



บันทึกเวที

โครงการครูเพื่อศิษย์สร้างการเรียนรู้สู่ระดับเชื่อมโยง รูปแบบออนไลน์ ปี 2

เวทีพี่เลี้ยง ครั้งที่ 2 เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

Facilitator (8 ทีมโค้ช) ผู้ทรงคุณวุฒิ และมูลนิธิสยามกัมมาจล

NOVEMBER 30, 2021

จัดทำโดย

บริษัท คิด ค้น คว่า จำกัด

บันทึกเวที

โครงการครูเพื่อศิษย์สร้างการเรียนรู้สู่ระดับเชื่อมโยง : รูปแบบออนไลน์ ปี 2

เวทีพี่เลี้ยง ครั้งที่ 2 : เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

Facilitator (8 ทีมโค้ช) ผู้ทรงคุณวุฒิ และมูลนิธิสยามกัมมาจล

สนับสนุนโดย กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) และมูลนิธิสยามกัมมาจล

วันอังคารที่ 30 พฤศจิกายน 2564 เวลา 09.00 - 12.30 น. ทางระบบออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. 8 ทีมโค้ช ได้นำประสบการณ์การจัดทำเวที Online PLC Coaching ในฐานะโค้ชกับโรงเรียนเครือข่าย มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้
2. 8 ทีมโค้ช นำข้อค้นพบของครูต้นเรื่องจากวง Online PLC Coaching มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในงานพัฒนาครู พัฒนาโรงเรียน

8 ทีมโค้ช ประกอบด้วย

ทีมโค้ชจากเครือข่าย กสศ. จำนวน 4 ทีม

1. มูลนิธิโรงเรียนสตาร์ฟิชคันทรี และ โรงเรียนบ้านปลาตาว
2. มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต (มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี)
3. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ทีมโค้ชจากเครือข่ายมูลนิธิสยามกัมมาจล 4 ทีม

1. “โรงเรียนแกนนำ” 3 โรงเรียน (โรงเรียนบ้านตะเคียนราม โรงเรียนบ้านปะทาย และโรงเรียนบ้านนาขนวน) และเครือข่ายมูลนิธิลำปลายมาศพัฒนา
2. Core Team BBL จ.ศรีสะเกษ
3. โรงเรียนไพรบึงวิทยาคม ร่วมกับโรงเรียนที่ใช้นวัตกรรมเพาะพันธ์ปัญญา จ.ศรีสะเกษ
4. สถาบันอาศรมศิลป์ร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ

กล่าวต้อนรับ/ชี้แจงวัตถุประสงค์การจัดเวทีพี่เลี้ยง ครั้งที่ 2

Facilitator โดย

คุณปิยาภรณ์ มั่นทะจิตร

ผู้จัดการมูลนิธิสยามกัมมาจล

และที่ปรึกษาโครงการครูเพื่อศิษย์ฯ



การจัดเวที Coaching ครั้งนี้ จัดขึ้นเนื่องจากเห็นว่าหลังจากที่ทุก Node ได้มีประสบการณ์จัดเวที Online PLC Coaching ในฐานะโค้ชกับโรงเรียนเครือข่ายของตัวเองแล้ว 1-2 ครั้ง และทุกครั้งก็ได้รับการเติมเต็มจากผู้ทรงคุณวุฒิมาแล้ว จึงอยากให้ทุกทีมได้นำประสบการณ์มาเล่าในวงนี้เพื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ทั้งนี้ จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ การจัดเวที PLC ของทีมงานมูลนิธิสยามกัมมาจล พบว่ามีประเด็นการเรียนรู้ร่วมของทุกทีมใน 3 ประเด็น จึงนำมาออกแบบการจัดเวทีพี่เลี้ยงครั้งนี้โดย แบ่งเป็น 3 ช่วงตามประเด็นการเรียนรู้ ประกอบด้วย

ช่วงที่ 1 ประเด็น ได้ชุดความรู้อะไรบ้างจากครูต้นเรื่อง?

- เป้าหมาย/ประเด็นการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งคืออะไรที่ท่านได้จัดเวทีไปแล้ว
- ประเด็นชุดความรู้ในการพัฒนาครูและพัฒนานักเรียน ที่ได้จากครูต้นเรื่อง

ช่วงที่ 2 ประเด็น ด้านกระบวนการในการทำงานของแต่ละทีม

- กระบวนการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- บทบาทในเวทีของทีม

ช่วงที่ 3 ประเด็นการดำเนินการจัดเวที Online PLC Coaching

- มีส่วนช่วยในการขับเคลื่อนงานหลักของทีมโค้ชด้านการพัฒนาครู และผู้อำนวยการอย่างไร?

Facilitator ชี้แจงประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ควรเน้นในการนำเสนอ จากประสบการณ์จัดเวที Online PLC Coaching

- การเติมเต็มและยกระดับการเรียนรู้ร่วมกัน กล่าวคือ

ประเด็นที่ 1 ได้ชุดความรู้อะไรบ้างจากครูต้นเรื่อง

- ทำอย่างไรให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของโครงการ/โครงการงาน
- การบูรณาการหลายวิชาเป็นอย่างไร
- การสอน Online ได้สมรรถนะด้วยทำอย่างไร

- การเชื่อมชุมชน-ร่วมจัดการเรียนรู้ ทำอย่างจริงจังเนิ่นๆทำอย่างไร
- การทำหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะทำอย่างไร และออกแบบการเรียนรู้ลงสู่ห้องเรียนอย่างไร

ประเด็นที่ 2 ด้านกระบวนการในการจัดเวที มี 3 หัวข้อดังนี้

- 1) กระบวนการในการจัดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวทีเป็นอย่างไร?
- 2) บทบาทในเวทีของทีมโค้ช?
- 3) ปัญหาที่ทีมโค้ชพบและต้องการพัฒนาต่อและข้อเสนอแนะที่ต้องการเพิ่มคืออะไร?

ประเด็นที่ 3 การดำเนินการจัดเวที Online PLC Coaching มีส่วนช่วยในการขับเคลื่อนงานหลักของทีมโค้ชด้านการพัฒนาครูและผู้อำนวยการอย่างไร?

- “ทีมโค้ช” ได้อะไร/ได้เรียนรู้อะไร? จากการจัดเวที Online PLC Coaching

8 ทีมโค้ช แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้ทรงคุณวุฒิและมูลนิธิสยามกัมมาจล

ได้ชุดความรู้อะไรจากครูต้นเรื่อง?

ไฮไลต์ทีมมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เป็นเรื่องการบูรณาการหลายวิชา และผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้และสอน Online แล้วได้สมรรถนะนั้นทำอย่างไร

การคุยกันแบบ PLC จะเน้นการคุยกันโดยดึงสาระการเรียนรู้และทุกทีมช่วยกันเติมเต็มจะเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

ทีมมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



ผศ.อัมพร ศรีประสิทธิ์ ทีมโค้ช มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (ดูรายเพิ่มเติมจากไฟล์นำเสนอ)

ประเด็นทำอย่างไรให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เน้นการเรียนการสอนเชิงรุกแบบบูรณาการด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่ง

เป็น 3 ส่วนเชื่อมโยงกัน และการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่การเรียนรู้เกิดจากตัวผู้เรียน ไม่ว่าจะสอนเรื่องอะไร ครูจะเริ่มจากการถอดประสบการณ์เดิม (ความรู้เดิม) ของผู้เรียนก่อนเสมอ จากนั้นผู้เรียนจะเชื่อมโยงสิ่งที่ครูพาเรียนรู้ไปพบความรู้ใหม่ โดยกระบวนการผู้เรียนทุกคนจะได้แชร์ความคิดเห็นจากต้นทุนเดิมของตนเอง นี่คือแนวทางในการออกแบบแผนการสอนโดยยึดที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

ที่ ม.อ. ระดับ อนุบาล-ม.3 ทำภายใต้โครงการนักวิทยาศาสตร์น้อย ยกตัวอย่างเรื่องเล่าของครูต้นเรื่องจากการจัดเวที Online PLC Coaching ครั้งที่ 1 "การเรียนรู้การสอนเชิงรุกแบบบูรณาการ ด้วยกระบวนการวิทยาศาสตร์" ที่สอนเรื่อง "กลางวัน" กับ "กลางคืน" ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่เป็นการสอนแบบออนไลน์ โดยครูนำกระบวนการสอน Active Learning และกระบวนการวิทยาศาสตร์มาใช้ร่วมกันในการออกแบบแผนการสอน

ในการออกแบบแผนการสอนครูตั้งต้นโดยยึดโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนในเรื่องกลางวันและกลางคืนว่าเป็นอย่างไร ผู้เรียนในวัยอนุบาลน่าจะรู้อะไร และในสิ่งที่ผู้เรียนรู้อาจมีรายละเอียดบางส่วนที่ผู้เรียนยังไม่รู้ลึกในเรื่องนั้น ๆ และเหมาะกับวัยของเขา เช่น กิจกรรมที่ควรทำในตอนกลางวัน กับเรื่องของปรากฏการณ์บางส่วนที่เกิดขึ้นในตอนกลางวัน ที่ผู้เรียนยังมองไม่เห็นรายละเอียดครูจะต้องวางคาดการณ์ไว้ว่าเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องได้ค้นพบ คือ มากกว่ากลางวันสว่างแล้วเราต้องทำกิจกรรมอะไรในตอนกลางวัน และดวงอาทิตย์อยู่ตรงไหนในตอนกลางวัน โดยมีเป้าหมายการเรียนรู้คือ ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนจะได้ค้นพบจากการเรียนรู้กลางวัน กลางคืน จากกระบวนการที่ครูจัดขึ้น

ในกระบวนการเรียนรู้ ครูจัดลำดับ เริ่มจากการใช้กระบวนการจิตปัญญาเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีโฟกัสกับการเรียน โดยการฟังคำสั่งให้ได้ ซึ่งครูออกแบบ Active Learning โดยครูจะไม่บอกคำตอบ แต่จะพานักเรียนพบสิ่งต่าง ๆ เป็นขั้น ๆ ไปในการปฏิบัติ สิ่งที่ครูทำคือการให้คำสั่ง และการตั้งคำถาม ผู้เรียนต้องโฟกัสเรื่องการฟังคำถามจากครูให้ได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ในภาพรวมของชั้นเรียนก็จะได้เห็นผู้เรียนมีความนิ่ง จากที่ครูได้เตรียมความพร้อมให้ ใ้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่ห้องเรียน

อีกจุดเน้น ในกระบวนการทุกขั้นตอน ครูจะให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนตลอดเวลา ตั้งแต่ขั้นตอนจิตปัญญา ที่ครูให้ทำกิจกรรมโดยการหลับตาแล้วก็ให้รับรู้ว่าในขณะที่หลับตานั้นครูจะให้คำสั่งให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวมือซ้าย ๆ ผู้เรียนจะรับรู้การเคลื่อนไหวนั้นได้ ในขณะเดียวกันครูก็จะให้คำสั่งหลาย ๆ คำสั่ง จะกระทั่งคิดว่าผู้เรียนสามารถจะจับประสบการณ์ตรงนี้ได้แล้ว ก็ให้แชร์เรื่องความรู้สึก ผู้เรียนก็จะโยงไปสู่คำว่า "มืด" และ "สว่าง" การที่ผู้เรียนบอกถึงความรู้สึกมืดและสว่างได้ ตรงนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ครูรู้ว่าจะไปต่ออย่างไรเพื่อให้ผู้เรียนไปต่อได้

จากนั้นครูให้นักเรียนทำกิจกรรมมีชุดการอ่านสัญลักษณ์และปฏิบัติตามคำสั่งให้ได้ โดยทำความเข้าใจวิธีการและกติกาก่อนว่าต้องทำอะไร โดยครูคอยให้จังหวะ กิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้สึกร่วมกันกับเพื่อนใน

ชั้นเพราะต้องทำพร้อมๆ กันฟังและทำตามคำสั่งครูให้ได้ การที่ครูทำให้ผู้เรียนโฟกัสกับการฟังคำสั่งที่เปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้นๆก็จะทำให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการที่จะฟังคำสั่งครูในขั้นต่อไป

ชุดอุปกรณ์ที่จัดให้กับนักเรียน คือ กระดาษสี่ขาวขนาด A4 เต็มแผ่น และกระดาษสีดำครึ่งแผ่น วิธีการคือให้นักเรียนหยิบสิ่งของในซองอุปกรณ์ที่เหมือนกับสิ่งที่ครูโชว์ให้ดูอยู่ ผู้เรียนจะได้ฝึกการสังเกตและเปรียบเทียบของในซองกับสิ่งที่เห็นจากครู จากนั้นครูถามว่าสิ่งที่หยิบมาคืออะไร มีลักษณะอย่างไร ให้เปรียบเทียบความแตกต่าง เมื่อผู้เรียนได้ข้อมูลตรงนี้แล้ว “ครูอยากให้คุณเอากระดาษสีดำติดลงบนกระดาษสีขาว โดยขอบกระดาษสีดำไม่ล้ำขอบกระดาษสีขาว เป็นต้น

โดยสรุป การที่ผู้เรียนได้ลงมือทำและเกาะติดอยู่กับการที่ต้องคิดต้องทำและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนตลอดเวลาสุดท้ายแล้วทุกคนก็จะเจอวิธีติดกระดาษของตัวเอง หลังจากนั้นครูก็ให้เปรียบเทียบว่ากระดาษสีดำและสีขาวนักเรียนจะเปรียบเทียบกับอะไร จะเห็นว่าตลอดกระบวนการนี้ผู้เรียนเป็นเจ้าของประสบการณ์เรียนรู้ของตัวเอง ซึ่งแต่ละคนก็เปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเอง เช่น ลายผ้าถุงแม่ เป็นต้น ครูก็จะเชื่อมโยงว่าหากเทียบกับตอนหลังตาจะเปรียบเทียบกับอะไร และสุดท้ายผู้เรียนก็ได้คำตอบว่าเปรียบเทียบเป็นกลางวันกับกลางคืน

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ โดยเรียนรวมทั้ง 3 ห้องเรียนของอนุบาล2 มีผู้เรียนทั้งสิ้น 66 คน ในห้องเรียนออนไลน์นี้ มีครูที่เป็นหลักในการทำกิจกรรม 1 คน และนักศึกษาฝึกสอนอีก 3 คน ช่วยสังเกตผู้เรียนในขณะที่ครูทำการสอนออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนทำได้ดี เมื่อทำงานห้องเรียนก็เงียบจริง ๆ

ก่อนเรียนออนไลน์ครูจะทำความเข้าใจกติกาการเรียนรู้ร่วมกัน 4 ข้อ ที่ต้องฝึกผู้เรียน ๆ ไว้ก่อน คือ 1) ฟังให้จบก่อนแล้วค่อยลงมือทำ 2) การทำงานอยู่กับที่นั่งทำงานจนเสร็จมีความมุ่งมั่น 3) จะถาม-ตอบให้ยกมือขึ้น ถ้าเพื่อนถาม-เพื่อนตอบให้ฟังเพื่อนจนจบ 4) ปิด-เปิดไมค์ให้ดูจังหวะ

ซึ่งนี่คือผู้เรียนอนุบาล2 สามารถทำได้ตามกติกานี้ โดยมีพ่อแม่/ผู้ปกครองอยู่ใกล้ ๆ เป็นผู้ช่วยครูในการปรับมุมกล้องเพื่อให้ครูได้เห็นการทำงานของนักเรียนทุกคน จะได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และทำการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนได้

สิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนสามารถจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบได้ สามารถกำกับตัวเองได้ ก็เชื่อว่าเขาน่าจะรู้สึกว่าเขาเป็นเจ้าของการเรียนรู้

หลังทำกิจกรรมไปแล้วครูให้นักเรียนได้นำเสนอแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆว่าผลงานของเขานั้นเขาให้ความหมายว่าอย่างไร ซึ่งครูจะให้เตรียมภาพกิจกรรมที่ให้ไปในใบงาน ให้นักเรียนระบายสีไว้ และมาตัดแยก เป็นทั้งกิจกรรมและปรากฏการณ์ และให้ผู้เรียนตัดสินใจเองว่าจะเอาทางฝั่งสีขาวหรือสีดำ เพื่อที่จะเปรียบเทียบกลางวันกับกลางคืน

สิ่งที่น่าสังเกตจากกิจกรรม ตัวอย่างเช่น ในเรื่องปรากฏการณ์ พบว่า นักเรียนวางตำแหน่งดวงอาทิตย์ และ ดวงจันทร์ไม่เหมือนกัน จะมีผู้เรียนบางคนทำไม่เหมือนเพื่อน ครูก็จะชวนคำถาม “ทำไมดวงอาทิตย์ของหนูไม่เหมือนเพื่อน” นักเรียนก็จะตอบว่าเป็นเพราะ “ดวงอาทิตย์เพิ่งขึ้น ยังขึ้นไม่สูง” ตรงนี้ผู้เรียนได้มีโอกาส แสดงออกซึ่งความเป็นตัวเอง ความคิดของเขาได้ถูกถ่ายทอดออกมา ซึ่งครูให้ทุกคนมีโอกาสให้เต็มที่ อีก ตัวอย่างคือ มีผู้เรียนคนหนึ่งเอากาตาผ้าไปไว้กลางคืน เมื่อครูถามเหตุผล เขาตอบว่า ที่ต้องตากผ้ากลางคืน เพราะคุณแม่ไปขายของที่ตลาดกลับมาซักผ้ากลางคืน นี่คือนิสัยที่เขาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

จากกรณีนี้ จะเห็นว่าบริบทของบ้านกับประสบการณ์ของผู้เรียน ที่เห็นชัดก็เนื่องจากครูออกแบบเอา ประสบการณ์ที่เป็นบริบทในบ้านที่ผู้เรียนเห็นอยู่ที่บ้านในช่วงออนไลน์มาเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้คิดและตัดสินใจ ได้ลงมือทำ เขาจะเชื่อมโยงกับตัวเองได้อย่างชัดเจนและอธิบายเหตุผลได้

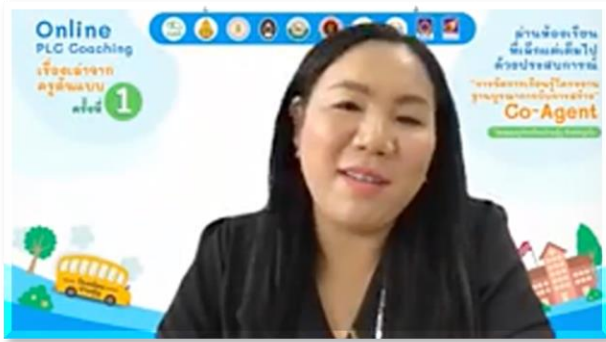
คุณปียากรณ์ ชี้ประเด็นว่า จะเห็นว่าจิตศึกษาของผู้เรียนอนุบาลจะทำให้ผู้เรียนนิ่งขึ้นและฟังคำสั่งได้ และที่ น่าสนใจคือการให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ในขณะที่สอนออนไลน์ก็คือ ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตามครูไป เรื่อยๆ ซึ่งครูจะค่อย ๆ ปลอ่ยโจทย์ที่พอเหมาะกับผู้เรียน เป็นโจทย์ที่ไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป พอเหมาะพอดี กับมือของนักเรียนอนุบาล 2 ที่น่าสนใจก็คือ การเรียนเรื่องกลางวัน กลางคืน เป็นการเรียนจากประสบการณ์ ของผู้เรียน จะเห็นว่าการเรียน Active Learning ที่มาจากการตั้งประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นเรื่องสำคัญที่ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สนใจและทบทวนได้

ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็ม การสอนเรื่องกลางวัน กลางคืน (จากการได้ดูคลิปนำเสนอ ของครูต้นเรื่อง) อย่างหนึ่งที่เห็นคือครูเตรียมความพร้อมมาดีมาก การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนที่ให้ ผู้เรียนทำงานตามวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งครูน่าจะมีหลักการที่ดี ไม่บอกว่าเป็นอะไร แต่หยิบมาแล้วให้ผู้เรียนเห็นในจอ แล้วให้ผู้เรียนหาในช่องว่าเป็นอะไร นับเป็นวิธีการที่น่าสนใจมาก อีกอันที่คิดว่าประสบความสำเร็จคือ ครู ทำงานเป็นทีม ในคลิปจะมีครูอยู่ 3-4 คน มีคนนำเสนอหน้าจอและที่เหลือเฝ้าดูผู้เรียนบนจอและประเมิน ผู้เรียนรายคน ซึ่งผู้เรียนก็มีผู้ปกครองอยู่ด้วย ผู้ปกครองมีหน้าที่แพนกล้องให้เห็นสิ่งที่ผู้เรียนทำ ตรงนี้คือจุด ที่ดีของผู้ปกครอง อาจมีการซักซ้อมกับผู้ปกครองก่อนทำให้รู้จังหวะในการแพนกล้องไปยังกิจกรรมที่ผู้เรียนทำ เพื่อให้ครูที่สอนดูและประเมินผู้เรียนได้

เสนอแนะว่าควรนำคลิปนี้มาตัดเป็นช่วงๆ ที่เป็นการเรียนรู้สำคัญ จะทำให้การเรียนรู้ของวงพี่เลี้ยงนี้เข้าใจได้ ง่ายขึ้น

ดร.เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็ม โดยแสดงข้อสังเกตว่า การสอนจิตปัญญาแบบออนไลน์ น่าสนใจว่าทำอย่างไร เพราะส่วนใหญ่ที่เห็นการสอนจิตปัญญาจะเห็นการสอน on site ที่โรงเรียน

ทีมโค้ชมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



ผศ.ดร.ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ นำเสนอประสบการณ์ กรณี มรภ.ภูเก็ตว่า เป็นการสอนแบบ Active Learning โดยครูให้ความสำคัญกับการที่นักเรียนเป็นผู้จุดประเด็น/หัวข้อที่นักเรียนเห็นตรงกันว่าต้องการเรียน ให้ครูนำไปออกแบบกิจกรรมการสอน หรือจุดประกายให้ครูหันกลับมา

มองว่าหัวข้อนี้จะเอาไปสอนยังไงดี แล้วเข้าสู่กระบวนการ active learning เพราะการสอนเนื้อหาอย่างเดียว นักเรียนจำไม่ได้แน่นอน แต่การลงมือปฏิบัติทำให้นักเรียนจำไม่ลืม (ดูเพิ่มเติมในไฟล์นำเสนอ)

กรณีตัวอย่างจากเรื่องเล่าของโรงเรียนบ้านกู่กู จังหวัดภูเก็ต มีจุดเด่นที่การทำงานเป็นทีมของผู้บริหารและครูระดับปฐมวัยจนถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 มีเป้าหมายอยากเห็นโรงเรียนเป็นสถานศึกษาแห่งความสุข ที่มีฐานแห่งความสุขคือ ศักยภาพของผู้เรียนในเรื่องทักษะการคิด จึงออกแบบการเรียนการสอนที่ได้หลายกำแพง โครงสร้างรายวิชา

ตัวอย่างเช่น บางรายวิชาในโครงสร้างเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ในคาบนี้สิ่งที่นักเรียนจะต้องได้ต้องเป็นวิชาสังคม วิชาสังคมก็จะเข้ามาแทนที่ได้ แต่ก็จะไม่หลุดเรื่องตัวชีวิต มีการใช้คาบเสริมในส่วนของ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และให้นักเรียนโหวต แต่จุดสำคัญคือการพานักเรียนลงพื้นที่ ซึ่งนักเรียนระดับปฐมวัยใช้วิธีลงพื้นที่ในโรงเรียนพาไปเดินดูบริเวณรอบโรงเรียน ส่วนระดับประถมศึกษาจะแบ่งกันไปลงพื้นที่ชุมชนของตน และเก็บประเด็นมาแชร์กัน ซึ่งแต่ละห้องทำกระบวนการนี้ไปพร้อมกัน แต่อาจจะคนละคาบเรียน สุดท้ายได้หัวข้อโหวตของแต่ละห้อง จากนั้นแต่ละห้องมาแชร์กันในกิจกรรมหน้าเสาธง และโหวตออกเป็นหัวข้อที่อยากจะเรียนในกรณีนี้คือ หัวข้อ “ปัญหาขยะของชุมชนและปัญหาขยะของโรงเรียน”

ในส่วนปฐมวัยจะทำในช่วงสุดท้าย เพราะระดับปฐมวัยต้องมีพี่ๆช่วย เพราะผู้เรียนจะมองว่าปัญหาขยะเป็นเรื่องไกลตัวเขา การที่ให้พี่ ๆ มาช่วยคือ พี่ ๆ จะนำสิ่งที่ได้เจอตอนลงชุมชนมาเล่าให้น้อง ๆ ฟัง เพื่อให้พี่น้องๆ ได้เห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียนก็เป็นปัญหาเหมือนกัน

เมื่อครูรับโจทย์จากนักเรียน ครูทำงานเป็น Team Teaching ทุกคนก็ต้องมองว่าในรายวิชาที่ตนเองสอนนั้นไปเชื่อมโยงกับหลักสูตรได้อย่างไรบ้าง คือไม่หลุดจากหลักสูตรที่มีอยู่แต่มีการต่อยอด โดยการ **ใช้ชุดคำถามร่วมกัน** ห้องเรียนไม่มีเจ้าของรายวิชาประจำห้อง ดังนั้นถ้าช่วงเวลานั้นนักเรียนอยากจะเรียนภาษาไทยครูภาษาไทยก็จะเข้าแทน คือครูทุกคนในโรงเรียนสอนทุกระดับชั้น จึงสามารถสลับมาสอนได้ นี่เป็นข้อจำกัดที่กลายเป็นข้อดี คือการที่โรงเรียนมีครูน้อยแต่สามารถสอนครบชั้น ทำให้การแลกเปลี่ยนคาบกันเกิดขึ้นได้ง่าย

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็น จุดโดดเด่นคือ การเชื่อมโยงกับชุมชน ชุมชนมาเป็นเจ้าของโรงเรียน มาช่วยสอน มาเป็นเจ้าภาพการเรียนรู้ อยากให้เล่าขยายความวิธีการเข้ามาช่วยชุมชนตรงนี้อย่างไร และทำให้ชุมชนกลับเข้ามาเป็นเจ้าภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน

ผศ.ดร.ศิริวรรณ การเชื่อมโยงชุมชน ใช้วิธีผ่านผู้ปกครองเป็นตัวเชื่อม ผู้ปกครองจะเป็นผู้พานักเรียนเข้าสู่ชุมชน ซึ่งมีกลุ่มปราชญ์ชาวบ้านที่มาร่วมตัวกันมาทำให้ขยะเป็นสิ่งที่คุณค่า ผู้ปกครองกลุ่มนี้ก็จัดกิจกรรมพานักเรียนทัวร์ชุมชนว่ามีปัญหาอะไรอยู่บ้าง แต่ไม่ได้บอกว่าต้องเป็นปัญหาเรื่องขยะ

บทบาทของผู้ปกครองเข้ามาเกี่ยวข้องตั้งแต่โรงเรียนมีเป้าหมายจะเป็นสถานศึกษาแห่งความสุข โดยทำร่วมกับผู้บริหารและคณะครูของโรงเรียน (การบริหารงานของโรงเรียนมีลักษณะเหมือนครอบครัวใหญ่) ตั้งแต่ในขั้นตอนการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน และอยากให้บุคลากรของตนเองต้องการสร้างสมรรถนะอย่างไร ก่อน จากนั้นในส่วนของกิจกรรมของโรงเรียน ผู้ปกครองจะเข้ามามีส่วนร่วมแลกเปลี่ยน สะท้อนสิ่งที่โรงเรียนปฏิบัติและผู้ปกครองจะช่วยอะไรได้บ้าง

เมื่อทีม มรภ.ภูเก็ตเข้าไป เราได้เห็นสัมพันธภาพที่เป็นจุดเด่นตรงนี้ จึงคิดว่าจะไม่เอาแค่การตั้งเป้าหมายแต่อยากเห็นผู้ปกครองมาช่วยในการออกแบบกิจกรรมด้วย รวมไปถึงการเป็นโค้ชเติมเต็มให้กับครูและนักเรียน สุดท้ายในเรื่องของการสอน ในห้องเรียนได้มีแค่ครูกับนักเรียน แต่จะมีปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้ปกครองที่ความเก่งแต่ละด้านเข้ามาช่วยเติมเต็มด้วย

ยกตัวอย่าง ระดับปฐมวัยทำเรื่อง หมอนหลอด ก็ได้ผู้ปกครองที่มีความรู้ด้านการดูแลผู้ป่วยติดเชื้อมาช่วยให้ความรู้และวิธีการทำหมอนหลอด โดยให้นักเรียนออกแบบเอง โดยให้โจทย์นักเรียนทำหมอนหลอดสำหรับผู้ป่วยติดเชื้อ (ให้ข้อมูลลักษณะของผู้ป่วยติดเชื้อว่าเป็นอย่างไร) ถ้าลูกจะต้องทำหมอนหลอดลูกจะต้องออกแบบอย่างไร ถือว่าเป็นโจทย์ที่ทำให้นักเรียนปฐมวัยได้คิดเยอะมาก

นอกจากนี้เรื่องขยะ ซึ่งขยะก็จริงแต่มีประโยชน์ มีมูลค่าได้ จุดสำคัญที่ได้สะท้อนจากครูคือ เห็นการปรับเปลี่ยนเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมของนักเรียน ทุกครั้งที่มีการออกพื้นที่ไปที่ไหนก็ตาม นักเรียนจะมุงมองเห็นขยะมีคุณค่า และช่วยกันเก็บขยะและคัดกรอง อะไรที่เอาไปใช้ต่อได้ก็เก็บเข้าธนาคารขยะของโรงเรียน อะไรที่ใช้ไม่ได้นำไปใส่ถังขยะคัดกรอง

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็น สิ่งที่ได้เรียนรู้จาก ทีมมรภ.ภูเก็ต กรณีตัวอย่างที่โรงเรียนบ้านกู่กู่ สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือโรงเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง เปิดพื้นที่ให้ผู้ปกครองเข้ามาทำสิ่งที่สำคัญคือวางเป้าหมายวิสัยทัศน์ ร่วมออกแบบและร่วมทำ นี่คือหัวใจของการสร้างความสัมพันธ์และดึงชุมชนเข้ามาเป็นเจ้าภาพการเรียนรู้ร่วมกับโรงเรียน

นอกจากนี้ยังมีเรื่องการบูรณาการวิชาผ่านช่วงเวลา “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ที่เป็นตัวจุดประกาย ขณะที่ในเวลาก่อนเรียนการสอนก็เข้าไปสู่รายวิชาปกติ และหากบางคาบไม่สอดคล้องกับสิ่งที่นักเรียนอยากได้ครูสลับให้ได้ และจุดแข็งอีกอย่างคือในการออกแบบการสอนครูจะช่วยเติมเต็มกัน

ดร.เจี๊ยงจันทร์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็ม กรณี มรภ.ภูเก็ต เป็นการสอน on site และใช้บริเวณสถานที่เข้ามามีส่วนร่วมด้วย ร.ร.บ้านกุ่ม มีนักเรียน 314 คน ถือว่าเยอะ แต่สามารถมีความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนก็น่าสนใจ

ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็ม การบอกว่าผู้เรียนมองขยะด้วยสายตาใหม่ ด้วยมุมมองใหม่ ตรงนี้เป็นผลลัพธ์ที่สำคัญ ควรยกตัวอย่างให้เห็นชัดเจน เพราะในกรณีหมอนหลอดนักเรียนเคยเห็นหลอดแล้วมาทำเป็นหมอน แต่ในกรณีขยะเขาเห็นขยะเป็นอย่างไร

ทีมโค้ชมูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต (มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี)

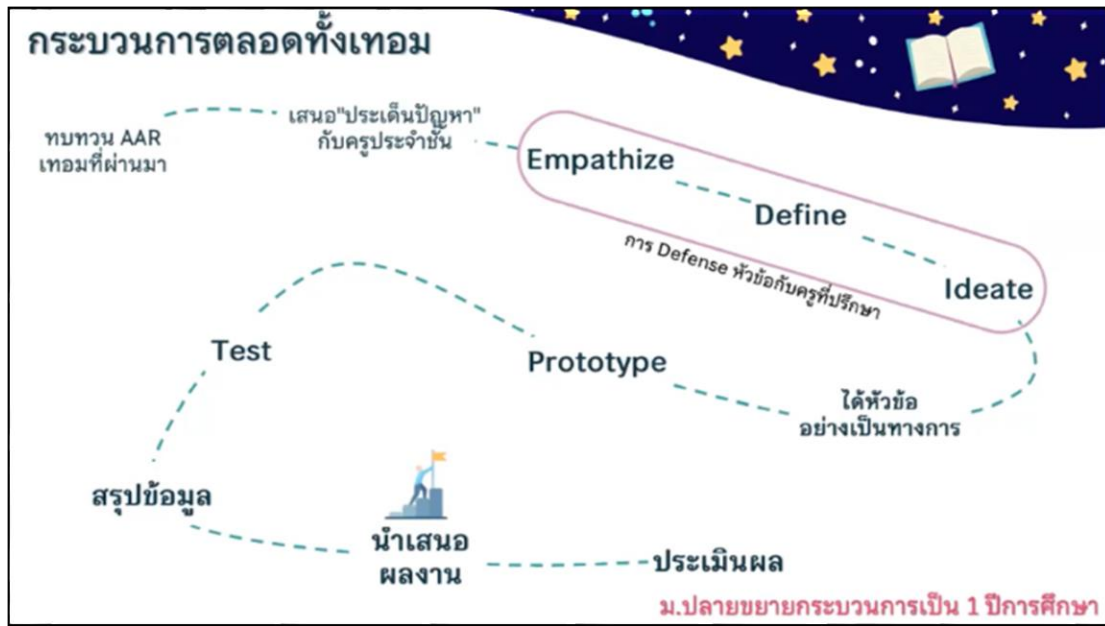
รศ.ดร.เยาวนาถ พันธุ์เพ็ง ทีมโค้ช ม.ศรีปทุม นำเสนอว่าเป็นเรื่อง Active Learning ช่วงที่ผ่านมาได้ทำกระบวนการไป 2 ครั้ง โรงเรียนแรกเป็นเรื่องของการทำโครงการ PBL (Problem Base Learning) ด้วยกระบวนการ Design Thinking (ดูเพิ่มเติมในไฟล์นำเสนอ)



กรณีนี้ครูต้นเรื่องได้เล่ากระบวนการการทำโครงการ โดยในขั้นตอนสำคัญที่ผู้เรียนได้คิดเองตั้งแต่ขั้นการตั้งประเด็นปัญหา ครูเน้นการตั้งคำถามเป็นหลัก ในลักษณะการตั้งคำถามที่ให้ผู้เรียนได้คิดในเชิงออกแบบเพื่อการแก้ปัญหา ตัวอย่างเช่น โครงการที่เป็นการสร้างเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลการย้ายประเทศ เป็นประเด็นที่นักเรียนสนใจและอยากรวบรวมข้อมูลว่าหากมีคนที่ต้องการย้ายประเทศต้องทำอะไรบ้าง

กระบวนการเริ่มต้น สืบหาปัญหา ช่วยกันคิดออกมา โดยมีครูต้นเรื่องเป็นที่ปรึกษา ผู้เรียนมีการวางแผนหาข้อมูลต่างๆ ทั้งการหาจากอินเทอร์เน็ต เมื่อได้ข้อมูลไม่ครบถ้วน ก็ไปสอบถามจากผู้เกี่ยวข้อง เช่น จากสถานทูต เป็นต้น ด้วยกระบวนการเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง **โดยกระบวนการมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน และทักษะความรู้ด้วย**

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็น เพิ่มเติมรายละเอียดการใช้ Design Thinking มาใช้ให้ผู้เรียนเกิดการคิดและการเรียนรู้ นำมาใช้ตอนไหน และใช้อย่างไร



ดร.การณัฐพิชชา กชกานน ทีมโค้ช ม.ศรีปทุม อธิบาย ในขั้นตอนกระบวนการทำงานของครู เมื่อครูให้นักเรียนเสนอประเด็นปัญหาแล้ว ในขั้นตอนแรกคือการ **Empathize** ที่ผู้เรียนจะต้องเข้าใจปัญหาหรือเรื่องราวที่ตัวเองจะนำมาทำโครงการอย่างชัดเจน ในขั้นตอนนี้ครูจะใช้วิธีการ/กระบวนการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนหาคำตอบกับเรื่องราวที่ตนเองสนใจ ผู้เรียนจะได้ร่วมกันตั้งคำถามและหาคำตอบในขั้นนี้ ทำให้เขาเริ่มชัดเจนขึ้นในรายละเอียดของเรื่องราวที่จะทำ ผู้เรียนจะเริ่มมีข้อมูลมากมายจากการตั้งคำถามและหาคำตอบ และเกิดคำถามที่ทำให้เกิดพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียนและพื้นที่ปลอดภัยสำหรับครูที่ต้องหาคำตอบร่วมกันว่าตรงไหนคือประเด็นที่น่าสนใจ ควรนำไปทำต่อ ประเด็นไหนไม่ควรทำ สิ่งเหล่านี้ก็จะผ่านกระบวนการกลุ่มของผู้เรียนๆ

จากนั้นเข้าสู่กระบวนการที่ 2 คือ **Define** คือกระบวนการที่จะต้องระบุว่าเรื่องที่น่าสนใจจริงๆ ว่าอะไรคือปัญหาที่ต้องการทำจริงๆ โดยมีข้อมูลสนับสนุน (ไม่ใช่สิ่งที่คิดขึ้นมาลอยๆว่าอยากทำ) จากนั้นจึงมาถึงขั้นตอนที่ 3 **Ideate** คือต้องมาหาทางออกร่วมกันว่าปัญหานี้ คิดว่าจะแก้ด้วยวิธีการอะไร ผู้เรียนๆ ก็จะมาระดมสมองกันเพื่อหาทางแก้ปัญหา ปัญหาของการย้ายประเทศ มีข้อมูลอะไรที่จะมาสนับสนุนเรื่องการย้ายประเทศ และถ้าจะทำเรื่องนี้ผู้เรียนๆ คิดว่าจะทำเรื่องอะไรดี ซึ่งก็มีการเสนอกันหลายอย่างสุดท้ายสรุปที่การทำเว็บไซต์ ซึ่งเป็นหัวข้อที่เป็นทางการที่ผู้เรียนๆ แต่ละกลุ่มอยากจะทำ

จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอนที่ 4 คือ **Prototype** การทำต้นแบบ และทดลองขั้นตอนที่ 5 **Test** และเข้าสู่ขั้นตอนที่ 6 คือ การสรุปข้อมูล และนำเสนอในชั้นเรียน

คุณปิยาภรณ์ แทรกคำถามชี้ประเด็นต่อว่า กระบวนการ Design Thinking แตกต่างจากกระบวนการของนวัตกรรมอื่นๆ คือชวนให้ผู้เรียนสนใจประเด็นบางประเด็นและดึงมาเป็นหัวข้อโครงการงานของตัวเอง ในกระบวนการตั้งคำถามที่ใช้ อยากทราบเป็นคำถามแบบไหนแตกต่างจากกระบวนการอื่นๆอย่างไร หรือเป็นแค่การเรียกชื่อที่แตกต่างกัน

ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็มว่า สิ่งที่ผมเข้าใจคือ ในช่วง Empathize สำหรับผมคือการเอาตัวไปจุ่มในปัญหา/เรื่องราวจนกระทั่งเกิดความรู้สึกเจ็บปัญหาหรือสิ่งที่คิดว่าจะต้องปรับปรุง จึงไปสู่ขั้น Define แล้วมา Ideate ว่าเรามีไอเดียอะไรที่จะไปปรับปรุงปัญหานั้นได้

สำหรับนวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญา มีคาถา 5 ข้อ เวลาจะให้ผู้เรียนทำอะไรในเรื่องสิ่งประดิษฐ์ คือ

1. ปัจจุบันเขามีปัญหาอะไรและใช้อะไรกันอยู่
2. สิ่งที่ใช้ยังมีข้อด้อยอะไรบ้าง และคำถามพ่วงในข้อนี้คือ ในข้อด้อยเหล่านั้นเราอยากจะทำอะไร เพราะอะไร ให้เลือกมาพร้อมกับเหตุผล ซึ่งข้อนี้ก็เหมือนกับการ Define ปัญหาออกมา
3. จากข้อด้อยเหล่านั้น จะใช้หลักการอะไรมาแก้ (มีหลักการอะไรบ้าง และเลือกหลักการนั้นเพราะอะไร)
4. ขั้นที่นำมา Prototype คือเอาหลักการนั้นมาใช้อย่างไร
5. รู้ได้อย่างไรว่าข้อด้อยนั้นถูกแก้ไขแล้ว พิสูจน์ได้อย่างไร

นวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญาที่ใช้มาตั้งแต่ปี 2547 ถ้าเทียบกันแล้ว ก็เป็น Design Thinking เหมือนกัน

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็นเพิ่มเติมว่า จะเห็นว่าการพูดคำว่า “ตั้งคำถาม” มันเป็นคำใหญ่ไปแล้วสำหรับวงเรียนรู้นี้ ควรเพิ่มเติมว่าเป็นการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดอะไร และวิธีหรือชุดคำถาม ถามว่าอะไร (อ.สุธีระแสดงให้คุณแล้วว่าคำถามไม่เหมือนกัน) จะได้การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งตรงนี้ทั้ง 8 ทีมจะได้เรียนรู้และนำไปเป็นข้อเตือนใจ ไปใช้เวลาไปถอดบทเรียนของครูต้นเรื่อง เวลาครูบอกว่าตั้งคำถาม ต้องถามให้ลึกลงไปว่า ถามเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้อะไร และครูตั้งคำถามว่าอย่างไร

สิ่งที่ได้เรียนรู้จาก กระบวนการ Design Thinking ของ ม.ศรีปทุม ชุดคำถามคือ เป็นการถามเพื่อให้ได้ไอเดียที่รอบด้าน แนะนำศรีปทุมไปทำการบ้านต่อว่า ครูถามด้วยมิติอะไรบ้าง

ดร.เจ็จันท์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็มเห็นด้วยว่า นวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญาและ Design Thinking นั้นโดยกระบวนการแล้วไม่ต่างกันนัก และน่าสนใจเวลาครูที่จะไปสอนผู้เรียน อย่างน้อยที่สุดครูต้องมีมโนทัศน์ว่าอยากให้ผู้เรียนเรียนรู้อะไรบ้าง และชวนให้ผู้เรียนคิดและมีชุดคำถามที่ตั้งไว้เพื่อให้ผู้เรียนคิดเพื่อหาโจทย์ โดยอยู่ภายใต้ธีมที่กำหนด เพื่อให้ไม่ให้เกิดการเรียนรู้กว้างเกินไป

ทีมโค้ชโรงเรียนโพธิ์พิทยาคม ร่วมกับโรงเรียนที่ใช้นวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญา จ.ศรีสะเกษ



ครูสุทิตา ไชยโชติ ทีมโค้ช โรงเรียนโพธิ์พิทยาคม นำเสนอ จากเรื่องเล่าของครูต้นเรื่อง คือ ครูสมโภช พิมสอน เรื่อง"ห้องเรียนแสนสนุก ห้องแห่งการเรียนรู้ ห้องเรียนที่เกิดจากการออกแบบโดยนักเรียน" รายวิชาเพาะพันธุ์ปัญญา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ดูเพิ่มเติมในไฟล์นำเสนอ)

พบว่าครูสมโภช ใช้เวลากับกระบวนการจัดปัญหาถึง 8 สัปดาห์ เนื่องจากครูสมโภชไปเจอปัญหาว่า ผู้เรียนไม่ชอบ ผู้เรียนบอกว่าการเรียนรู้โครงการ RBL นั้นยาก (ผู้เรียน ม.3 กลุ่มนี้ยังไม่เคยผ่านกระบวนการ RBL เลย) เลยใช้เวลาค่อนข้างนาน “ยอมเสียเวลา” กับจัดปัญหาเพื่อปรับฐานของผู้เรียนให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนโครงการมากขึ้น คือประเด็นที่ตั้งใจจะสอนนักเรียนให้บรรลุเป้าหมาย

และเนื่องจากใน PLC ครั้งนี้มีหลายโรงเรียนที่เข้าร่วมยังไม่เคยเห็นแนวทางของนวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญามาก่อน ครูสมโภชจึงนำเสนอโดยอธิบายให้เห็นเส้นทางเดินของนวัตกรรมเพาะพันธุ์ปัญญา

สำหรับเรื่องเล่า ห้องเรียนแสนสนุก ใช้เวลาเรียน 20 คาบ ครูสมโภชใช้กระบวนการจัดปัญหาปรับ mind set ของผู้เรียนก่อนนำเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งผู้เรียน ม.3 รุ่นนี้เป็นผู้เรียนที่ยังไม่เคยผ่านกระบวนการเพาะพันธุ์ปัญญามาก่อน และเป็นวัยที่ค่อนข้างจะมีความต้านทานสูงมากโดยกระบวนการ RBL

มีการเตรียมนักเรียนตั้งแต่การเข้าใจตนเอง เข้าใจคนอื่น โดยกระบวนการจัดปัญหาที่ครูสมโภชใช้ ใช้สัปดาห์ที่ 1-8 โดยครูยอมเสียเวลาเพื่อปรับ mine set ของนักเรียน ทั้งการทำสมาธิ การเล่นเกมที่ทุกคนมีส่วนร่วม สามารถแสดงความคิดเห็น กิจกรรมที่ทำด้วยกัน ทำให้เห็นชัดว่านักเรียนเริ่มปรับเข้าหากันมากขึ้น

ในกระบวนการจัดปัญหาครูสมโภชจะแทรกความสนุกเข้าไปด้วย ทำให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย กล้าเปิดใจ กล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็น เพราะจะไม่มีถูก-ผิด นักเรียนจึงกล้าพูดมากขึ้น ตรงนี้แสดงให้เห็นว่าปรับ mine set ได้อย่างชัดเจนในเรื่องของการจัดกิจกรรมเป็นทีม

เมื่อปรับ mind set เสร็จแล้ว ผู้เรียนพร้อมจะเข้ากระบวนการ RBL พาลงพื้นที่ เพื่อหาโจทย์หัวข้อทำโครงการสำรวจทั้งในบ้าน โรงเรียน และนอกโรงเรียน เริ่มจากตัวนักเรียนลงสำรวจพื้นที่ชุมชนไปหา “ของดีในบ้านฉัน” ศูนย์เรียนรู้เกษตรมีชีวิต “สวนลุงจิน”

ครูใช้เทคนิค “ถามคือสอน” เชื้อความรู้ ความเข้าใจ เข้าใจคำตอบ ในแต่ละกระบวนการเพื่อไปสู่ผลลัพธ์ที่อยากได้ เมื่อออกไปนอกสถานที่ครูจะให้นักเรียนตั้งชุดคำถามเองและกำหนดเป้าหมายได้อย่างชัดเจน

ตัวอย่างคำถามของนักเรียน เช่น คุณลุงใช้เวลาานเท่าใดในการทำเศรษฐกิจพอเพียง, คุณลุงมีหลักการปลูกพืชหลายชนิดในที่เดียวกันอย่างไร, อะไรคือแรงบันดาลใจของคุณลุง, พืชปลูกยากไหม, อะไรคือปัญหาในการปลูกพืชของคุณลุง ฯลฯ



จนถึงไป Station 7 การนำเสนอเค้าโครงโครงการ สัปดาห์ที่ 17-20 เลือกหัวข้อตามความสนใจและแสดงความคิดเห็นถกเถียงกัน จาก 2 หัวข้อที่สนใจ คือ กล้วยกับอัญชัน สุดท้ายเขาก็ได้กล้วยไส้ชีสและเส้นโยกกล้วย ในช่วงก่อนจะมาถึงการได้หัวข้อโครงการจะมีช่วงที่นักเรียนท้อ มีปัญหา ไม่อยากทำต่อแล้ว ครูใช้เทคนิคการสร้างพลัง ความภูมิใจในตนเอง

สรุป 3 หัวใจการจัดการเรียนรู้ RBL คือ

- **เปิดใจ** เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็น เล่าประสบการณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นพื้นที่อิสระในการเรียนรู้ เป็นพื้นที่ที่มีความไว้วางใจกันระหว่างครูกับนักเรียน
- **นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้** นักเรียนทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็น ออกแบบเสนอแนะ ตี ชม หรือวางแผนโดยอิสระ โดยออกแบบในสิ่งที่ตนเองอยากรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม
- **ครูคือผู้รับฟัง** ครูจะต้องเป็นโค้ช เป็นผู้ฟังที่ดี เป็นคนใจเย็น เป็นผู้รับฟังอย่างเป็นธรรมชาติ

คุณปียากรณ์ ชี้นำประเด็นการเรียนรู้กรณีครูสมโภช โรงเรียนโพธิ์รังวิทยาอยู่ที่ใช้เวลาในการปรับฐานผู้เรียนค่อนข้างนานก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้แบบ RBL แม้จะใช้เวลานานแต่ก็คุ้มค่า ครูสมโภชเขียนแจกแจ่งได้ละเอียดจากตารางกิจกรรม เป้าหมาย ผลลัพธ์ และสมรรถนะที่อยากให้เกิด เป็นสิ่งที่อยากเห็น

เป้าหมายในการทำจิตปัญญา ทั้ง 4 ประเด็น คือ ปรับพื้นฐานด้านจิตใจ ยอมรับคุณค่าตนเองและผู้อื่น มีทัศนคติที่ดี และสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการแชร์ความเห็น สิ่งเหล่านี้ได้ทำไม่่ง่าย ๆ สำหรับนักเรียนในวัยที่มีแรงต่อต้านเยอะ แต่ดิฉันและอ.สุธีระเห็นว่าอาจจะลดเวลาลงไปได้อีก

เราได้เห็นว่า ครูสมโภชได้ใช้อะไรบ้างสำหรับการปรับเปลี่ยนผู้เรียนใน 4 ด้านนี้ โดยครูสมโภชใช้กิจกรรม 4 อย่างคือ แนะนำตนเอง จิตนาใจ(การนั่งสมาธิ) เกม(ไม่ใช่เกมทั่วไปแต่เป็นเกมเพื่อการเรียนรู้) และกลุ่มสัมพันธ์ 4 กิจกรรมนี้ใช้เวลา 8 สัปดาห์ และสมรรถนะที่กำลังวัดนั้นต้องการวัดว่าผู้เรียนกล้าสื่อสารหรือไม่ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร โดยมีเครื่องมือวัดประเมินผลจาก การสังเกตพฤติกรรม และการสัมภาษณ์

นี่คือพื้นฐานของการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ร่วมกันจากการใช้เครื่องมือ RBL ที่มีประสิทธิภาพ และเวลาจิตตกมันก็จะย้อนกลับมาใช้จิตศึกษาแบบนี้ในการปรับ

ดร.เจ็จันท์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ถามว่า ใช้เวลากี่ชั่วโมงใน 8 สัปดาห์

ครูสมโภช พิมสอน ตอบว่า ใช้เวลาต่อกัน 3 คาบ คาบละ 50 นาที คือประมาณ 2.30 ชั่วโมง

รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรพร ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็มว่า หากวิเคราะห์สมรรถย่อยใน 6 สมรรถนะหลักนั้น จะเป็นสมรรถนะด้าน A และ S ไม่มี K การที่ปรับตรงนี้ได้ ผมเห็นว่าใช้เวลาช่วงนี้ยาวไป และให้ระวังในเรื่องของเล่นเกม ซึ่งจะทำให้เพลินเพลิน ตื่นเต้น สนุก จนลืมเรื่องจิตปัญญาไป

สำหรับเกม ก็ได้เรียนรู้ในตอนท้าย โดยครูให้ผู้เรียน Reflection ถอดบทเรียน ฉะนั้นครูจะต้องมีทักษะการทำ Reflective Coaching โดยการให้ผู้เรียนได้คำนิ่งหรือสวมบทบาทเป็นผู้อื่นที่อยู่ในเกม ไม่ใช่เอาอัตตาตัวเองเป็นตัวตั้ง เช่น ตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้คิดว่าเรานึกถึงคนอื่นอย่างไรบ้าง ถ้าขาดคนอื่นแล้วจะเป็นอย่างไร หรือถ้าขาดเราแล้วจะเป็นอย่างไร ฯลฯ เกมกับจิตปัญญาเป็นดาบสองคมเหมือนกันในความรู้สึกผม จิตปัญญาเป็นเรื่องของการพัฒนาด้วยความรู้สึกมากกว่าความสุข เกมจะมีผลต่อจิตปัญญาขึ้นอยู่กับความสามารถของครูในการทำ Reflective Coaching ในตอนจบ

ในความเห็นผม เป้าหมายของจิตปัญญาที่ครูสมโภชพยายามทำ ก็คือ ให้ผู้เรียนเกิด Growth mind set เพราะว่าผู้เรียนต่อต้านการทำวิชาโครงการซึ่งเขาคิดว่ายาก ฉะนั้นผู้เรียนจึงต้องมี Growth mind set ขึ้นมาก่อนจึงจะช่วยได้และไม่จึงใช้เวลานาน

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็น ในช่วงที่ผ่านมาเราพูดถึงการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วยหลากหลายวิธีกระตุ้น active learning ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ เห็นบทบาทของครูเป็นอย่างไร ตอนนี้มีโรงเรียนที่ได้ไป implement ไปสู่การใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะและได้ออกแบบเป็นหลักสูตรสถานศึกษาของตนเอง แล้วนำ

หลักสูตรสถานศึกษามาดอกแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีหลายโรงเรียนเริ่มดำเนินการไปแล้ว ดังตัวอย่างที่จะมานำเสนอต่อไปนี้

ทีมโค้ชโรงเรียนบ้านตะเคียนราม (ภายใต้นวัตกรรมเชิงระบบ โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา)

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็นการนำเสนอ อยากให้เล่าตอนทำหลักสูตรสถานศึกษาทำอะไร และอะไรที่ทำแล้วสำเร็จ อะไรที่เป็นปัญหา และตอนนี้ตะเคียนรามก็ได้นำไปออกแบบการเรียนรู้แล้วด้วย ดังตัวอย่างจากเรื่องเล่าของครูต้นเรื่อง นางสาวรัชตามาศ ไชยทิพย์ “ครูบัว” ผ่านห้องเรียน “การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านวรรณกรรม และการประเมินผลบนฐานสมรรถนะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”



ครูสุริยะ สมพร นำเสนอว่า โรงเรียนตะเคียนรามมีการปรับหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ ที่เป็นโมเดลของโรงเรียนบ้านตะเคียนราม พ.ศ.2564 โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงเชิงระบบโดยใช้นวัตกรรมจิตศึกษา PBL และ PLC โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่

สมบูรณ์ ทั้งปัญญาภายในและปัญญาภายนอก สิ่งสำคัญที่จะทำให้มีคุณภาพ คือระบบสนับสนุน ด้วยการปรับเปลี่ยนองค์กร การพัฒนาครูผ่านกระบวนการ PLC ฯลฯ เพื่อมาสนับสนุนระบบหลัก

มีการจัดการพัฒนาหลักสูตรเป็น 3 ชั้น คือ

ขั้นการเตรียมความพร้อม ครูโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันผ่าน PLC มีการตั้งคณะกรรมการศึกษาบริบทชุมชน สภาพแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงของโลก จากนั้นมากำหนดปรัชญาการศึกษาของโรงเรียน และจุดมุ่งหมายที่น่าจะเป็น รวมถึงมาแตกประเด็นองค์ประกอบหลักสูตรต่าง ๆ และตั้งเป้าหมายผลลัพธ์ของผู้เรียนที่ต้องการให้เป็นคือ DOE 6 สมรรถนะ

ขั้นการจัดทำหลักสูตรฐานสมรรถนะ โดยอ้างอิงร่างหลักสูตร สพฐ. โดยมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละช่วงชั้นให้ชัดเจนสอดคล้องกับ school concept ของโรงเรียน คือ “นวัตกรรมเกษตรอินทรีย์ วิถีวัฒนธรรมยั่งยืน”

กำหนดโครงสร้างหลักสูตรฐานสมรรถนะ โดยมีโครงสร้างรายวิชาที่มีความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนรู้

สิ่งที่เรานำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือได้ทำคำอธิบายรายวิชา โดยให้ครูออกแบบคำอธิบายรายวิชาทั้ง 7 กลุ่มสาระ ตัวอย่าง กลุ่มภาษาไทยผ่านวรรณกรรมเป็นประเด็นที่มาทำเป็นครุต้นเรื่องที่มีการท่าง PLC ล่าสุด โดยมีครุต้นเรื่องคือ ครูบัวโดยผ่านวรรณกรรมเรื่อง “ความสุขของกะทิ” โดยถอดความตอนหนึ่งที่ว่าด้วย “เรื่องเล่าของอีแปะ” ผนวกกับช่วงใกล้เทศกาลสงกรานต์ครูจึงนำมาสร้างแรงบันดาลใจ มองเห็นคำว่า วรรณกรรมเป็นสิ่งมีคุณค่า มีความงดงามในตัว ผ่านการสื่อสาร ถ่ายทอดเรื่องราวความงดงามของภาษาที่มีชั้นเชิงมีศิลปะ มีจินตภาพ เกิดการเร้าอารมณ์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เลยนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ของ ตอนนี้ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดคลังคำศัพท์ที่หลากหลายจากวรรณกรรมไทย

การเรียนรู้แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนคือ **การคาดเดาเรื่อง การอ่าน การตีความใต้บรรทัด และการเชื่อมโยงหลัก ภาษา** โดยแต่ละขั้นตอนจะมีกิจกรรมต่างๆที่เป็นหลักการสำคัญซ่อนอยู่ในแต่ละขั้นตอน กล่าวคือ

ขั้นที่ 1 การคาดเดาเรื่อง แม้กระทั่งปกครูก็นำมาทำให้ผู้เรียนเกิดข้อสงสัย แค่อือ ปก ชื่อตอน เกี่ยวข้องกับ เนื้อเรื่องอย่างไร เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันอย่างไร เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจ ครูจึงให้ผู้เรียนอ่านโดยมี คอนเซ็ปต์หลักคือการอ่านจับประเด็น อ่านทำความเข้าใจเรื่อง อ่านไฮไลท์คำ นำมาสร้างอภิธานศัพท์ ในขั้นนี้ มีปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นที่น่าสนใจ เช่น ครูพานักเรียนฝีกอ่านออกเสียง อ่านออกเสียงพร้อมกัน จะสังเกตเห็น ความจดจ่อของผู้เรียนขณะที่อ่าน หลังจากนั้นมาเริ่มทำความเข้าใจตัวละครที่อ่าน มีฉากมโนภาพที่ผู้เรียน จินตนาการถึงอะไร มาแชร์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน แล้วสรุปผ่านชิ้นงานต่างๆ ซึ่งในกิจกรรมนี้ครูบัวให้นักเรียน ทำเป็น story board ที่ออกแบบเองและมานำเสนอ เติมเต็มกันและกัน บทบาทครู feedback และให้ กำลังใจ

ขั้นหาคำสำคัญ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น มลพิษ พิษ เรืออีแปะ ฯลฯ เกิดจากเรื่องราวที่ ผู้เรียนต่อเติมจากเรื่องที่อ่าน เอามาสร้างอภิธานศัพท์ ให้นักเรียนทำเป็นการบ้าน แล้วนำกลับมาแลกเปลี่ยน เรียนรู้กัน

มาถึงขั้นตอนที่สำคัญของการเรียนเรื่องนี้คือ**การตีความใต้บรรทัด** จากคำที่นักเรียนหามาคำคำอะไร มีความหมายอย่างไร ซึ่งคำนั้นอาจมีความหมายไม่ตรงกับที่คาดหวังไว้แต่แรก **ระดับแรก**คือการตีความเรื่อง โดยครูไม่ได้บอกว่าคำนั้นเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เขาอ่านอย่างไร ผู้เรียนต้องใช้จินตนาการ ความรู้ที่มีด้วยตัวเอง **ระดับที่สอง** ครูได้นำประเด็นเหล่านั้นมาสะท้อนกับประเด็นที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ซึ่งครูได้ออกแบบไว้แต่ แรกกว่า เรื่องนี้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมชุมชน โดยให้หลักสูตรสอดคล้องไปด้วยกันกับความเป็นชุมชน เช่น เชื่อมโยงไปที่ คลองห้วยกะโดน มีเรือหรือไม่อย่างไร โดยผ่านกิจกรรมเล่นเกมคอนโดบล็อคไม้ ผู้เรียนชอบ และได้ลงมือทำ

ในกระบวนการตีความครูจะใช้ชุดคำถามในการเดินเรื่องโดยไม่บอกว่าหมายความว่าอย่างไร ให้ผู้เรียนได้พยายามด้วยตนเอง เช่น ทำไมตาจึงขึ้นเรืออีแปะ? ทำไมตากับกะทิจึงออกเดินทางตอนสาย? ซึ่งผู้เรียนพยายามตีความหาคำตอบโดยผ่านเครื่องมือคิดที่ครูใช้คือ บล็อกไม้ มาแต่งเป็นเรื่องราว

จากนั้นหาประเด็นที่เหมือนกัน โดยครูกำหนดแก่นเรื่องไว้ตรงกลาง แล้วให้นักเรียนเอาประเด็นที่ตอบเหมือนกัน (ผ่านเครื่องมือคิด placemat) เมื่อเสร็จแล้ว ครูนำมาประเมินผ่านชิ้นงาน Task การสังเกต และเครื่องมืออีกหลายตัว แต่ที่น่าสนใจวันนั้นคือ การประเมินสมรรถนะการคิดขั้นสูง โดยให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่เข้าใจโดยใช้เครื่องมือคิดที่เรียกว่า การสังเกต และการถาม โดยมีเกณฑ์รูบิกในการประเมินแบ่งเป็น 1 2 3 4 ผลการประเมินส่วนใหญ่ครูให้ระดับ 3 กับ 4 บันทึกในแบบประเมินเพื่อแปรผลต่อไป

ครูศุภากร อ่อนลา เต็มเต็มว่า สมรรถนะที่ผู้เรียนจะได้จากกรณีนี้นั้น มุ่งเป้าไปที่สมรรถนะการสื่อสาร เรื่องการตีความ ซึ่งเป็นไฮไลท์ของการสอนภาษาไทยผ่านวรรณกรรม ถ้าผู้เรียนสามารถตีความเรื่องที่กำลังเรียนและสามารถเชื่อมโยงมาสู่ชีวิตประจำวัน มาสู่ท้องถิ่นของเขาได้ สามารถตีความแม้กระทั่งเป็น “คำ” ก็จะเกิดทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดขั้นสูง

“ผู้เรียนของเรามีปัญหาเรื่องการตีความ การอ่านจับใจความไม่ได้” เพราะฉะนั้น ครูจะมีกระบวนการสอน active learning อย่างไร ให้นักเรียนเกิดอาการว่าสามารถตีความได้ สื่อสารด้วยคำของเขาเองได้

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็นข้อน่าสังเกตว่า ครูผู้สอนมีไฮไลท์ 3 สมรรถนะหลัก ๆ คือ การสื่อสาร การจัดการตนเอง และการคิดขั้นสูง

แนะนำว่าควรมีการไฮไลท์ให้เห็นชัดว่า การตั้งเป้าหมายที่สมรรถนะต่าง ๆ เหล่านั้น วัดอะไร วัดอย่างไร ผাগทิมตะเคียนรามช่วยเพิ่มเติมตรงนี้ในครั้งต่อไป เพื่อจะได้มาแบ่งปันการเรียนรู้กัน

โดยสรุป จะเห็นว่าเมื่อโรงเรียนตะเคียนรามนำหลักสูตรสมรรถนะมาเป็นหลักใหญ่ ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ก็เหมือนกับ Active Learning ทั่วไป เพียงแต่ครั้งนี้เขาใช้เรื่องวรรณกรรมมาสร้างการเรียนรู้ภาษาไทย และครูมีการกำหนดสมรรถนะที่ชัดเจนว่าอยากได้อะไร ออกแบบตัวชี้วัด และมีเครื่องมือการวัด เพื่อสะท้อนผลให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดสมรรถนะจริง เพราะหลักสูตรสมรรถนะถ้าไม่ได้สมรรถนะหลักสูตรก็ล้มเหลว ตรงนี้เป็นจุดต่างของการใช้หลักสูตรสมรรถนะกับไม่ได้ใช้หลักสูตรสมรรถนะ โดยกระบวนการอาจจะเหมือนกันแต่ต่างกันที่การออกแบบเครื่องมือวัด

คุณปิยาภรณ์ ให้ข้อมูลเพิ่มเติม โดยยกตัวอย่างการสอนการจัดการศึกษาประเทศฟินแลนด์ที่เน้นการอ่านและการตีความที่กระตุ้นการคิดขั้นสูงได้เยอะจากการอ่านและมาแลกเปลี่ยนความเห็นจากการตีความของแต่ละคนที่ไม่เหมือนกัน ครูควรเอาวรรณกรรมที่หลากหลายในมิติต่าง ๆ มาให้ผู้เรียนได้อ่าน และบทบาทสำคัญของครู

คือการตั้งคำถามกระตุ้นการคิดให้ลึก ฉะนั้นบทบาทของครูในการสอนให้เกิดการคิดขั้นสูงจากรรณกรรมจึง น่าสนใจมาก และเป็นการเรียนรู้ที่สนุก

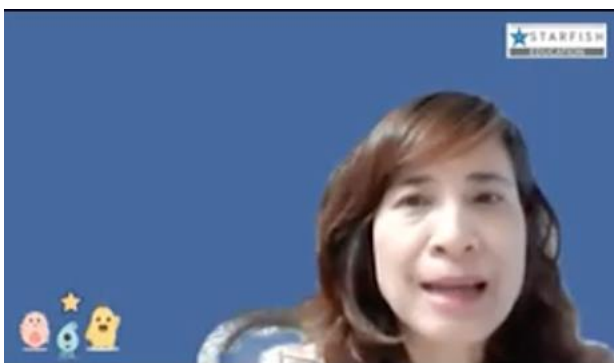
| สมรรถนะการคิดขั้นสูง | | | | | |
|----------------------------------|---------------------|---|---|---|--|
| พฤติกรรมบ่งชี้ | หลักฐาน (Task) | ระดับคุณภาพ | | | |
| | | ปรับปรุง (1) | พอใช้ (2) | ดี (3) | ดีมาก (4) |
| นักเรียนอธิบายสิ่งที่ตนเองเข้าใจ | การสังเกต การถาม | อธิบายสิ่งที่ตนเองเข้าใจ ในการได้บางส่วน | อธิบายสิ่งที่ตนเอง เข้าใจได้ด้วยภาษา ของตนเอง | อธิบายสิ่งที่ตนเอง เข้าใจด้วยภาษา ของตนเองได้ครบ กระบวนการ | อธิบายสิ่งที่ตนเอง เข้าใจด้วยภาษาของ ตนเองได้ครบ กระบวนการพร้อมบอก ประโยชน์ที่สอดคล้อง |
| เลขที่ | | | | 5,6,10,17 | 1,2,3,4,7,9,11,12,15 13,14,16,19,20 |



รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ เติมเต็มว่า เรื่องนี้เป็นเรื่องที่สำคัญมากเพราะการอ่านเป็นจุด ด้อยของผู้เรียนไทย ดูได้จากผล PISA ซึ่งด้วยสังคมปัจจุบันผู้เรียนจะอ่านน้อย ฉะนั้นการอ่านและคิด เป็นเรื่อง สำคัญมาก แต่ที่สำคัญกว่านั้นคือเราจะพัฒนาครูให้อ่าน และตั้งคำถามเชื่อมโยง ถ้าครูไม่รักการอ่าน ไม่อ่าน ประเด็นที่หลากหลาย ครูจะไม่คม(ในแง่การตั้งคำถามชวนคิด) ตรงนี้คือจุดอ่อนของการศึกษาในการพัฒนาครู โดยเฉพาะครูภาษาไทย การเรียนผ่านวรรณกรรมเป็นวิธีการที่สุดยอดเยี่ยมแต่ครูต้องเก่ง

ดร.เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ เติมเต็มว่า ยังขึ้นอยู่กับ mind set ของครูผู้สอนด้วย ครูบางคนไม่ อธิบายว่าวรรณกรรมเป็นเรื่องของจินตนาการ เมื่อนักเรียนตอบไม่ตรงที่ครูคาดหวังแล้วไปดุผู้เรียน ดังนั้นจึง ขึ้นอยู่กับmind set ของครูผู้สอนด้วย หากครูเข้าใจประสบการณ์ที่เป็นปัจจุบันของผู้เรียนก็จะสามารถ เชื่อมโยงได้

ทีมมูลนิธิสตาร์ฟิช คันทรี และโรงเรียนบ้านปลาตาว



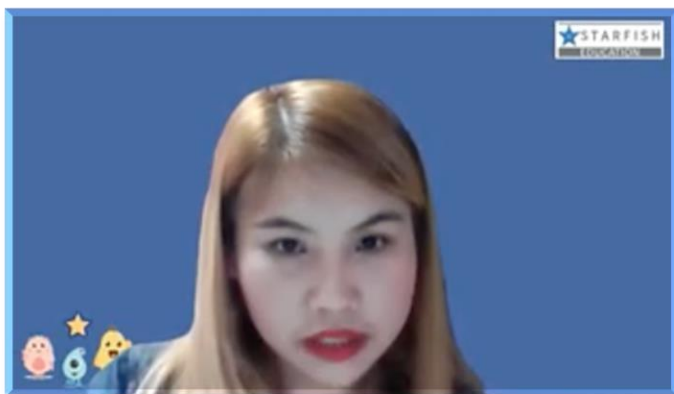
ผอ.มุกดา คำวิจิตร ทีมโค้ชสตาร์ฟิช เล่าตัวอย่าง การใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะของโรงเรียนแม่คือ วิทยา จังหวัดเชียงใหม่
โรงเรียนแม่คือวิทยานำหลักสูตรฐานสมรรถนะมาสู่ เรื่องการค้นพบแรงบันดาลใจด้านอาชีพมาสู่การใช้

พหุปัญญา โดยยกตัวอย่างชั้น ป.4-ป.6 โดยมีครูดั้นเรื่องคือครูสิริลักษณ์ สมเกต ซึ่งเป็นครูวิชาสังคมศึกษา (ดูเพิ่มเติมไฟล์นำเสนอ)

โรงเรียนแม่คือวิทยาจัดการเรียนการสอนแบบสมรรถนะทั้งหมด ไม่ได้สอนเป็นวิชา ๆ สอนโดยใช้สมรรถนะหลัก 5 สมรรถนะ ของ สพฐ. ซึ่งตอนนี้เพิ่มมาอีก 1 สมรรถนะ เป็น 6 สมรรถนะ และเป็นหลักสูตรที่ได้รับการรับรองเรียบร้อยแล้วเขาตีความสามารถพหุปัญญาแล้วดึงเข้าสู่ทักษะอาชีพ ซึ่งตัวทักษะเฉพาะนี้ทางผู้ทรงคุณวุฒิ (อ.ทศนาและอ.ประภาภัทร) ให้ความเห็นว่าควรเอาทักษะเฉพาะนี้เข้าไปบูรณาการร่วมกับสมรรถนะหลัก

การดำเนินการ ใช้แบบสำรวจเพื่อการค้นพบตัวเอง แบบวัดความถนัดทางพหุปัญญาของ SAMSUNG การเรียนนี้เป็นการเรียนรวมของนักเรียน ป.4-ป.6 และวัดความถนัดก่อนว่าผู้เรียนแต่ละคนถนัดอะไร โดยความถนัดนี้กำหนดออกมาเป็น พหุปัญญาทางด้านละครและแสดง คณิตคิดสนุก ฟิชผักสวนครัว การรับรู้และความเข้าใจตนเอง ดนตรี งานสร้างศิลป์ ฟุตบอล (ร่างกายและการเคลื่อนไหว) เมื่อได้ความถนัดของผู้เรียนตามพหุปัญญาแล้วจัดผู้เรียนไปตามฐานต่างๆ แต่ก็อาจมีบ้างบางคนที่ทำแบบสำรวจแล้วพบว่าตัวเองถูกจัดอยู่ในกลุ่มหนึ่งแต่จริงแล้วชอบอีกกลุ่มหนึ่ง เขาก็จะมาบอกครูถึงสิ่งที่เขาชอบแท้จริง ครูก็จะคุยกับเขาและตั้งคำถามหาเหตุผลเพราะอะไรเขาจึงชอบสิ่งนี้มากกว่าหากผู้เรียนยังยืนยันความชอบของตนเองครูก็จะย้ายเขาไปเรียนในสิ่งที่ชอบ

ตัวอย่างที่ร.ร.แม่คือวิทยานำเสนอ นักเรียนเลือกพหุปัญญาด้านละครและการแสดง ใช้เครื่องมือ Steam(s) Design process ของสตาร์ฟิช โดยปรับมาเป็นแนวทางของตนเอง 5 ขั้นตอน คือ Ask Imagine Plan Create Share โดยเน้นกระบวนการที่ 5 คือ Share การนำเสนอสิ่งที่สร้างสรรค์และลงมือทำ ก่อนจะไปสู่ขั้นตอนต่อไป



ครูกนกวรรณ แหวนเพชร ทีมโค้ชสตาร์ฟิช อธิบายการนำพหุปัญญาทางด้านละครและการแสดงโดยผ่านกระบวนการ Steam(s) Design process เข้ามาจัดการเรียนการสอนได้ของโรงเรียนแม่คือวิทยา โดยแบ่งกระบวนการเป็น 5 ขั้นตอน ใช้เวลาเรียน 1 ปี เข้าสู่กระบวนการ คือมีการ

วางแผน มีการทำเป็นละครตามกลุ่มต่างๆ มีการแชร์ ทั้งการนำเสนอให้กับคนที่มาดูงาน หรือการบันทึกวิดีโอไว้ และมีการ Reflect ในตอนท้ายที่จะได้มาสะท้อนคิดกันว่าตั้งแต่กระบวนการที่1-5 นักเรียนเจอปัญหาอะไรบ้าง และได้แก้ไขอย่างไร

ขั้นตอนแรก ให้นักเรียนระดมความคิดเกี่ยวกับละคร จากการไปสำรวจสถานที่ทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ใน จังหวัดเชียงใหม่ นักเรียนไปสำรวจที่ไหนมาบ้าง จากนั้นให้นักเรียนเข้าสู่กระบวนการที่จะคิดออกแบบให้นักเรียนได้คิดบทละครตามจินตนาการ จากเรื่องราวที่ได้พบเจอมาประยุกต์เป็นละครในฉบับของโรงเรียนแม่คือวิทยา มีการวางแผน จัดฉาก ทำเครื่องแต่งกาย ซึ่งในกระบวนการนี้ นักเรียนจะทำงานร่วมกัน โดยมีครูทำหน้าที่บทยาทครูโค้ช

ครูต้นเรื่องเล่าว่า ในช่วงที่ผู้เรียนมีการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีผ้าไม่ตรงกับที่ต้องการ เขามีวิธีแก้ปัญหาด้วยการพันผ้าด้วยตนเอง ในกระบวนการนี้นักเรียนสามารถนำไปต่อยอดในช่วงการเรียนต่อใน ม.1-ม.3 ในกระบวนการที่เป็นทักษะอาชีพ ซึ่งจะเน้นให้ผู้เรียนเข้าไปสู่อาชีพที่ชอบ ซึ่งมีการทำ MOU ร่วมกับวิทยาลัยเทคนิคสารพัดช่างเพื่อให้นักเรียนได้นำไปต่อยอดได้เลือกความถนัดในช่วง ป.1-ป.6 และผู้เรียนก็มีการต่อยอดในช่วง ม.1- ม.3

การวัดและประเมินผลใช้เครื่องมือ ClassDojo ในการประเมินทักษะและคุณลักษณะในชั้นเรียน ซึ่งนักเรียนจะได้ทั้ง K P A จากนั้นเข้าสู่ระบบการประเมินออกมาเป็นสมรรถนะ



คุณปิยาภรณ์ ชี้ให้เห็น ในการออกแบบหุ้ปัญหาโดยเครื่องมือ ClassDojo นำมาประยุกต์ใช้อย่างไร และตัวสมรรถนะต่าง ๆ นั้นวัดจากไหน จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น

ครูกนกวรรณ แหวนเพชร อธิบายการวัดและประเมินผล นักเรียนที่เรียนร่วมกันมีตั้งแต่ระดับ ป.4-ป.6 ครูจะแบ่งทักษะ K S A โดยเพิ่มทักษะที่ต้องการได้เองในแอปพลิเคชัน ClassDojo ซึ่งประเมินไปตามช่วงวัยตามสิ่งที่ครูจะประเมิน

ผอ.มุกดา คำวินิจฉัย ทีมโค้ชสตาร์ฟิช เพิ่มเติมว่า ClassDojo ที่ร.แม่คือวิทยาใช้ จะประเมินสมรรถนะและสามารถออกมาเป็นกราฟ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนแต่ละคนมีสมรรถนะอะไรบ้าง ยกตัวอย่างกรณีนักเรียน ป.4-ป.6 ต้องมีสมรรถนะอะไรบ้าง ก็จะเกณฑ์จากมากไปหาน้อย และทักษะเฉพาะของเขาก็คือเรื่องอาชีพ และส่งต่อข้อมูลมาถึงระดับ ม.1 ครูสามารถให้คำแนะนำต่อได้ในระดับ ม.1-ม.3 ในลักษณะของการต่อยอดทักษะ

อาชีพ วิทยาลัยเทคนิคก็จะมาร่วมในการประเมินด้วยว่าในวิชาชีพที่เขาชอบสามารถไปเรียนต่อยอดเรียนในวิทยาลัยเทคนิคได้หรือไม่

“เครื่องมือ ClassDojo จะช่วยให้นักเรียนค้นพบทักษะอาชีพที่ต้องการ และนำไปต่อยอดการเรียนรู้ในระดับ ม.1 ได้ โดยมีความร่วมมือกับวิทยาลัยเทคนิคเข้ามารับช่วงการต่อยอดการศึกษาต่อในสายอาชีพนั้นๆ”

ดร.เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ถามว่า สมรรถนะนี้ครูเป็นผู้ประเมินจากกระบวนการ อยากทราบว่านักเรียนมีส่วนประเมินด้วยหรือไม่

ครูกนกวรรณ แหวนเพชร ตอบว่า จะมีในส่วนที่ให้นักเรียนประเมินเอง และให้ผู้ปกครองร่วมประเมินด้วย

ผอ.มุกดา เสริมว่า ร.ร.แม่คือวิทยาเพิ่งใช้หลักสูตรเป็นครั้งแรก ยังต้องมีการพัฒนาต่อไปอีกค่อนข้างเยอะ แต่ในการจัดการเรียนการสอนดำเนินการมาหลายปีแล้วเพียงแต่ว่าจะเรื่องของหลักสูตรฐานสมรรถนะมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน

ร.ร.แม่คือวิทยา ใช้เครื่องมือ Starfish Class และเครื่องมือ ClassDojo ที่โรงเรียนพัฒนา นำมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะที่สำคัญคือ ทักษะอาชีพ

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็น ขอให้ทีมสตาร์ฟิช ถอดบทเรียนจากโรงเรียนบ้านคือวิทยาว่าจะสามารถพัฒนาเครื่องมือ ClassDojo ที่ละเอียดมากกว่านี้ เพิ่มเติมตัวชี้วัดที่ละเอียดขึ้น “วัดอะไร ด้วยวิธีไหน” จะทำให้เห็นว่านักเรียนเกิดสมรรถนะย่อยๆ อะไรบ้างท และครูจะนำไปปรับปรุงอย่างไร

ดร.นรธรพร จันทร์เฉลี่ย เสรีบุตร ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า ClassDojo เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้เมื่อ 2 ที่แล้ว และทาง แนะนำให้โรงเรียนแม่คือวิทยานำมาใช้ โดยหลักของเครื่องมือนี้ คือ ครูหรือผู้ประเมินจะต้องไปกำหนดตัว learning outcome อะไรบางอย่าง หรือสมรรถนะก็ได้ หากสังเกตว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ ที่อาจสอดคล้องกับทักษะหรือสมรรถนะของเขา ครูก็จะกตคะแนน ก็เป็นเรื่องของความถี่ ถ้ากตคะแนนก็หมายความว่ามีความถี่ พฤติกรรมแบบนี้เยอะ

เครื่องมือโรงเรียนบ้านปลาตาวเคยนำมาใช้เช่นกัน ก่อนจะพัฒนาแอปพลิเคชัน Starfish Class และพัฒนามาในปัจจุบัน ซึ่งครูจะ input จากพฤติกรรมที่เห็น ซึ่งก็จะไปพ่วงกับสมรรถนะหรือทักษะที่ครูกำหนดไว้

จะเห็นความต่างว่า บางครั้งพฤติกรรมเดียวกัน แต่ครูไม่สามารถบอกได้เหมือนกันว่าสิ่งที่เห็นคือสมรรถนะอะไร นอกเหนือจากตัว input แล้วจะมีการเก็บอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวรูปถ่ายหรือวิดีโอเพื่อเก็บสะสมเป็น portfolio ของผู้เรียน เพราะฉะนั้นการเน้นเรื่องการประเมิน สำหรับผู้ประเมินขึ้นกับโรงเรียนจะออกแบบว่าจะให้ครูหลายคนเป็นผู้ประเมิน หรือจะมีผู้ปกครองและนักเรียนเองประเมินด้วย

สำหรับโรงเรียนแม่คือวิทยา ทางโรงเรียนแจ้งว่าอาจจะใช้ เครื่องมือ ClassDojo จนถึงปีการศึกษา นี้ จากนั้น จะมีการปรับวิธีการประเมินในปีการศึกษาหน้า

อย่างไรก็ตาม ทีมโค้ชจะต้องพัฒนาเรื่องการประเมินต่อไป ต้องทำให้ครูมีทักษะในการมองเห็นเพื่อจะประเมิน ได้ และมีเครื่องมือที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับครูมากขึ้น เพราะการประเมินผู้เรียนจำนวนมากก็ต้อง เกือบหลักฐานมากเราคิดว่าการใช้เทคโนโลยีเข้ามาจะช่วยครูได้

ไฮไลต์ ร.ร.แม่คือวิทยา ประทับใจในกระบวนการเรียนรู้ของผู้บริหารและครูในการพัฒนาตนเอง ตั้งแต่ ตอนแรกที่เขาอยู่ในพื้นที่นวัตกรรมแต่ไม่ได้เป็นโรงเรียนนำร่อง แต่ก็พยายามเอาตัวเองเข้าไปอยู่ในโรงเรียนนำ ร่องและพยายามทำหลักสูตรสมรรถนะขึ้นมาได้ ถือว่าพัฒนาได้เร็วกว่าอีกหลาย ๆ โรงเรียน มีความมุ่งมั่นมาก ส่วนตัวกระบวนการหรือนวัตกรรมที่เข้าไปอย่างการใช้ Steam(s) Design Process ร.ร.แม่คือวิทยาสามารถ ไปปรับใช้ในแบบของตนเอง ซึ่งแสดงถึงความเข้าใจในบริบท ไม่ใช่แค่เอารูปแบบไปใช้อย่างเดียว ตรงนี้ถือเป็น ไฮไลต์สำคัญที่ทำให้เกิดการต่อยอดในโรงเรียน ที่จะทำให้เขาไปสู่เป้าหมายที่วางไว้คือเรื่องทักษะทางอาชีพ ของนักเรียน

คุณปิยาภรณ์ แนะนำว่า ครูแต่ละคนอาจมีเทคนิคการใช้เครื่องมือที่หลากหลาย แนะนำสตาร์ฟิชถอดบทเรียน จะทำให้โรงเรียนอื่นได้เห็นประโยชน์และอาจจะนำไปใช้ได้ด้วย

เชื่อว่าทุกโรงเรียนในโครงการมีการพัฒนาไปสู่เป้าหมายของโครงการ TSQP คือเป็นโรงเรียนพัฒนาตนเอง ใน ท้ายโครงการเราจะมีการจัด workshop ที่ให้โรงเรียนที่มีความโดดเด่นได้มาเจอกัน มาแลกเปลี่ยนเครื่องมือกัน จะ น่าสนใจไปอีก

หรือในครั้งต่อไป อาจจัดworkshop ในเรื่องการประเมิน โดยให้สตาร์ฟิช มาจัดให้กับทั้ง 8 ทีม การออกแบบ รายละเอียดการวัดและประเมินนักเรียน ว่าวัดอะไร และเครื่องมือที่ใช้วัดนั้นทำอย่างไร และจะใช้อย่างไร ภายใต้อุปกรณ์ของสตาร์ฟิช ซึ่งทุกทีมสามารถนำไปใช้ได้

รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ ผู้ทรงคุณวุฒิ เต็มเต็มว่า จากหลักฐานที่ ร.ร.แม่คือวิทยา ทำในนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 นี้แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเขียนบทละครได้แล้ว ส่วนเครื่องมือหากจะพัฒนาต่อ ซึ่งการมีเครื่องมือ มากๆจะทำให้ครูสามารถเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายคนได้ (เห็นว่ามีจุดบกพร่องในทักษะด้านใดและควรหนุนเสริม อย่างไร) สนับสนุนให้มีการพัฒนาต่อซึ่งจะมีประโยชน์มาก

ทีม Core Team BBL จ.ศรีสะเกษ และทีมสถาบันอาศรมศิลป์ และโรงเรียนรุ่งอรุณ

นำประสบการณ์ที่ Core Team BBL จังหวัดศรีสะเกษ ร่วมกับ สถาบันอาศรมศิลป์ และโรงเรียนรุ่งอรุณ ขับเคลื่อนร่วมกันเป็นเครือข่ายทีมโค้ช ในการจัดเวที PLC Coaching Online เพื่อนำประสบการณ์ขับเคลื่อน

หลักสูตรฐานสมรรถนะของ 2 จังหวัดมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหัวข้อ “จาก DOL กำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้รายสาระ ผู้จัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ ตามโมเดลของ OECD” โดยนำเสนอตัวอย่าง โรงเรียนบ้านรุ่ง จ.ศรีสะเกษ และ โรงเรียนนิคมสร้างตนเอง จ.ระยอง 8 เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำหลักสูตรฐานสมรรถนะของโรงเรียน และเพื่อพัฒนาทักษะการเป็น Facilitator ของทีมวิชาการในพื้นที่

ผอ.เพชร วงพรมมา Core Team BBL จ.ศรีสะเกษ นำเสนอว่า DOL กับการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ การเรียนรู้ฐานสมรรถนะสู่ห้องเรียน ได้ตัวอย่างโดยได้ครูพรพิมล ตั้งสกุล จากโรงเรียนบ้านรุ่ง จ.ศรีสะเกษ โดยมีพี่เลี้ยงคือ อ.วรนิษฐ์ วรพรธัญพัฒน์ จาก ร.ร.รุ่งอรุณ และมีผู้ทรงคุณวุฒิ คือ อ.ประภาภัทร นิยม และ ศ.นพ. วิจารณ์ พานิช



คุณวลีรัตน์ มิ่งศูนย์ ผู้จัดการโครงการมูลนิธิสยามกัมมาจล ชี้แจงว่า นำเสนอรายละเอียดชุดความรู้ที่ได้จากเวที โดยเกริ่นนำว่า จากการที่ BBL กำลังพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ จึงอยากนำเสนอการออกแบบการเรียนรู้ที่ลงลึกไปสู่แผนการเรียนการสอน และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้นจึงร่วมมือกับทีมระยอง โดยมีครู

ปาเก้ จาก รร.นิคมสร้างตนเอง ระยอง 8 มาร่วมแชร์ด้วย

ครูพรพิมล ตั้งสกุล ร.ร.บ้านรุ่ง แชร์ประสบการณ์ องค์ความรู้และแผนการเรียนการสอนที่ทำให้เข้าใจขึ้นหรือเมื่อปรับแล้วเป็นอย่างไร



ทิศทางของรร.บ้านรุ่งเป็นไปในทิศทางเกษตรกรรม มี School Concept คือ เป็นนักเกษตรกรน้อย ร้อยล้าน กำหนด DOL (ผลลัพธ์การเรียนรู้) ของโรงเรียน 4 ข้อ คือ 1) นักการเกษตรอินทรีย์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2) นักสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ 3) นักออกแบบและวางแผนการตลาดสินค้าเกษตรอินทรีย์ 4) นักการตลาดที่ซื่อสัตย์และสร้างสรรค์

มีการปรับปรุงสมรรถนะหลัก 6 ข้อให้เป็นตัวตนของ ร.ร.บ้านรุ่งมากขึ้น โดยมีทักษะที่ไม่ได้เปลี่ยนเนื่องจากมีความเป็นสากลอยู่แล้ว คือ การคิดด้วยทักษะการคิดขั้นสูง

จากสมรรถนะหลักทำให้ได้ DOL ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น (ผู้เรียนทำอะไรได้/เก่งอะไร) คือ

1. เป็นนักการเกษตรอินทรีย์ที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ช่วยเพิ่มผลผลิตอย่างมีคุณภาพ
2. เป็นนักสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เกษตรปลอดภัยที่มีคุณภาพสู่ตลาดในประเทศ
3. เป็นนักออกแบบและวางแผนการตลาดสินค้าเกษตรอินทรีย์
4. เป็นนักการตลาดที่ซื่อสัตย์และสร้างสรรค์เทคนิคการขายผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่หลากหลาย

สำหรับกรอบโครงสร้างวิชาที่จะพาผู้เรียนไปสู่ DOL เป้าหมาย แบ่งเป็น รายวิชาพื้นฐาน (ภาษาไทย คณิต วิทยาศาสตร์ อังกฤษ) กลุ่มวิชาสุขภาพกายใจ (ศิลปะดนตรี สุขศึกษา พลศึกษา) และกลุ่มวิชาบูรณาการ (เกษตรอินทรีย์ น้อยร้อยล้าน (วิทย์ สังคม) นวัตกรรมอาหารปลอดภัยหลากหลายรูปแบบ (วิทย์ คณิต) นักออกแบบสร้างสรรค์มืออาชีพ (คอมพิวเตอร์ คณิต



ศิลปะ ภาษา) นักการตลาดน้อยร้อยล้าน (สังคม เทคโนโลยี ภาษา)

ในช่วงขั้นที่ 1 มีวิชาพื้นฐานมากกว่าช่วงขั้นที่ 2 และช่วงขั้นที่ 3 โดยมีการลดชั่วโมงลงแล้วไปเพิ่มในกลุ่มวิชาบูรณาการซึ่งยึด DOL 4 อย่างของโรงเรียน จำนวนชั่วโมงเรียนยึดหลักสูตรแกนกลาง 30 ชั่วโมง

การจัดทำแผนการเรียนรู้รายวิชาบูรณาการครั้งนี้ตั้งเอาสมรรถนะหลัก นักเกษตรกรน้อยร้อยล้าน ในหัวข้อ “การจัดการด้านเกษตรอินทรีย์อย่างเป็นระบบ” นำมาออกแบบแผนการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย ชั้น ป.1 โดยดึง DOL ย่อยในเรื่อง มีความเข้าใจในหลักภาษา และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน สนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์และถ่ายทอดความรู้ด้านเกษตรอินทรีย์ได้อย่างภาคภูมิใจ

ซึ่งในแผนการเรียนรู้จะมีตัวบ่งชี้พฤติกรรมย่อยอีก 9 ตัวบ่งชี้ความเข้าใจหลักภาษาว่ามีอะไรบ้าง โดยอิงกับสพฐ. ซึ่งตัวชี้วัดนี้ ร.ร.บ้านรุ่ง ได้เพิ่มเติมเข้าไปเพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของ ร.ร.บ้านรุ่ง เช่น ฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับ(พืชผักสวนครัวปลอดภัยประเภทต่าง ๆ)จากบุคคลและสื่อ ตั้งแต่ต้นจนจบ และสามารถนำเสนอสาระสำคัญมาสื่อสารต่อได้

ในแผนการเรียนรู้ของ รร.บ้านรุ่ง ในหน่วยนี้มี 4 คาบ แต่ครั้งนี้ตั้งมา 1 ชั่วโมง

พฤติกรรมบ่งชี้ในหัวข้อนี้

ฟังเรื่องเล่าและเข้าใจประเภทของพืชผักสวนครัว กินหัว กินราก และ จำแนกประเภทของพืชผักสวนครัว กินหัว กินราก พร้อมยกตัวอย่างได้ ซึ่งจะทำให้ครูรู้ว่านักเรียนเข้าใจและนำมาสื่อสารได้

การจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนตามนวัตกรรม BBL ในทุกขั้นตอนจะปิดท้ายด้วยการให้ผู้เรียนได้ Reflection เริ่มจาก Warm up 5 นาที ด้วยกิจกรรมฟังนิทาน เรื่องหัวผักกาด ชี้นำเสนอ 15 นาที ด้วยการพูดคุยกันเกี่ยวกับนิทานหัวผักกาด นำมาต่อยอดเพื่อเข้าสู่บทเรียน โดยครูนำผักจริง ๆ ชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนดูและถามนักเรียนว่า “ผักนี้เรียกว่าอะไร และสามารถกินส่วนไหนของผักนี้ได้” ครูและนักเรียนก็จะแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องผัก ชนิดกินหัว กินราก ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์กินผักในชีวิตประจำวันของตนเอง และรสชาติเป็นอย่างไร ตรงนี้แสดงให้เห็น Reflection ของผู้เรียนในชี้นำเสนอ

ต่อมาในขั้นลงมือปฏิบัติ แบ่งกลุ่มนักเรียน แจกการ์ดจิ๊กซอร์ภาพผักกินหัวกินรากให้นักเรียนประกอบคู่ให้ถูกต้อง(Action) ครูตรวจคำตอบโดยการหยิบรูปภาพที่สมบูรณ์ขึ้นมาทีละรูป แล้วตั้งคำถามว่าผักชนิดนี้ชื่อว่าอะไร แล้วนักเรียนช่วยกันตอบชื่อผัก (Reflection) เพื่อเช็คความเข้าใจของนักเรียน

เป็นกิจกรรมที่ 6 ให้นักเรียนทำใบงาน (งานเดี่ยว) ครูแจกใบงาน ให้นักเรียนตัดรูปภาพที่ครูเตรียมไว้ให้ แล้วติดลงในคอลัมน์ ผักกินหัว กินราก หรือกินส่วนอื่น ๆ (Action)ติดให้ถูกต้อง ตรงนี้เป็นการช่วยตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนรู้จักผักและรู้ว่าจะกินส่วนไหนได้

ขั้นสรุป (10) เป็นทักษะการสื่อสารจากสิ่งที่ฟังมา โดยเป็นกิจกรรมที่ 7 (Action) ให้นักเรียนจับคู่สนทนา โดยใช้ใบงานจากกิจกรรมที่ 6 โดยให้บอกคู่สนทนา เกี่ยวกับชื่อผัก และกินส่วนไหนของผัก ให้เปลี่ยนคู่สนทนาจนกว่าจะหมดเวลา

ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นกิจกรรมที่ 8 นักเรียนเลือกวาดรูปผักที่ตนเองชอบรับประทานลงในใบงานกิจกรรมในหัวข้อ ผักดีมีประโยชน์ที่ฉันชอบ แล้วเขียนชื่อผัก (หากสะกดไม่ได้ให้ครูช่วย) พร้อมวาดรูปหัวใจลงในช่องผักกินหัว กินราก และรูปดาวลงในผักกินส่วนอื่น ๆ จากนั้นครูเกริ่นนำว่าในคาบต่อไปเราจะมาปลูกผักชนิดไหนดี ตรงนี้ผู้เรียนจะได้อิสระในการคิดเห็น โดยนำเมล็ดพันธุ์มาปลูกในคาบต่อไป

กิจกรรมที่ 9 ครูถามนักเรียนว่าเรามาช่วยกันปลูกผักกินหัวกินรากชนิดใดกันดี โดยให้อิสระผู้เรียนในการแสดงความคิดเห็น และลงมือปฏิบัติในคาบถัดไป (Creating New Value)

สำหรับสื่อและใบงานที่ครูเตรียมในคาบนี้คือ นิทานเรื่องหัวผักกาด ผักสวนครัวจริงที่ขึ้นในชี้นำเสนอ ใบงานกิจกรรมจำแนกประเภทผักสวนครัว การ์ดจิ๊กซอ

การประเมินผลพฤติกรรมบ่งชี้ ใช้เครื่องมือ แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และแบบประเมินใบงาน ซึ่งประเมินใบงานจะเป็นการประเมินเพื่อพัฒนา ได้แก่

- ครูจะดูว่า นักเรียนฟังเรื่องเล่าแล้วเข้าใจและอธิบายประเภทผักได้หรือไม่
- ครูประเมินความเข้าใจผ่านกิจกรรมการ์ดจิกซอและคอลัมน์

อย่างไรก็ตาม แผนฯที่นำเสนอนี้ยังไม่ได้ปรับเพิ่มจากที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้เติมเต็มในเวที PLC (เนื่องจากเวลากระชั้นชิด) จึงจะนำคำแนะนำไปปรับใช้ต่อไป

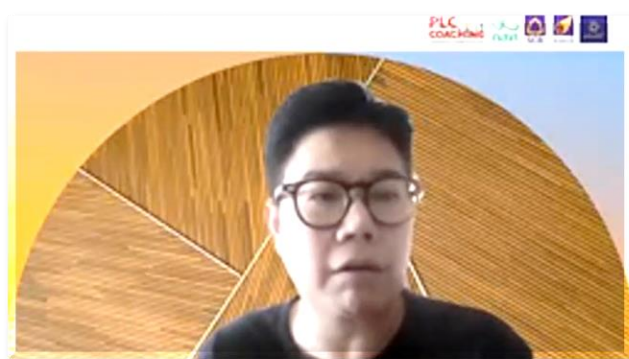
สำหรับแบบประเมิน

เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งตามเกณฑ์สมรรถนะ 4 ชั้น คือ ชั้นเริ่มต้น กำลังพัฒนา สามารถ และเหนือความคาดหวัง

ยกตัวอย่าง พฤติกรรมบ่งชี้ ที่ 1 ฟังเรื่องเล่าและเข้าใจประเภทของผักสวนครัวกินหัว กินราก (ขั้นตอนที่ 1-4) โดยมีเกณฑ์ประเมิน 4 ชั้นคือ **ชั้นเริ่มต้น**ได้รับคำแนะนำจากผู้คุณวุฒิให้เปลี่ยน เรียนอาจจะเข้าใจแต่อาจจะยังตอบตรงประเด็น หรือยกตัวอย่างได้เพียงบางอย่าง **ชั้นกำลังพัฒนา** ผู้เรียนเข้าใจและเล่าได้ **ชั้นสามารถ** คือสามารถเล่าและอธิบายประเภทของผักได้ **ชั้นเหนือความคาดหวัง** คือ เข้าใจสามารถเล่า อธิบาย และสามารถยกตัวอย่างผักกินหัว กินรากชื่ออื่น ๆ ในชีวิตประจำวันได้

คุณปิยาภรณ์ ชี้ประเด็นว่า จากตัวอย่างจะเห็นเกณฑ์การวัดที่มีตีกริและเป็นแพลตฟอร์มเดียวกันกับหลักสูตรฐานสมรรถนะของส่วนกลาง

ทีมโรงเรียนรุ่งอรุณและสถาบันอาศรมศิลป์



ดร.วรนิษฐ์ วรพรธัญพัฒนา สรุบบทเรียนจากกรณีโรงเรียนนิคมสร้างตนเอง 8 จังหวัดระยอง (ดูเพิ่มเติมไฟล์นำเสนอ) วิธีการใช้ Online Platform ในการสร้างการเรียนรู้ของ Mentor (ทีมโค้ช) เป็นไปเพื่อต่อยอดกลไกระบบโค้ชในพื้นที่ (Node & Network) อย่างเป็นกัลยาณมิตรร่วมกับเครือข่ายวิชาการ เพื่อความต่อเนื่องใน

การพัฒนา เป็นระบบที่ยั่งยืน (PLC Cluster Coaching Online) ด้วยการนำแนวคิดการบริหารโรงเรียนทั้งระบบ ด้วย Whole School Transforming (7 Changes) สะท้อนย้ำเตือนกันเป็นวงรอบจนกว่าวงรอบนี้จะหมุนได้ด้วยตัวเอง

ร.ร.บ้านรุ่งกับ ร.ร.นิคมฯ8 มีความแตกต่างของ ในเรื่อง content ของบ้านรุ่งเป็นระดับ ป.1 แต่ของนิคม 8 เป็นระดับ ม.2

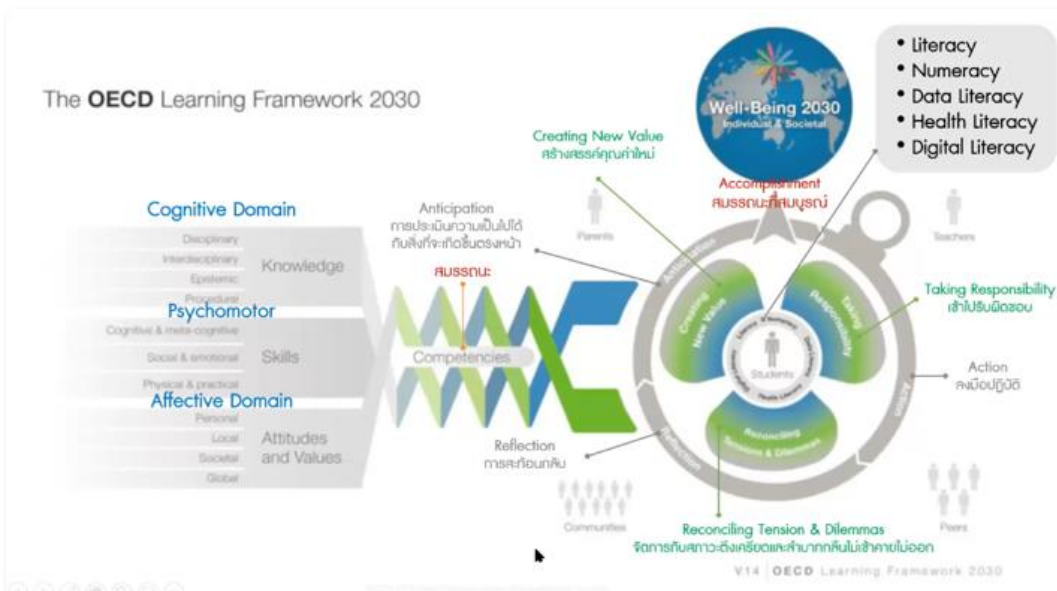
สิ่งที่เราให้โรงเรียนและสิ่งที่เราได้เรียนรู้จากโรงเรียนนั้น จากคำถามที่ว่าต้องการให้ผู้เรียนได้สมรรถนะอะไร นั่นคือเราจะทำอะไรกับครูเพื่อจะไปถึงผู้เรียน ครู และจะพาผู้เรียนเรียนอย่างไร และประเมินอย่างไร

จากการพาโรงเรียน ผอ. ครู และศึกษานิเทศก์ ดำเนินการพัฒนาและนำไปใช้ พบประเด็นสำคัญ คือ

จากที่ได้เรียนรู้สมรรถนะ 5 ตัว และพยายามนำไปสู่การเขียนแผน จนกระทั่งปัจจุบันมีสมรรถนะ 6 ตัว คู่มี หลักสูตรก็เปลี่ยนไปด้วย มีคำใหม่ ๆ หลายคำปรากฏขึ้นมา เช่น สมรรถนะเฉพาะ และ ผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นโซ่ข้อกลางที่สำคัญที่ช่วยให้โรงเรียนและครู ออกแบบ ร้อยเรียงสมรรถนะไปถึงผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ดังคำที่ ดร.ทศนา แคมมณี ได้เติมเต็มไว้และทำให้ทิมไค้ซัน คือ

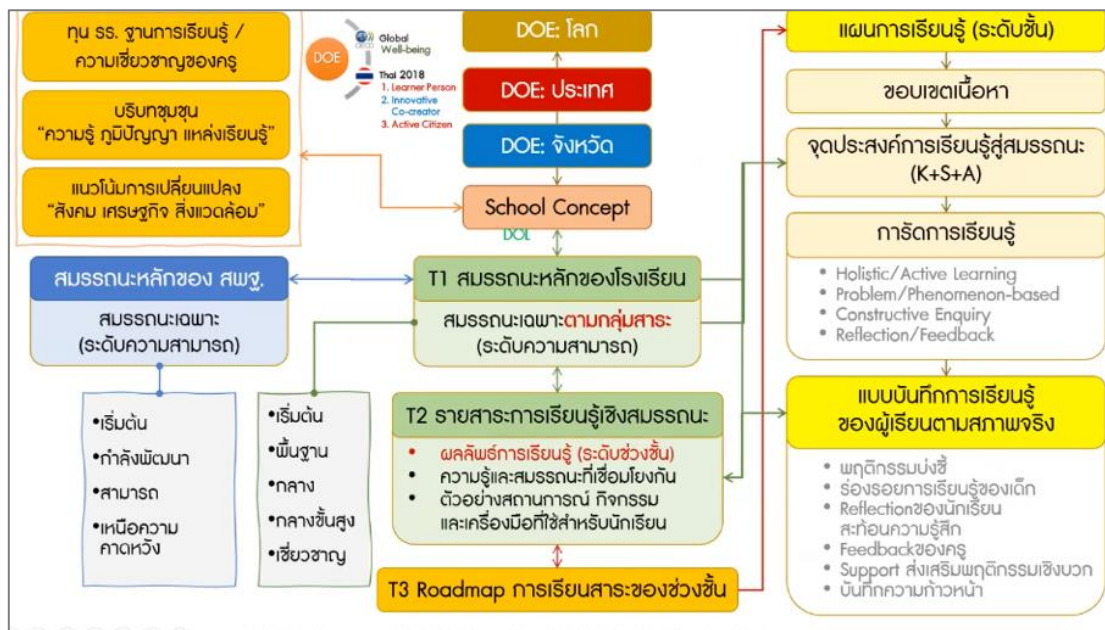
“สมรรถนะหลัก 5-6 ตัวนั้น จะช่วยให้เกิดสมรรถนะเฉพาะ และเมื่อครูพาให้ผู้เรียน ๆ บรรลุสมรรถนะเฉพาะ ที่อยู่ในรายสาระ จะทำให้สมรรถนะหลักเข้มแข็งขึ้น ๆ” นี่คือนสิ่งที่เราได้เรียนรู้จากวง PLC

ดังนั้นเราจึงได้ออกแบบกระบวนการที่เชื่อมโยง DOL สู่อห้องเรียน เน้นย้ำการจัดการกระบวนการ Active Learning ในโมเดลของ OECD (วงจรถตามภาพ) เป็นสิ่งที่ทำให้ครูอยู่แล้ว และเกือบจะไปถึง Active Learning แล้ว ครูจะเห็นว่าสิ่งที่ครูขาดและจะเติมเต็มคืออะไร เช่นในเรื่องการสะท้อนกลับ การทำ Reflection ในทุกขณะที่ผู้เรียนๆ ได้เกิดการลงมือทำ ซึ่งหลายโรงเรียนยังติดกับ และบางโรงเรียนไม่ปรากฏเลย



การประเมินความเป็นไปได้ที่จะเกิดตรงหน้า การตั้งคำถามจะพาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และประสบการณ์ที่ผ่านมา สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เมื่อทำไปครบวงจร ก็สร้างคุณค่าใหม่คือก่อนเรียนและหลังเรียน มีอะไรดีขึ้นบ้างกับชีวิต

นอกจากนี้ ไม่ว่าจะเรียนผ่านนวัตกรรมใด เมื่อเรียนแล้วตัวเขาจะเข้าไปรับผิดชอบต่อเหตุการณ์ตรงหน้าอย่างไร เหล่านี้เป็นประสบการณ์เรียนรู้ที่เขาจะได้นำไปใช้ในสังคม นี่คือนวัตกรรมที่ได้แลกเปลี่ยนและมองเห็นภาพกรณีครุต้นเรื่องที่น่าเสนอ สิ่งที่ได้เรียนรู้ ทำให้โค้ชในพื้นที่ได้เห็นถึงความสำคัญที่อยากจะพาโรงเรียนไปต่อ อยากแชร์ภาพรวมเส้นทางของการพัฒนาหลักสูตร ซึ่ง อ.ประภาภัทร พาทำ ให้เพื่อนทีมMentor อื่นๆได้เห็น และสามารถนำไปใช้ได้ (ดังภาพ) ทำให้โรงเรียนได้เห็นว่าคุณค่าที่ปรากฏในหลักสูตรถ้าอยู่ในโรดแมปภาพรวมแล้ว อยู่ตรงไหนบ้าง ทำไมต้องมี และใช้อย่างไร



ตอนนี้ทุก Mentor น่าจะเดินไปถึงขั้น T1 สมรรถนะหลักของโรงเรียน สมรรถนะเฉพาะตามกลุ่มสาระ (ระดับความสามารถ) ซึ่งเรายังไม่มีตรงนี้ เราต้องพาโรงเรียนทำ ไม่เช่นนั้นโซ่ข้อกลางจะไม่เกิด เพราะถ้าไม่ไปเกาะที่ สาระมันจะลอย ครูก็จะจินตนาการและลงมือทำลำบากในการออกแบบการเรียนรู้

จากนั้นพอมายังรายละเอียด T2 รายละเอียดการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ ซึ่งต้องพากันเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ (ระดับช่วงชั้น) เสร็จแล้วก็นำมาเขียนระดับชั้นดูก็จะเห็นเลยว่า ครูมีความรู้และสมรรถนะที่เชื่อมโยงกันอะไรบ้าง และเมื่อนำไปปฏิบัติ มีตัวอย่างสถานการณ์ กิจกรรม และเครื่องมือที่ใช้สำหรับนักเรียนอะไร

ซึ่ง T1 และ T2 จะอยู่ในคู่มือจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ สพฐ. (สามารถไปดาวน์โหลดมาดูได้)

จากสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เชื่อมโยงให้โรงเรียนได้มีประสบการณ์ตรง และออกแบบสมรรถนะเฉพาะและผลลัพธ์การเรียนรู้ไปสู่แผน จึงเป็นเหตุให้เราได้ทดลองทำเทมเพลตใหม่ ที่ทางโรงเรียนรุ่งอรุณได้ออกแบบมาให้โรงเรียนได้ทดลองทำ ซึ่งโรงเรียนบ้านรุ่งและโรงเรียนอื่นๆ นำไปใช้ เรียนรู้ได้เร็วขึ้น และเห็นภาพชัดเจนขึ้น

สิ่งที่เปลี่ยนไปอีกอย่าง คือ ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้สู่สมรรถนะ แต่ก่อนเราเขียนกันแบบ OLE แยก KSA เป็นคอลัมน์ ซึ่งจริง ๆ แล้วการเรียนรู้สู่สมรรถนะคือการเรียงร้อยไปด้วยกันไม่แยกส่วนจึงทำให้ง่ายกว่าเดิม เมื่อเราเขียนเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ ทำให้ครูเข้าใจมากขึ้น และลำดับในการก่อให้เกิดพฤติกรรมบ่งชี้ นำไปออกแบบในกระบวนการเรียนการสอนได้ง่ายขึ้น ขณะที่การประเมิน เกิดแบบบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง ในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ พฤติกรรมบ่งชี้ ร่องรอยการเรียนรู้ของผู้เรียน Reflection ของนักเรียน สะท้อนความรู้สึก Feedback ของครู Support ส่งเสริมพฤติกรรมบวก บันทึกความก้าวหน้า

อีกหนึ่งเทมเพลตที่ อ.ประภาภัทร ช่วยสังเคราะห์ คือ ใน 6 step ของการพัฒนาและการนำไปใช้

Step 1 สำคัญมากคือ ตัว DOL อย่าง ที่ครูโรงเรียนบ้านรุ่งนำเสนอ เมื่อก่อน เรามักใช้เป็นคำใหญ่ๆ อ.ประภาภัทร พามองว่า ถ้านับใหญ่แบบนี้มันไม่เห็นภาพชัด แล้วเป็นนักแบบนั้น คือนักแบบไหน เขาทำอะไร เขาทำอะไรได้ และสิ่งที่ทำจะไปสร้างประโยชน์ให้กับตนเองกับสังคมอย่างไร นี่

Step 2 เป็นเรื่องของกรนำนักเหล่านั้นนำมาถอดเป็นสมรรถนะการเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียน แบ่งเป็นสมรรถนะหลักและสมรรถนะเฉพาะอะไรบ้าง และเพื่อความมั่นใจให้เขาเปรียบเทียบกับกรอบสมรรถนะของสพฐ. จะเห็นว่าไม่หนีไปไหนเลยกับสิ่งที่เขาทำ



Step 3 วิเคราะห์นิยาม องค์ประกอบ ระดับความสามารถ วิเคราะห์โครงสร้างสาระ/เวลา ปรับสัดส่วนเวลาเรียนในทุกสาระแต่ละช่วงชั้น ขั้นนี้จะทำให้เห็นว่าในการเขียนสมรรถนะเฉพาะภายใต้วิชาบูรณาการจะร้อยเรียงในการพาผู้เรียนไปสู่สมรรถนะเฉพาะที่มุ่งหวังได้อย่างไร ทางศรีสะเกษอยู่ระหว่างดำเนินการ

Step 4-5-6 เป็นสิ่งที่เรากำลังทำกันอยู่แล้วในนวัตกรรมต่าง ๆ

ดร.วรนิษฐ์ แนะนำด้วยว่า อีกสิ่งหนึ่งที่ได้ประโยชน์มาก ๆ และอยากให้ลองพาโรงเรียนทำดู คือคู่มือที่ สพฐ. แขนงไว้บนเว็บ จะมีผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อจบช่วงชั้นที่ 1 สาระ คณิตศาสตร์ เป็นตัวอย่างอยู่ มีประสบการณ์ให้เห็นว่า จะสังเกตว่าเขาเขียนวิเคราะห์ในเชิงพฤติกรรมมี K S A ประกอบ ในบรรทัดแนวเดียวกัน และตัว K จะเป็นตัวมาตรฐานความรู้ของสาระนั้น ๆ ดูจากความง่ายและยากไปตามลำดับอย่างเช่นตัวอย่างของ คณิตศาสตร์ (ดังตาราง)

ตัวอย่างการระบุ K/S/A ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อจบช่วงชั้นที่ 1 สาระ “คณิตศาสตร์”

1. สื่อสาร สื่อความหมายเกี่ยวกับจำนวนนับ และเศษส่วนอย่างง่ายได้อย่างถูกต้อง และนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
2. อธิบายความสัมพันธ์ของจำนวนโดยใช้การรวม (compose) หรือการแยก (decompose) ของจำนวน เปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวน
3. อธิบายความสัมพันธ์ของแบบรูปซ้ำของจำนวน รูปเรขาคณิตและรูปอื่น ๆ และแบบรูปของจำนวนนับที่เพิ่มขึ้น หรือลดลงทีละเท่า ๆ กัน สร้างข้อสรุป และขยายแนวคิดเพื่อสร้างแบบรูปและแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
4. เข้าใจสถานการณ์ในชีวิตจริงที่จะนำการบวก การลบ การคูณ และการหาร มาใช้ได้อย่างเหมาะสม คำนวณและเลือกใช้เครื่องมือในการบวก การลบ การคูณ และการหาร โดยเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์และสมบัติต่าง ๆ ของการดำเนินการได้อย่างคล่องแคล่ว และแปลความหมายภาษาและสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์เป็นสถานการณ์ในชีวิตจริง
5. แก้ปัญหาเกี่ยวกับจำนวนนับและเศษส่วนในสถานการณ์ต่าง ๆ
6. เข้าใจสถานการณ์ในชีวิตจริงที่จะเปรียบเทียบขนาด ปริมาณและปริมาตร เข้าใจความหมายของหน่วยการวัด เลือกใช้หน่วยการวัดและเครื่องวัดเพื่อวัดและบอกความยาว น้ำหนัก และปริมาตรได้อย่างเหมาะสม
7. สื่อสารเกี่ยวกับเวลา ระยะเวลา ได้ถูกต้อง โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง
8. สื่อสารเกี่ยวกับเงิน เปรียบเทียบจำนวนเงิน แลกเงิน และนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
9. แก้ปัญหาเกี่ยวกับความยาว น้ำหนัก และปริมาตร เวลา เงิน ในสถานการณ์ต่าง ๆ
10. รับรูปร่าง ลักษณะของรูปร่างต่าง ๆ จากสิ่งของ สิ่งแวดล้อมรอบตัว สถานการณ์ในชีวิตจริงผ่านการสังเกต และการสร้างรูปร่าง เชื่อมโยงสัญลักษณ์ของรูปเรขาคณิต สองมิติ รูปเรขาคณิตสามมิติ
11. ให้เหตุผลในการจำแนกและบอกลักษณะของรูปเรขาคณิตสองมิติ รูปเรขาคณิตสามมิติและรูปที่มีแกนสมมาตร และนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
12. จัดการข้อมูล และนำเสนอข้อมูลโดยใช้แผนภูมิรูปภาพ แผนภูมิแท่ง หรือตารางทางเดียว สื่อสารแปลความหมายของข้อมูล และใช้ข้อมูลเพื่ออธิบายเหตุการณ์ ตัดสินใจ หรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
13. แก้ปัญหาทางสถิติในสถานการณ์ใกล้ตัว

ความรู้ Knowledge
ทักษะ Skills
เจตคติ Attitude

ที่มา <https://cbethailand.com/>
URL: shorturl.at/iksQZ

คุณปิยาภรณ์ ซึ่ประเด็น ทั้งโรงเรียนบ้านรุ่งและทีม Mentor ดร.วรนิษฐ์ เเล่าให้เห็นว่าไค้ช้อย่างไร อย่าลืมน่าว่าแต่ละที่เพิ่งไปจัดเวทีเพียง 1-2 ครั้ง ได้ชุดความรู้ของครู และชุดความรู้ในการพัฒนาครูมากมายทีเดียว

กระบวนการ PLC ทำอย่างไร/ปรับอย่างไรให้ดีขึ้น

คุณปิยาภรณ์ ซึ่ประเด็นแลกเปลี่ยนต่อไปว่า ในฐานะของไค้ชที่จัดเวที PLC ทั้ง 8 ทีม สังเกตชีพจร PLC ในวงของเราเห็นว่ามื่อะไรที่คิดจะทำไค้ช พอใจ กับ เรื่องอะไรที่เราคิดว่ายังติดขัดและต้องปรับปรุง



ผศ.ดร.ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเรือง ทีมไค้ช มรภ.ภูเก็ต

สิ่งที่ทำไค้ชดี : เดิมภูเก็ตไม่มีเวทีแบบนี้ ซึ่งการมีเวทีแบบนี้ทำให้ทีมโรงเรียนรู้สึกภาคภูมิใจ รู้สึกว่า ครูในโรงเรียนที่อยู่ในเครือข่าย TSQP กับโรงเรียนภายนอกเข้ามาจำนวนที่เข้ามา

เยอะมาก และเป็นประเด็นจากการปฏิบัติของครู ภูเก็ตทำได้ดีในส่วนของการฟังครูเยอะมาก ๆ นำกำหนดประเด็นเส้นเรื่องของครูต้นเรื่องทั้ง 3 คนมีว่ามีจุดเด่นอะไร โดยเฉพาะการพลิกโฉมการสอน

สิ่งที่ยังทำได้ไม่ดี : ความเป็นธรรมชาติและยังมีความเป็นวิชาการสูง (เพราะตื่นเต้น ทั้งโค้ช ทั้ง Fa) อาจจะปรับการเล่าเรื่องลดความตึงเครียดลง



รศ.ดร.เขาวนาด พันธุ์เพ็ง ทีมโค้ช ม.ศรีปทุม

สิ่งที่ทำได้ดี : จัดเวทีไป 2 ครั้งแล้ว ครั้งที่ 1 ครูเข้าร่วมเกือบ 300 คน แต่ครั้งนี้ทั้งตัวครูและ Fa ก็ยังใหม่อยู่ในเรื่องการตั้งประเด็นคำถามได้ไม่ค่อยดี ยังตั้งคำถามได้ไม่ลึก ประกอบกับในเวทีครั้งแรก Fa เป็นผู้ดำเนินรายการในเวทีด้วย ทำให้อาจจะติดขัด แต่ว่าเรามาปรับใช้ในเวทีครั้งที่

ที่ 2 โดยเชิญ ดร.การณัฐพิชชา กชกานน (อ.ปู้ก) มาเป็น Fa ถามครูต้นเรื่อง

สิ่งที่ยังไม่ดี : การจัดเวที PLC ครั้งที่ 2 บรรยากาศดีขึ้น แต่เจอปัญหาว่า จัดตรงกับวันที่ 15 พ.ย. ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่เปิด onsite ครูที่เข้าร่วมในเวทีครั้งที่ 2 จึงน้อยกว่าครั้งแรก

ประเด็นการเรียนรู้ทั้ง 2 เวทีมีประโยชน์ และในเวทียังมีบุคลากรจาก ม.ศรีปทุมและอื่น ๆ ซึ่งเห็นประเด็นนำไปต่อยอดได้



ครูศุภากร อ่อนลา ทีมโค้ชโรงเรียนบ้านตะเคียนราม จ.ศรีสะเกษ

สิ่งที่ทำได้ดี : จุดเปลี่ยนของเราคือ ทีมงานที่เข้ามาเป็นครูต้นเรื่อง ทีม Note taker ล้วนเป็นทีมใหม่ทั้งหมด ครูปู ครูยะ ครูเพ็ญ เป็นพี่เลี้ยง และเราใช้วิธีการซ้อมเสมือนจริงและ Reflection บ่อย ๆ เพราะทั้ง Fa ทั้งโค้ชก็

ตื่นเต้น ไม่เคยอยู่ในวงแบบนี้ วันที่ทำงานจริงๆ เราก็พยายามบอกให้เน้นความเป็นธรรมชาติ เหมือนที่ทำ PLC ในโรงเรียน

สิ่งที่ยังไม่ดี : เนื่องจากอาจเป็นช่วงที่หลายโรงเรียนเริ่มเปิด onsite บ้าง มีการอบรมลูกเสือบ้าง มีหลายงานที่ชนกัน ครูติดภารกิจกันมาก ทำให้มีผู้เข้าร่วมงานน้อย จึงน่าเสียที่มิได้จึงไม่ได้ฟังสาระที่ผู้ทรงคุณวุฒิเติมเต็มซึ่งดีมาก อย่างไรก็ตาม ก็ได้ facebook Live ไว้ให้สามารถดูย้อนหลังได้



ผศ.อัมพร ศรีประสิทธิ์ ทิมไคษ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สิ่งที่ทำได้ดี : ทำให้ผู้และครูโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการครูเพื่อศิษย์ฯ เห็นแนวทางการทำงานร่วมกันไปได้ตลอดรอดฝั่ง ซึ่งครูและผอ.ก็รู้สึกสบายใจและอยากทำ

คำว่า “ครูเพื่อศิษย์” เขาประทับใจคำนี้มาก

เพราะทำให้เขารู้สึกว่า นี่คือนี่สิ่งที่เขาอยากทำ โดยเราได้มีการประชุมชี้แจงก่อน โรงเรียนสนใจหรือไม่ ซึ่งเรารู้สึกว่า การทำให้เขาเข้าใจและรู้สึกว่ามีหลักประกันที่จะทำงานกันไปได้ยาว ๆ การทำแบบนี้ทำให้เรารู้สึกว่าการเคลื่อนครูเพื่อศิษย์ไม่ทำให้เกิดปัญหาระหว่างทาง จากการเตรียมความพร้อมอย่างเป็นระบบและทำงานร่วมกัน

ครูต้นเรื่อง ได้รับการพัฒนา การเตรียมความพร้อมอย่างเป็นระบบ และทำงานร่วมกันตลอด ครูสามารถกำหนดประเด็น แนวทางการนำเสนอด้วยตัวเอง และเรามีกระบวนการที่ทำให้ครูมีประเด็นในการยกระดับการพัฒนาการเรียนการสอนได้ชัด ด้วยกระบวนการ ครูต้นเรื่องมีความรู้สึกจะทำแล้วอยากทำต่อ อีกอันหนึ่งที่เราคิดว่าดีมากและคิดว่าตรงกับเป้าหมายของโครงการในภาพรวม คือ ทำให้ครูมีความมั่นใจว่ากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ไม่ใช่เฉพาะเรื่องการทดลอง แต่เป็นกระบวนการที่ใช้ได้กับการเรียนทุกระดับตั้งแต่อนุบาล และใช้ได้กับทุกวิชาในระดับประถม

สิ่งที่ยังทำได้ไม่ดี : ส่วนที่อยากจะปรับคือ การให้ครูนำเสนอทั้ง 2 คน คือระดับอนุบาลและประถม ทำให้ช่วงเวลาเวทีก่อนข้างอัดแน่น ครูต้องนำเสนออย่างรวดเร็วและกระชับ ทำให้ครูที่เข้าฟังตามไม่ทัน ส่งผลให้ในช่วงแลกเปลี่ยนมีคนแชร์ไม่มาก Fa จึงช่วยตั้งคำถามตั้งประเด็นร่วม ให้วงได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้

อีกประเด็นการที่เราอยากให้ครูที่เข้ามาในเวทีได้พัฒนาไปพร้อม ๆ กัน ฉะนั้นเวลาเตรียมครูต้นเรื่องแต่ละครั้งก็จะให้เขาเข้ามาร่วมเวทีด้วย เลยกลายเป็นว่าเขาฟังเรื่องซ้ำ แต่จริงๆ เขาจะได้เห็นเรื่องราวของครูต้นเรื่องที่มีการปรับปรุงในแต่ละครั้ง คิดว่าตรงนี้น่าจะช่วยให้คนที่จะมาเป็นครูต้นเรื่องได้เรียนรู้ในเรื่องการเตรียมตัว อันนี้เราก็ปรับปรุงแบบใหม่ โดยจะปรับเป็นการเตรียมกันภายในก่อน ส่วนท่านอื่นๆ ฟังรอบสุดท้ายรอบเดียว



อ.ธนิต มินวงษ์ ทีมโค้ชสตาร์ฟิชและโรงเรียนบ้านปลาขาว

สิ่งที่ทำได้ดี : ควบคุมเวลาได้ดี การดำเนินการของFa ทำได้ชัดเจน

สิ่งที่ทำได้ไม่ดี : ต้องการพัฒนาเพิ่มเติม คือการเตรียมการก่อนหน้าที่มีเวลาค่อนข้างสั้น หา

ช่วงเวลาเตรียมการไม่ค่อยตรงกันกับโรงเรียนที่มานำเสนอ อาจจะต้องใช้เวลาในการเตรียมนานขึ้นและมีความชัดเจน อีกอย่างหนึ่งที่เราต้องพัฒนาชัดเจนคือเรื่องเทคนิค(สัญญาณอินเทอร์เน็ต)และการซ้อมเสมือนจริง ใ้อาจต้องมีการสนับสนุนเพิ่มเติม

อย่างไรก็ตามเพิ่งเป็น Fa ครั้งแรกก็อาจจะมีข้อติดขัดบ้าง ปัญหาที่เราเจอคือเวลาซ้อนกับเวลานำเสนอจริง โรงเรียนไม่ได้นำเสนอตามที่ซ้อม Fa ดึงประเด็นไม่ได้



ครูยอดรัก ธรรมกิจ ทีมโค้ช Core Team BBL ศรีสะเกษ

สิ่งที่ทำได้ดี : มีเครือข่ายที่เข้มแข็ง เพิ่มมากยิ่งขึ้น ได้ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาเสริมให้เราได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ ทำให้พื้นที่ได้รวมตัวกัน พัฒนา ศักยภาพ และนำศักยภาพตนเองมาใช้ อย่างเช่น ครูยอดรัก ซึ่งเคยเป็น Fa มาก่อน ครั้งนี้เป็นครั้งแรก

ก็ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงว่า การทำเวทีนี้ทำให้เห็นวงวิชาการที่เข้มแข็งมากขึ้น

Core Team BBL ทำงานเป็นทีม แต่ละคนก็ได้มีบทบาท และช่วยกันค้นหาครุต้นเรื่อง และแต่ละคนก็จะได้เป็น Fa หมุนเวียนกันไป

สิ่งที่ยังไม่ดี : มีเวลาค่อนข้างน้อย ถ้ามีโอกาสได้ PLC แบบเจอหน้ากันก็น่าจะมีอะไรสนุกมากกว่านี้



ครูวิเชียร ไชยโชติ ทีมโค้ชโรงเรียนไพริบึง
วิทยาคม

สิ่งที่ทำได้ดี : ทำงานในรูปแบบของทีมครู
ทั้งหมดของไพริบึงวิทยาคม ช่วยกันทำทั้งระบบ
แม้เพิ่งทำเป็นครั้งแรกก็ถือว่าทำได้ดี

สิ่งที่ทำไม่ได้ : ระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ต

(กระบวนการที่เราทำงานกันเป็นทีม ทำให้ดึงสัญญาณกัน สัญญาณเน็ตจึงมีปัญหา) จึงแก้ปัญหาโดยจะใช้เพียง
ช่องสัญญาณเดียวของโครงการ PLC Coaching



คุณปิยาภรณ์ สรุปรประเด็นปัญหาร่วมของทั้ง
8 ทีมโค้ช ในกระบวนการในการจัดการ
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวทีเป็นอย่างไร? “อะไร
ที่เป็นปัญหา”

“อะไรที่เป็นปัญหา”

1. ปัญหาความกังวลของทีมโค้ชและครูต้นเรื่อง/ตื่นเต้น
2. ปัญหาการดึงประเด็นครูต้นเรื่อง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวที (จับประเด็นไม่ได้จึงไม่สามารถสรุปการ
เรียนรู้ได้)
3. ปัญหาการสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลาย ไม่เป็นทางการ
4. ปัญหาการชวนผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนในเวที

คุณปิยาภรณ์ อธิบายว่า 4 ปัญหาเป็นปัญหาร่วมของทั้ง 8 ทีม ต้องแก้ด้วยการทำงานก่อน สังเกตจากที่ทุก
ทีมนำเสนอจะเห็นว่า ถ้าทีมไหนรู้จักครู รู้จักเรื่อง รู้จักประเด็นที่เป็นจุดเด่นของครูต้นเรื่อง ก็จะทำใน 4
ประเด็นปัญหาได้ง่ายขึ้น ความตื่นเต้น ตกใจ ก็จะไม่ยอลง ก็จะสามารถคุมสถานการณ์อยู่

ในประเด็นการถอดบทเรียนครูต้นเรื่อง ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับ What แต่จริง ๆ แล้วการเล่าในวง PLC
นั้น What ไม่ควรเล่าเยอะ ควรเล่าเฉพาะให้เห็นภาพรวมให้เห็นเส้นเรื่อง สิ่งที่ควรให้น้ำหนักในการเล่ามาก ๆ
คือ How และ Why คือ ทำอย่างไรเพื่อให้ได้อะไร

หากถอดมาให้เห็นภาพอย่างนี้ ตัว Fa ก็เข้าใจและแม้ว่าในเวทีครูต้นเรื่องจะเล่าไม่ตรงกับที่เตรียมการ Fa ก็ยังสามารถซ่อนคำถาม ซ่อนประเด็นให้กลับมาสู่ทิศทางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของวงได้ ดังนั้นคนเป็น Fa จะต้องรู้จักครู รู้จักเรื่องอย่างดี รู้ว่าจุดไหนคือจุดสำคัญที่จะพาเรียนรู้ เมื่อรู้แบบนี้ในปัญหาทั้ง 4 ข้อก็จะคลี่คลายเพราะจะคุมสถานการณ์ได้

เมื่อ Fa รู้สถานการณ์ แล้วค่อยๆตั้งคำถามทะลอมเข้าสู่ประเด็นการเรียนรู้ไปเรื่อย ๆ ครูต้นเรื่องที่เล่าอยู่ก็จะตั้งหลักได้ไม่ตื่นตกใจ

สำหรับเรื่องภาษา การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวง PLC ต้องใช้ภาษาง่าย ๆ ลดความเป็นทางการหรือศัพท์วิชาการ จะเห็นว่า การทำวง PLC ต้องมีการเตรียมการ แต่ไม่ต้องวางวิธีการในการนำเสนอ ต้องทำงานหนักๆ ในเรื่องเตรียมการก่อนนำเสนอ ซึ่งจะต้องมีการถอดบทเรียนครู และช่วยกันมองว่าจุดใดมีความหมาย

ส่วนลักษณะของประเด็นที่ดี คือประเด็นที่สามารถ Empower และลดอัตตาของคนได้ ตรงนี้อยากทุกท่านได้เห็นและลองนำไปใช้

Reflection : การทำหน้าที่ Facilitator ของ คุณปิยาภรณ์ มัณฑะจิตร

คำถาม : บทบาทในวันนี้ที่เป่าทำอะไร สิ่งที่ได้ดี และสิ่งที่ยังทำได้ไม่ดี (วิจารณ์ในบทบาทการทำหน้าที่ Fa)

สิ่งที่ได้ดี : ตั้งคำถามจีจู้ด มีภูมิรู้เรื่องนวัตกรรมของ 8 ทีมโค้ช

สิ่งที่ยังทำได้ไม่ดี : ไม่รักษาเวลา

ครูกนกวรรณ แหวนเพชร ทีมโค้ชสตาร์ฟิช : ยิงคำถามแบบมองข้ามข้อดี ถามในสิ่งที่เราไม่คาดคิดว่าเราจะเตรียมอะไรมาตอบ ทำให้คิดได้ว่าการทำงานในอนาคตจะต้องมีการวางแผนมากยิ่งขึ้น

ครูศุภากร อ่อนลา ทีมโค้ชโรงเรียนบ้านตะเคียนราม : โดยภาพรวมสามารถนำวงได้ไหลลื่น มีภูมิรู้ในนวัตกรรมการเรียนรู้ของทั้ง 8 ทีมโค้ช การกระตุ้นด้วยคำถามที่ต้องการก็คือ อยากรู้ว่าแต่ละวงทำอะไร และทำอะไรได้ดี และอะไรที่ยังไม่ได้ดี แต่มีคำถามที่ยังไม่ได้ถามวงคือ ทำยังไงจะได้ดีขึ้น

ครูวิเชียร ไชยโชติ ทีมโค้ชโรงเรียนโพธิ์พิทยานุศาสตร์ : ที่ยังไม่ดีเรื่องการควบคุมเวลาที่ล่วงเลยมาก ในส่วนของหัวข้อที่เล่าวันนี้ยังมีบางทีมยังไม่ได้เล่าถึงประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นแต่เล่าถึงเรื่องเล่าในเวทีของทีมโค้ช ซึ่งที่เป่าก็ปล่อยให้เล่าไหลไปเรื่อยๆ น่าจะเน้นไปถึงประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดเวที PLC

คุณปิยาภรณ์ สรุบทบาท Facilitator ประเด็นสำคัญที่วงนี้สะท้อนมาชัดมาก คือ คนเป็น Fa ต้องรู้เรื่องในสิ่งที่จะทำหน้าที่ชวนวงคุย ต้องเข้าใจก่อนว่า การเป็น Facilitator กับการเป็นพิธีกรต่างกัน ผู้ดำเนินรายการจะกำหนดทิศทาง ชี้แจงลำดับของงาน แต่ Fa วง PLC หัวใจสำคัญต้องกำหนดให้ได้ว่าวันนี้จะเรียนรู้เรื่องอะไร

วันนี้จะสังเกตว่า ดิฉันเริ่มต้นการคุยด้วยการเล่าให้ท่านฟังว่าทั้ง 8 ทีมโค้ชได้ชุดความรู้อะไรบ้าง และวันนี้เราจะได้เรียนรู้อะไร และเรียนรู้กระบวนการจัดวง PLC และการใช้วง PLC ในการผลักดันงานของทั้ง 8 ทีมอย่างไร

จะเห็นว่า การทำวง PLC ต้อง

- 1) มีเป้าหมายการเรียนรู้ คนเป็น Fa ต้องคุย ต้องวางเป้า และคุยกับทุกคนให้เห็นเป้า
- 2) ต้องทำการบ้านต้องเตรียมการศึกษาข้อมูลล่วงหน้าของทีม/ครูที่จะมานำเสนอ เช่นครั้งนี้ ก็ต้องรู้ว่าสิ่งที่แต่ละทีมไปจัดเวทีมาแล้วนั้นมีสาระอะไรบ้าง และได้เรียนรู้อะไร มีประเด็นอะไรที่สำคัญ และมีประเด็นอะไรที่เป็นปัญหา จึงจะนำมาพูดคุยร่วมกันใน 8 ทีมได้

ประเด็นที่สะท้อนว่า ไม่สามารถที่จะดึงประเด็นการเรียนรู้ขึ้นมาให้แหลมคมได้ หากเข้าใจตรงนั้นแล้วตอนที่จัดวง PLC ที่ต้องเป็น Fa หากครูต้นเรื่องยังไม่เข้าประเด็น Fa ต้องดึงขึ้นมา อย่างวันนี้จะเห็นว่าดิฉันพยายามดึงเรื่อง Formative Assessment และชุดคำถามของครู บทบาทของครู ซึ่งขณะที่ครูเล่าถ้าเห็นว่าเป็นจุดที่สำคัญคนเป็น Fa ก็ต้องดึงขึ้นมาให้เกิดการเรียนรู้

ในเรื่องเวลา วง PLC มักจะเกิดปัญหานี้ การควบคุมเวลา ซึ่ง Fa จะต้องตัดสินใจให้ได้ว่า จะ”เบรก”หรือจะ”ปล่อย” โดยมีข้อที่ต้องระวัง คือ หากจะ “เบรก” ผู้พูดจะสูญเสียความมั่นใจในตัวเอง ฉะนั้นจังหวะในการเบรกจำเป็น บางเรื่องแม้จะไม่ตรงประเด็นแต่เป็นเรื่องที่น่าสนใจในการเรียนรู้ บางครั้งเราอาจจะต้องปล่อยให้เพื่อนได้เรียนรู้จากเพื่อน

เพราะฉะนั้นการทำกระบวนการไม่มีรูปแบบตายตัว แต่หัวใจคือต้องมีเป้าหมายการเรียนรู้ และคนเป็น Fa ต้องรู้เรื่องก่อน และรู้ด้วยว่าตรงไหนเป็นจุดเน้นของเรา ก็เชื่อว่าเวทีที่ทุกทีมจะไปจัดในครั้งต่อไปจะมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น เพราะ Fa จะมีบทบาทระดมการพูดคุยแนะนำให้ลองใช้เทคนิคนี้ดูว่าจะเกิดประโยชน์อย่างไร

Reflection : ได้เรียนรู้อะไรจากวง PLC ครั้งนี้

ผศ.อัมพร ศรีประสิทธิ์ ทีมโค้ชมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ : สิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างชัดเจน คือเรื่องของการที่งานเรื่องหลักสูตรฐานสมรรถนะเป็นงานหลักที่สำคัญ แต่เรื่องที่เราจะหาจังหวะดำเนินการขับเคลื่อนไปมัน

น่าจะเป็นเรื่องที่ต้องคิดเพราะมีรายละเอียดมาก ตอนนีเห็นเส้นทางและระยะเวลาในการที่เราจะปรับตัวให้กับโรงเรียนไปสู่เป้าหมายตรงนี้ได้

ผอ.มุกดา คำวินิจ ทีมสตาร์พิช : ได้เรียนรู้การทำหน้าที่ Fa ที่ครบเครื่อง และจะนำไปใช้ต่อ

อ.เอก สถาบันอาศรมศิลป์ : ได้เรียนรู้บทบาทในเรื่องการฟัง การจับประเด็น การพาแกะไปถึงความเข้าใจ และทั้งหมดก็เห็นภาพของการมีเป้าหมายที่ชัด ในการมองเป้าหมายและดำเนินการไปให้ถึงเป้าหมายให้ได้ ซึ่งวงวันนี้ได้ฟังจากทั้งในแง่มุมมองของโรงเรียนและพี่เป่าช่วยพาหยุดและพาตั้งหลักให้ ซึ่งตรงนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับโค้ชที่ไม่หลงประเด็น และได้ประเด็นที่นำไปสู่การปฏิบัติได้

ครูสุริยะ สมพร ทีมโค้ชโรงเรียนบ้านตะเคียนราม : สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำกลับมาทบทวนตัวเองก็คือ การมีพลังอำนาจในการขับเคลื่อน การจะเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ที่ดี จะไปปรับตัวเอง และต้องไปทำการบ้านเรื่องการเตรียมการให้มาก ให้ชัดเจน พร้อมทั้งจะเข้ากั๊วนี้

คุณโรส ทีมโค้ช ม.ศรีปทุม (วิทยาเขตชลบุรี) ขอขอบคุณที่ชี้ให้เห็นประเด็นปัญหาทั้ง 4 ประเด็นเพื่อให้เราไปเตรียมการเป็นการบ้านในครั้งต่อไป และในแต่ละประเด็นยังได้บอกถึงวิธีการทำงานที่ดีขึ้น เช่น แนวทางการจับประเด็นของครูต้นเรื่อง การหา How&Why และเรื่องที่ยพยายามดึงให้ทุกท่านเห็นคือ Formative Assessment ที่พี่เป่าดึงให้ดู และทำให้ทุกภาคีก็จะรู้ไปพร้อม ๆ กัน

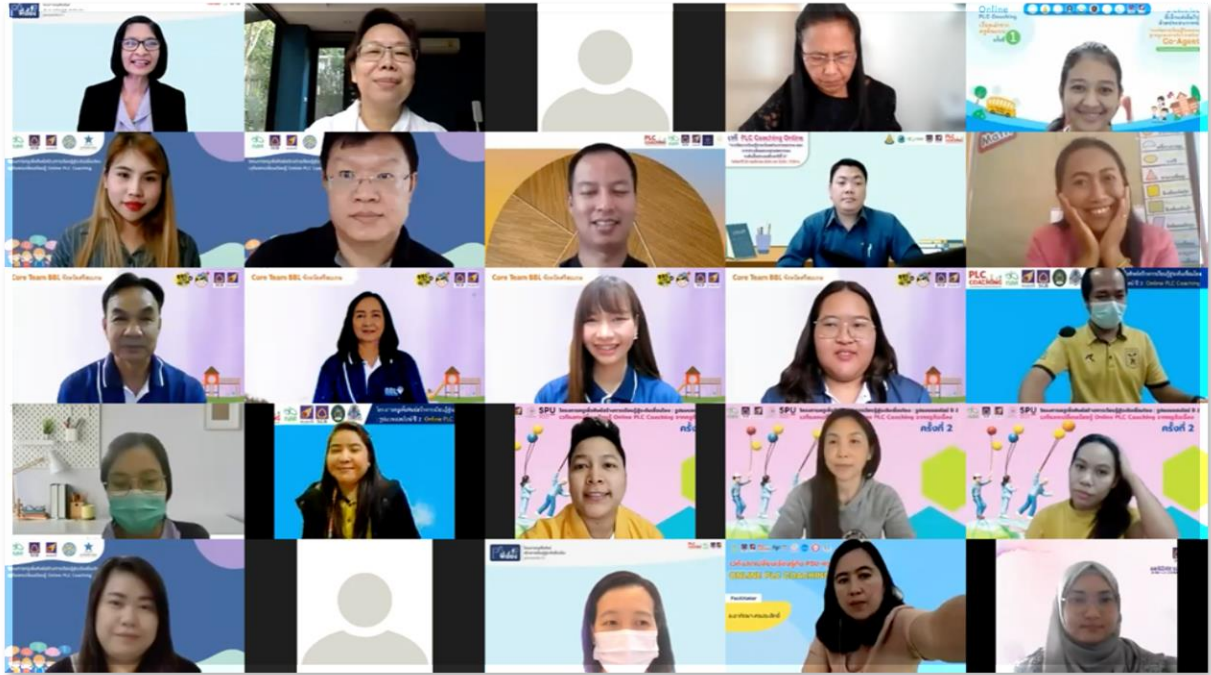
ผอ.สุจินต์ หล้าคำ ทีมโค้ชโรงเรียนโพธิ์พิทยาคม : วันนี้ได้รับการเสริมพลังมาก จากทุกเครือข่ายทำให้ไม่รู้สึกโดดเดี่ยว จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้ก้าวหน้าต่อไป

คุณปิยาภรณ์ สรุบปิดท้าย

อยากให้เห็นภาพว่าการเรียนรู้ PLC มันจะต้องสั้นไหล โดยโจทย์ต้องเป็นโจทย์ร่วม ซึ่งดิฉันพยายามดึงโจทย์ร่วมของทุกทีมมา เพราะถ้าไม่ใช่โจทย์ร่วมของทุกทีมทุกคนก็จะไม่สนใจ การทำวง PLC ของโรงเรียนก็จะไม่ประสบความสำเร็จ เพราะฉะนั้นการหาโจทย์ร่วม หากครูต้นเรื่องที่เป็นตัวอย่างที่จะคลี่คลายโจทย์ร่วมนั้นเป็นเรื่องสำคัญ และ Facilitator ต้องไม่ลืม ต้องเข้าใจ อย่าเข้าใจแค่ What การเล่าเรื่องนั้น What ไม่ค่อยมีความหมาย แต่ต้องมี How&Why คือเทคนิคที่จะนำไปใช้ได้ อย่างน้อย ๆ วันนี้คิดว่า 8 ทีมโค้ชคงได้เห็นภาพว่าทุกทีมทำอะไรและมีจุดแข็งอะไรบ้างที่จะเรียนรู้ได้ ได้ที่จะนำไปปรับวง PLC ของตนเองได้

หมายเหตุ : ผากทีมกลางรวบไฟล์การนำเสนอของทุกทีมโค้ชนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์เพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างทีมโค้ช

หมายเหตุ : เนื่องจากเวลาล่วงเลยมากและผู้ทรงคุณวุฒิติดภารกิจจึงออกจากเวทีก่อนจบวง PLC



จบเวทีพี่เลี้ยงครั้งที่ 2