกับการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมในการทำงานของคุณครูเป็นอย่างไร ขอเชิญฟังเสียงสะท้อนและแนวคิดจากตัวแทนคุณครู ทั้ง 7 ท่านค่ะ

คุณครูราธิป

ปกติโรงเรียนบ้านมุเซอเราจะจัด PLC กันทุกวันศุกร์ เพื่อร่วมแก้ปัญหาและวางแผนการทำงานนะครับ เวลาอยู่ในห้องพักครูก็จะนำประเด็นการเรียนรู้ของเด็กมาคุยกัน แต่สิ่งที่สำคัญคือ การสร้างบรรยากาศแห่งความสุขในโรงเรียน ในปี 65 จึงตั้งโครงการมุ่งเน้นไปในส่วนของห้องเรียนแห่งความสุขนะครับ เราเน้นเรื่องของสุขภาวะ เราก็เลยเอาโครงการห้องเรียนแห่งความสุขมาใช้ครับ ผมเน้นบูรณาการเหมือนเดิมครับ แต่ที่เพิ่มขึ้นมากก็คือเรามองเห็นนะครับว่า หลังสถานการณ์โควิดที่ผ่านมาหรือก่อนหน้านี้ ห้องเรียนกลายเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ และครูไม่คุ้นชินไปแล้ว การกลับเข้ามาในระบบห้องเรียนอีกครั้ง ผมคิดว่ามันต้องปรับตัวกันอีกสักระยะหนึ่ง และการสอนของเราไม่เป็นไปตามความคาดหวัง ก็เนื่องมาจากบริบทความพร้อมของสถานที่ บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน หรือแม้แต่วิธีแบบการจัดการเรียนการสอนที่อาจจะยังไม่ได้ปรับประยุกต์อะไรใหม่ ๆ เข้าไปให้นักเรียนได้มาก ผมก็เลยคิดว่า ถ้าจะแก้ปัญหาคือการเรียนการสอนให้ดีขึ้น ควรจะต้องดูแลความสุขของคุณครู ดูแลความสุขของนักเรียน ดูแลบรรยากาศให้มันเอื้อ เพื่อช่วยสร้างทัศนคติในแง่บวกให้กับนักเรียน ให้กับคุณครูนะครับ ก็เน้นเรื่องการสร้างห้องเรียนแห่งความสุข ถ้าห้องเรียนมีบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน มีความน่าสนใจ มีความสะอาดตา ก็จะช่วยให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ทั้งครูและเด็กครับ นอกจากนี้ก็ต้องจัดหาอุปกรณ์พื้นฐานและสื่อต่าง ๆ ให้พร้อมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้งานที่หลากหลายยิ่งขึ้น

คุณครูณัชชา

ในช่วงแรก ๆ ที่โรงเรียนวัดสันกลางเหนือเข้าร่วมโครงการ คุณครูทุกคนจะต้องนำกระบวนการ STEAM ไปใช้ในฐานการเรียนรู้ คุณครูก็ค่อนข้างเป็นกังวลนะ เพราะ 5 ขั้นตอนเนี่ยมันก็จะใช้เวลาค่อนข้างนาน ซึ่งกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในหนึ่งสัปดาห์ เราเจอผู้เรียนแค่สองชั่วโมง แล้วกว่าเด็กจะจบกระบวนการทั้ง 5 ขั้นตอน จะต้องใช้เวลาทั้งหมดที่สัปดาห์ เขาก็กลัวว่ามันจะไม่ทัน อย่างฐานนวด กว่าเขาจะสอนให้ผู้เรียนได้รู้วิธีแก้ปัญหา ว่าถ้าปวดหลังเนี่ยควรนวดด้วยกระบวนการไหนอะไรยังไง แค่การตั้งคำถามให้ผู้เรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็น ค้นหาคำตอบ จินตนาการหาคำตอบ ก็ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ก็คือหนึ่งสัปดาห์ไปแล้ว แล้วผู้เรียนจะเรียนรู้ทำทางการนวดอะไรต่าง ๆ ทันไหม ส่วนใหญ่ก็จะเป็นกังวลในเรื่องของเวลามากกว่ากระบวนการค่ะ

ตอนไปทำจริง ๆ กระบวนการต่าง ๆ มันก็สามารถเสร็จได้ตามเวลาที่กำหนด ก็เหมือนแบบ 1 ขั้นตอน ต่อ 1 สัปดาห์ เพราะฉะนั้นหนึ่งกิจกรรมเราก็ใช้เวลาทั้งหมด 5 สัปดาห์ ซึ่งเมื่อผู้เรียนเริ่มคุ้นเคยกับกระบวนการแล้ว เวลาจาก 5 สัปดาห์เราก็ลดลงเหลือประมาณ 3 สัปดาห์ 2 สัปดาห์ แล้วแต่กิจกรรม การเรียนรู้มันก็ค่อยปรับกันมาเรื่อย ๆ แต่ถ้าพูดถึงในภาพรวม ก็อยู่ในระดับที่มันพัฒนาดีขึ้นมาเรื่อย ๆ ค่ะ

คุณครูณิธิ

บรรยากาศในการทำงานของครูโรงเรียนบ้านเด่นใหม่เปลี่ยนแปลงไป เมื่อเราเข้าร่วมโครงการนี้ เราจะมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่มากขึ้น รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกระบวนการ PLC รู้จักรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น รวมไปถึงการพัฒนาตัวเอง ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงค่ะ

คุณครูภัทรา

รู้สึกได้ถึงความเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนบ้านเวียงหวายค่ะ อย่างเวลาประชุมทุกคนก็จะรับฟังกัน ถึงแม้จะเป็นการเสนอที่เอาข้อโต้แย้งมานำเสนอกันบ้าง เราเห็นแนวคิดของแต่ละคน แต่สุดท้ายแล้วก็คือไม่ว่าคุณจะเป็นใคร คุณมาอยู่ในอาชีพครู ทำให้เราเห็นว่าคุณทุกคนมีจิตวิญญาณความเป็นครู คือรักเด็ก ไม่ว่าคุณจะเป็นลูกใคร เป็นอะไร คุณจบมาเป็นครูแล้ว มันทำให้รู้เลยว่าคุณยังรักเด็ก ต้องการพัฒนาเด็กอย่างนี้ มันเห็นได้ชัดเจนเลย ครูในโรงเรียนมีทั้งครูที่ใจดีครูที่ดุ พอเราเอาโครงการนี้เข้ามา เราได้มีส่วนร่วมกัน เราคิดอะไรเอะอะอะไรที่มากตลก ที่มากุญ ได้มาเถียง ได้มาทำ

ทำให้ครูมีทเห็นว่าทุกคนสามัคคีกันมาก ได้เห็นว่าครูมีจิตวิญญาณของความเป็นครูจริง ๆ แม้ว่าการแสดงออกของแต่ละคนไม่เหมือนกัน แต่สิ่งสำคัญคือเขาอยากพัฒนาเด็ก เขาอยากพัฒนาลูกศิษย์ของเขาค่ะ

คุณครูมินตรา

โรงเรียนวัดบ้านไร่ของเรามีการสับเปลี่ยนการทำหน้าที่ครูแกนนำทุกปีนะคะ ถ้าเราเน้นกิจกรรมไปที่ระดับชั้นไหน เราจะเน้นที่ครูแกนนำที่สอนระดับนั้น จะไม่ได้อยู่ที่กลุ่มเดิม ครูแกนนำชุดเดิมก็ขยายต่อยอดไปที่ครูแกนนำกลุ่มใหม่ แล้วก็ให้เขาลองปฏิบัติลองทำในปีต่อไป อย่างปีที่ผ่านมา ป.1-ป.3 เราจะเน้นไปที่การอ่านออก เขียนได้ คิดเลขได้ เพราะเราประสบกับวิกฤติโควิด ทำให้ขาดช่วงการพัฒนา เด็กของเราจะอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ จึงเน้นพัฒนากิจกรรมระดับชั้น ป.1-ป.3 ที่นี้ครูที่รับผิดชอบในระดับชั้น ป.1-ป.3 ก็จะต้องเป็นครูแกนนำ ตามกระบวนการที่เราทำ นำไปใช้กับเด็กในห้องเรียนในชั้นเรียนปกติ

ครูจะมีการประชุม การทำ PLC หรือแม้แต่การคุยกันเป็นส่วนตัว เราก็จะแลกเปลี่ยนปัญหาว่าเราพบแบบนี้ นักเรียนคนนี้เป็นแบบนี้ เราจะทำแบบนี้ เราก็มีการคุยนะคะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนปัญหาที่พบเจอ แล้วก็คอยให้คำแนะนำ แล้วคอยช่วยเหลือกัน ครูคนนี้ต้องการอะไร ครูคนนี้รู้เรื่องของเทคโนโลยี อีกคนหนึ่งไม่เป็นก็จะคอยสอนและแบ่งปันความรู้กันคะ

บรรยากาศการทำงานในโรงเรียนก็มีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น เราจะโฟกัสไปที่เด็กมากขึ้น จะต้องตอบโจทย์ไปที่เด็กคะ แต่ก่อนเวลามีปัญหาเกิดขึ้น บางครั้งเราไม่ได้พูดคุยกัน ต่างคนต่างก็แก้ปัญหาด้วยตัวเอง แต่พอเริ่มมีโครงการนี้เข้ามาเราก็เริ่มมีการพูดคุยกันมากขึ้น แล้วก็ช่วยกัน ช่วยกันหาวิธีแก้ไขปัญหา

คุณครูสิริญา

แต่เดิมก่อนที่โรงเรียนบ้านห้วยเกียงของเราจะเข้าร่วมโครงการ เวลาเราประชุมครูหรือว่าระดมความคิดเห็น ก็จะเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง แต่หลังจากที่พวกเราได้เข้าร่วมโครงการแล้ว การประชุมหรือว่าการ PLC กัน จะมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม บางครั้งก็จะเป็น PLC เฉพาะช่วงชั้น แล้วก็บรรยากาศของการพูดคุยกันก็จะเปลี่ยนไป เราจะแชร์กันว่ามีอุปสรรคอะไรในการที่สอนเด็กหรือทำกิจกรรมกับเด็ก จะเป็นการพูดคุยกัน และมีการบันทึก บรรยากาศการพูดคุยกันก็ไม่เป็นทางการ แต่ว่าจริง ๆ แล้วมันเป็นการแลกเปลี่ยนทางด้านวิชาการที่ใช้วิธีการพูดคุยกัน ไม่ใช่รูปแบบการประชุมคะ

คุณครูอนันต์

แต่เดิมเด็กโรงเรียนบ้านดงจะคุ้นชินกับสิ่งที่ครูป้อน ครูให้ตลอด คือเขาไม่คุ้นกับการคิดเอง เวลาสอนครูก็จะบอกเลยว่า ทำแบบนี้ หรือว่าทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนทำตามเลย แม้กระทั่งกิจกรรมชุมนุมก็ให้ทำตามครูสอน ครูป้อนให้หมด พอเราลองเปลี่ยนความคิด ลองไปศึกษาด้วยตัวเอง แล้วลองเปลี่ยนวิธีการสอนด้วยตัวเองก่อน แรก ๆ ก็ยังไม่โอเค เด็กก็ยังทำได้ไม่เต็มที่ เราพยายามทำเรื่อย ๆ จนเขาเริ่มเกิดทักษะการคิด อันนี้คือรุ่นแรกที่เรำทำไป

ยอมรับเลยว่าที่อบรมมา เราก็ไม่ได้ความรู้แบบ 100% คือเรายังไม่เข้าใจจริง ๆ เราก็พยายามที่จะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นด้วย ศึกษาจากคำแนะนำของทางโค้ชด้วย สิ่งแรกคือ ต้องให้ครูได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียนของเรา ก่อนว่าโรงเรียนของเรามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร แล้วครูแกนนำก็พยายามคุย พยายามให้กำลังใจกันในการทำงาน ครูก็เปิดรับมากขึ้น แต่มีครูที่โยกย้ายตลอด ครูที่เพิ่งจะได้เรียนรู้กระบวนการนี้ก็ย้ายไปหลายท่าน ซึ่งตอนนี้ยอมรับเลยว่าปีที่ 3 คือเราเปลี่ยนครูใหม่แบบยกเซต มีครูเก่าเพียงแค่ 3 ท่านเท่านั้น ซึ่งในปีที่ 3 เราต้องมาเริ่มให้ความรู้กับคุณครูที่มาบรรจุใหม่ หรือคุณครูที่ย้ายมาใหม่ ปีที่ 2 เนี่ยครูเริ่มย้ายไปที่อื่นนะครับ แล้วก็เหลืออยู่ 2-3 คน ที่ยังเป็นแกนหลักของกระบวนการนี้อยู่ เราก็พยายามที่จะอบรม แล้วก็พยายามที่จะส่งเสริมให้คุณครูเขาได้จัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการนี้ ส่วนผู้อำนวยการเป็นท่านเดิม ท่านยังต่อยอดให้เรานำกระบวนการนี้ไปใช้เช่นเดิม ท่านบอกว่าเราต้องพึ่งพาตนเอง เพราะว่าสิ่งที่เราทำมันดีแล้ว แต่มันยังไม่ชัดเจนเท่านี้เอง แล้วก็พยายามทำให้มันชัดเจนเป็นกระบวนการมากยิ่งขึ้นครับ



ปล่อยพลังเพื่อศิษย์



STARFISH

เสียงสะท้อนของคุณครูทั้ง 7 ท่าน บ่งบอกว่า ทุกท่านทำงานหนัก ต้องร่วมแรงร่วมใจกันเพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง รวมถึงพยายามปรับเปลี่ยนความเคยชิน ทัศนคติ และพัฒนาตนเอง ซึ่งคุณครูต้องเดินทางผ่านอุปสรรคนานาชนิด เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายสูงสุดคือการพัฒนาผู้เรียน คุณครูพบอุปสรรคอะไรและพยายามแก้ไขอย่างไรบ้างคะ

คุณครูราธิป

ถ้าพูดกันจริง ๆ ก็คือว่า ตอนนี่ทิศทางของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งโรงเรียนบ้านมุขอกำลังจะมาคุยกันก็คือว่า พอเรามีหลากหลายโครงการเข้ามาก็ต้องยอมรับว่า โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองก็เป็นโครงการหนึ่งของโรงเรียนขับเคลื่อนนะครับ แต่มันยังมีโครงการอื่น ๆ อีกมากมายที่โรงเรียนต้องทำตามคำสั่งบ้าง อะไรบ้าง เป็นโครงการจร มาแล้วไปบ้าง เป็นโครงการระยะยาวบ้าง ทำให้เป้าหมายและทิศทางในการพัฒนามันไม่ชัดเจน เราก็เลยไม่ได้เต็มที่ไปในทิศทางไหนทิศทางหนึ่งเพื่อพัฒนาผู้เรียนของเราครับ

ผมทำในส่วนของสตาร์ฟิชนี้ ผมก็จะมุ่งพัฒนาห้องเรียนแห่งความสุขนะ อีกกลุ่มหนึ่งทำเรื่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน แล้วเราก็เป็นโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรม คือมันยังไม่ได้มาดูว่าแต่ละโครงการมีอะไรที่คล้ายคลึงกันไหม แล้วเราจะได้พัฒนาให้มันชัดเจนนะครับ มันมีหลากหลายกิจกรรม ทำให้ทำไปไม่เต็มที่ครับ อย่างสตาร์ฟิชก็ขอยอมรับนะครับว่า เราไม่ได้เต็มที่กันร้อยเปอร์เซ็นต์ ว่าเราจะต้องขับเคลื่อนกันได้ทั้งระบบ แต่ส่วนอื่น ๆ ก็จะมีการเน้นย้ำกันเป็นรอบ ๆ กันไปว่า ออย่าลืมนะ บูรณาการนะ เก็บหลักฐานมาลองดู ติดตามนักเรียนนะ อันนี้ประเด็นแรกนะครับ

อีกประเด็นหนึ่งที่เป็นอุปสรรคและปัญหาคือ คุณครูของเราหลายคนอาจไม่ได้ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร เพราะว่าหนึ่งครูเราย้ายออกบ่อยนะครับ ครูที่ไปอบรมกับผมครั้งแรก ตอนนี่เหลือแค่ 2 คนครับ ที่เหลือก็เป็นครูใหม่มาทั้งหมด พอเข้ามาปุ๊บ เขาก็ไม่ติดตามว่าเราทำอะไรตั้งแต่ครั้งแรก ตอนอธิบายปั๊บแล้วก็อาจจะยังไม่เข้าใจ มันก็เลยไม่เกิดการขับเคลื่อนงานอย่างต่อเนื่องกัน

ในส่วนของการะจริงที่มันเกิดขึ้น ผมมองว่ามันเป็นภาระของการที่เราจะต้องรายงานผล หรืออะไรต่าง ๆ กลับไปสู่หน่วยการอบรมของเราครับ คือในกระบวนการทำงานจริงไม่ค่อยมีภาระเพิ่มสำหรับคุณครูได้อุปกรณ์อะไรมาจัดห้อง Makerspace ไม่ค่อยเป็นภาระนะครับ แต่ตรงรายงานผมว่าอันนี้มันจะทำให้คุณครูรู้สึกว่ามันเป็นภาระมากกว่าครับ

คุณครูเราก็คงจะเริ่มเบื่อ ไม่ค่อยได้ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร นอกเหนือจากนั้นก็อาจจะเป็นเรื่องงบประมาณที่มาซัพพอร์ตอย่างต่อเนื่อง ก็ต้องยอมรับส่วนหนึ่งนะครับว่างบประมาณที่เราได้มาปีหนึ่งประมาณห้าหมื่นบาท พอเรามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมันไม่เพียงพอ ก็ต้องได้รับการซัพพอร์ตจากโรงเรียน บางที่โรงเรียนก็ช่วยเติมให้ได้ แต่บางปีมันก็ไม่เพียงพอที่เราจะไปทำครับ มันอาจต้องขยับสิ่งที่เราวัดไว้ลงนิดนึง ก็ภายใต้งบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดนะครับ สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM Design Process ก็ไม่ค่อยมีปัญหา จะเป็นปัญหาข้างนอกกระทบเข้ามามากกว่าครับ

คุณครูบรี

โรงเรียนบ้านเด่นใหม่ที่มีมองเห็นก็คือ ภาระงานของครูกะ อย่างเช่น ต้นสังกัดมีภาระงานอื่นที่เข้ามาแทรก บางทีเราวางแผนการดำเนินงานว่าจะทำช่วงเวลานี้ กำหนดการตามนี้ พอมีกิจกรรมอื่น มีภาระงานอื่นเข้ามา มันทำให้แผนงานที่เราวางไว้อาจจะถูกเลื่อนไป ถ้ามันเกิดเหตุการณ์แบบนี้ มันก็ต้องยืดหยุ่น เราจะไปยึดตามกำหนดเป๊ะก็ได้ ต้องปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ ถ้าเราใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมช่วงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ มันก็ไม่ได้เพิ่มภาระงานให้คุณครูเพิ่มมากขึ้น มันอยู่ในตารางสอนที่คุณครูได้รับมอบหมายอยู่แล้วค่ะ

คุณครูภัทรา

ปีแรกโรงเรียนบ้านเวียงหวายมีปัญหาเยอะมาก เพราะว่าเด็กไม่เคยเจอแบบนี้ กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ทำทายนมากตอนแรกที่เริ่มทดลองให้ครูเป็นนักเรียน มันง่าย เพราะครูมีประสบการณ์ ครูมีความรู้พื้นฐาน ครูมีองค์ความรู้เยอะแยะครูก็ตอบได้ ครูก็เข้าใจ แต่เวลาเอามาทำกับเด็กจริง ปรากฏว่าเด็กไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าที่จะพูด ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น แล้วก็การเรียนรู้ของเขา ความรู้ของเขาอยู่ในวงแคบ การตอบคำถามของเด็กมันก็ไม่ตรงวัตถุประสงค์ที่เราอยากให้เรียนรู้ เพราะฉะนั้นมันก็ต้องมีการสอน

เราจัดกิจกรรมชุมนุมสัปดาห์ละ 1 ครั้ง แต่ท่าน ผอ. บอกว่ามันจะมีคาบเกี่ยวกับบอบรมจริยธรรม ช่วงเดือนแรกเราจะลงที่คาบบอบรมจริยธรรมด้วย เราก็คิดว่าช่วงเดือนแรกมันต้องเป็นช่วงที่เราประสบปัญหา พอเราลองเอาไปลงให้เด็กจริง ๆ เราก็มารู้สึกว่าเด็ก ๆ ท่าน ผอ. ก็ให้เวลาคุณครูได้พีดแบ็กกันทุกคนนะคะ นั่งประชุมกันมีปัญหาคืออะไร ไม่มีใครพูดถึงความสำเร็จจะนะ มีแต่คนพูดถึงปัญหา ปัญหาเยอะมาก คือเด็กไม่เข้าใจว่า STEAM Design Process คืออะไร คำถามของเด็กนี่คือไม่สร้างสรรค์เลย แต่ตีมากนะคะที่มันมีปัญหา เพราะมีปัญหาปุ๊บมันทำให้ครูรู้สึกสามัคคีกันขึ้นที่ก็จะแก้ปัญหาคูจะช่วยกันคิด แต่ก่อนนี้เวลาประชุมก็จะเงียบฟังกัน แต่ครั้งนี้เป็นการประชุมกันถกเถียงกันเพื่อช่วยกันหาแนวทาง เธอลองแก้แบบนี้มั้ย

แต่สิ่งหนึ่งที่คุณครูกำลังทำได้เลยคือ ตอนนั้นคิดไม่ออก โดนยิงคำถามไป เอ้า! คุณครูคิดยังไง เป็นไงบ้าง แก้ปัญหายังไง แต่มีคุณครูท่านหนึ่งซึ่งไม่ใช่ครูแกนนำนะคะ ท่านก็เป็นผู้มีประสบการณ์ท่านก็พูดว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมดคุณครูย้อนกลับมาดูตัวเองหรือยัง ตอนนี่คุณครูเจอปัญหาว่าเด็กอย่างนั้นเด็กอย่างนี้ คุณครูกลับมาดูตัวครูนี่ ว่าคุณครูใจร้อนไปหรือเปล่า คุณครูไม่เอาใจตัวเองเข้าไปใส่ในใจเด็กหรือเปล่า วันนี้เราสอนไปจะทำให้เด็กได้อย่างที่เราคิด แต่เป็นไปไม่ได้มัย ท่านบอกว่าคุณครูลองนึกถึงใจเด็กแล้วคุณครูลองมาคิดว่าตัวเองไปสิงอยู่ในร่างเด็กคนนั้น คุณครูจะรู้สึกยังไง ที่ประชุมก็เงียบ สรุปแล้วก็คือเราใจร้อนไปมัย เราไปบีบคั้นเด็กทำให้เด็กไม่ชอบหรือเปล่า เวลาคาบชุมนุมเด็กไม่ยอมเข้าเลยหรือเปล่า นี่คือนปัญหาที่เราพบมากเลย

และเราก็เลยปรับจูนกันว่า เอาใจดีมัย ก่อนที่จะไป STEAM ไป imagine ไปอะไรต่าง ๆ ที่เราได้เรียนรู้จากสตาร์พิชมา เราทำให้เด็กมีความสุขก่อนมัย ถ้าเด็กมีความสุขแล้วเราค่อย ๆ แทรกสิ่งเหล่านี้เข้าไป พอเดือนที่ 2 ก็เริ่มปรับ ถามว่าปัญหามีมัย ก็มีมาเรื่อย ๆ นะคะ เรามีการคุยกันตลอด โดยเฉพาะครูแกนนำ เพราะครูแกนนำจะไปฟังอยู่ในแต่ละฐาน บางทีก็เรียกชุมนุม เรียกฐานการเรียนรู้ 6 ฐาน 6 บล็อก มี 6 ฐาน เปิดตั้งแต่ปีแรก ปีนี้ก็ยังเป็น 6 ฐานอยู่ เพราะนักเรียนเรียกร้องว่าเอาของเหมือนเดิมค่ะสนุกดี แต่คุณครูก็อยากจะปรับปรุงอยู่นะคะ

ปีแรกเราก็ก้มลูกคลุกคลานกันไป จนได้นักเรียนแกนนำที่จะช่วยสื่อสารระหว่างเด็กกับเด็ก เป็นแนวทางแก้ไขอย่างหนึ่ง ปัญหาที่ยังมีอยู่แต่มันเบาลง การพัฒนาไม่จำเป็นต้องพัฒนาร้อยเปอร์เซ็นต์คะ เด็กในชุมนุมมี 50 คน วันนี้เราเห็นแกนนำละมีแค่ 2 คน แต่สัปดาห์หน้ามันเพิ่มขึ้นเป็น 5 เราก็อธิบายว่าพัฒนาจะ มันก็ทำให้ครูมีกำลังใจ เด็ก ๆ ที่เป็นแกนนำก็ตั้งใจที่ได้รับกรยอมรับ ทุกสัปดาห์ก่อนที่จะเรียนรู้เขาจะมาหาคุณครูที่ประจำฐานก่อนเพื่อถามว่าคุณครูจะสัปดาห์นี้เราจะทำอะไร พอสิ้นปีการศึกษาเราได้มีการสำรวจ สำนวความพึงพอใจของเด็ก โดยให้เด็กสำรวจกันเอง เขาบอกว่าเขาอยากเรียนชุมนุมอื่นบ้าง เขาอยากเปลี่ยนบ้าง เขาอยากจะทำเรื่องอื่นบ้าง เป็นสิ่งที่คุณครูทุกคนยิ้มเลยคะว่า เด็กที่ไม่อยากเรียน หรือเด็ก

ที่ไม่กล้า แต่ตอนนี้เขากล้าบอกความต้องการได้ว่าเขาอยากเรียนอย่างอื่นบ้าง ก็เป็นส่วนหนึ่งที่โรงเรียนคิดว่า ปีแรกก็ประสบความสำเร็จ ก็จะมีนักเรียนส่วนหนึ่งที่เราก็จะต้องพัฒนาต่อ อย่างเช่นเราให้ไปหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องพลาสติก เราโยนโจทย์ให้เด็ก ให้เด็กไปค้นคว้าเอง เราลืมไปว่าเขาไม่มีมือถือ เขาไม่มีอินเทอร์เน็ต เพราะฉะนั้นเขาจะเกิดความเครียดที่จะต้องไปหาข้อมูล เราก็เปลี่ยนวิธีการนะคะ คุณครูอาจจะไปหาข้อมูลที่หลากหลายและมานำเสนอให้เด็ก ๆ ดู เป็นวิดีโอบ้าง ชั่วโมงไหนที่ต้องใช้ข้อมูลจากการค้นคว้าเขาก็ให้นักเรียนเข้าห้องโสตฯ เข้าห้องคอมพิวเตอร์ อย่างเช่น ชุมชมของร้านกาแฟโต เขาจะหาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญา เรียนรู้ร่วมกันแบบนี้แทนที่เราจะโยนให้นักเรียนไปหาเอง ทุกคนบอกว่าอยากให้นักเรียนหาข้อมูลเอง แต่เราก็มีข้อจำกัดนะคะ แค่อายุใช้ชีวิตอยู่รอดมาทุกวันนี่สื่อสารกับเราได้เราก็ดีใจแล้วค่ะ โทรศัพท์เขาไม่ต้องถามนะค่ะว่าเขามีมัย บางที 1 ครอบครัว 7 คนใช้โทรศัพท์เครื่องเดียว และฟังก์ชันน้อยด้วย เพราะฉะนั้นคุณครูก็ต้องช่วยหาข้อมูลต่าง ๆ ให้ตามสถานการณ์และข้อจำกัด เราจะแก้ไขวิธีแบบนี้ค่ะ



คุณครูมินตรา

ที่โรงเรียนวัดบ้านไร่ก็เป็นเรื่องของการวางแผนในการทำงานของเด็ก ๆ เด็กยังสับสนว่าเขาจะวางแผนยังไง เขามีวัตถุประสงค์อยู่ในมือ แต่เขายังคิดไม่ออกว่าเขาจะต้องวางแผนอย่างไร ครูก็คอยเป็นไกด์คอยแนะนำ แต่พื้นฐานก็จะมีครูอยู่ประจำก็จะคอยแนะนำค่ะ

ส่วนการทำงานของครูในตอนเริ่มต้นก็มีความเครียดว่า เราจะทำอย่างไร จะวางแผนยังไง จะออกแบบยังไง แต่สุดท้ายเราก็ต้องทำให้เป็นตัวเราเองมากที่สุด ดูตามบริบทของโรงเรียน แล้วก็ไม่ได้เลียนแบบทางสตาร์ฟิช 100% เราออกแบบในสิ่งที่เป็นตัวเราด้วย เรามีอะไรเราก็ทำตามนั้น แล้วใส่กระบวนการของสตาร์ฟิชเข้าไปในนั้น

คุณครูสิริญา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ STEAM ของโรงเรียนบ้านห้วยเกียงในช่วงแรก เด็กยังไม่เข้าใจว่า STEAM Design Process คืออะไร แล้ว 5 ขั้นตอนคืออะไร คุณครูก็ต้องอธิบายนิดนึงว่า ขั้นตอนหนึ่งตั้งคำถาม ต้องช่วยกระตุ้นการตั้งคำถามขึ้น ในตอนแรกครูก็จะเหนื่อยหน่อยค่ะ ใช้ใบงาน 5 ขั้นตอน แล้วก็ช่วยกันเขียนทั้งหมดก่อน ยกตัวอย่างก่อน ครั้งแรกที่ลงจริง ๆ ทั้ง ป.4-ป.6 ก็คือทำเหมือนกันหมดเลย ทำอย่างเดียว เพราะว่าจะได้ค่อย ๆ เห็นภาพ พอหลังจากที่ผ่านครั้งที่หนึ่งที่เราทำข้าวแต่น แล้วก็ทุกคนก็ทำข้าวแต่น แต่ว่าข้าวแต่นของแต่ละกลุ่มก็จะไม่เหมือนกัน พอสรุปออกมาเด็กก็เริ่มเข้าใจ พอขั้นตอน Reflect เด็กก็จะพูดได้ว่าที่ผ่านมามันตัวเองทำอะไร แล้วเราจะเห็นใน Reflect ว่าเด็กพอจะเข้าใจนะ กระบวนการครั้งต่อไปก็จะให้โจทย์แบบที่แตกต่างออกไป

ตอนแรกเด็กจะมีจุดด้อยตรงที่เขาจะไม่ค่อยกล้าแสดงออกเวลาที่ครูให้ออกมาพูด ก็คงจะเหมือนกับเด็กทั่ว ๆ ไปก็คือเวลาครูสอนก็จะคุย แต่เวลาให้ออกมาพูดจริง ๆ เขาจะไม่รู้ว่าเขาจะต้องพูดอะไร หรือว่าเด็กบางคนให้มายืนพูด เขาจะพูดไม่ได้เลย บางคนตื่นเต้น บางคนสั้น แต่ว่าเราก็จะใช้วิธีการว่า จะมีเด็กบางคนที่เขามีความสามารถในด้านนี้ ก็จะให้เด็กคนนั้นทดลองนำเสนอก่อนค่ะ พอเราทำกิจกรรมแบบนี้ไปเรื่อย ๆ เราเริ่มเห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็ก ในปีแรกใช้เวลานานพอสมควรประมาณหนึ่งเทอม ค่อย ๆ ทำกันไป เพราะว่าบางกิจกรรมไม่ได้ทำเสร็จในอาทิตย์เดียว อาทิตย์แรกเราอาจจะวางแผนอาจจะถึงขั้น Plan แล้วสัปดาห์ต่อไปก็ Create สัปดาห์ต่อไปถึงจะเป็น Reflect ก็ค่อนข้างจะใช้เวลาอยู่พอสมควรในการที่จะทำให้เด็กคุ้นเคย

อุปสรรคในการขับเคลื่อนโครงการจะเป็นช่วงแรก ที่คุณครูส่วนหนึ่งยังไม่ยอมรับ รู้สึกว่าเป็นการเพิ่มภาระงาน และ ผอ. อาจไม่แน่ใจว่าคุณครูจะเอาจริงมั้ย แต่ว่าพอคุณครูยืนยันว่าจะทำ ท่านก็ให้การสนับสนุน ปัญหาอีกอย่างหนึ่งก็น่าจะเป็นเรื่องของโควิด ที่จะทำให้การวางแผนหรือว่าการจัดกิจกรรมเราก็จะเปลี่ยนไป หรือว่ามันบริหารจัดการยากขึ้น ถ้าเด็กมาเรียนที่โรงเรียนทุกอย่างมันก็เหมือนจะดูสิ้นไหลมากกว่านี้ แต่ว่าโค้ชก็ให้คำถามท้าทายเหมือนกันว่า ถ้าเราล้มแต่คิดว่าโควิด เราก็จะไม่ทำอะไร แต่ว่ายังปีที่ผ่านมาถึงแม้มีโควิดเราลองเรียนรู้ที่จะทำกิจกรรมทั้งหมดตามที่วางแผนไว้ แต่ว่าทำในสถานการณ์โควิด ดูว่าคุณครูจะทำได้ไหม ก็ลองพยายามคิดตามนะคะ แล้วก็ปรับเปลี่ยนนิดนึง แต่ก็คือว่า เออ ! มันก็ไปได้ ถึงแม้ว่ามันอาจจะเป็นเรื่องที่ยากพอสมควรที่ว่า เราเคยสอนแบบออนไลน์มาตลอด แต่พอมันต้องออนไลน์มันต้องเรียนรู้ใหม่ ทั้งครูทั้งเด็ก มันยากแต่ว่ามันก็พอไปได้ค่ะ

ตัวคุณครูเองพร้อมที่จะทำ แล้วก็เชื่อว่ามันน่าจะดีนะคะ เพราะโครงการอบรมต่าง ๆ ของหน่วยงานเรามันมีเยอะมาก อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ครูเขาพอที่จะยอมรับได้ก็คือ มีเงินสนับสนุน เราเข้าร่วมโครงการ เรามีเงินสนับสนุนมาจัดการเรียนการสอนให้เด็กได้มากขึ้นกว่างบประมาณที่โรงเรียนเรามี แต่สำหรับตัวเราเองก็เห็นว่ามันเป็นโครงการที่ลงถึงผู้เรียนโดยตรง มันเป็นเรื่องของ Active Learning มันเป็นเรื่องของกระบวนการจัดการเรียนการสอน ครูก็เลยคิดว่าเราจะต้องเรียนรู้อยู่แล้ว การเรียนการสอนแบบเดิมมันต้องเปลี่ยนอยู่แล้ว เราก็จะได้ความรู้แล้วก็ได้ประสบการณ์ แล้วก็คิดว่าการจัดการเรียนการสอนของเราจะเปลี่ยนไปในทางที่ดี อันนี้เชื่ออยู่แล้วค่ะ

คุณครูอนันต์

ปัญหาหลัก ๆ ของโรงเรียนบ้านดงก็คือ ครูของเรามีการปรับเปลี่ยนโยกย้ายตลอด ทำให้กิจกรรมของเราไม่ต่อเนื่อง อาจจะซบเซาไปบ้าง ในปีนี้คือ ปัญหาเยอะมาก ไม่ได้ทำกิจกรรมในโรงเรียนเลย แล้วนักเรียนชั้น ป.4 หรือ ป.5 ก็อาจจะยังไม่เข้าใจกระบวนการนี้เท่าไหร่จริงนะครั้น อันนี้คือปีที่ 3 ที่เรามีปัญหาดังนี้ เราหยุดเรียน เราไม่ได้สื่อสารกับเด็ก เราพยายามสอดแทรกในกิจกรรมในใบงาน หรือว่าเราใช้นักเรียนแกนนำของเราเป็นตัวกลางในการจัดกิจกรรมให้เข้าถึงนักเรียนที่เรียนที่บ้าน ซึ่งนักเรียนเราอาจจะได้บ้างไม่ได้บ้าง ไม่ได้ 100% ตามที่คาดหวัง

เพื่อนร่วมทางผู้ถือเข็มทิศ



STARFISH

นั่นคือเสียงสะท้อนของคุณครูที่พบเจออุปสรรคในการทำงานที่ท้าทายให้หาวิธีการแก้ไข ซึ่งบางปัญหาอาจส่งผลกระทบต่อ การขับเคลื่อนโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง บางปัญหาก็เป็นข้อคิดสะกิดใจผู้ทำหน้าที่บริหารจัดการการศึกษาในระดับชาติ อย่างไรก็ตาม บุคคลสำคัญที่มีบทบาทอย่างมากในการทำให้โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองเดินหน้าฝ่าอุปสรรคระหว่างทางไปได้ นั่นก็คือทีมโค้ชของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ที่ช่วยให้คุณครูได้มองเห็นทิศทางที่จะไปให้ถึงเป้าหมายเท่าที่บริบทของโรงเรียนจะเป็นไปได้ ขอเรียนถามถึงบทบาทของโค้ช ในมุมมองของคุณครูค่ะ



คุณครูราธิป

โค้ชจะคอยติดตามทุกอย่าง มีกิจกรรมอะไรต่าง ๆ ก็จะมาในกลุ่มตลอดนะครับ การแจ้งข่าวสารการประชาสัมพันธ์ การอธิบายชี้แจงอะไรที่มันเกี่ยวข้องกับการดำเนินการ โค้ชก็สามารถชี้แจงได้อย่างชัดเจน และติดตามการรายงานผล ช่วงนี้เป็นยังไง มีการพัฒนาอะไร โดยเฉพาะในช่วงที่ก่อนหน้านี้มันเป็นการเรียนออนไลน์นะครับ ทุกเดือนก็จะเจอโค้ช ปัจจุบันก็ยังมีการติดตามตลอดเหมือนกันครับ หากโรงเรียนมีปัญหาที่สามารถปรึกษาและมีการช่วยเหลือนะครับ โค้ชจะดูแลมาตลอดเป็นอย่างดีครับ

คุณครูฤช

โค้ชของทางสตาร์ฟิชจะติดตามสอบถามปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการใช้ STEAM Design Process กับกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หรือว่าการใช้ Learning Box หรือว่าตอนที่เรานำกระบวนการมาปรับใช้กับวิชาหลักก็จะให้คำปรึกษาแนะนำค่ะ เวลามีปัญหาที่โทรหาโค้ชซึ่งพร้อมช่วยเหลือตลอดเลย และช่วยสนับสนุนข้อมูล เช่นสอบถามวิธีการแก้ปัญหาของโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อที่จะนำมาปรับใช้กับโรงเรียนของเรา สมมุติว่าบริบทของโรงเรียนของเราคล้าย ๆ กัน จากที่เขาทำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงแล้ว ก็ทำเป็นฐานกิจกรรมเหมือนกัน เวลาเจอปัญหาเขาแก้ปัญหาอย่างไร โค้ชก็จะมาแชร์ให้ฟังแล้วก็ร่วมแก้ปัญหาไปด้วยกันกับคุณครู

คุณครูมนิธิ

โค้ชนี้ถือว่ามีส่วนสำคัญกับทางโรงเรียนเลยคะ อย่างการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โค้ชจะเป็นผู้คอยประสานงานให้ให้ความช่วยเหลือตลอดจนให้คำแนะนำกับทางครูแกนนำ และคณะครูในการพัฒนาผู้เรียน จะเป็นกิจกรรมนักเรียนที่จะต้องส่งให้กับมูลนิธิฯ หรือว่ากิจกรรมที่จะไปใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ โค้ชก็จะคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือให้ทางโรงเรียนสามารถทำได้คะ

คุณครูมัทนา

ที่สุดก็คือโค้ชนี่แหละค่ะ เป็นผู้ที่จะชี้ทางสว่างให้ คือบางทีครูเรามองหน้ากัน เรานึกไม่ออก เราก็โทรเลยคะ โทรถามปรึกษาได้ มีปัญหาติดขัดอะไร ก็สามารถปรึกษาได้ตลอด ก็จะมีแนวทางมีข้อมูลให้ หนึ่งสิ่งที่โค้ชของสตาร์ฟิชมีไม่เหมือนใครก็คือโค้ชไม่เคยทอดทิ้ง ก็คือไม่ว่าจะมีปัญหาใด ๆ ถามได้ทุกเรื่อง โค้ชก็จะหาคำตอบมาให้ ทำให้งานที่เราคิดว่าจะเป็นภาระกลับไม่เป็นภาระ โค้ชมีทั้งแรงเสริมและแรงจูงใจให้เรา และมีส่วนช่วยเหลือสำคัญที่ทำให้เราทำโครงการนี้ได้ ปกติโครงการอะไรก็ตามที่เข้ามาในโรงเรียนเราทำไปแล้วก็เลิก แต่โครงการของสตาร์ฟิชเป็นโครงการที่เราไม่ได้กะว่าจะประสบความสำเร็จ แต่กลับเป็นโครงการที่เราทำได้ต่อเนื่องยาวนาน และเราเชื่อมั่นในโค้ช ในทีมงานของสตาร์ฟิช เราสามารถทำงานได้อย่างไม่มีแรงกดดัน ทำงานอย่างมีความสุขค่ะ

คุณครูมินตรา

โค้ชจะช่วยเหลือในเรื่องของการแนะนำและตอบข้อสงสัยของครู บางทีครูก็มีข้อสงสัยว่า ครูอยากนำกระบวนการเข้ามาใช้ ครูจะต้องทำอะไร หรือทำแบบไหนยังไง โค้ชก็จะเป็นที่ปรึกษาให้กับเรา



คุณครูสิริยา

ดีมากเลยคะ รู้สึกประทับใจโค้ชชอร์ทัย กับโค้ชขวัญ ก็คือติดตามตีมากคะ อยู่ด้วยกันตั้งแต่ปีแรกที่โครงการเริ่มเข้ามา โค้ชมีอัธยาศัยดี มีการติดตามงานทุกอย่าง อธิบายชัดเจนมาก เวลาที่ต้องการคำปรึกษา อย่างเช่นว่า จะทำกิจกรรมแบบนี้ยังไง บางสัปดาห์เข้ามาดู เข้ามาแนะนำว่ามีวิธีสอนอย่างไร

ในปีที่ 2 โค้ชก็จะเริ่มปล่อยให้โรงเรียนทำเอง แต่ถ้ามีปัญหาอะไรก็ติดต่อได้ตลอดเวลา ปีที่ 3 โค้ชจะอยู่แบบห่าง ๆ มากขึ้น แต่ว่ามีรายงานที่โรงเรียนจะต้องส่ง รู้สึกว่าอธิบายดี ถึงแม้ว่าจะเป็นไปตามงาน แต่เราไม่รู้สึกว่าเหนื่อยที่จะทำมัน ไม่ได้เป็นภาระงานที่เยอะ แล้วโค้ชก็ช่วยแบ่งเบาภาระเราพอสมควร คือเหมือนคุณครูพูดและโค้ชเขาก็จะจดยรายละเอียดอะไรให้ ดีมาก ๆ เลยคะ ประทับใจมาก ทำงานง่ายคะ รู้สึกว่าไม่เหนื่อย ไม่รู้สึกว่ามีภาระงานมากนักคะ

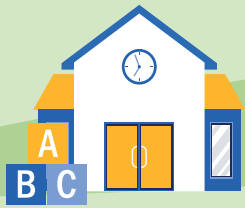
คุณครูนันต์

ยอมรับเลยว่าโค้ชทั้งสองท่านที่อยู่กับเรา รวมไปถึงทีมของสตาร์ฟิชหลาย ๆ ท่านให้ความรู้ คอยซัพพอร์ต คอยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำตลอด คือบางครั้งกิจกรรมที่เราขับเคลื่อนไปอาจจะยังไม่ชัดเจน เราอาจจะคิดไม่ถึงและคิดสุดแล้วนะครับ ก็ปรึกษาโค้ชซึ่งจะคอยให้กำลังใจแล้วก็ส่งเสริมให้คำแนะนำ และอยู่กับเราตอนนี้เป็นปีที่สามแล้วครับ



STARFISH

คุณครูทั้ง 7 ท่าน มีมุมมองตรงกันนะคะว่า ทีมโค้ชมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนโรงเรียน และสนับสนุนการทำงานของคุณครูเป็นอย่างมาก ทีมโค้ชซึ่งเป็นทีมพี่เลี้ยง เป็นเหมือนสะพานเชื่อมระหว่างมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมกับผู้บริหารและครูให้เกิดความเข้าใจ เพื่อขับเคลื่อนโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างราบรื่น แม้จะเป็นทีมงานจากภายนอก แต่การที่คุณครูสามารถทำงานร่วมกับโค้ชต่อเนื่องยาวนานถึง 3 ปี น่าจะสะท้อนให้เห็นความเชื่อมั่นในทีมโค้ชของสตาร์ฟิชเป็นอย่างดี ในช่วงต่อไปทีมโค้ชจะได้สะท้อนพัฒนาการของโรงเรียนตัวแทนทั้ง 7 โรงเรียน ตลอด 3 ปีที่ผ่านมาในมุมมองให้เห็นคะ



โค้ชและครู :
ภาพสะท้อนของกันและกัน

“สิ่งที่โค้ชของสตาร์ฟิชไม่เหมือนใคร ก็คือโค้ชไม่เคยทอดทิ้ง ก็คือไม่ว่าจะมีปัญหาใด ๆ ถามได้ทุกเรื่อง โค้ชก็จะหาคำตอบมาให้ ทำให้งานที่เราคิดว่าจะเป็นภาระ กลับไม่เป็นภาระ โค้ชมีทั้งแรงเสริมและแรงจูงใจให้เรา... เป็นโครงการที่เราทำได้ต่อเนื่องยาวนาน และเราเชื่อมั่นในโค้ช ในทีมงานของสตาร์ฟิช เราสามารถทำงานได้อย่างไม่มีแรงกดดัน ทำงานอย่างมีความสุขค่ะ”

คุณครูมัทนา

“โค้ชมีอัธยาศัยดี มีการติดตามงานทุกอย่าง อธิบายชัดเจนมาก”

คุณครูสิริญา

“โค้ชนี้ถือว่ามึนบทบาทสำคัญกับทางโรงเรียนเลยคะ อย่างการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โค้ชจะเป็นผู้คอยประสานงานให้ ให้ความช่วยเหลือตลอดจนให้คำแนะนำกับทางครูแกนนำ และคณะครูในการพัฒนาผู้เรียน”

คุณครูมณีนี

“เวลามีปัญหาที่โทรหาโค้ชซึ่งพร้อมช่วยเหลือตลอดเลย และช่วยสนับสนุนข้อมูล...เวลาเจอปัญหาเขาแก้ปัญหาอย่างไร โค้ชก็จะมาแชร์ให้ฟังแล้วก็ร่วมแก้ปัญหาไปด้วยกันกับคุณครู”

คุณครูณฤช

“การอธิบายชี้แจงอะไรที่มันเกี่ยวข้องกับการดำเนินการ โค้ชก็สามารถชี้แจงได้อย่างชัดเจนนะครับ”

คุณครูราริป์

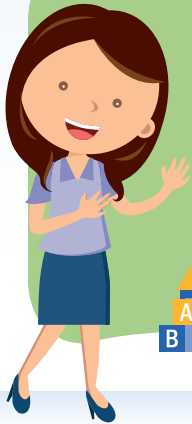
“โค้ชทั้งสองท่านที่อยู่กับเรา รวมไปถึงทีมของสตาร์ฟิชหลาย ๆ ท่านให้ความรู้ คอยซัพพอร์ต คอยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำตลอด”

คุณครูอนันต์

“แนะนำและตอบข้อสงสัยของครู บางทีครูก็มีข้อสงสัยว่าครูอยากนำกระบวนการเข้ามาใช้ ครูจะต้องทำอย่างไร หรือทำแบบไหนยังไง โค้ชก็จะเป็นที่ปรึกษาให้กับเรา”

คุณครูมินตรา

PART
2



โค้ชและครู : ภาพสะท้อนของกันและกัน



STARFISH

ในช่วงที่แล้ว เสียงจากคุณครูที่ทำงานร่วมกับทีมโค้ชของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมสะท้อนประสบการณ์และบุคลิกทีมโค้ช ว่าพร้อมช่วยเหลือ สนับสนุนข้อมูล แม่นยำในองค์ความรู้ ชี้แจงชัดเจน ช่วยประสานงาน ช่วยแบ่งเบาภาระ ให้ความรู้ ให้คำปรึกษาแนะนำ ให้กำลังใจ ติดตามงาน และมีธรรมาศัยดีนะคะ

ในฐานะเป็นตัวแทนของมูลนิธิฯ ทำงานในพื้นที่โรงเรียนเครือข่ายมาถึง 3 ปี ได้ผ่านความยากลำบาก ร่วมกับคุณครูและโรงเรียนในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 มาด้วยกัน ทีมโค้ชได้เห็นพัฒนาการของโรงเรียนตัวแทนทั้ง 7 โรงเรียนอย่างไรบ้าง ในการขับเคลื่อนเพื่อเปลี่ยนแปลงกระบวนการของโรงเรียนไปสู่การเป็นโรงเรียนพัฒนาตนเอง



โรงเรียนบ้านดง

ทีมโค้ช

โรงเรียนบ้านดง สพป. ลำพูน เขต 2 เป็นโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการของ TSQP รุ่นที่ 1 ซึ่งจะมี ความใกล้ชิดกับโค้ชของมูลนิธิ เนื่องจากรุ่นที่ 1 ในปีแรกยังไม่เจอสถานการณ์โควิด-19 ทำให้โค้ชสามารถ ลงพื้นที่โรงเรียนได้ ได้เห็นบริบทของโรงเรียน และเห็นการทำงานของครูชัดเจน นำมาสู่การโค้ชเพื่อพัฒนา โรงเรียนได้ง่าย โดยเฉพาะการทำงานร่วมกับครูแกนนำ ซึ่งคุณครูอนันต์ เตชะระ ก็เป็นหนึ่งในทีมงานคุณภาพ ของโรงเรียนและของโครงการด้วย

โรงเรียนบ้านดงเป็นโรงเรียนที่สามารถนำกระบวนการที่ได้เรียนรู้จากมูลนิธิฯ ไปปรับใช้กับผู้เรียนให้ตรงตามบริบทได้ คุณครูอนันต์ซึ่งเป็นครูแกนนำก็ได้นำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนและเห็น การเปลี่ยนแปลง แม้จะเจอสถานการณ์โควิด-19 ช่วงปีที่ 2 และปีที่ 3 ที่ต้องมีการปรับแผนงานของมูลนิธิฯ เป็นออนไลน์ ทั้งหมด แต่การทำงานร่วมกันของโค้ชและคุณครูเราก็ยังได้รับความร่วมมือตลอด

นอกจากนี้คุณครูอนันต์ยังเป็นครูแกนนำที่ทางมูลนิธิฯ ได้เชิญมาเข้าร่วมจัดรายการ PLC Teacher หลายครั้ง เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทำงานของครูที่โดดเด่น และผลงานที่แสดงถึงความสามารถของโรงเรียน และครูแกนนำ โรงเรียนบ้านดง อีกชิ้นงานหนึ่งก็คือการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะให้ผู้เรียนในโครงการ Teacher Hero ทั้งใน รุ่น 1 และรุ่น 2 ซึ่งผลงานของทีมคุณครูอนันต์ผ่านการคัดเลือกและได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลนี้แสดงถึงความใส่ใจของ ครูต่อนักเรียน และความเข้าใจบริบทของนักเรียนในโรงเรียนจนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้ตรงกับวิถีชีวิตของนักเรียน ได้อย่างโดดเด่น ทั้งทีมโค้ชและมูลนิธิฯ มีความภาคภูมิใจ และตั้งใจเป็นอย่างยิ่งที่ได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาโรงเรียน ทั้งระบบ และร่วมงานกับคุณครูทุกท่านของโรงเรียนบ้านดง จนนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน



โรงเรียนบ้านเด่นใหม่

กิมไคซ์

โรงเรียนบ้านเด่นใหม่เป็นโรงเรียนเล็ก ๆ เด็กส่วนใหญ่เป็นชนเผ่า สิ่งหนึ่งที่ได้เห็นเวลาเด็ก ๆ อยู่ในห้องเรียนคือรอยยิ้ม ดูมีความสุขและสนุกสนานในการเรียน ในห้องเรียนที่มีคุณครูผู้มีความมุ่งมั่นและตั้งใจในการช่วยให้เด็ก ๆ ได้รับความรู้และสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง คุณครูทุกคนมีความมุ่งมั่นที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีทักษะเพื่อที่จะต่อยอดไปใช้ในการดำรงชีวิตต่อไป

ช่วงแรกที่เข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช สังเกตว่าคุณครูแกนนำมีความกังวลอย่างเห็นได้ชัด แต่ด้วยความที่มีผู้นำที่เข้มแข็งและเห็นถึงประโยชน์ของการเข้าร่วมโครงการจึงได้ส่งเสริมให้คุณครูแกนนำได้มีความรู้ความเข้าใจ โดยผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูได้ไปศึกษาดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาและมีการอบรมจากทีมไคซ์ ทำให้โรงเรียนมีความมั่นใจในการขับเคลื่อนโครงการมาจนถึงปีที่ 3 นี้ค่ะ

รูปแบบในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านเด่นใหม่ เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและผู้เรียนโดยที่คุณครูได้สำรวจความพร้อม หรือความสนใจของผู้เรียนว่าอยากเรียนรู้เรื่องอะไร แล้วจึงได้กำหนดหัวข้อกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นมา โดยเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะอาชีพเพื่อไปต่อยอดในการดำรงชีวิตและอาชีพในอนาคต และผู้ปกครองได้เข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนโดยการแสดงความคิดเห็นหรือเข้ามาเป็นวิทยากร

กิจกรรม Makerspace ที่ใช้กระบวนการ STEAM Design Process เด็กชอบที่จะได้ลงมือทำในสิ่งที่เขาสนใจ โดยครูคอยดูแลอยู่ห่าง ๆ ผู้เรียนจึงมีบทบาทในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น สิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือในเรื่องของทักษะในการสื่อสารเด็ก ๆ กล้าแสดงออก กล้าถามครู มีความเชื่อมั่นในตัวเองและสามารถทำในสิ่งที่เขาสนใจให้สำเร็จได้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ทำงานร่วมกันกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข

ไคซ์รู้สึกชื่นชมคุณครูที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในวิชาที่คุณครูสอนและอยากพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน และสามารถใช้กระบวนการ STEAM Design Process ในวิชาที่คุณครูสอนได้เป็นอย่างดี ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นก็คือผู้เรียนมีการพัฒนาความรู้และทักษะไปพร้อม ๆ กันโดยที่ครูก็ได้ผลลัพธ์ในวิชาของตัวเอง และได้ขับเคลื่อนโครงการนี้ไปด้วยกันได้

ในช่วงโควิด-19 โรงเรียนต้องปรับตัวในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยจัดในรูปแบบออนไลน์อย่างเดียว เนื่องจากความพร้อมหรือข้อจำกัดของผู้เรียนในเรื่องการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือสื่อสาร สัญญาณอินเทอร์เน็ต และแนวทางหนึ่งก็คือ การจัดทำ Learning Box คุณครูได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่ง Learning Box ในปีนี้ก็จะเน้นเรื่องการพัฒนาแนวคิด CBE (Competency-based Education-การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ)

ด้านบรรยากาศในการทำงาน คุณครูจะใช้กระบวนการ PLC ในการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยผู้อำนวยการมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการคอยสนับสนุนส่งเสริมและติดตามช่วยเหลือคุณครูในการดำเนินงาน เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของทางมูลนิธิ อย่างสม่ำเสมอ โดยมีการต่อยอดและขยายผลให้กับครู มีการทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการดำเนินโครงการ แต่ด้วยภาระงานอื่นที่เข้ามาในโรงเรียนหลายโครงการ รวมทั้งปัญหาจากสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งกระทบถึงแผนการดำเนินงาน ทำให้การขับเคลื่อนโครงการอาจมีความล่าช้าและคุณครูมีความเหนื่อยล้ากันมาก แต่คุณครูก็พยายามใช้การบูรณาการเพื่อให้เกิดความซ้ำซ้อนของงานให้น้อยที่สุด

ในส่วนการทำงานของโค้ชร่วมกับครูตลอด 3 ปี สิ่งหนึ่งที่ไม่ว่าจะเกิดสถานการณ์อะไรโรงเรียนมีปัญหาอะไร ทีมโค้ชเราพร้อมที่จะให้คำแนะนำและคอยช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้กับคุณครูตลอด คอยรับฟังและเป็นผู้อำนวยการความสะดวกให้กับคุณครูในทุก ๆ เรื่อง



โรงเรียนบ้านมุเซอ ตั้งอยู่ใจกลางของหมู่บ้านมุเซอ ผู้ปกครองนักเรียนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ปลูกไม้ผลเมืองหนาว และพืชเศรษฐกิจเชิงเดี่ยว เช่น อโวคาโด กาแฟ กล้วยปลี ผักกาดขาว มะเขือเทศ ฯลฯ บางครอบครัวบริการการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เปิดโฮมสเตย์และเป็นไกด์พาทักท่องเที่ยวไปเที่ยวดอยม่อนจอง

เนื่องจากโรงเรียนตั้งอยู่ในถิ่นทุรกันดาร มีอาคารเรียนที่ไม่เพียงพอ รวมถึง สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ไม่เพียงพอโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการพัฒนาตัวเองหลาย ๆ ด้าน โรงเรียนบ้านมุเซอเข้าร่วมโครงการสนับสนุนการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 1 เมื่อปี 2563 โดยจัดทำโครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนตามอัตลักษณ์โรงเรียน มีการกำหนด School Concept ของโรงเรียน คือ การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้ภาษาแม่เป็นฐาน มีวิสัยทัศน์ ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน “อ่านออก เขียนได้ สื่อสารเป็น ภายใต้วัฒนธรรมท้องถิ่น” มีการบูรณาการกระบวนการ STEAM Design Process ในรายวิชาต่าง ๆ และกิจกรรม Makerspace (พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์) มีการออกแบบชุดการเรียนรู้ Learning Box สำหรับจัดการเรียนการสอน ในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 โดยให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21

โค้ชทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและเป็นพี่เลี้ยงคอยให้คำแนะนำกิจกรรมต่าง ๆ กับครูในโรงเรียน ในปีที่ 1 ของโครงการฯ (ช่วงที่ยังไม่เกิดโรคระบาดโควิด-19) โค้ชได้ไปเยี่ยมโรงเรียนแบบออนไลน์ เฉลี่ยเทอมละ 1 ครั้ง ทำให้โค้ชกับครูในโรงเรียนมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด สามารถให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาที่ดีกับครูในโรงเรียน ทำให้ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมโครงการมากขึ้น ช่วงโควิด-19 ก็มีการติดต่อสื่อสารแบบออนไลน์ มีการตั้งกลุ่มไลน์ โรงเรียนบ้านมุเซอ มีการ Coaching online ผ่านระบบ แต่ก็ไม่ได้ผลดีเท่าการโค้ชแบบออนไลน์

ปัญหาที่โค้ชพบคือ การระบาดของโรคโควิดส่งผลให้โรงเรียนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้เต็มรูปแบบทั้งออนไลน์และออนไลน์ และนักเรียนไม่มีความพร้อมในการเรียนออนไลน์ เนื่องจากไม่มีอุปกรณ์ในการเรียน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ฯลฯ ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนไม่ต่อเนื่อง รวมทั้งนักเรียนไม่เข้าใจการบ้าน ทำให้ไม่คอยส่งงาน นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องครูที่ย้ายมาใหม่ยังไม่มีความเข้าใจโครงการ



โรงเรียนบ้านเวียงหวาย

ทีมโค้ช

โรงเรียนบ้านเวียงหวายเป็นโรงเรียนชายขอบ ชุมชนใกล้โรงเรียนเป็นชุมชนที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ รอบ ๆ ชุมชนรายล้อมไปด้วยสวนส้ม เด็กนักเรียนของโรงเรียนบ้านเวียงหวายส่วนใหญ่เป็นชาวไทยใหญ่ ผู้อำนวยการและคุณครูโรงเรียนบ้านเวียงหวายได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ อย่างเท่าเทียมกันไม่ว่าจะเชื้อชาติ สัญชาติไหน

ทางโรงเรียนต้องการเน้นให้เด็กอ่านออกเขียนได้ สื่อสารได้ อันนี้คือหัวใจสำคัญของการพัฒนาเด็กของโรงเรียนบ้านเวียงหวาย ซึ่งการเข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิชนี่จะเป็นการเพิ่มภาระหรือเปล่า คุณครูทุกคนก็ต่างมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันไป แต่ด้วยการนำทีมของท่านผู้อำนวยการวรวิมล ท่านเป็นผู้นำทางวิชาการและเห็นว่าการเข้าร่วมโครงการนี้จะเป็นการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้โดยผ่านกิจกรรม Makerspace จึงแต่งตั้งทีมครูแกนนำที่เข้มแข็งมากขึ้นมาในการขับเคลื่อนโครงการ ปีแรกอาจจะยังมีการปรับตัวและค่อย ๆ ขับเคลื่อนไป มีการเข้าร่วมอบรมและไปดูงานที่โรงเรียนบ้านปลาตาวด้วย และได้เห็นว่าโรงเรียนบ้านปลาตาวสามารถพัฒนาเด็กที่มีความแตกต่างกันทั้งช่วงวัย สัญชาติ เชื้อชาติ เด็กอ่อน เด็กเก่ง ด้วยกิจกรรม Makerspace โดยการใช้กระบวนการ STEAM Design Process มาขับเคลื่อนเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนได้จริง จึงทำให้ทางโรงเรียนมั่นใจและตัดสินใจว่าการเข้าร่วมโครงการนี้จะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน ต่อโรงเรียน และประสบผลสำเร็จอย่างแน่นอน

ห้อง Makerspace ของโรงเรียนบ้านเวียงหวายเป็นห้องศูนย์รวมของวัสดุอุปกรณ์ที่ผู้เรียนสามารถมาใช้ในการเริ่มต้นกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ขั้นตอนของการถาม การจินตนาการ การวางแผนในกระบวนการ STEAM Design Process 3 ขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะมาใช้ห้อง Makerspace นี้ก่อน แล้วหลังจากนั้นก็แยกย้ายไปลงมือทำตามฐานชุมนุมของตัวเอง ซึ่งกิจกรรมชุมนุมมีความหลากหลายและให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจโดยไม่จำกัดพื้นที่ที่เด็กได้เรียนรู้

การได้เรียนรู้และทำกิจกรรมในแต่ละชุมนุม ทำให้เด็ก ๆ ได้แสดงความสามารถของตนเองถึงแม้ว่าในการเรียนวิชาหลักจะไม่มีโดดเด่นเท่าไร แต่ในการทำกิจกรรม Makerspace ทำให้เขาได้ดึงศักยภาพของตัวเองออกมา ไม่ว่าจะ เป็นทักษะการเป็นผู้นำ การเป็นผู้ตาม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสารและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันสะท้อนว่า ถ้าเด็กได้ทำในสิ่งที่เขาสนใจ สิ่งที่มาตามมาเสมอนั้นก็คือความสุขนั่นเอง



สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนอีกอย่างหนึ่งคือ เมื่อเด็กได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อน เด็กมีความสุข มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความกล้าแสดงออก มีการสื่อสารที่ดีมากขึ้น สื่อสารกับเพื่อน สื่อสารกับครู กล้าคิด กล้าถาม ในสิ่งที่ไม่เข้าใจและพร้อมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ของครูและนำไปปรับใช้ในการทำงานของตนเองและกลุ่ม



ปัญหาที่เกิดขึ้นที่บ้านเวียงหาวาก็ไม่ต่างจากโรงเรียนอื่น ๆ นะคะ การใช้กระบวนการ STEAM Design Process เป็นเรื่องที่ค่อนข้างต้องใช้เวลา ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจให้มากกว่าที่เราจะคาดหวังให้เด็กได้รู้และเข้าใจในตัวกระบวนการ สิ่งเหล่านี้ค่อย ๆ พัฒนาขึ้นจากการที่ครูได้มีการ PLC กันบ่อย ๆ ผู้อำนวยการให้ความสนใจและติดตามให้กำลังใจครูอยู่เสมอ ครูลองผิดลองถูกและเห็นถึงเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันนั่นก็คือผู้เรียน และเห็นว่าการจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เราอยากถ่ายทอดเราต้องทำให้เด็กมีความสุขก่อน ถ้าเด็กไม่มีความสุขในการเรียนในการทำกิจกรรมแล้วผลลัพธ์ที่ครูต้องการจะเกิดขึ้นได้อย่างไร

ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในช่วงโควิด-19 ทำให้ครูต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในสถานการณ์นี้ก็คือ Learning Box กล่องการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์สำหรับการเรียนรู้ที่บ้าน และยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ไม่มากก็น้อย ถึงแม้จะมีข้อจำกัดหลายอย่างแต่คุณครูก็ไม่มีความย่อท้อในการเข้าไปช่วยเหลือผู้เรียนแต่ละคน

ปีที่สามของการเข้าร่วมโครงการก็มีการปรับเปลี่ยนกระบวนการไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยการผสมผสานการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19 และเปลี่ยนจาก Learning Box เป็น Learning Bag กิจกรรมต่าง ๆ เน้นการพัฒนาความรู้ตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละช่วงชั้นเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว เช่น การปลูกผัก ซึ่งถึงแม้ว่าผู้เรียนจะอยู่ที่บ้าน แต่ก็สามารถที่จะเรียนรู้การปลูกผักได้จากที่บ้านแล้วนำองค์ความรู้ขึ้นมาสรุปร่วมกันกับครูและทำใบงานต่าง ๆ ได้ เป็นการบูรณาการความรู้เข้าไปในชีวิตประจำวันของเด็ก คุณครูเข้าใจบริบทของผู้เรียน และสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนได้ตามศักยภาพของเด็ก ถึงแม้ว่าจะอยู่ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ก็ตาม





โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเองของโรงเรียนบ้านเวียงหวาย สามารถขับเคลื่อนไปได้ก็เพราะผู้อำนวยการมีความเป็นผู้นำทางด้านวิชาการ เป็นทุก ๆ อย่างให้กับครู ให้กับนักเรียน ผู้อำนวยการมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการนี้ ตั้งแต่แรกจนถึงปีนี้ ท่านสนับสนุนส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ครูได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ โดยอยู่เคียงข้างครูไม่ว่าจะเกิดปัญหาอะไร ท่านจะเป็นหลักในการแก้ไขปัญหา นั่น ครั้งแรกที่ได้คุยกับท่าน ก็เห็นถึงวิสัยทัศน์และความมุ่งมั่นในการพัฒนาผู้เรียน พัฒนาครู พัฒนาโรงเรียน ท่านเห็นเป้าหมายที่จะเกิดขึ้น ท่านเห็นประโยชน์ที่โรงเรียนจะได้รับ ดังนั้น การที่โรงเรียนบ้านเวียงหวายประสบความสำเร็จในการพัฒนาโรงเรียนส่วนหนึ่งที่สำคัญที่สุด ก็คือท่านผู้อำนวยการนั่นเอง



สิ่งหนึ่งที่โค้ชบอกครูซ้ำ ๆ ตั้งแต่ปีแรกจนถึงตอนนี้ คือ โค้ชพร้อมรับฟังและพร้อมช่วยเหลือ ครูสามารถติดต่อได้ 24 ชั่วโมง และคิดว่าการทำงานที่เราร่วมกันจะทำร่วมกับครู อยู่เคียงข้างครูเสมอ จะทำให้ครูมีกำลังใจในการทำงาน ความรู้สึกที่มีมันมากกว่าโค้ชและครู ตอนนี้เราเหมือนเพื่อน เหมือนพี่ เหมือนน้องที่ช่วยเหลือกัน เป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อกันในการไปถึงเป้าหมายของเราด้วยกัน ซึ่งเป้าหมายนั้นก็คือการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ระหว่างทางในการทำงาน อาจจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันบ้าง แต่สุดท้ายแล้วทุกคนไม่ทิ้งเป้าหมายของตัวเอง เมื่อมีปัญหาทุกคนต่างช่วยกันคิดแก้ไขปัญหาาร่วมกัน คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันในทุกเรื่อง เพื่อที่จะทำให้โครงการนี้ประสบความสำเร็จ





โค๊ชทำงานร่วมกับครูหลายท่าน โดยเฉพาะครูน้ำ ซึ่งเป็นแกนนำหลักของโรงเรียนบ้านห้วยเกี๋ยง เด็ก ๆ ของครูน้ำอยู่ ป.1 แต่สามารถเข้าใจกระบวนการ STEAM Design Process 5 ขั้นตอนได้อย่างดีเลยคะ ครูน้ำพยายามสร้างการเปลี่ยนแปลงให้ครูทุกคนได้เห็นว่า ขนาดน้อง ป.1 ยังพัฒนาได้ขนาดนี้เลย แล้วถ้าเป็น พี่ ๆ ที่ชั้นโตกว่าจะสามารถพัฒนาได้มากขนาดไหน ครูน้ำก็ต้องทำให้ครูท่านอื่น ๆ เห็นว่า โครงการนี้สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

ในช่วงแรก ครูส่วนใหญ่ไม่เปิดใจยอมรับโครงการนี้ เพราะมองว่าเป็นภาระ และคงเหมือนกับโครงการอื่น ๆ ซึ่งก็ต้องเป็นหน้าที่ของครูแกนนำทั้ง 3 คน ที่จะแสดงให้ครูทั้งโรงเรียนได้มองเห็นถึงการเปลี่ยนแปลง และเปิดใจยอมรับ การส่งเสริมให้เด็ก ๆ มีพัฒนาการที่ดีขึ้น จึงเป็นแรงผลักดันให้ครูแกนนำมีความอดทน โดยหวังว่าทุกคนจะเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้

เด็ก ๆ ของเรามีพัฒนาการที่ดีขึ้นมาก ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การรู้จักแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และที่สำคัญเลย คือ ความกล้าแสดงออกซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดเจนมาก ๆ ทำให้ครูเองก็มีกำลังใจ

เราได้มีการเชิญผู้ปกครองที่เป็นปราชญ์ชาวบ้านเข้ามาให้ความรู้กับเด็ก ๆ ของเราเพิ่มเติมด้วย นอกจากจะได้ ความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งผู้ปกครองเองก็ตื่นเต้น เด็กของเราก็ยิ่งตื่นเต้นค่ะ ได้เจออะไรใหม่ ๆ และผู้ปกครองก็ให้ ความร่วมมือกับเราในการพัฒนาเด็กดีมากเลยคะ ทุกครั้งที่เราขอความร่วมมือ ก็จะได้รับ การตอบรับเป็นอย่างดี

ผู้ปกครองพยายามติดต่อสื่อสารกับครูมากขึ้น คอยสอบถามความก้าวหน้าของลูก ๆ และจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ส่งเสริมการเรียนรู้ของลูกตามที่ได้รับมอบหมายจากครูไป จากที่สอบถามผู้ปกครอง หลาย ๆ ท่านชอบที่เด็ก ๆ ได้ลงมือทำ กิจกรรม เมื่อกลับไปบ้าน ก็ไปเล่าให้พ่อแม่ฟังด้วยว่าวันนี้เขาทำอะไรบ้าง ครูน้ำจะทำขนมบ่อย ๆ เด็ก ๆ ก็เอาไปฝากคุณพ่อ คุณแม่ด้วย ซึ่งเป็นภาพความน่ารักที่ทีมโค๊ชก็ภูมิใจคะ

เห็นได้ชัดเลยว่าเด็ก ๆ ของเราได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น มีความสุขกับการได้ทำกิจกรรม ถ้าถามเด็ก ๆ ทุกคนจะบอกว่าชอบ Maker เมื่อไรจะได้เรียน Maker อีก และเด็กบางคนที่ไม่ชอบเรียนวิชาการ แต่พอมาลงมือปฏิบัติกิจกรรม กลับกลายเป็นเด็กที่ทำได้ดีมาก การนำกระบวนการ STEAM Design Process มาใช้กับเด็ก ๆ ถือว่ายอดเยี่ยมเลยล่ะ ทำให้เห็นชัดว่าเด็กแต่ละคนชอบอะไร ใครทำอันไหนได้ดี หรือครูเองควรส่งเสริมเด็กแต่ละคนตามความถนัดได้อย่างไร

ช่วงสถานการณ์โควิด เด็ก ๆ ต้องเรียนที่บ้านแทน และคุณครูก็คือคุณพ่อ คุณแม่ หรือผู้ปกครองนั่นเองค่ะแน่นอนว่าเจอปัญหาหลายอย่าง เช่น ขาดสื่อ อุปกรณ์ สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเรียนออนไลน์ หรือผู้ปกครองที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ไม่สามารถช่วยเหลือลูก ๆ ในการเรียนได้ ซึ่งท่านผู้อำนวยการก็เป็นกังวลเหมือนกันค่ะ กลัวว่าเด็ก ๆ ของเราจะไม่ได้รับการเรียนรู้เท่าที่ควร จึงคอยกำชับให้ครูคอยประสานงานกับผู้ปกครองอย่างต่อเนื่อง และให้ความช่วยเหลือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้เหมือนกับเพื่อน ๆ และท่านคอยติดตามอย่างใกล้ชิด และทีมโค้ชเองก็พร้อมให้คำปรึกษาและคอยให้กำลังใจคุณครูตลอดค่ะ

ในภาพรวม เห็นได้ชัดว่าโรงเรียนเปลี่ยนแปลงไปเยอะมากค่ะ โดยเฉพาะคุณครูที่ช่วงแรกไม่ยอมเปิดใจรับโครงการนี้ พอได้เห็นผลการทำงานของครูแกนนำในปีแรก ก็เริ่มเปิดใจ และให้โอกาสเด็ก ๆ ในชั้นเรียนของตัวเองได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย และแตกต่างจากเดิม ซึ่งผลที่ได้ก็คือเด็ก ๆ ของเราที่มีพัฒนาการดีขึ้นในหลาย ๆ ด้าน



โรงเรียนวัดบ้านไร่ (ประชานุกูล)

กัมโคชัย

โรงเรียนวัดบ้านไร่ตั้งอยู่ในพื้นที่อุตสาหกรรม จึงทำให้มีความหลากหลายด้านเชื้อชาติ และมีความหลากหลายของประชากรที่เข้ามาทำงานจากหลายจังหวัดของไทย นักเรียนส่วนหนึ่งเป็นเด็กที่ติดตามผู้ปกครองจากต่างถิ่นเข้ามาทำงานในพื้นที่ ซึ่งคุณครูเองต้องให้เวลานักเรียนในการปรับตัว ฝึกทักษะต่าง ๆ ให้เข้ากับบริบทของโรงเรียนและชุมชน

ปัญหาที่พบในช่วงแรก ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ วางแผนการทำงานได้ บทบาทของครูประจำกิจกรรมจึงค่อนข้างที่จะหนัก นอกจากนี้ยังมีปัญหาด้านการแสดงออกของนักเรียน นักเรียนบางคนยังขาดความกล้าแสดงออก และความเชื่อมั่นในตนเอง

สิ่งที่เห็นได้เด่นชัดของครูแกนนำในโรงเรียนคือการขยายผลให้กับครูในโรงเรียน โดยครูแกนนำชุดแรกที่เข้าร่วมโครงการก็จะมีประสบการณ์ และจะสร้างครูแกนนำชุดใหม่ขึ้นมาในโรงเรียน ส่วนชุดเดิมก็จะทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ กับครูแกนนำชุดใหม่

ต้องยอมรับว่าช่วงแรก ๆ ในการเข้าโครงการและเริ่มทำกิจกรรมกับเด็ก ๆ ครูจะบ่นว่าเหนื่อยมาก แต่พอผ่านไปได้ระยะหนึ่ง นักเรียนเริ่มเข้าใจในกระบวนการ ขั้นตอนต่าง ๆ บทบาทของครูก็จะถูกเปลี่ยนจากผู้บอกหรือสอนมาเป็นโค้ช และความเหนื่อยของครูลดลงไปมาก นักเรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การแก้ปัญหา และกล้าที่จะนำเสนอไอเดียของตัวเองมากยิ่งขึ้น

การต้องพาเด็กทำกิจกรรมที่ตัวเองไม่มีความรู้ ความถนัด ครูก็กังวลและเครียดมากในตอนแรก ๆ ซึ่งก็ต้องยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายคุณครูมาก และก็เป็นโอกาสในการพัฒนาตัวครูเองเช่นเดียวกันที่จะต้องวางแผน เตรียมข้อมูล และเหนือสิ่งอื่นใด ครูได้เปลี่ยนความคิดของตัวเอง จากที่ครูจะต้องเป็นเพียงผู้สอนก็ต้องเปิดใจและเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็ก ๆ

สำหรับบทบาทของโค้ชนอกเหนือจากการเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำครูแล้ว ยังเป็นกำลังใจกับคุณครูอะไรที่ครูทำไม่ได้ โค้ชก็จะช่วยหาทางออกให้จนผ่านสถานการณ์อันยากลำบากมาได้หลาย ๆ เรื่อง





โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

ทีมโค้ช

โรงเรียนวัดสันกลางเหนือเป็นโรงเรียนที่มีความโดดเด่นในด้านการดำเนินงาน ที่มีความเป็นทีม จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ในทุกสาระวิชา รวมทั้งส่งเสริมสมรรถนะที่จำเป็น ผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ที่โรงเรียนสามารถพัฒนาเด็กทั้งในเรื่องวิชาการและทักษะชีวิต ส่งเสริมให้เด็กสามารถนำความรู้ไปต่อยอดในอนาคต

ผู้อำนวยการโรงเรียนให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning จึงได้มารู้จักกับ โรงเรียนบ้านปลาตาว ที่ขณะนั้นมีการจัดกิจกรรม Makerspace ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และ เปิดโอกาสให้โรงเรียนที่สนใจได้เข้ามาศึกษาดูงาน จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่โรงเรียนวัดสันกลางเหนือได้รู้จักสตาร์ฟิช และทางโค้ช ได้เข้าไปพูดคุยรายละเอียดที่เสนอให้โรงเรียนเข้าร่วมโครงการ TSQP

โรงเรียนได้นำเอากระบวนการ STEAM Design Process ไปปรับใช้อยู่สองส่วนหลัก ๆ คือ ส่วนที่หนึ่ง นำไปปรับใช้ กับกิจกรรมชุมนุมผ่านฐานการเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนได้พัฒนาสู่วิชาชีพ และฐานกิจกรรม อื่น ๆ รวมทั้งฐาน Makerspace ส่วนที่สอง นำไปปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหลักให้มีความเป็น Active Learning และพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน และครูผู้สอนเองก็ได้พัฒนานวัตกรรม การสอนที่มีความชัดเจนในด้านของกระบวนการ เมื่อโรงเรียนได้เข้าร่วมโครงการกับสตาร์ฟิช จึงเป็นส่วนเติมเต็มให้ ความโดดเด่นที่มีแต่เดิมอยู่แล้วมีความชัดเจนขึ้นไปอีก

ปัญหาหลักคือการสื่อสาร นักเรียนไทใหญ่ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลัก การเรียนรู้ให้ทันกับเด็กไทยก็เป็นไปได้ยาก ยิ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้มีการนำเสนองาน เด็กกลุ่มนี้จะขาดความมั่นใจในด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะสถานการณ์โควิด เด็กต้องเรียนรู้อยู่ที่บ้าน ผู้ปกครองก็ไม่สามารถสนับสนุนในด้านการเรียนได้มากนัก เพราะฉะนั้นคุณครูจึงต้องทำการบ้าน หนักขึ้นในการที่จะช่วยให้เด็กกลุ่มนี้ได้มีพัฒนาการให้ทันกับเพื่อนกลุ่มเด็กไทย



โค้ชมีโอกาสไปดูการจัดกิจกรรมในแต่ละฐาน คุณครูประจำฐานมีไอเดียในการปรับใช้กระบวนการที่มุ่งสู่การพัฒนาสมรรถนะเด็กอย่างหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น ฐานวาดแผนไทย ไม่ใช่เฉพาะการวาดยังต่อยอดไปถึงพื้นฐานการทำ การตลาด ฐานอาหาร ส่งเสริมให้เด็กมีไอเดียในการคิดค้นบรรจุภัณฑ์ ที่เพิ่มความน่าสนใจในอาหาร เป็นต้น เมื่อเปรียบเทียบกิจกรรมที่เห็นในหลาย ๆ โรงเรียน จะพบว่าในด้านวิชาชีพจะถูกเพิ่มความมีเสน่ห์ ความคิด ไอเดียของเด็กแต่ละคน และแต่ละบริบทที่มีความแตกต่างและน่าสนใจ เด็ก ๆ โรงเรียนวัดสันกลางเหนือมีโอกาสเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองสนใจ แต่สิ่งสำคัญคือคุณครูได้เปิดโอกาสให้เด็กได้ลองเรียนรู้ในแต่ละฐาน แล้วค่อยตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่ชอบ

นวัตกรรมที่ทีมโค้ชได้ให้แนวทางในการจัดกิจกรรมในช่วงโควิดคือ Learning Box โค้ชได้แนะนำแนวคิดและวิธีการสร้างชุดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญในส่วนของ Booklet หรือเรียกง่าย ๆ ว่าชุดกิจกรรมสำเร็จรูปที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมในแต่ละสาระวิชาของคุณครูโดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process เป็นตัวขับเคลื่อนการทำกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning

แน่นอนว่าคุณครูมีความคุ้นชินกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเดิม และครูบางส่วนยังมีความเข้าใจที่ไม่ชัดเจนกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มั่นยากไหม เป็นการเพิ่มงานหรือเปล่า เปลี่ยนรูปแบบแล้วครูจะได้อะไรเด็กจะได้อะไร ซึ่งเป็นประเด็นที่โค้ชได้เข้าไปแลกเปลี่ยนให้ความชัดเจนในแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ว่าเป็นสิ่งที่คุณครูทำอยู่แล้วแต่จะเพิ่มในส่วนของความหลากหลาย ความชัดเจน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและหัวใจสำคัญที่สุดคือ เด็กนักเรียนที่จะมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

เสียงที่ได้ยินจากการลงพื้นที่เมื่อได้พบกับเด็กนักเรียน คำแรกคือสนุก อยากเรียนอีก เมื่อไหร่จะถึงกิจกรรมที่คุณครูนำกระบวนการ STEAM มาจัด แน่นอนว่าเมื่อเด็กได้เรียนรู้ในสิ่งที่เขาสนใจ เด็กย่อมมีความสุข มีพื้นที่ปลอดภัยในการพัฒนาตนเอง ข้ามผ่านกรอบกิจกรรมเดิมที่คุณครูเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ฝ่ายเดียว



สิ่งที่เห็นได้ชัด คือพัฒนาการด้านการสื่อสาร เด็กกล้าพูดกล้าแสดงความคิดเห็น เพราะเขาเริ่มมีความคุ้นชินในกระบวนการที่ต้องมีการวิเคราะห์ อธิบายเหตุผลการนำเสนอผลงาน และผลพลอยได้ที่ได้ตามมาคือ เด็กสามารถเขียนคล่องขึ้น เพราะในกระบวนการจะสอดแทรกในด้านการเขียนแผนการทำงาน การสร้างสื่อที่มีการสอดแทรกคำศัพท์ เพื่อให้เด็กคุ้นชิน เช่น wordwall (กระดานคำศัพท์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสันกลางเหนือมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ครูมีกระบวนการที่ชัดเจน บทบาทหลักของท่านผู้อำนวยการจะเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้กระตุ้น ติดตาม ให้คำปรึกษา เป็นผู้อำนวยการความสะดวกในทุก ๆ ด้าน ส่งผลให้โรงเรียนวัดสันกลางเหนือมีความโดดเด่นโดยเฉพาะเด็กนักเรียนที่มีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด โดยตัวโค้ชเองได้ไปสัมผัสเมื่อลงเยี่ยมโรงเรียน เด็กมีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการตอบคำถาม มีเหตุผลเป็นของตนเอง ซึ่งตอบโจทย์ที่ว่าโรงเรียนมีการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ที่เด็กเป็นศูนย์กลาง และได้ลงมือปฏิบัติจริง

โค้ชเข้าไปทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรที่ดี เป็นเพื่อนครูในการช่วยคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในด้านการจัดการเรียนการสอน การพัฒนานวัตกรรม ความชัดเจนในด้านการออกแบบกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning การพัฒนาวิชาชีพครูผ่านกระบวนการ PLC การแลกเปลี่ยนไอเดีย การสร้างนวัตกรรมที่ตรงกับบริบทของคุณครูรวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีในการสอนที่มีความหลากหลาย แนวทางการวัดและประเมินผลผ่านแอปพลิเคชัน มีการติดตามให้คำแนะนำอย่างสม่ำเสมอ เปิดเวทีให้คุณครูได้แลกเปลี่ยนกับโรงเรียนอื่น ๆ ในเครือข่ายเพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับโรงเรียน ถึงแม้จะสิ้นสุดโครงการแล้ว





นวัตกรรมการศึกษา
(Educational Innovation)

PART 3

นวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation)



ภารกิจของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการดำเนินโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (Teachers & School Quality Program : TSQP) หรือ โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง เพื่อให้โรงเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ทั้งระบบ (Whole-School Approach) ทั้งด้านการพัฒนาคุณภาพของระบบบริหารจัดการ และการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสูง เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาในการสนับสนุน ส่งเสริม

จัดกระบวนการ ให้คำแนะนำโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการในด้านการพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมุ่งผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน (Core Learning Outcomes) ตามที่ กสศ. กำหนดไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. ทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต
2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ การมีวินัย ซื่อสัตย์ และมีจิตสาธารณะ

ทั้งนี้ จุดเน้นของการพัฒนาครูและโรงเรียนของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้แก่

1. การนำแนวปฏิบัติที่ดีและนวัตกรรมมาใช้ในการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างเป็นระบบ บูรณาการเข้าสู่ระบบงาน (Built-in) ครอบคลุม 9 องค์ประกอบของการบริหารจัดการโรงเรียน ได้แก่ (1) ผู้นำ (2) เป้าหมาย (3) ชุมชน (4) บรรยากาศการเรียนรู้ (5) เทคโนโลยี (6) หลักสูตรและการประเมิน (7) รูปแบบและการปฏิบัติการสอน (8) การพัฒนาวิชาชีพ (9) การเรียนรู้ของผู้เรียน
2. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning-PBL) เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา โดยยึดหลักทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ และสามารถคิดหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจได้ ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และกิจกรรมภายในพื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace)
3. จัดกระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Community-PLC) ตามแนวทางการพัฒนาครูและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



ทั้งนี้ นวัตกรรมการบริหารจัดการโรงเรียนทั้ง 9 องค์ประกอบของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม สอดคล้องกับ 5 องค์ประกอบสำคัญ (โมเดล 5Q) ของโครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง ของ สกศ. ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 • GOAL

การกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน หมายถึง การกำหนดความคาดหวังสูงสุดที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโรงเรียน และเกิดขึ้นกับนักเรียนในโรงเรียน โดยเป้าหมายดังกล่าวเกิดจากการร่วมกันวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดของโรงเรียน เพื่อให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาโรงเรียนในมิติต่าง ๆ ที่หลากหลาย ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

องค์ประกอบที่ 2 • Info

ระบบสารสนเทศเพื่อการพัฒนาโรงเรียน หมายถึง ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการโรงเรียน และการจัดการเรียนรู้ ติดตามดูแลนักเรียน และอำนวยความสะดวกแก่ครูในการจัดทำข้อมูลของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าวไปประกอบการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียนและพัฒนาครู โรงเรียน และผู้เรียน ที่จำเป็นต่อไป

องค์ประกอบที่ 3 • Professional Learning Community (PLC)

กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ หมายถึง กิจกรรมการรวมตัวของครูเพื่อการพัฒนาและการเรียนรู้ทางวิชาชีพของตนเองและกลุ่มอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ในสาขาวิชาและนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการสนับสนุนของทีมพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

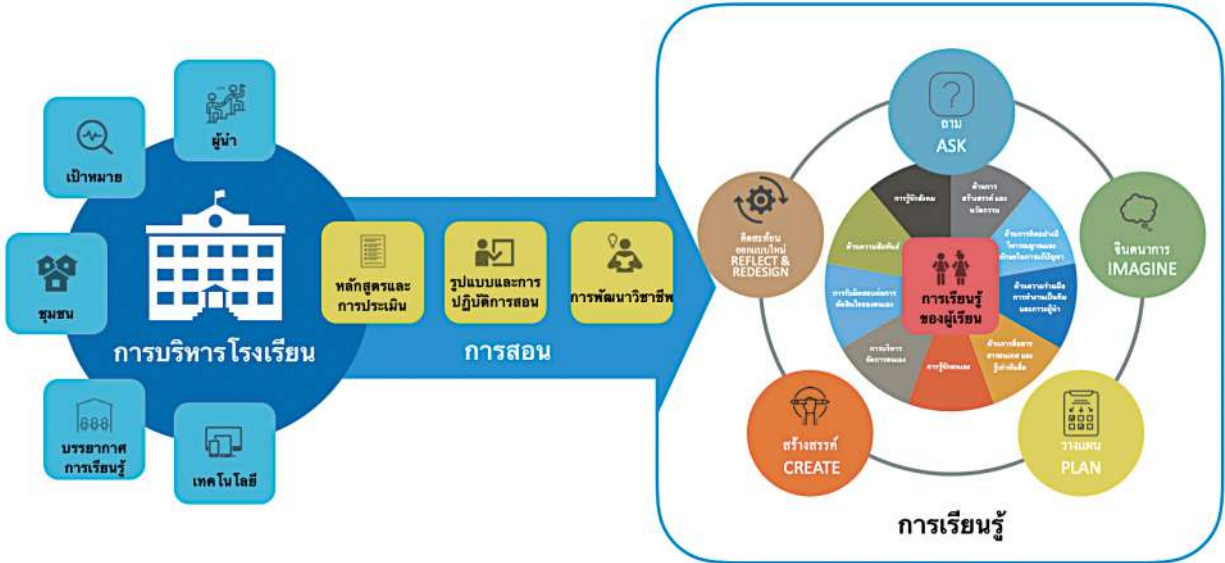
องค์ประกอบที่ 4 • Network

เครือข่ายการทำงาน หมายถึง การทำงานร่วมกันเป็นเครือข่ายของกลุ่มบุคคลของโรงเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ทั้งเครือข่ายภายในโรงเรียน อาทิ ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษา ชุมชน และเครือข่ายภายนอกโรงเรียน อาทิ ผู้บริหารและครูในโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ผู้บริหารเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาธิการจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งในระดับพื้นที่และระดับประเทศ

องค์ประกอบที่ 5 • Classroom

การพัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน หมายถึง กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ผ่านการพัฒนาให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับ Core Learning Outcomes ของโครงการ พร้อมทั้งเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของการเป็นพลเมืองที่ดี และสามารถดำรงตนในสังคมและในบริบทชุมชนของตนเองได้อย่างมีความสุข

โมเดล 5Q



ครูในศตวรรษที่ 21

ครูในศตวรรษที่ 21 จะเปลี่ยนแปลงบทบาทครูผู้สอนไปสู่บทบาทใหม่ให้สอดคล้องกับการพัฒนานักเรียนตาม Core Learning Outcomes ของ กสศ. ดังนี้

1. ผู้อำนวยการเรียนการสอน (Facilitating) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดสภาพแวดล้อม สื่อ อุปกรณ์ และคำแนะนำที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะด้วยตนเอง
2. ผู้สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ (Collaborating) หมายถึง เป็นผู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
3. นักพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (Personalized learning) หมายถึง เป็นผู้จัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
4. ผู้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา (Authoring and publishing) หมายถึง เป็นผู้สร้างและเผยแพร่ จัดเตรียม และนำเสนอแหล่งข้อมูล หรือเนื้อหาให้กับผู้เรียน
5. นักนวัตกรรม (Innovation skill) หมายถึง เป็นผู้สร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้เพื่อค้นหาและนำเอาวิธีการสอน หรือ เครื่องมือใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน

ห้องเรียนคุณภาพสูง (High Functioning Classroom)

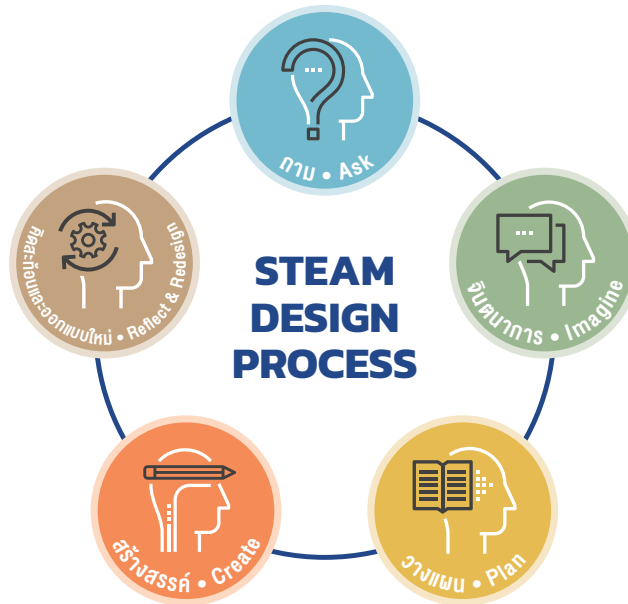
ในการวางแผนพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ที่ดีที่สุด จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วม และมีความสนใจ กระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น สิ่งที่กำลังเรียนรู้ การเปลี่ยนบทบาทผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้โดยกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยคำถามที่ท้าทาย (Challenge) มากกว่าการบอกหรือให้คำตอบแก่เด็ก เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและคุณลักษณะผู้เรียนตาม Core Learning Outcomes

STEAM Design Process และ Makerspace คือ เครื่องมือการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อมุ่งสู่ ห้องเรียนคุณภาพสูง ด้วยรูปแบบที่มีการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ได้ออกแบบและเผยแพร่ในโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) เพื่อเอื้ออำนวยให้การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทยเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

★ STEAM Design Process

STEAM Design Process เป็นกระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Design Thinking เริ่มต้นจากปัญหา นำไปสู่การแก้ไขปัญหา ผ่านการคิด ค้นคว้าหาคำตอบ หลังจากนั้นจึงวางแผนอย่างละเอียด มีการแลกเปลี่ยน แบ่งปันความคิด ลงมือปฏิบัติ ทดสอบ และปรับปรุงแก้ไข STEAM Design Process เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานอย่างเป็นระบบ พร้อม ๆ ไปด้วยการพัฒนาทักษะด้านสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Skill) กล่าวอีกนัยหนึ่ง STEAM Design Process เป็นเครื่องมือในการสร้างผู้เรียนให้เป็นนักคิด นักแก้ปัญหา มีเหตุผล จากกระบวนการที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นหา กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าคิด กล้าทำ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และสมรรถนะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

กระบวนการ STEAM Design Process ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้



1. ถาม (Ask) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหาจากการสังเกต สอบถาม ค้นหาและศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
2. จินตนาการ (Imagine) เป็นการให้ผู้เรียนได้ระดมความคิด เพื่อกำหนดวิธีการ รูปแบบ หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย
3. วางแผน (Plan) จัดทำแผน รวมถึงรายการที่จำเป็นต้องดำเนินการในการแก้ไขปัญหา การออกแบบและกำหนดรายละเอียดในการดำเนินการ การจัดทำรายการวัสดุและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการดำเนินงาน
4. สร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมือดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ซึ่งการสร้างสรรค์งานนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น แบบจำลอง โมเดล สารคดี หนังสือ ชิ้นงาน หรือแนวคิด การรณรงค์ (Campaign) การโฆษณาเผยแพร่
5. คิดสะท้อนและออกแบบใหม่ (Reflect and Redesign) เป็นขั้นการวิเคราะห์คุณภาพของผลงาน ประเมินผลการดำเนินงาน การรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้อื่น เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงผลงานต่อไป

STEAM Design Process เป็นกระบวนการที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงและการทำงาน โดยมีกระบวนการองค์ความรู้ 4 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ หรือที่เรียกว่า สะเต็มศึกษา (STEM Education) และเพิ่มศิลปะ (Art) เพื่อช่วยทำให้เกิดการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีก คือ สมองซีกซ้าย เป็นส่วนของการตัดสินใจ ทำหน้าที่การคิด ด้านตรรกะ การวิเคราะห์ การจัดเรียงลำดับขั้นตอน แบบแผน การใช้ภาษา การคำนวณ และการใช้หลักความจริง และสมองซีกขวา เป็นส่วนของการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้สัญชาตญาณ และอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการ สนุกสนานทางศิลปะและการออกแบบ

ทั้งนี้ โรงเรียนสามารถนำ STEAM Design Process ไปประยุกต์กับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน นอกเหนือจากรายวิชาตามกลุ่มสาระต่าง ๆ ได้แก่

1. กิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ (Moderate Class, More Knowledge)
2. การเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา (STEM Education)
3. การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning-PBL)
4. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)

★ Makerspace

พื้นที่สำหรับนักสร้างสรรค์ (Makerspace) เป็นพื้นที่จัดการเรียนรู้ที่สร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกับวิธีการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ส่งเสริมผู้เรียนให้become นักคิด นักแก้ปัญหา มีเหตุมีผล อันเป็นต้นทุนในการเรียนรู้และนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม และสร้างวัฒนธรรมของการเป็นผู้ผลิต ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process และครูคือบุคคลสำคัญที่จะนำผู้เรียนไปถึงฝั่งของการพัฒนาทักษะสำคัญและคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Makerspace เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดเฉพาะด้านของตนเอง ลักษณะของ Makerspace สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นห้องเฉพาะ เป็นมุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียน ห้องสมุด หรืออาจเป็นชุดเคลื่อนที่เพื่อใช้ประกอบการทำกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ตามพื้นที่ที่เหมาะสม ในกรณีการจัด

Makerspace เป็นห้องเฉพาะ จะช่วยเอื้ออำนวยในการจัดเตรียมทรัพยากรที่จำเป็นตามแนวคิดของห้อง ได้แก่ เครื่องมือ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังที่ Starfish Makerspace ของโรงเรียนบ้านปลาตาดำเนินการ เช่น ห้องอาหาร ห้องศิลปะ ห้องช่าง ห้องผ้า เป็นต้น และจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)

การเรียนรู้ทางไกล (Remote Learning)

ปี 2563 เกิดภาวะโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ระบาดไปทั่วโลก มาตรการแก้ไขปัญหาเพื่อป้องกัน และควบคุมการแพร่ระบาดของโรคดังกล่าว ทำให้นักเรียน 91% ของประชากรนักเรียนใน 191 ประเทศทั่วโลกไม่สามารถไปเรียนที่โรงเรียนตามปกติได้ (UNESCO, 2020)

ส่วนสถานการณ์ในประเทศไทยได้มีประกาศให้ชะลอหรือระงับการดำเนินกิจกรรมที่มีการชุมนุมหรือพบปะของ บุคคลจำนวนมาก ก่อให้เกิดอุปสรรคในการบริหารจัดการโรงเรียน โรงเรียนต้องปิดการเรียนการสอนชั่วคราวทั่วประเทศ และนักเรียนต้องเรียนรู้ที่บ้าน ทำให้เกิดวิกฤตการณ์การเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็กโดยตรง โดยเฉพาะโรงเรียนที่มีกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ที่ไม่ได้ใช้ภาษาไทยเป็นหลัก จะขาดปฏิสัมพันธ์กับครูหรือเพื่อน ๆ ก็ทำให้ทักษะทาง ภาษาหายไป รวมถึงทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะการอ่าน และทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วย

สถานศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้นักเรียนยังคงได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องแม้ไม่สามารถ ไปโรงเรียนได้ การจัดการเรียนการสอนทางไกล (Remote Learning) จึงเป็นคำตอบสำหรับสถานการณ์ข้างต้น ซึ่งมีการจัดการ การเรียนการสอนหลายรูปแบบ ทั้งการจัดการเรียนรู้แบบ Synchronous คือการจัดการเรียนแบบประสานเวลา หรือแบบสด (Live) โดยมีการนัดหมายครูและนักเรียนให้มาเรียนและทำกิจกรรมพร้อมกัน หรือการจัดแบบ Asynchronous คือการเรียน ในลักษณะที่ครูผู้สอนจัดเตรียมบทเรียนและสื่อการเรียนต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง

ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนการสอนสามารถใช้วิธีการให้ผู้ปกครองมารับงาน หรือครูออกไปเยี่ยมบ้านเพื่อให้ความ ช่วยเหลือด้านการเรียนเป็นครั้งคราว (On-hand) การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ (On-demand) และการเรียนรู้ที่ครู จัดการเรียนการสอน และนักเรียนเรียนรู้ผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Online)

Starfish Education ได้แสวงหาแนวทางในการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ไปตามบริบทและข้อจำกัดต่าง ๆ และมอบโอกาสทางการศึกษาให้แก่เด็ก ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยการจัดการเรียนรู้ทางไกล (Remote Learning) ด้วยเครื่องมือและกระบวนการดังนี้

1. กล่องการเรียนรู้ (Learning Box)

Starfish Education ได้ออกแบบกล่องการเรียนรู้ (Learning Box) เพื่อให้เด็กได้รับการศึกษาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ภายใน Learning Box ประกอบไปด้วย Booklet ชุดเครื่องมือการเรียนรู้ที่ออกแบบเป็น 3 ส่วน คือ

- 1.1 กิจกรรมการอ่าน การเขียน และการคำนวณ หรือที่เรียกว่า 3R (Reading, wRiting และ aRithmetic)
- 1.2 กิจกรรม Makerspace ซึ่งเป็นพื้นที่ให้นักสร้างสรรค์ที่เด็กสามารถนำเอาความรู้ และกระบวนการที่ได้อ่านจากโรงเรียนไปใช้ที่บ้านได้
- 1.3 กิจกรรมทักษะชีวิต ที่ให้เด็กเลือกทำตามความสนใจ พร้อมอุปกรณ์สำหรับการทำกิจกรรมต่าง ๆ

2. การลงพื้นที่ในชุมชน (Community Outreach)

เพื่อเป็นการช่วยเหลือผู้ปกครอง และส่งเสริมความสัมพันธ์ รวมทั้งเสริมสร้างสุขภาวะทางกายและใจ (well-being) ของเด็ก ๆ ครูฝ่ายวิชาการได้ทำหน้าที่ลงพื้นที่เชิงรุกตามชุมชนต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กที่ผู้ปกครองไม่รู้หนังสือ หรือไม่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กได้ เพื่อให้เด็กได้รับความรู้อย่างเต็มที่ และสามารถทำกิจกรรมพื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) ด้วยตนเองที่บ้านได้ ทั้งนี้การลงพื้นที่ในชุมชนเป็นการดำเนินการร่วมระหว่าง ผู้นำชุมชน ครู ครูอาสาในชุมชน (Community Volunteer) ผู้ปกครองอาสา (Parent Volunteer) และเด็กรุ่นพี่ที่อยู่ในชุมชน (Senior Student) เป็นต้น

3. การจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online Learning Platform)

Starfish Education ได้จัดทำบทเรียนออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก ๆ ตามหลักสูตรโดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนผ่านการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) พื้นที่นักสร้างสรรค์ (Makerspace) และนวัตกรรม 3R เพื่อให้ผู้อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น รวมถึงการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์ StarfishLabz

4. ช่องทางการสื่อสารแบบทันที (Real-Time Communication)

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนจัดให้ผู้ปกครองได้ติดต่อครูประจำชั้นและผู้อำนวยการโรงเรียนตามช่องทางที่สามารถทำได้ อาทิ ผ่านเบอร์โทรศัพท์ Hotline, Personal Line และ Group Chat ที่มีครูประจำชั้นคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ สำหรับผู้ปกครองหรือเด็ก ๆ ที่ต้องการสอบถามปัญหาเรื่องการเรียนรู้ต่าง ๆ

กล่องการเรียนรู้ (Learning Box)

★ Learning Box คืออะไร

Learning Box คือกล่องบรรจุเครื่องมือการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยอุปกรณ์การเรียนรู้พร้อมใบงาน แบบบันทึกและแบบประเมินผล เป็นหนึ่งในนวัตกรรมการศึกษาของ Starfish Education เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะของตนเองที่บ้าน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีข้อจำกัดด้านความพร้อมทางเทคโนโลยี เช่น ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต สัญญาณดาวเทียม โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์ และเด็กเล็กที่ยังไม่พร้อมสำหรับการเรียนออนไลน์ รวมทั้งปัญหาจากบริบทอื่น ๆ ที่ไม่อาจควบคุมได้ เช่น ไฟฟ้าดับต่อเนื่องบ่อย ๆ

★ แนวคิดในการออกแบบ Learning Box

Learning Box ถูกออกแบบสำหรับเด็กแต่ละช่วงชั้น เพื่อให้ได้รับความรู้และทักษะเหมาะสมกับอายุและช่วงวัย โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทั้งคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ศิลปะ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ทักษะการเรียนรู้ และทักษะด้านสังคมและอารมณ์ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

ใน Learning Box จะบรรจุอุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรม Makerspace พร้อมด้วยเอกสารกระบวนการ STEAM Design Process (การตั้งคำถาม จินตนาการ วางแผนการทำงาน ลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนคิด) ที่ต่อเนื่องจากการเรียนในห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างให้เด็กมีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการใช้ทักษะการคิด การลงมือปฏิบัติ การรู้จักนำสิ่งรอบตัว

มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำยากำจัดเหาจากไบน้อยหน้า การทำยากันยุงจากใบตะไคร้ การนำขวดพลาสติกมาสร้างสรรค์เป็นสิ่งประดิษฐ์หรือผลงาน ตลอดจนเกิดการต่อยอดจากการสร้างสรรค์ผลงาน แม่เด็ก ๆ จะเรียนรู้อยู่ที่บ้านก็สามารถมีพื้นที่ในการสร้างสรรค์จินตนาการได้ทุกที่ โดยผู้ปกครองเป็นผู้กระตุ้นความคิด และลงมือทำร่วมกับเด็ก ๆ จนเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เกิดเป็นทักษะติดตัว ที่นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

★ ชุดการเรียนรู้ภายใน Learning box

Learning Box สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลและประถมศึกษา ประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้ 3 รายการ ได้แก่

1. ชุดเครื่องมือ Problem Based Learning (PBL)

เพื่อฝึกการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยนักเรียนจะได้ทดลองเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนเองสนใจ เช่น ทำไมหมดชอบกินอาหาร? วิธีการกำจัดหมดเป็นอย่างไร? ซึ่งนักเรียนจะได้ไปหาคำตอบด้วยตนเอง

2. 3R (Reading, wRiting และ aRithmetic)

เป็นการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียน เพื่อการอ่านออก เขียนได้ และคิดเลขเป็น ได้แก่ วิชาคณิตศาสตร์ ภาษาไทย ในลักษณะของใบงาน ซึ่งสามารถค้นหาข้อมูลในสื่อออนไลน์หรือให้รุ่นพี่อาสาหรือผู้ปกครองอาสาอธิบายเสริมความเข้าใจได้

3. กิจกssu Makerspace

ฝึกให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานตามกระบวนการ STEAM Design Process (การตั้งคำถาม จินตนาการ วางแผนการทำงาน ลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนความคิด) ในการวางแผนและออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยครูจะกำหนดโจทย์การเรียนรู้ เช่น การประดิษฐ์ของเล่นจากไม้ไผ่ การทำกระดาษต้นไม้ เป็นต้น นักเรียนจะได้ฝึกทักษะชีวิตและการประยุกต์อุปกรณ์หรือวัตถุดิบที่มีรอบตัวมาพัฒนาและผลิตเป็นชิ้นงาน

Learning Box ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะชีวิต ทักษะการคิด การแก้ปัญหาด้วยตัวเอง มีอิสระในการทดลอง การเรียนรู้ โดยมีผู้ปกครองอาสาและรุ่นพี่อาสาคอยช่วยเหลือทำให้นักเรียนไม่หลุดออกจากระบบ และลดความเหลื่อมล้ำ ในการเข้าถึงการศึกษาในช่วงวิกฤตโควิด-19 รวมถึงติดตามแก้ไขปัญหาที่พบในแต่ละครอบครัวได้อย่างตรงจุดมากขึ้น โดยเฉพาะในเด็กเล็กที่ต้องได้รับความเอาใจใส่ช่วยเหลือจากผู้ปกครองเป็นพิเศษในการกระตุ้นพัฒนาการของเด็ก ๆ ส่วน เด็กโตสามารถเรียนออนไลน์ควบคู่ไปกับการทำกิจกรรมจาก Learning Box นอกจากนี้ Learning Box ยังทำให้เกิด การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างครู ผู้ปกครอง โรงเรียน และชุมชน ซึ่งเป็นแรงสนับสนุนสำคัญให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ในช่วงที่อยู่บ้าน

มาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss Recovery)

แม้จะมีการจัดการเรียนรู้ทางไกลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่บ้าน แต่อาจเผชิญอุปสรรคจากความไม่พร้อมของผู้เรียน ทั้งด้านเทคโนโลยี และช่วงวัย รวมทั้งความไม่พร้อมของผู้ปกครองในการดูแลช่วยเหลือการเรียนรู้ของเด็กในสถานการณ์ โควิด-19 ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย Starfish Education เห็นความจำเป็นในการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss Recovery) จึงได้กำหนดมาตรการการฟื้นฟู และช่วยเตรียมความพร้อมให้เด็กที่กลับเข้าโรงเรียน เมื่อสถานการณ์โรคระบาดคลี่คลายลง ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. การประเมินสภาพแวดล้อมทั้งระบบ (Landscape Assessment)

เพื่อทำความเข้าใจปัญหา ประเมินสถานการณ์และบริบทแวดล้อมรอบตัวเด็ก โดยออกข้อสอบวัดความรู้ เพื่อทดสอบว่าเด็กมีความรู้ที่ถดถอยลงหรือไม่ และถดถอยลงในลักษณะอย่างไร ดำเนินการสำรวจสภาพความเป็นอยู่ ของครอบครัว โดยครูจัดทำตารางเยี่ยมตามบ้าน และสำรวจเพื่อประเมินความพร้อมในการเรียนออนไลน์ว่า แต่ละครอบครัว การเข้าถึงเทคโนโลยีสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการเข้าถึงทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นเช่นไร รวมทั้งสำรวจความต้องการ พื้นฐานที่โรงเรียนจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก

2. การวางแผนของโรงเรียนทั้งระบบ (Whole School Planning)

นำข้อมูลพื้นฐานของเด็กไปสู่การวางแผนโดยจัดทำเป็นทีมโรงเรียน เพื่อสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่บุคลากรของโรงเรียน เนื่องจากการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยไม่สามารถทำเฉพาะครูบางคน บางชั้นเรียน เพราะเด็กทุกคนได้รับผลกระทบทั้งหมด ดังนั้น การวางแผนระดับโรงเรียนจึงจะสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะกับเด็กแต่ละระดับชั้น และรายวิชาได้ การวางแผนนี้ครอบคลุมเรื่องมาตรการความปลอดภัยในการดำเนินงาน บริหารจัดการทรัพยากร งบประมาณ และระยะเวลา เพื่อดำเนินการให้เกิดความสอดคล้องกับการบริหารงานของโรงเรียน โดยมีผู้อำนวยการ ครู ชุมชน และผู้ปกครองทำงานร่วมกัน

3. การสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครู (Professional Development Support for Teachers)

ในการฟื้นฟูความรู้และการเรียนรู้ที่ถดถอยต้องมีความชัดเจนว่าประเด็นใด หรือสิ่งใดบ้างที่มีความถดถอย จึงควรมีการพิจารณา 3 เรื่องที่สำคัญ ได้แก่ 1) วิชาการคือการเรียนรู้ตามหลักสูตร 2) พัฒนาการของเด็กเป็นไปอย่างสมวัย หรือเปลี่ยนไป และ 3) ทักษะ/พัฒนาการทางสังคมเปลี่ยนไปหรือไม่ เพราะบางคนอาจเป็นลูกคนเดียว การอยู่บ้านนาน ๆ เมื่อกลับมาเรียนจะเปลี่ยนไปหรือไม่ เป็นต้น เพราะฉะนั้น Learning losses จึงไม่ได้หมายถึงการฟื้นฟูความถดถอย เฉพาะวิชาการเท่านั้น ดังนั้น จึงต้องให้ครูรับการอบรมพัฒนาเพื่อให้เข้าใจช่องว่างระหว่างการเรียนรู้ (Learning Gap) หรืออุปสรรคทางการเรียนรู้ของเด็ก ๆ เพื่อช่วยชะลอหรือลดภาวะ Learning losses รวมทั้งต้องสนับสนุนเครื่องมือและอุปกรณ์ การสอนให้แก่ครู เพื่อเตรียมพร้อมจัดการเรียนการสอนทุกรูปแบบ ทั้ง online, on-hand และ on-site และสร้างเครือข่าย ให้ครูพัฒนาตนเองได้

4. การช่วยเหลือเด็กเป็นรายบุคคล (Intervention and Support for Students)

การช่วยเหลือเด็กเป็นรายบุคคลเป็นปัจจัยที่ Starfish Education ให้ความสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนก้าวผ่านภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ และรักษาผู้เรียนให้อยู่ในระบบการศึกษาต่อไป โดยมีการดำเนินงานดังนี้

1) การวางแผนการเรียนรายบุคคล

ครูวางแผนการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล เพราะเด็กมีการเรียนรู้ที่ถดถอยที่แตกต่างกันทั้งสภาพแวดล้อม และสภาพครอบครัว หากไม่สามารถทำเป็นรายบุคคลได้ อย่างน้อยคุณครูจะต้องช่วยเป็นรายกลุ่ม ทั้งที่บ้านและโรงเรียน โดยคำนึงถึงการออกแบบกิจกรรม ที่จะต้องตอบโจทย์นักเรียนรายบุคคล

2) อุปกรณ์การเรียนรู้ และการสนับสนุนด้านสภาวะ

โรงเรียนสามารถสนับสนุนอุปกรณ์การเรียนรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น Learning Box (กล่องการเรียนรู้) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ และทักษะที่สำคัญสำหรับเด็ก ๆ ที่ไม่สามารถเข้าถึงการสอนแบบออนไลน์ได้ ซึ่งในกล่อง Learning box จะประกอบไปด้วยอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัย Booklet/3R/กิจกรรม Makerspace/กิจกรรมทักษะชีวิต ซึ่งมีความแตกต่างตามช่วงวัย ได้แก่ ชั้นปฐมวัย และประถมศึกษา นอกจากนี้ ภายในกล่องจะมีกิจกรรมที่ส่งเสริมสภาวะของเด็ก (Well-being) จากสมุด 'Fun Activities' ที่รวบรวม 10 กิจกรรมสร้างความสุข/10 กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพกาย/10 กิจกรรมสร้างความเป็นเด็กดี ให้เด็ก ๆ สามารถฝึกได้ที่บ้าน

3) การช่วยเหลือทางครอบครัว

นอกจากการลงพื้นที่เพื่อเข้าไปช่วยเหลือดูแลเด็กในชุมชน โรงเรียนสามารถสร้างเครือข่ายและประสานงานร่วมกับผู้ปกครองอาสา รุ่นพี่อาสา เพื่อช่วยเหลือและอธิบายการใช้งานกล่องการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ในกรณีที่ผู้ปกครองไม่สามารถสอนหนังสือให้เด็กได้ โดยจัดให้มีทีมลงพื้นที่ หรือขอความร่วมมือจากผู้ปกครองอาสาที่อยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เข้าไปทำหน้าที่แทน

5. การติดตาม ปรับปรุง และผลสะท้อนกลับ (Monitoring and Invention Redesign)

เพื่อให้ทิศทางการวัดผลของโรงเรียนมีความเป็นระบบ จะต้องติดตาม ประเมินจากสิ่งที่ได้ปฏิบัติตามมาตรการต่าง ๆ โดยประเมินควบคู่ไปกับการทำงาน เนื่องจากยังอยู่ในช่วงภาวะวิกฤตซึ่งอาจมีความเปลี่ยนแปลงที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานให้ทันกับสถานการณ์ ทั้งนี้ หลังการประเมินต้องหามาตรการในการพัฒนาระบบการอย่างทันที่

และที่สำคัญคือ ต้องมีการประเมินผู้เรียนเพื่อตรวจสอบกระบวนการฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอยว่ามีความก้าวหน้าเพียงใด เด็ก ๆ ได้รับการพัฒนาและได้รับการฟื้นฟูมากน้อยเพียงใด เพื่อการปรับปรุงและเชื่อมต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้เมื่อเด็ก ๆ ได้ไปโรงเรียนอีกครั้ง

ทั้งนี้ 5 มาตรการดังกล่าวเป็นกรอบการทำงาน เพื่อการฟื้นฟูความถดถอยทางการศึกษาทั้งระบบ ทุกภาคส่วน และสามารถเตรียมความพร้อมได้ทั้งระบบ จะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้จากที่บ้านได้อย่างมีความสุข และเตรียมพร้อมที่จะปรับตัวเข้ากับสภาพการณ์ของโรงเรียนหลังจากที่ไม่ได้ไปโรงเรียนเป็นเวลานาน

Starfish Education ดำเนินงานโดยนำ 5 มาตรการฟื้นฟูความรู้ถดถอยในเด็ก มาเป็นกรอบตั้งต้นและเป็นกลยุทธ์ในการทำงานกับสถานการณ์วิกฤตโรคระบาด จะช่วยทำให้ผู้อำนวยการ คุณครูหรือนักการศึกษาได้แนวคิดและต้นแบบในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อคุณครูผู้ปกครอง และเด็กนักเรียนจะรับประโยชน์จากการปรับการเรียน เปลี่ยนการสอนในชีวิตวิถีใหม่ให้เหมาะกับพัฒนาการของเด็ก ๆ ได้ดีขึ้น

กับ Starfish Trainer Coach

ทีม Trainer Coach เป็นองค์ประกอบสำคัญในโครงสร้างการบริหาร โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (TSQP) หรือโรงเรียนพัฒนาตนเอง ประกอบด้วย นักวิชาการของมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และผู้แทนจากเขตพื้นที่การศึกษา มีหน้าที่ในการให้คำปรึกษาแก่ผู้บริหารโรงเรียน เสนอแนะเพื่อการวางแผนและจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาครู การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นิเทศ ติดตาม และประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน ทีม Starfish Trainer Coach นอกจากมีความเข้าใจและแม่นยำในองค์ความรู้แล้ว ยังต้องมีทัศนคติในการทำงานที่มุ่งประโยชน์ของโรงเรียน ของครู และของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้กำหนดหลักการและวิธีการที่ได้ขควรตระหนักและประยุกต์เพื่อให้การได้ข้มีคุณภาพตามแนวทางของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ดังนี้

หลักการได้ข้ที่มีคุณภาพ

- หลักการยึดเป้าหมายผู้เรียนมีคุณภาพ
- หลักการบูรณาการและประสานประโยชน์ร่วมกัน
- หลักความยืดหยุ่นและเป็นกัลยาณมิตร
- หลักการทำงานเป็นทีม

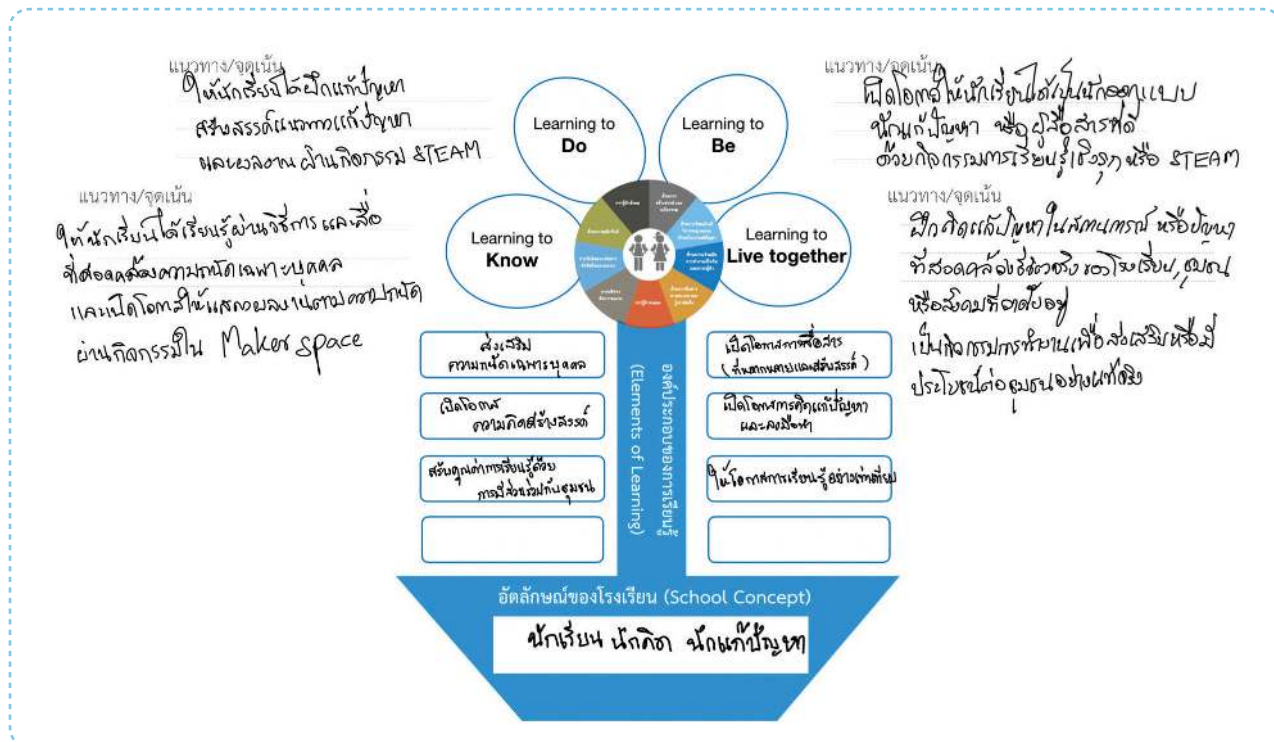
วิธีการได้ข้ที่ควรคำนึงถึง

- สร้างความเชื่อถือและไว้วางใจ
- เป็นผู้ฟังที่ดี
- ตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์แบบกัลยาณมิตร
- สร้างแรงบันดาลใจสู่เป้าหมายร่วมกัน

อ้างอิงจาก เอกสาร แนวทางการเป็นได้ข้ที่มีคุณภาพ โดย กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

ในการโค้ชแต่ละครั้งจะมีการกำหนดเป้าหมาย และการเก็บข้อมูลหลักฐานความก้าวหน้าจากการโค้ช รวมทั้งกำหนดเครื่องมือที่จะช่วยให้การโค้ชเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ตัวอย่าง ในการโค้ชครั้งที่ 1 มีเอกสารประกอบการโค้ชและหลักฐานจากการโค้ช ได้แก่

1. ตัวอย่างแบบฟอร์มแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ
2. แผนสนับสนุนการพัฒนาโรงเรียนโดยมูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม
3. ตัวอย่างเอกสาร School Concept
4. ตัวอย่างการเติมข้อมูลแผนภาพต้นไม้ (อัตลักษณ์ องค์ประกอบการเรียนรู้ และแนวทางการดำเนินการ)
5. แบบสำรวจข้อมูลผู้อำนวยการและครู ครั้งที่ 1 (เอกสาร Google Forms)



นอกจากนี้ ยังได้กำหนดแนวทางการโค้ช คำถามตัวอย่างและการเก็บข้อมูลความก้าวหน้าในการดำเนินงาน รวมทั้ง
แนะนำการวางตัวของโค้ชเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับทุกฝ่ายในโรงเรียน

ตัวอย่าง

แนวทางการโค้ชกับบริหาร (ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ หรือ ฝ่ายวิชาการ)

- ★ โค้ชควรเริ่มการปฏิสัมพันธ์ด้วยการทักทายสอบถามทุกข์สุข สร้างความคุ้นเคยอย่างเป็นกันเอง แต่ยังคงแสดงถึงความมีสัมมาคารวะให้เหมาะสมตามคุณวุฒิและวัยวุฒิ
- ★ ใช้คำถามที่สอดคล้องกับการสนทนาเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เป้าหมาย
- ★ ช่วยแบ่งเบาโรงเรียนในการจัดทำเอกสาร เก็บข้อมูลเป็นหลักฐานการทำงาน และทำให้มีข้อมูลในการโค้ชตามบริบทของโรงเรียน
- ★ มีการหารือกับทีมโค้ช และสื่อสารกลับเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง มีคุณภาพ
- ★ ศึกษาเอกสารล่วงหน้าและปรับเปลี่ยนวิธีการไปตามสถานการณ์จริงเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการโค้ชในแต่ละครั้ง
- ★ ในด้านองค์ความรู้ที่โค้ชควรศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการโค้ช ได้แก่
 - การใช้งาน Google Drive, Google Docs และ Google Forms รวมถึงแนวทางการแนะนำวิธีใช้งาน
 - ทบทวนความเข้าใจและกระบวนการ STEAM Design Process และ Makerspace
 - การทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบ PBL

เติบโต ต่อยอด และการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน

พระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ได้ให้นิยาม “นวัตกรรมการศึกษา” ว่า หมายถึง แนวคิด วิธีการ กระบวนการ สื่อการเรียนการสอน หรือการบริหารจัดการในรูปแบบใหม่ ซึ่งได้มีการทดลองและพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือว่า สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดการศึกษา และให้หมายความรวมถึงการนำสิ่งดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาด้วย

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮมได้จัดโครงการสนับสนุนโรงเรียนพัฒนาตนเอง (TSQP) ในการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน (Educational Innovation) โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

TSQP Kick Off, Leader Workshop และ Teacher Workshop โครงการสนับสนุนโรงเรียนพัฒนาตนเอง รุ่นที่ 1 และรุ่นที่ 2 ต่อเนื่องในปี 2564



แนวทางการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน



ที่มา : <https://www.starfishlabz.com/blog/612-แนวทางการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน>

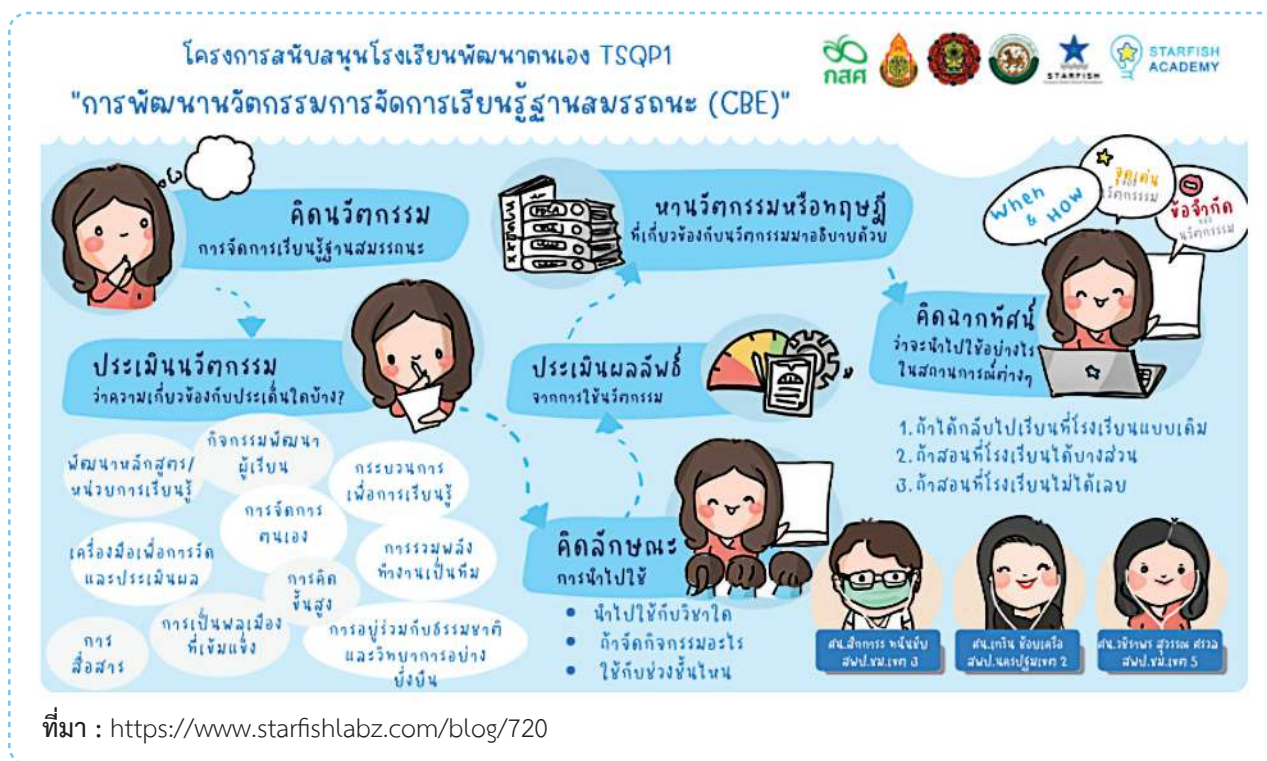


★ แนวทางการพัฒนานวัตกรรมของโรงเรียน

1. โรงเรียนกำหนดประเด็นในการพัฒนา ปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจ จาก 3 กรอบแนวคิด ได้แก่ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน และการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาสุขภาวะ
2. พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการ PLC ภายในโรงเรียน โดยการมีส่วนร่วมของครู บุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นถึงประโยชน์ที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ในชั้นเรียน
3. การนำนวัตกรรมเข้าสู่ชั้นเรียน ผ่าน Lesson Study ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยในแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีการกำหนด Learning outcomes (ตัวชี้วัด สมรรถนะ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะต่าง ๆ) ให้มีความชัดเจน กำหนดรูปแบบในการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งเก็บหลักฐานที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนและจากที่ครูได้เก็บรวบรวม เพื่อนำไปสู่การสรุปผลและนำเสนอการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

★ กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

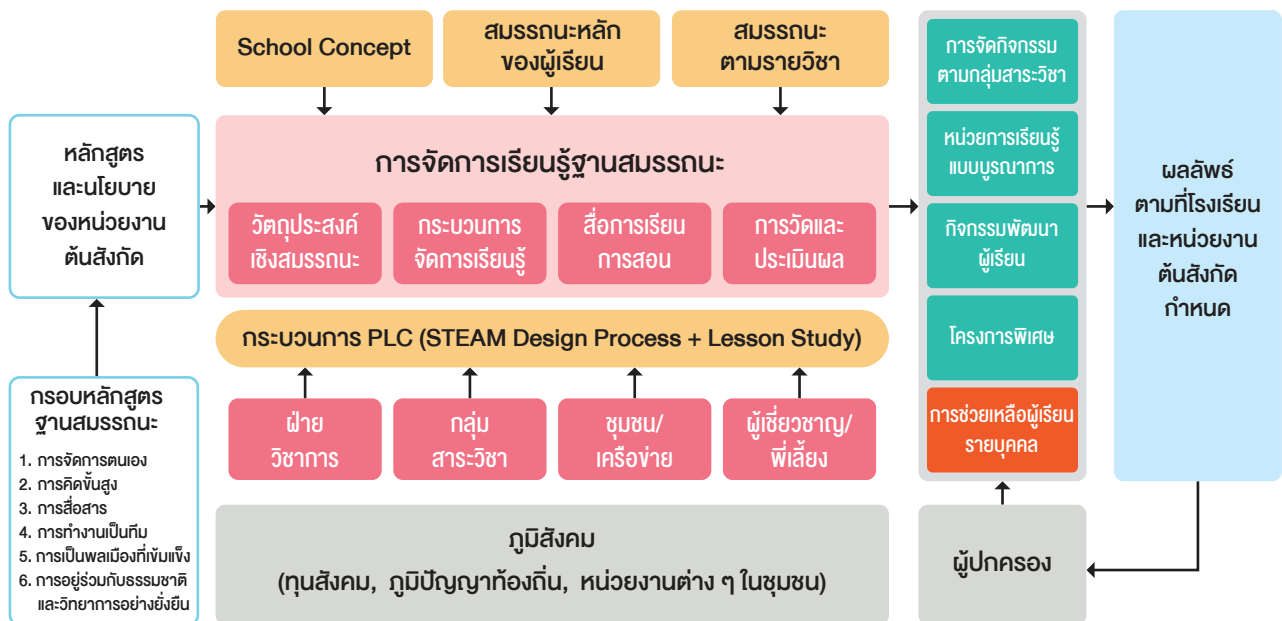
1. ด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (CBE)



การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนการสอนซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหา หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงได้ โดยหลักการสำคัญ คือ การใช้กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ได้ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ในการทำโครงการหรือแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตและการทำงาน รวมทั้งการได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่มีประโยชน์จากการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม โดยมีแนวทางการดำเนินงานดังนี้

1. โรงเรียนระดมความคิดเพื่อคิดค้นนวัตกรรม อย่างน้อย 1 ประเภท เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ฐานสมรรถนะตามอัตลักษณ์ของโรงเรียน (School Concept) โดยมีการเผยแพร่ นวัตกรรมดังกล่าวผ่านเว็บไซต์
StarfishLabz และเครือข่ายในระดับเขตพื้นที่การศึกษา
2. ฝ่ายวิชาการของโรงเรียนมีการพัฒนาต้นแบบบทเรียนฐานสมรรถนะ ซึ่งประกอบไปด้วย สื่อสำหรับครูและสื่อ
สำหรับผู้เรียนในทุกกลุ่มสาระวิชาของแต่ละช่วงชั้น โดยครูทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม PLC เพื่อการพัฒนาต้นแบบบทเรียน
ฐานสมรรถนะด้วยกระบวนการออกแบบและพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study)
3. กำหนดเป้าหมาย ครูร้อยละ 70 ของโรงเรียนมีการออกแบบและวางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา
สมรรถนะผู้เรียน อย่างน้อยคนละ 1 บทเรียน/ภาคการศึกษา

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ



การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นส่วนที่ต้องทำความเข้าใจทั้งโรงเรียนในเรื่องของกรอบหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรและนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ตามกลุ่มสาระหรือกิจกรรมที่กำหนด ให้มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์โรงเรียน (School Concept) ในการส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียน และสมรรถนะตามรายวิชา องค์กรประกอบของนวัตกรรมมาจากกระบวนการ PLC และการใช้ Lesson Study เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่โรงเรียนและหน่วยงานต้นสังกัดกำหนด และรายงานพร้อมรับฟังเสียงสะท้อนกลับจากผู้ปกครอง ทั้งนี้มีการสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม โดยการมีส่วนร่วมทั้งฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระวิชา ชุมชน/เครือข่าย และผู้เชี่ยวชาญ/พี่เลี้ยง

2. ด้านการพัฒนาวัตกรรมการลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน

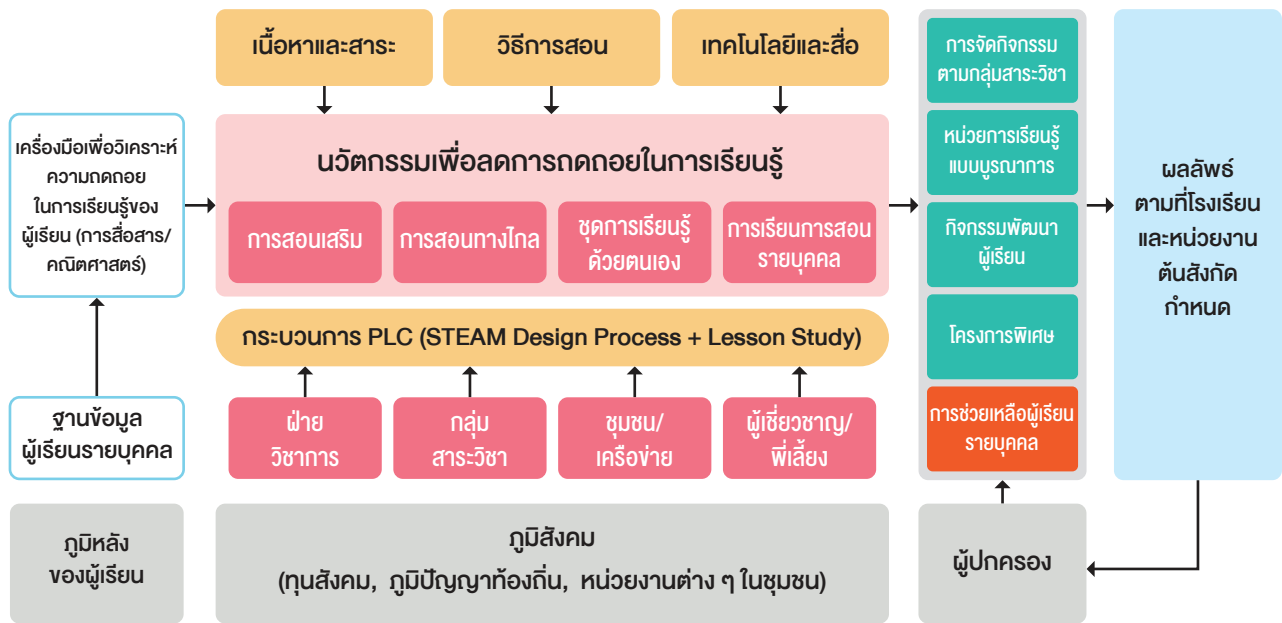


การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา-2019 หรือ “โควิด-19” ส่งผลให้โรงเรียนไม่สามารถเปิดดำเนินการจัดการ การศึกษาได้ตามปกติ หลายโรงเรียนในหลายเขตพื้นที่มีความจำเป็นต้องหยุดการเรียนการสอนเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ “COVID Slide” ทำให้ผู้เรียนเกิดสภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยงานวิจัยของสถาบัน NWEA ในสหรัฐอเมริกาพบว่า การที่นักเรียนต้องอยู่บ้านเป็นระยะเวลานาน ทำให้ความรู้ในวิชาคณิตศาสตร์หายไปถึงร้อยละ 50 และความรู้ด้านการอ่านลดลงร้อยละ 30 โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในกลุ่มที่ไม่ได้เรียนโดยใช้ภาษาแม่เป็นภาษาหลัก ซึ่งทักษะด้านภาษาของนักเรียนจะลดลงมากเป็นพิเศษ

การกำหนดนโยบายเพื่อชะลอหรือลดการถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยโรงเรียนกำหนดแนวทางและวางแผน การจัดกิจกรรมเพื่อลดภาวะการถดถอยในการเรียนรู้ในด้านคณิตศาสตร์และการใช้ภาษาไทยอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ดังนี้

1. มีการวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์และภาษาไทยของนักเรียนในทุกช่วงชั้น พร้อมทั้ง มีการสำรวจความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ทางไกลของครูและนักเรียน
2. มีการระดมความคิดเพื่อกำหนดสมรรถนะที่สำคัญด้านคณิตศาสตร์และการใช้ภาษาไทยของนักเรียนทุกช่วงชั้น พร้อมทั้งคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมสำหรับครูและ/หรือผู้เรียน เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อลดการถดถอยในการเรียนรู้ ของผู้เรียน โดยมีการเผยแพร่นวัตกรรมดังกล่าวผ่านเว็บไซต์ StarfishLabz และเครือข่ายในระดับเขตพื้นที่การศึกษา
3. ฝ่ายวิชาการของโรงเรียนกำหนดนโยบายและแนวทางในการลดความถดถอยในการเรียนรู้ ในทุกกลุ่มสาระวิชา พร้อมทั้งจัดอบรมครูเพื่อให้มีขีดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ทางไกล รวมทั้งส่งเสริมให้ Internal coach สามารถใช้ นวัตกรรมในข้อ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ครูทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม PLC เพื่อการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสำหรับครูและ/หรือผู้เรียน ในข้อ 2 ด้วยกระบวนการออกแบบและพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study)
5. กำหนดเป้าหมาย ครูร้อยละ 70 ของโรงเรียน มีการออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทางไกลได้ อย่างน้อย คนละ 1 บทเรียน/ภาคการศึกษา

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน



นวัตกรรมด้านการลดความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียน มีการพัฒนาผ่านกระบวนการ PLC และ Lesson Study ทั้งนี้ โรงเรียนควรจัดทำข้อมูลภูมิหลังของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และสามารถเรียกใช้ข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ เพื่อนำมาวิเคราะห์ความถดถอยในการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานหรือไม่ และกำหนดแนวทาง/นโยบายที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยผ่านการพัฒนาครู ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องเนื้อหาสาระ วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อ ซึ่งรูปแบบนวัตกรรม อาจจะอยู่ในรูปแบบการสอนเสริม การสอนทางไกล ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการเรียนการสอนรายบุคคล และวิเคราะห์ขนาดของผลลัพธ์ (Effect Size) และสะท้อนผลมายังฝ่ายวิชาการ โรงเรียน ตลอดจนนำผลสะท้อนกลับยังผู้ปกครอง

3. ด้านการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาสุขภาพพื้นฐานสำหรับผู้เรียน



ที่มา : <https://www.starfishlabz.com/blog/726>

คำว่า สุขภาวะ (Well-being) ตามนิยามขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization) คือ การมีสุขภาพทางกาย จิตใจ สังคม และจิตปัญญา อยู่กันอย่างสมดุล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. ได้กำหนดให้สถานศึกษาต้องสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม และกลไกการบริหารสถานศึกษาให้เอื้อต่อการพัฒนา “สุขภาวะขั้นพื้นฐาน” ซึ่งผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องมีเพื่อเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน รวมทั้งช่วยบ่มเพาะให้เป็นผู้ร่วมรับผิดชอบ เป็นสมาชิกที่ดี และมีคุณภาพของสังคมนั้น โดยสุขภาวะขั้นพื้นฐานดังกล่าว ประกอบด้วย 1) รากฐานด้านสุขภาพกายและจิต 2) รากฐานด้านสังคมและอารมณ์ 3) รากฐานด้านความฉลาดรู้ และ 4) รากฐานด้านคุณธรรมและจริยธรรม

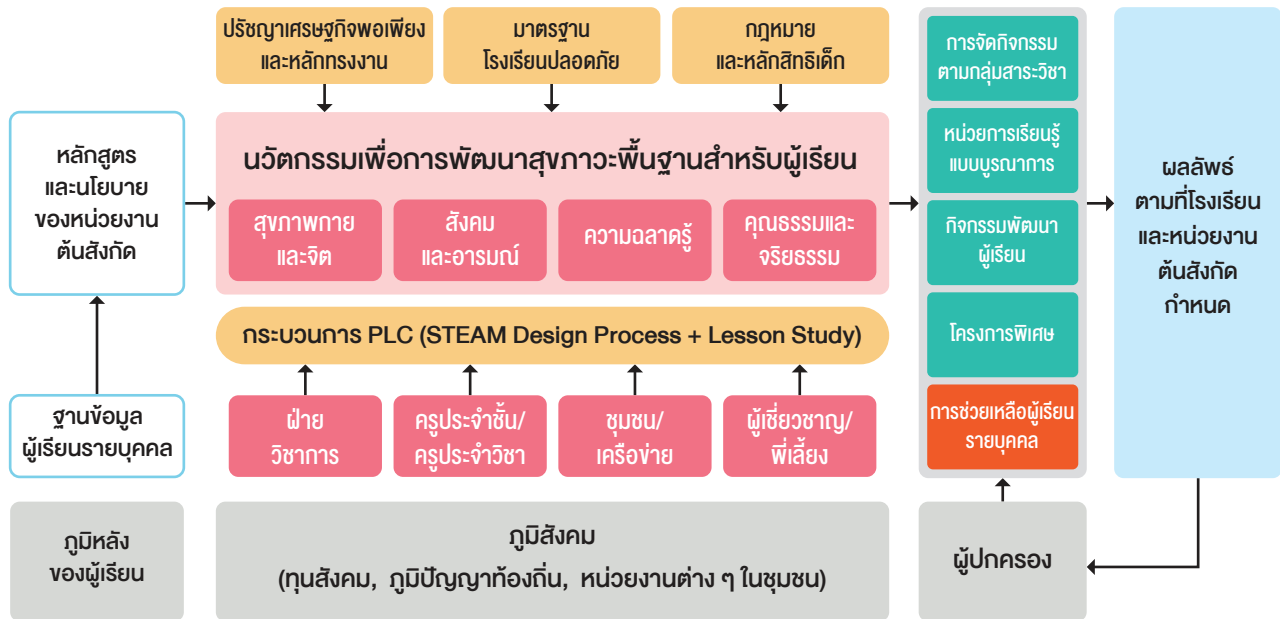
การกำหนดนโยบายเพื่อการพัฒนาสุขภาวะแบบองค์รวมของผู้เรียน โดยโรงเรียนกำหนดแนวทางและวางแผนในการสร้างห้องเรียนแห่งความสุขตามหลักสิทธิเด็ก รวมทั้งมีการพัฒนาระบบเพื่อการติดตามและให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ โดยดำเนินงานดังนี้

1. จัดทำมาตรฐาน “โรงเรียนปลอดภัย” ซึ่งมีขอบข่ายครอบคลุมความปลอดภัยด้านสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านการดำรงชีวิต ด้านภัยพิบัติ และด้านการเดินทาง รวมทั้งมีระบบเพื่อใช้ในการตรวจสอบและส่งเสริมความปลอดภัยรอบด้านในโรงเรียน
2. พัฒนาแนวทางในการสำรวจ ติดตาม และระบบในการให้ความช่วยเหลือผู้เรียนเป็นรายบุคคลร่วมกับผู้ปกครองอย่างเป็นรูปธรรม
3. ครูทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม PLC เพื่อการคิดค้นและพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมเพื่อใช้ในการส่งเสริมให้เกิดสุขภาวะขั้นพื้นฐานสำหรับผู้เรียนอย่างน้อย 1 ด้าน โดยมีการเผยแพร่นวัตกรรมดังกล่าวผ่านเว็บไซต์ StarfishLabz และเครือข่ายในระดับเขตพื้นที่การศึกษา
4. กำหนดเป้าหมาย ฝ่ายวิชาการมีการจัดอบรมครูอย่างน้อยร้อยละ 70 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างห้องเรียนแห่งความสุขและการส่งเสริมสุขภาวะขั้นพื้นฐานของผู้เรียน รวมทั้งพัฒนาครูให้มีขีดความสามารถในการใช้นวัตกรรมในข้อ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



6°

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานสำหรับผู้เรียน



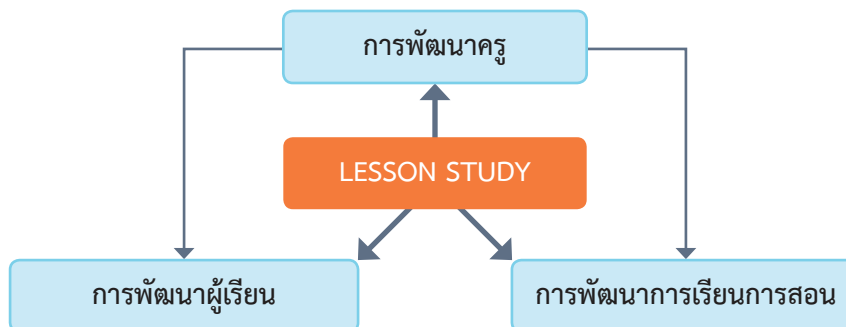
การพัฒนานวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐานของผู้เรียน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มาตรฐานโรงเรียนปลอดภัย กฎหมายและหลักสิทธิเด็ก ด้านการออกแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ หรือห้องเรียนแห่งความสุข โดยการพัฒนาสุขภาวะพื้นฐาน โรงเรียนสามารถที่จะเลือกด้านใดด้านหนึ่ง หรือมากกว่าได้ ในด้านสุขภาพกาย และจิต สังคมและอารมณ์ ความฉลาดรู้ และ คุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งนวัตกรรมที่สร้างขึ้นอาจใช้ในหน่วยการเรียนรู้ หรือ กิจกรรมต่าง ๆ ที่มีในโรงเรียน และต้องมีการวัดผลเช่นเดียวกัน ซึ่งในส่วนนี้ครูประจำชั้น/ครูรายวิชา มีบทบาทอย่างมากในการนำเครื่องมือสุขภาวะพื้นฐานไปใช้

★ 5 ขั้นตอน ในการพัฒนานวัตกรรม

1. ให้ความสนใจกับปัญหา/ผู้ใช้ (Empathize) ว่าผู้ใช้มีความต้องการ สนใจ หรือมีปัญหาอะไร
2. กำหนดปัญหา (Define) อะไรคือสาเหตุของปัญหา และทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ไขให้ชัดเจน
3. ระดมความคิด (Ideate) ในการหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา ผ่านการมีส่วนร่วมของบุคลากรและนักเรียน
 ในโรงเรียน ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของผู้ใช้จริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม
4. สร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
5. ทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายจริง และทำการสะท้อนคิดเพื่อปรับปรุงต้นแบบให้ดีขึ้น

★ การพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study)

การพัฒนาบทเรียนร่วมกัน (Lesson Study) เป็นแนวคิดและกระบวนการพัฒนาครูวิชาชีพ (Professional Development) ที่มุ่งเน้นการทำงานศึกษาวิจัยร่วมกันของกลุ่มครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และการเรียนรู้ของผู้เรียนในบริบทการทำงานจริง ในชั้นเรียนและสถานศึกษาของตนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในระยะยาว ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาตนเอง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนไปพร้อมกัน ดังภาพ (ชาริณี ตรีวรัญญ, 2556 ปรับปรุง 2557)



การพัฒนาบทเรียนร่วมกันมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. การทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง
2. ประเด็นการศึกษาที่มาจากการเรียนการสอนจริง
3. การสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน
4. การให้ผลสะท้อนและการอภิปรายผลการปฏิบัติงาน
5. การดำเนินการในระยะยาวและขับเคลื่อนกระบวนการให้สอดคล้องกับบริบทการทำงานจริงโดยครู
6. การมีส่วนร่วมของผู้รู้

★ การนำต้นแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study

1. ขั้นวางแผนการสอน (Plan-Preparations) โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และ ทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC ประกอบด้วยผู้เกี่ยวข้องได้แก่ ครูผู้สอน (Model Teacher) ครูผู้ร่วมเรียนรู้ (Co-Teacher) พี่เลี้ยง (Mentor) ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ผู้นิเทศ (Supervisor) และ ผู้บริหาร (Administrator)
2. ขั้นปฏิบัติการ (See-Teaching & Observation) การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วม ทำ PLC สังเกตการสอน บันทึก และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนและการเรียนการสอน
3. ขั้นสะท้อนผล (Reflect-Discussion & Reflection) เป็นขั้นตอนในการย้อนทวน ไตร่ตรองสะท้อนคิด ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข สอนซ้ำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน

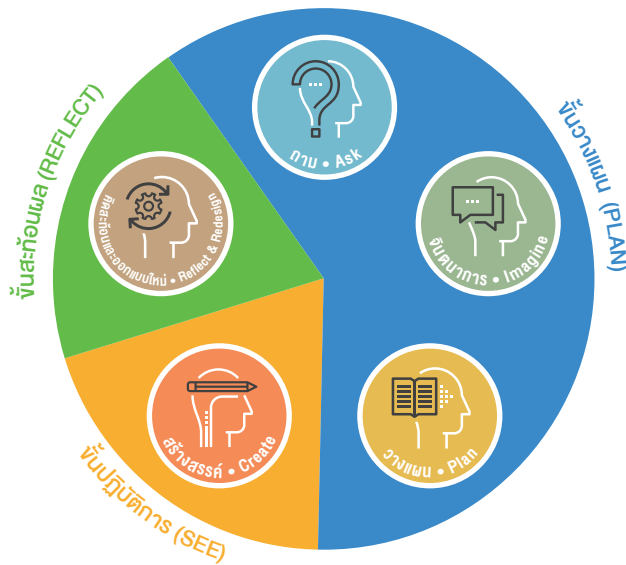
การนำ **ต้นแบบนวัตกรรม** ไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ Lesson Study



กระบวนการพัฒนาบทเรียนร่วมกันตามวงจร **Plan-See-Reflect**



จะเห็นได้ว่า ทั้ง 3 ขั้นตอนนี้สอดคล้องกับกระบวนการ STEAM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และ
ถอดบทเรียนว่ากลุ่มได้เกิดการเรียนรู้ในประเด็นใดบ้าง เป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม



★ การสะท้อนผล

เป็นขั้นตอนสำคัญในการตรวจสอบผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. การสะท้อนก่อนจัดการเรียนรู้ เป็นการใช้กระบวนการคิดไตร่ตรอง เพื่อทบทวนแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้อย่างรอบคอบซึ่งจะช่วยวางแผนรับมือกับอุปสรรคที่อาจเกิดระหว่างการจัดการเรียนรู้
2. การสะท้อนหลังจัดการเรียนรู้ เป็นการใช้กระบวนการคิดไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เพื่อทบทวนปัจจัยกระบวนการและผลผลิตที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ การสะท้อนจะเกิดประโยชน์สูงสุดเมื่อดำเนินการหลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ทันที เนื่องจากจะสามารถจดจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้ได้ละเอียดครบถ้วน

★ การสะท้อน ก่อน จัดการเรียนรู้

ขั้นการสะท้อน	คำถาม
บรรยายสภาพการณ์	<ul style="list-style-type: none"> ? จัดการเรียนรู้เรื่องอะไร ? มีเป้าหมายเพื่ออะไร (ผู้เรียนรู้และสามารถทำอะไรได้) ? ใช้วิธีการใด
แสดงความรู้สึก/ความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> ? คิด/รู้สึกต่อการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้อย่างไร ? ความคิดหรือความรู้สึกนั้นส่งผลให้การจัดการเรียนรู้สำเร็จหรือล้มเหลวได้หรือไม่ อย่างไร ? จะมีการปรับเปลี่ยนความคิด/ความรู้สึกที่เป็นอุปสรรคนั้นได้หรือไม่ อย่างไร
ประเมิน	<ul style="list-style-type: none"> ? กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมหรือไม่ ? มีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้สำเร็จหรือล้มเหลว
วิเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> ? ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวนั้น ๆ มีสาเหตุมาจากอะไร
หาข้อสรุป	<ul style="list-style-type: none"> ? มีการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ช่วยให้การจัดการเรียนรู้สำเร็จหรือป้องกันแก้ไขความล้มเหลวที่อาจเกิดขึ้นหรือไม่ อย่างไร
วางแผนปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> ? จะปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้อย่างไร เมื่อเกิดปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ความล้มเหลว

★ การสะท้อน หลัง จัดการเรียนรู้

ขั้นการสะท้อน	คำถาม
บรรยายสภาพการณ์	<ul style="list-style-type: none"> ❓ การจัดการเรียนรู้ดำเนินการไปอย่างไร
แสดงความรู้สึก/ความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> ❓ ครู นักเรียนหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง คิด/รู้สึกต่อการจัดการเรียนรู้อย่างไร ❓ มีความคิดหรือความรู้สึกใดบ้างที่ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้สำเร็จหรือล้มเหลว ❓ จะมีการปรับเปลี่ยนความคิด/ความรู้สึกที่เป็นอุปสรรคนั้นได้หรือไม่ อย่างไร
ประเมิน	<ul style="list-style-type: none"> ❓ กระบวนการจัดการเรียนรู้ดำเนินไปด้วยความราบรื่นเพียงใด ❓ ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้หรือไม่ อะไรบ้าง
วิเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> ❓ ปัญหา อุปสรรคที่ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่บรรลุเป้าหมายคืออะไร มีสาเหตุมาจากอะไร
หาข้อสรุป	<ul style="list-style-type: none"> ❓ มีวิธีการแก้ไขปัญหาอุปสรรคต่างๆ เหล่านี้ได้อย่างไร ❓ เลือกใช้วิธีการอะไรในการแก้ไขปัญหา อุปสรรค เพราะอะไร
วางแผนปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> ❓ จะดำเนินการแก้ปัญห อุปสรรคนั้น ๆ อย่างไร



บทเรียน การพัฒนา และความท้าทาย
การเดินทางสู่เป้าหมาย โรงเรียนพัฒนาตนเอง
โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

★ รุ่นที่ 1 ปี 2562 - 2564

มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรีโฮม

โครงการพัฒนาครูและโรงเรียน
เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง
(TSQP) ได้เดินทางมาถึงปีที่ 3 ของโครงการ
ในปีนี้การจัดการศึกษายังเต็มไปด้วยความท้าทาย
จากวิกฤตโควิด-19 ใจถ้ยสำคัญคือ การที่ผู้เรียนทุกคน
เข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพได้ตามบริบทของตนเอง
ซึ่งผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูได้ปรับวิธี
การจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมทั้งในรูปแบบ
Online, On-site และ Hybrid

