ร่วมปฏิรูป
การเรียนรู้
กับครูต้นแบบ

A S

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การสอนแบบ "การจัดประสบการณ์ EPA"
ครูสุมาลี ดาแก้ว ครูต้นแบบ ปี 2542
วิชา กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต
ระดับ ประถมศึกษา

A S

กองทุนรางวัลเกียรติยศแห่งวิชาชีพครู (กรค.)
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (สกศ.)
สำนักนายกรัฐมนตรี

“ผู้ที่มีวิชาการแล้ว จำเป็นที่จะต้องมีคุณสมบัติในตัวเอง นอกจากวิชาความรู้ด้วย จึงจะนำตนนำชาติให้รอดและเจริญได้คุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับทุกคนนั้น ได้แก่ ความละอายชั่วกลัวบาป ความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งในความคิดและการกระทำ ความกตัญญู รู้คุณชาติบ้านเมือง และผู้มีอุปการะตัวมา ความไม่เห็นแก่ตัว ไม่เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น หากแต่มีความจริงใจ มีความปรารถนาดีต่อกัน เอื้อเฟื้อกันตามฐานะและหน้าที่ และที่สำคัญอย่างมาก ก็คือ ความขยันหมั่นเพียร พยายามฝึกหัดประกอบการงาน ทั้งเล็ก ใหญ่ ง่าย ยาก ด้วยตนเอง ด้วยความตั้งใจ ไม่ทอดทิ้ง ไม่ทอดธุระ เพื่อหาความสะดวกสบายจากการเกียจคร้าน ไม่มักง่าย หยาบคาย สะเพร่า”

พระบรมราโชวาท ของ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราช
8 มิถุนายน 2522

คำนำ

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ครูต้นแบบได้ทำการศึกษาวิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของตน รวมทั้งพัฒนาครูเครือข่าย เพื่อเผยแพร่รูปแบบการเรียนการสอนอย่างไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้เพื่อนครูทั้งหลายสามารถพัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างเต็มที่ เอกสาร **"ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ"** นี้ เป็นเอกสารที่ครูต้นแบบ ปี 2541 และปี 2542 ได้ส่งผลการปฏิบัติงานวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอนของตน ที่กลั่นกรองจากประสบการณ์จริงในการจัดการเรียนการสอนออกมาเป็นแนวทางและวิธีการที่มีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ เห็นความสำคัญและมีความภูมิใจที่ได้เสนอผลงานการวิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของครูต้นแบบ เพื่อนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่ครูในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเก่ง ดี และเรียนรู้อย่างมีความสุข เพื่อยังประโยชน์ให้เกิดแก่ผู้เรียนสำคัญที่สุด และนำไปสู่การปฏิรูปการเรียนรู้และการปฏิรูปการศึกษาของชาติสืบไป

(นายรุ่ง แก้วแดง)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

สารบัญ

หน้า

- **คำนำ**
- **สารบัญ**
- **กว่าจะเป็นครูต้นแบบ** 1
- **การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**
  การสอนแบบ : การจัดประสบการณ์ EPA 5
  รูปแบบและขั้นตอนการสอนแบบการจัดประสบการณ์ 5
  หัวใจของ อีเอพี คือเจ็ดลูกเล่นสร้างสรรค์ หรือสื่อสนุก 13
  ตัวอย่าง แผนการออกแบบจัดประสบการณ์ 30
  กิจกรรมการเรียนการสอนแบบแผน
  การออกแบบประสบการณ์ 32
  ตัวอย่าง บันทึกหลังการสอน 40
- **ภารกิจครูต้นแบบ เพื่อการปฏิรูปการเรียนรู้** 41
- **จากครูต้นแบบขยายสู่เพื่อนครูเครือข่ายอย่างไม่หยุดยั้ง** 50
- **แนะนำครูต้นแบบ ปี 2542** 59
- **คณะผู้ดำเนินการ** 60

การจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การสอนแบบ
"การจัดประสบการณ์ EPA"

กว่าจะเป็นครูต้นแบบ

ครูสุมาลี ดาแก้ว ครูต้นแบบปี 2542 ระดับประถมศึกษา กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เกิดเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2500 ปัจจุบันอยู่บ้านเลขที่ 209 หมู่ที่ 2 ตำบลเขื่อนอุบลรัตน์ อำเภออุบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40250 โทรศัพท์ 0-4344-6353 สอนที่โรงเรียนบ้านพระบาทท่าเรือ หมู่ที่ 3 ตำบลเขื่อนอุบลรัตน์ อำเภออุบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40250 โทรศัพท์ 0-4344-6104 ในตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 7

ประวัติการศึกษานั้น ในปี 2517 จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่โรงเรียนกัลยาณวัตร อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ปี 2519 ได้รับประกาศนียบัตรการศึกษา วิทยาลัยครูมหาสารคาม ปี 2522 ได้รับประกาศนียบัตรครูมัธยม สมัครสอบสนามสอบขอนแก่น ปี 2526 จบปริญญาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ผลงานที่ได้รับรางวัล คือ

1. ปี 2531 ชนะเลิศการผลิตสื่อการเรียนการสอน ระดับกลุ่มโรงเรียนเขื่อนอุบลรัตน์

2. ปี 2532 ชนะเลิศการจัดห้องเรียนน่าอยู่ ระดับกลุ่มโรงเรียนเขื่อนอุบลรัตน์

3. ปี 2538 ชนะเลิศการผลิตสื่อการเรียนการสอนคุรุสภา ระดับจังหวัดขอนแก่น และรางวัลการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ของเลขานุการคุรุสภา กรุงเทพมหานคร

ผลงานที่ได้รับการเผยแพร่

1. ปี 2541 กิจกรรม “เด็กรักถิ่น” เผยแพร่โดยวารสารค้ำคูณ

2. ปี 2541 - 2542 รายงานการอบรมเชิงปฏิบัติการ การปฏิรูปการเรียนรู้ ตามโครงการปวงชนเพื่อการศึกษา เผยแพร่โดยสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดขอนแก่น

3. ปี 2542 คู่มือสื่อ บทบาทผู้ปกครอง เผยแพร่โดย กรมวิชาการ

4. ปี 2542 - 2543 ตามรอยพระมหาชนกสู่การปฏิรูปการเรียนรู้ โดย แผนการออกแบบการจัดประสบการณ์ เผยแพร่โดยโรงเรียนบ้านพระบาทท่าเรือ

รางวัลเกียรติยศที่เคยได้รับ ได้แก่

1. ปี 2533 ครู สปช. ดีเด่น จากสำนักงานการประถมศึกษาอำเภออุบลรัตน์

2. ปี 2533 ครู สปช. ดีเด่น จากสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดขอนแก่น

3. ปี 2537 ครู สปช. ดีเด่น จากสำนักงานการประถมศึกษาอำเภออุบลรัตน์

4. ปี 2537 ครูผู้มีความวิริยะ-อุตสาหะ จากสำนักงานการประถมศึกษาอำเภออุบลรัตน์

5. ปี 2541 ครูผู้สอนดีเด่น จากสำนักงานการประถมศึกษาอำเภออุบลรัตน์

6. ปี 2541 รางวัล “คนดี ศรีสปช.” จากสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

7. ปี 2542 รางวัล “ครูต้นแบบ ปี 2542” จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

-

สี่สี

การสอนแบบ : การจัดประสบการณ์ EPA

รูปแบบ และการสอนแบบการจัดประสบการณ์ EPA

รูปแบบ และการสอนแบบการจัดประสบการณ์ EPA ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนคือ

ขั้นตอนที่ 1 อุ่นเครื่อง (Warm - up)

ภารกิจ คือ การจัดกิจกรรมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม และเตรียมความพร้อมกลุ่มการเรียน โดยจัดกิจกรรมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้น ระหว่างผู้อำนวยการเรียนรู้ (ครู) และ/หรือสาระการเรียนรู้กับผู้เรียน โดยคาดหวังให้บรรยากาศการเรียนรู้มีลักษณะเป็นกันเอง (Friendly) ผ่อนคลาย (Relex) เสริมศักดิ์ศรีในตนของผู้เรียน (Self-esteem) มั่นคง (Self and secure) สนุกท้าทาย (Challenge) และสุขใจ (Enjoy)

กิจกรรมที่จัด เช่น รู้จักกันและกัน แนะนำเข้าสู่ประเด็นการเรียนรู้ การเชื่อมโยงปัญหา และชีวิตจริงกับสาระการเรียนรู้ และพัฒนากลุ่มการเรียนที่มีประสิทธิภาพ-ประสิทธิผล รวมไปถึงการเสริมแรงในความสามารถในการทำงาน และเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มการเรียนที่เกิดขึ้นแล้วเอาไว้ตลอดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 แนะนำปัญหา (Problem Identification)

ภารกิจ คือ การจัดกิจกรรมเพื่อเสนอ "โจทย์สนุกเรียนรู้ ดูแล้วสะเทือนใจ"

หลังจากผู้เรียนพร้อมที่จะเรียนรู้ ผู้อำนวยการการเรียนรู้ (ครู) จะร่วมกำหนดขอบเขตปัญหา และนำเสนอปัญหาแก่ผู้เรียนด้วยอุบายสร้างสรรค์อันแยบคาย โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Participation) ในทุกขั้นตอน

กิจกรรมที่จัด กิจกรรมที่จัดมีเกณฑ์ที่ควรคำนึงคือ การใช้คำถามปลายเปิด ใช้เทคนิคเล่นกับความคิดแบบต่างๆ สื่อสารได้อย่างเหมาะสม และเข้าถึง (Reach)

กลุ่มเป้าหมาย คือก่อให้เกิดความรู้ชัดเจนทั่วกันในกลุ่มผู้เรียนและก่อให้เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ (Emotion) มีมโนภาพ (Conception) เกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 ไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน (Individual Exploration)

ภารกิจ คือ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภายในตนของผู้เรียนให้ "เข้าใจปัญหา คิดหาทางแก้ แน่ใจจุดยืน"

หลังจากเกิดมโนภาพเกี่ยวกับปัญหาผู้เรียนจะคิดค้นหาทางออกจากมุมมองของตน (Point of view)

ซึ่งมีบริบทแห่งภาวะและฐานะแห่งตนหรือจุดยืน (Standpoint) ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามเงื่อนไขเฉพาะแต่ละปัจเจกบุคคล

กิจกรรมที่จัดมีเกณฑ์ที่ควรคำนึง คือ กิจกรรมที่ใช้โจทย์และปัญหาที่แนะนำมาแล้วในขั้นที่ 2 เป็นตัวป้อน (Input) และให้ผู้เรียนประมวลผล (Processing) โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดค้น ตรวจสอบ เพื่อความเข้าใจตัวปัญหาจากมุมมองของตน และ/หรือ สร้างข้อคิดเห็น (Ideas) เกี่ยวกับทางออกของปัญหา จากนั้นให้ผู้เรียนสื่อสาร แสดงผลการประมวล (Output) ออกมาเป็นชิ้นงานอาทิการแสดงออกทางศิลปะต่างๆ ทั้งนี้ กิจกรรมต้องเน้นให้ผู้เรียนคิดคำนึงและปฏิบัติการโดยลำพังเฉพาะตัว อย่างมีจุดยืนของตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม (Group Work)

ภารกิจ คือ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากกลุ่มและมุมมองที่หลากหลาย

เมื่อสมาชิกกลุ่มการเรียนแต่ละคน มีโอกาสตรวจสอบความคิดของตนเกี่ยวกับปัญหา และมีผลงานข้อสรุปความคิดเห็นระดับหนึ่งของตนเองออกมาแล้ว กิจกรรมในขั้นนี้จะนำผลงานเหล่านั้นมาเป็นตัวป้อน ให้กลุ่มระดมสมองประมวลผล สร้างข้อคิดเห็นเพิ่มเติมหรือพัฒนาข้อสรุปบางประการเพื่อใช้เป็นทางออกในการแก้ไขปัญหา

กิจกรรมที่จัด เช่น การระดมสมองแบบต่าง ๆ การอภิปรายโดยใช้ผลงานของสมาชิกกลุ่มแต่ละคนเป็นตัวป้อน การถกเถียงแบบวิภาษวิธี คือจำแนกข้อตั้งพื้นฐาน พิจารณาข้อแย้ง และสรุปข้อสังเคราะห์ ที่ค้นพบ

ขั้นตอนที่ 5 สื่อสารหาทางออก (Communication)

ภารกิจ คือ จัดกิจกรรมเพื่อฝึกการตัดสินใจ การเสนอความคิดและพัฒนาทักษะการวิพากษ์วิจารณ์

จากนั้น ให้กลุ่มสื่อสารแสดงผลการประมวลออกมาเป็นชิ้นงาน อาทิ การแสงออกทางศิลปะต่างๆ และนำเสนอชิ้นงานนั้นๆ โดยมีเป้าหมายในการเผยแพร่แนวคิด และการโน้มน้าวใจ แต่ในขณะเดียวกันก็เปิดกว้างต่อการประเมินหรือพิจารณาข้อเสนอเหล่านั้น จากนั้นกลุ่มรวบรวมข้อเสนอแนะป้อนกลับ และคำวิพากษ์วิจารณ์ที่ได้รับกลับไปเสริมการสังเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมต่อไป

กิจกรรมที่จัด เช่น นิทรรศการ การเสนอผลงานแบบต่างๆ การแสดง สื่อต่าง ๆ และการพูดคุยอภิปราย

ขั้นตอนที่ 6 ถอดรหัสปรับใช้ (Debriefing)

ภารกิจ คือ จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง แตกฉานในศาสตร์ ปรุงปรับกรอบอ้างอิง และเปลี่ยนแปลงการกระทำการ

ผู้อำนวยการเรียนรู้ (ครู) พูดคุยสอบถามในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ และ / หรือภายหลังเสร็จสิ้นการเสนอผลงานการสื่อสารทางออกกลุ่ม โดยเริ่มจากการสำรวจความรู้สึกของผู้เรียน ความระลึกได้ ความเข้าใจทางเลือกต่าง ๆ และโอกาสกระทำการ

กิจกรรมที่จัดมีเกณฑ์ที่ควรคำนึงคือ มีการสอบทานความรู้เปรียบเทียบก่อน-หลังการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการกระทำระหว่างกัน ของประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ที่ก่อให้เกิดข้อสรุปหรือมิติใหม่ในสนามประสบการณ์ของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นวิธีการนำความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติที่ได้รับจากการเรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยผู้เรียนสรุปประสบการณ์สู่ศาสตร์ เชื่อมโยงสู่การค้นคว้าประเด็นเพิ่มเติม เชื่อมโยงสู่การขยายผลกระทำการอื่นๆ และเสริมแรงเพื่อการเรียนรู้เกิน

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนนี้ เป็นการปรับเปลี่ยนทั้งพฤติกรรมการสอนของครู และการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีวิธีการดำเนินการกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ 3 หลักการ คือ

1. Instruct (หลักการ: สื่อสารอย่างมีส่วนร่วม) คือการทำให้เขามีส่วนร่วม

1.1 เริ่มต้นที่เขา

1.2 สอนจากความจริง

1.3 ฉับพลัน

การเรียนรู้ที่ดีจะเกิดขึ้นได้ ครูควรจัดกิจกรรมให้เป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมากที่สุด เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตของผู้เรียน การสร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้ายืนยันความคิดของตนเอง มั่นใจในจุดยืนของตนเองจะนำไปสู่การพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์และส่งเสริมการเกิดความเชื่อมั่นให้กับผู้เรียน

Instruct เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นอุ่นเครื่อง เป็นการแนะนำเข้าสู่ประเด็นการเรียนรู้การเชื่อมโยงปัญหา และชีวิตจริงกับสาระการเรียนรู้ การเสริมแรงในการทำงาน การเรียนรู้ร่วมกันของกลุ่มการเรียน

Instruct เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นแนะนำปัญหา การใช้คำถามปลายเปิด การใช้เทคนิคเล่นกับความคิดแบบต่างๆ ตลอดจนการสื่อสารที่เหมาะสมและเข้าถึง

Instruct เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน ซึ่งเป็นการนำผลจากการอุ่นเครื่องและแนะนำปัญหาเป็นตัวป้อน (Input) และให้ผู้เรียนประมวลผล (Processing) โดยการคิดค้น ตรวจสอบ ตามความเข้าใจและมุมมองของตนเอง

และสามารถแสดงผลการประมวล (Output) ออกมาเป็นชิ้นงาน โดยเน้นให้ผู้เรียนคิดคำนึงและปฏิบัติการโดยลำพังเฉพาะตัว อย่างมีจุดยืนของตนเอง

2. Coaching (หลักการ : การสะท้อนข้อมูล) ทำให้เขาทำได้

2.1 ถาม-ทวน (Ask Question and Paraphase)

2.2 ลอง (Make Suggestion)

2.3 สาธิต (Demonstrative)

2.4 แนะนำ (Give Advice)

2.5 ทำอย่างนี้ (Tell What And How)

การเรียนรู้ที่ดี ครูควรมีบทบาทเป็นเพียงผู้กระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน อำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดความกระหายใฝ่รู้ รู้จักการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองถึงขอบเขตของปัญหาหรือความต้องการที่แท้จริงของตนเอง โดยการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ตลอดจนจัดหาสื่อต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนคิดค้นหาคำตอบหรือทางออกจากมุมมองของตนเอง แล้วนำข้อคิดเห็นของตนเสนอต่อกลุ่ม เพื่อประมวลผล สร้างข้อคิดเห็นเพิ่มเติม หรือพัฒนาข้อสรุปบางประการ เพื่อใช้เป็นทางออกในการแก้ปัญหาหรือ การนำไปสู่สิ่งที่ตนเองหรือกลุ่มต้องการ

Coaching เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากกลุ่ม มุมมองที่หลากหลาย

Coaching เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นสื่อสารหาทางออก เพื่อฝึกการตัดสินใจ การเสนอแนวคิด และพัฒนาทักษะการวิพากษ์วิจารณ์ โดยมีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่แนวคิด การโน้มน้าวใจ การรับข้อมูลกลับเพื่อสังเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมต่อไป การส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้น

Coaching ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญเปรียบเสมือนโค้ชฟุตบอลที่จะต้องทำทุกอย่าง ตลอดจนการนำเทคนิคที่กล่าวมาไม่ว่าจะเป็นการ ถาม-ทวน การลองทำ การสาธิต การแนะนำ และการทำอย่างนี้ การทำอย่างนี้ควรจะเป็นคำตอบหรือวิธีสุดท้ายที่ครูจะนำมาใช้

3. Debriefing (หลักการ : การถอดรหัสปรับใช้ - สบายใจ- ภูมิใจ - สุขใจ - เข้าใจ - ประยุกต์ -ปรับใช้ - เสริมแรง) ทำให้เขาร้องอ๋อ

3.1 พูดคุยสำรวจความรู้สึก (Reflect Feeling)

3.2 พูดคุยสำรวจความจำและการระลึก (Recalling)

3.3 พูดคุยสำรวจความเข้าใจ (Comprehensive)

3.4 พูดคุยสำรวจทางเลือก (Options)

3.5 เสริมแรงสู่การกระทำ (Commit To Action)

การเรียนรู้ที่ดี ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง ส่งเสริมการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมสู่ประสบการณ์ใหม่ โดยไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่แปลกแยกหรือรู้สึกผิดโดยสิ้นเชิง ส่งเสริม

ให้ผู้เรียนได้ค้นพบทางเลือกทางรอดด้วยตนเอง ตลอดจนการนำสาระการเรียนรู้สู่ครอบครัว ชุมชน เพื่อแสดงถึงการมีส่วนร่วมการเสนอแนวคิด หรือการวางแผนชีวิตของผู้เรียนเอง

Debriefing เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในขั้นที่ 6 ของการเรียนการสอนแบบ อี เอ พี คือ ขั้นถอดรหัสปรับใช้ เพื่อเป็นการสอบทานความรู้ ก่อน - หลังเรียน ทัศนคติ เชื่อมโยงสู่การขยายผลและการกระทำอื่นๆ ตลอดจนการเสริมแรงเพื่อการรู้เกิน (Overlearning)

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อี เอ พี 6 ขั้นตอน และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ที่กล่าวมานี้ ทำให้สามารถมองเห็นลำดับขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาที่เน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง ฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการทางปัญญา จากการสังเกต การบันทึก การนำเสนอแนวคิดต่อกลุ่ม การฟัง การตั้งคำถาม การค้นหาคำตอบ การหาข้อมูล การเชื่อมโยงบูรณาการ เพื่อสรุปองค์ความรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

หัวใจของ อี เอ พี คือ เจ็ดลูกเล่นสร้างสรรค์ หรือสื่อสนุก

เจ็ดลูกเล่นสร้างสรรค์หรือสื่อสนุก เป็นเพียงความพยายามกำหนดมาตรฐาน และเป้าหมายการเปลี่ยนแปลง เรื่องฝีมือการ

สอนของครูให้เป็นรูปธรรมขึ้นเท่านั้น การที่ครูจะทำเกิน ทำไม่เหมือนกัน ทำแปลกแตกต่างออกไป ย่อมเป็นเรื่องธรรมดาที่จะเกิดกับผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

ปัญหาที่พบ สำหรับผู้ที่ไม่เคยใช้ เจ็ดลูกเล่นสร้างสรรค์หรือสื่อสนุกเหล่านี้ เลยต่างหาก ไม่ว่าจะใช้ไม่เป็น หรือไม่เคยคิดจะใช้ หากครูไม่กล้าที่จะลองผิดลองถูก บรรยากาศการเรียนรู้คงจะน่าเป็นห่วง กิจกรรมทุกอย่างคงจะเดิมๆ ครูเท่านั้นเป็นผู้ที่รู้ที่สุด ครูคงจะมุ่งแต่บอกความรู้ เน้นการได้สอน มากกว่าการที่เด็กจะได้เรียนรู้ ผู้เรียนคงจะได้เป็นแต่ผู้รับฟังและพยายามจดและจำ ซึ่งจะทำให้การปฏิรูปการศึกษาไร้ความหมายและไปไม่ถึงดวงดาว

เจ็ดลูกเล่นสร้างสรรค์หรือสื่อสนุก

1. ภาพวิเศษ (Visual Media)
2. คิดด้วยกาย (Creative Movement)
3. เล่นสร้างสรรค์ (Creative Activities)
4. นิทานสนุก (Story Telling)
5. หุ่นแสนกล (Pupetry)
6. ละครหรรษา (Drama-in-Education)
7. คำถามมหัศจรรย์ (Question Technique)

1. ภาพวิเศษ (Visual Media)

ใน ***"ภาพหนึ่งภาพมีค่ากว่าคำพันคำ"*** เป็นคำกล่าวที่น่าสนใจ (แม้ความรู้เกี่ยวกับภาพนี้ จะได้มาจากคำอ่านก็ตาม) ภาพมีเรื่องราว มีรายละเอียด มีประเด็นการศึกษาแฝงอยู่

หลักการพื้นฐานของการใช้ภาพเป็นสื่อการศึกษาก็คือ ต้องรู้จักเลือกภาพที่มีนัยสำคัญ ที่อภิปรายพูดคุยต่อเนื่องไปสู่ประเด็นที่กำลังเป็นประเด็นสนใจอยู่ได้ เมื่อเลือกภาพได้แล้วต้องพิจารณาดูวิธีเสนอภาพนั้นว่า วิธีใดจะทำให้เห็นทั่วกันและน่าสนใจมากที่สุด

2. คิดด้วยกาย (Creative Movement)

ในสมัยที่เป็นเด็ก เมื่อแรกที่ยังพูดไม่ได้ หรือยังไม่คล่องในการพูด **"ภาษามือ"** หรือการออกอากัปกริยาท่าทางเป็นสิ่งที่คนเราใช้สื่อสารกันในเบื้องต้น

เพทนนัยการเคลื่อนไหว (Kinesthetic Senses) หรือความรู้สึกเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของตนและผู้อื่น จึงเป็นทักษะสำคัญที่ควรปลูกฝังตั้งแต่ยังเล็กอยู่ กระนั้นทักษะประเภทนี้ก็ได้รับการกล่าวถึงและพัฒนาน้อยมาก แม้ในความเป็นจริงของการเรียนการสอน จะนำการเคลื่อนไหวมาใช้เป็นวิธีการหลักที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กอย่างไม่รู้ตัวก็ตาม

การออกท่าออกทาง ช่วยในการพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็ก ช่วยให้แคล่วคล่องว่องไว ควบคุมได้ดี มีความยืดหยุ่น คลี่คลายสมรรถภาพของอวัยวะ-กระดูก-กล้ามเนื้อ และพัฒนาให้สอดคล้องบรรสาน (Coordinated) นอกจากนี้ ยังพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้จังหวะ (Rhythm) พื้นที่ว่าง (Space) และจินตนาการ (Imagination) กับการเคลื่อนไหว อันจะพัฒนาปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ของเด็กให้กลายเป็นการ

แสดงออก (Expression) ซึ่งเป็นทักษะการสื่อสารที่สำคัญยิ่ง ต่อไปในภายหน้า

3. เล่นสร้างสรรค์ (Creative Activities)

กิจกรรมที่เด็กชอบเล่น และเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ การวาดรูป การปั้น การทำงาน การประดิษฐ์ (Craft) ของเล่น เกมการศึกษา และคอมพิวเตอร์

โครงสร้างการเล่น อาจให้เด็กเล่นคนเดียว เป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยใช้การกระตุ้นอย่างน้อย 4 ประการต่อไปนี้

1) เปลี่ยนมุมมอง (Familiar to Unfamiliar) เช่น ลองวาดป่าที่มีต้นไม้กลับหัวลงหมดทุกต้น

2) ให้ตัวตั้ง (Starer) เช่น ลองวาดรูปจากอักษร ก. ที่ครูเขียนให้

3) ใช้รายงานผล (Report) เช่น ถ้าเราไม่ได้กินอาหารมา 28 วัน เราจะเป็นอย่างไร

4) ตัวป้อนกลับ (Feedback) เด็กจะเกิดการเรียนรู้ได้มาก เมื่อมีการป้อนกลับข้อมูล ในสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เช่น ให้วาดรูปเกิดอะไรขึ้นเมื่อวานนี้ แล้วนำรูปต่างๆ ของเด็กทุกคนมาประกอบกันเป็นภาพรวมใหญ่ เช่น ชุมชน หมู่บ้าน ให้เห็นใครทำอะไร ที่ไหน (Who-what -Where) ให้มากที่สุด เด็กจะเข้าใจเรื่อง จุลภาค - มหภาค และรายละเอียด - ภาพรวม มาขึ้นซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาวิธีคิดที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในภายหน้า

4. นิทานสนุก (Story Telling)

การเล่านิทาน เริ่มต้นง่ายๆ ด้วยการเลือกเรื่องที่จะเล่า บางครั้งใช้นิทานที่มีอยู่แล้ว บางครั้งต้องแปลงนิทาน และบางครั้งก็แต่งนิทานขึ้นใหม่ เมื่อเลือกเรื่องที่จะเล่าได้ ก็นำมาคิดค้นวิธีการเล่า จะเล่าอย่างไร จะเล่าปากเปล่าไม่มีอุปกรณ์ประกอบหรือจะเล่าปากเปล่าเชิงนาฏการ (Dramatized) มีการทำเสียงตัวละคร เสียงสูงเสียงต่ำ แสดงอารมณ์และการกระทำต่างๆ เพื่อให้ภาพและประสบการณ์ที่เต็ม และรอบด้านแก่ผู้ฟัง บางครั้งวิธีการเล่าเชิงนาฏการ อาจมีอุปกรณ์ประกอบ สื่อประกอบ และกิจกรรมประกอบได้เสรีหลากหลาย แล้วแต่จะคิดจะฝัน จะจินตนาการ เช่น เล่านิทานแผ่นป้ายสำลี เล่านิทานประกอบหุ่น เล่านิทานกับการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ (กิจกรรมเล่าประกอบ) นิทานวัตถุจริง เช่น นำหม้อบ้านเชียงมาเล่านิทานประกอบ (อุปกรณ์ประกอบ) เล่านิทานประกอบภาพ (สื่อประกอบ) แล้วแต่ความพึงพอใจ ความสามารถ และข้อจำกัดของผู้เล่า

ที่สำคัญ อย่าลืมเคล็ดลับของการเล่านิทานที่ว่า “นิทานไม่ใช่เรื่องจริง” นิทานอาจมาจากเรื่องจริง อาจจะมีนัยโยงสู่เรื่องจริง อาจเปรียบเทียบ อาจสั่งสอน อาจเต็มไปด้วยจริยศาสตร์ จริยธรรม แต่อย่าลืมนิทานมิใช่เรื่องจริง

5. หุ่นแสนกล (Pupetry)

หุ่นแสนกล เป็นวิธีการเข้าสู่ความจริง โดยไม่ใช้ความจริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการละคร คือการเข้าสู่ความจริง (Truth)

โดยอาศัยความลวง (Illusion)

เด็กทุกคนชอบหุ่น เล่นหุ่นให้เด็กดู หรือให้เด็กเล่นหุ่นกันเองก็ได้ หุ่นแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ หุ่นมือ (Hand Puppet) หุ่นก้านเชิด (Rod Puppet) หุ่นสาย (String Puppet) และหุ่นเงา (Shadow Puppet)

หัวใจของหุ่นละคร คือ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเป็นหุ่นได้ หุ่นจึงไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง และสวยประณีตแบบตุ๊กตา โดยคำนึงถึงว่า ทำอย่างไรจะให้ชีวิตแก่ของธรรมดาสามัญ เศษขยะที่เราทิ้งขว้างไปแล้วได้ ศิลปะของละครหุ่น คือ การให้ชีวิตแก่สิ่งที่ไม่มีชีวิต ให้มีชีวิตโลดแล่นประเทืองฝัน และจินตนาการของผู้ชมตัวน้อย ๆ ของเรา ถ้าใครทำได้ แม้หุ่นของเราจะไม่มีค่าซักเฟื้องก็กล่าวได้ว่า ประสบความสำเร็จแล้ว

หุ่นมือ (Hand puppet) คือหุ่นที่ใช้นิ้วมือ มือ ตลอดจนแขนเป็นแกนหลักในการรับน้ำหนัก และเป็นกลไกหลักในการเชิด โดยตัวหุ่นจะสวมอยู่กับอวัยวะดังกล่าวด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง หุ่นมือแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. หุ่นนิ้วมือ (Finger Puppet) 2. หุ่นมือแบบใช้ปาก (Mouth Puppet) และ 3. หุ่นมือแบบ 3 นิ้วเชิด (Glove Puppet)

หุ่นก้านเชิด (Rod Puppet) คือหุ่นที่ใช้วัตถุทรงกระบอกยาวเป็นแกนหลักในการรับน้ำหนัก และมีก้านไม้ติดไว้กับอวัยวะ เช่น หัว มือ เท้า เพื่อเชิดให้เคลื่อนไหว โดยอาจมีกลไก เช่น สายกระตุก สปริง ข้อบิด ในการควบคุมการเคลื่อนไหวอื่น ๆ เพิ่มเติม

หุ่นสาย (String puppet or Marionette) คือหุ่นที่ใช้สายเชือกควบคุมจากด้านบนเป็นแกน หลักในการรับน้ำหนักตัวหุ่นและกำหนดการเคลื่อนไหว สายเชือกอาจมีถึง 5-6 สาย ไปจนถึงเป็นร้อยสายตามแต่ความซับซ้อนของหุ่น การเชิดหุ่นสายต้องคำนึงถึงหลักความโน้มถ่วงของโลก (Law of Gravity) เนื่องจากผู้เชิดต้องควบคุมหุ่นจากด้านบนเสมอ

หุ่นเงา (Shadow Puppet) คือหุ่นที่ใช้การสร้างเงา (Shadow Creation) เป็นสื่อสำคัญ หุ่นเงาเป็นหุ่น 2 มิติ ต้องใช้ประกอบกับจอหุ่นเงา (Shadow Screen) และต้องมีแหล่งกำเนิดแสง (Source of Light) เช่น กองเพลิง ตะเกียง หลอดไฟฟ้า และเครื่องฉายต่างๆ เพื่อฉายยังตัวหุ่นให้เกิดเงาทาบทับบนจอ

6. ละครหรรษา (Drama - in - Education)

เด็กๆ จะมีส่วนร่วมกับประสบการณ์ของตัวละครในระดับต่างๆ เช่น ผู้สังเกตการณ์(Observer) ผู้สังเกตการณ์แบบกระทำการ (Active Observer) หรือแม้กระทั่ง เป็นผู้ร่วมในประสบการณ์นั้นเอง (Participant) ประสบการณ์ที่ได้จากการเกี่ยวพันกับประสบการณ์ของตัวละคร และเรื่องราวเชิงละครเหล่านี้ จะเป็นข้อมูลที่เด็กจะเลือกรับ (Accept) ปฏิเสธ (Reject) ดัดแปลงแก้ไข (Modify) และเก็บไว้อ้างอิงในสนามประสบการณ์ (Filed of Experience) หรือคลังความรู้ต่าง ๆ ของเด็กๆ ต่อไป หากผู้เล่าและผู้นำกิจกรรมการละคร ออกแบบกระบวนการมาเป็นอย่างดี ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นแก่เด็กจะมีคุณค่าทางการศึกษา

และการเรียนรู้อย่างมาก

การจัดกิจกรรม ที่อาจจัดได้คือ บทบาทสมมุติ และละครสร้างสรรค์

1. บทบาทสมมุติ (Role Play)

"ถ้ามาลองเป็นฉันแล้วเธอจะรู้สึก" คือหัวใจของบทบาทสมมุติ เราอยากรู้ว่าจะเข้าใจคนอื่นได้อย่างไร อยากลองเป็นคนนั้น คนนี้สักวันลองแล้วจะเข้าใจจะเปลี่ยนใจ และจะเลือกวิธีที่ดีที่สุดไว้ในใจของเรา เด็กๆ ยังขาดประสบการณ์ เพราะพึ่งมาเยี่ยมเยียนโลกได้ไม่นาน บทบาทสมมติในสถานการณ์ต่างๆ ช่วยให้เขาได้ประสบการณ์ที่ซับซ้อน ที่ลำบากในการได้มา หรือประสบการณ์ที่เกิดโดยโอกาสเพียงน้อยนิด และเมื่อเกิดแล้วมักควบคุมไม่อยู่ เช่น ไฟไหม้ การที่ผู้ใหญ่ซ้อมหนีภัย ผจญเพลิง ก็เป็นบทบาทสมมุติประการหนึ่ง

กิจกรรมบทบาทสมมุติ เช่น ไปหาหมอครั้งแรก สัตว์เลี้ยงตาย หนีภัยไฟไหม้ในชุมชน

2. ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ละครสร้างสรรค์ เป็นพัฒนาการที่มากกว่าบทบาทสมมุติบวกการเล่านิทาน ผู้นำละครสร้างสรรค์จะให้โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) แก่เด็กที่จะเล่นละครกัน ในโครงสร้างที่ออกแบบไว้แล้ว ให้ผู้เล่น (เด็กๆ) เผชิญกับความขัดแย้ง (Conflict) และปัญหา (Problem) ต่างๆ เด็กๆ ผู้เล่นจะพบคำตอบ (Resolution) ของปัญหาหรือไม่ มิใช่เรื่องสำคัญ บางครั้ง

วัตถุประสงค์ของละครสร้างสรรค์ก็เป็นเพียง การสำรวจประเด็นปัญหา (Exploration) หรือการสำรวจสถานการณ์ต่างๆ เท่านั้น

7. คำถามมหัศจรรย์ (Question Technique)

การถามคำถามที่ถูกที่ควร ในช่วงเวลาที่เหมาะสม ช่วยเสริมกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ตั้งแต่การกระตุ้นเร้าการเรียนรู้ การสรุปความคิดรวบยอด และการเชื่อมโยงปรับใช้ในชีวิต ประเภทของคำถาม และเทคนิคการถามโดยสังเขป มีดังต่อไปนี้

◆ **ถามความคิดเห็น**

<u>เทคนิค</u> จดระเบียน (listing) จริงหรือไม่ ให้ผลหา เหตุ ถ้า.....(If) ระดมสมอง

◆ **ถามความรู้สึก**

<u>เทคนิค</u> รู้สึกอย่างไร (Feeling) คิดอย่างไร (Attitude) ควรจะเป็นอย่างไร (Value)

◆ **ถามความเข้าใจ**

<u>เทคนิค</u> ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร (5W.1H.)

◆ **ถามประยุกต์ใช้**

<u>เทคนิค</u> สำรวจประโยชน์ และทางเลือก (Interest & Options)

ประเมิน โดยคาดการณ์ หรือทบทวน (Evaluation ; Forecast, Review), ทดลอง ทดสอบ

กล้าคิด (RISK TAKING)

กล้าคิด คือ กล้าหาทางเลือกอื่นๆ และเสนอออกมา ไม่ว่าจะบังเกิดผลเช่นไรแก่ผู้เสนอก็ตาม แม้ความคิดนั้นจะถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก หรือกระทั่งล้มเหลวไม่เป็นท่า คนที่กล้าคิดก็ยังคงกล้าที่จะเดา และพร้อมที่จะเสี่ยงเสมอ จึงต้องจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เด็กกล้าเสี่ยง-กล้าเดา-กล้าคิด-กล้าเสนอ และกล้าปกป้องความคิดของตนด้วยทักษะการใช้เหตุผล ในบรรยากาศที่เด็กทุกคนสบายใจเมื่อคิดผิด เพราะเด็กๆ รู้ว่า "ผิดเป็นครู" ยอมผิดแล้วรู้ดีกว่าไม่รู้อะไรเลยเพราะไม่เคยผิด

คำถามคืออะไร ? บอกคำตอบแล้วให้เด็กตั้งคำถาม

ถ้าคำตอบคือไก่ คำถามคืออะไร ?

ถ้าคำตอบคือ ควาย คำถามคืออะไร ?

ถ้าคำตอบคือ สิบ คำถามคืออะไร ?

ถ้าคำตอบคือ ชาวนา คำถามคืออะไร ?

ถ้าคำตอบคือ เงิน คำถามคืออะไร ?

ถ้าคำตอบคือ ยากจน คำถามคืออะไร ?

คิดคล่อง (FLUENCY)

คิดคล่อง คือ ความสามารถที่จะผลิต มโนคติ หรือข้อคิดเห็น (IDEAS) เป็นปริมาณมากๆ ได้ยิ่งคิดคล่องก็ยิ่งมีข้อคิดเห็นมาก ยิ่งมีข้อคิดเห็นมากเท่าไรก็มีโอกาสพบความคิดที่มีคุณภาพสูง เช่น การคิดของใหม่ที่เป็นข้อคิดเห็นต้นฉบับ (ORIGINAL IDEAS) ก็ยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น แม้คิดคล่องจะเป็นเรื่องของปริมาณ แต่ในกรณีนี้

ปริมาณจะนำมาซึ่งคุณภาพ

นับหนึ่งถึงสามสิบ บอกเงื่อนไขแล้วให้เด็กตอบในใจ
อะไรเอ่ย ? ที่มีสีแดง ให้บอกมาให้มากที่สุด
อะไรเอ่ย ? ที่มีรูปทรงสี่เหลี่ยม บอกมาให้มากที่สุด
อะไรเอ่ย ? ที่มีกลิ่นหอม บอกมาให้มากที่สุด
อะไรเอ่ย ? คนจนอยากกิน บอกมาให้มากที่สุด
อะไรเอ่ย ? ที่เศรษฐีไม่อยากกิน บอกให้มากที่สุด

คิดกว้าง (FLEXIBILITY)

คิดกว้าง คือ ความสมารถที่จะคิดโดยไม่ติดอยู่ในกรอบหรือมุมมองใดเพียงมุมมองเดียวคนที่คิดกว้างจะมองเห็นกลยุทธ์หรือทางแก้ปัญหาที่หลากหลาย (APPOACHES) ในการจัดการกับปัญหาหนึ่งๆ ไม่ใช่ยึดมั่นในวิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงประการเดียว คิดกว้างจึงมองจากหลายมุมมอง แม้จะต่างไปจากที่คุ้นเคย เพื่อบรรลุความเข้าใจที่กว้างขวางกว่า จนเกินกรอบที่กำหนดกันไว้แต่เดิม

เชื่อหรือไม่ ? ตั้งคำถามสวนทางแล้วให้เด็กอภิปราย
เชื่อหรือไม่ ? ที่บอกว่า “เด็กผู้หญิงไม่ควรเตะบอล”
เชื่อหรือไม่ ? ที่บอกว่า “เด็กผู้ชายต้องไม่ร้องไห้”
เชื่อหรือไม่ ? ที่บอกว่า “ชาติที่แล้วชาวนาไม่ทำบุญ ชาตินี้จึงยากจน”
เชื่อหรือไม่ ? ที่บอกว่า “ชาติที่แล้วเศรษฐีทำบุญ ชาตินี้จึงร่ำรวย”

คิดของใหม่ (ORIGINALITY)

คิดของใหม่ คือ ความสามารถในการคิดที่หลักแหลม ทำให้เกิดข้อคิดเห็นที่เป็นต้นฉบับ (ORIGINAL IDEAS) ด้วยความสามารถนี้ เด็กๆ จึงเป็นผู้กำหนดโลกอนาคต เราไม่อาจรู้ได้ว่า เวลาหรือ สถานที่ใด ที่ข้อคิดเห็นต้นฉบับหนึ่งๆ จะเป็นนวัตกรรม (INNOVATIONS) อันก่อประโยชน์แก่สังคม ชุมชน กลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคลได้ เด็กๆ จึงควรได้รับโอกาสให้ฝึกฝนการคิดของใหม่อยู่ตลอดเวลา

ออกแบบแหวกแนว ให้ออกแบบสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน

ออกแบบฤดูกาล ที่ไม่เคยมีมาในโลกนี้มาก่อน 3 ฤดู

ออกแบบอาหารสูตรใหม่ ที่มีส่วนประกอบของไก่และไอศกรีม

ออกแบบการทำนาอัตโนมัติพลังงานแสงอาทิตย์

ออกแบบสัตว์เลี้ยงชนิดใหม่ ที่มีส่วนประกอบของไก่และไอศกรีม

คิดดัดแปลง (ELABORATION)

คิดดัดแปลง คือ ความสามารถต่อเติมข้อคิดเห็นที่มีอยู่แล้วให้น่าสนใจและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดเก่า คือรากฐานการติดต่อของความคิดใหม่ คนรุ่นใหม่จะใช้ประโยชน์จากความคิดของคนรุ่นเก่าได้ ก็ด้วยการคิดดัดแปลงให้ร่วมสมัย คนไทยจึงพูดกันว่า ลูกต้องดีกว่าพ่อแม่ ศิษย์ต้องเก่งกว่าครู ทั้งนี้เพราะรู้คิดดัดแปลง

ต่อเติมเสริมเรื่อง เล่าเรื่อง / นิทาน แล้วถามคำถามดัดแปลง

เล่านิทานลูกหมูสามตัว แล้วถามคำถามดัดแปลงให้เล่าเรื่องใหม่ที่.....

ทดแทน : ลูกหมูสร้างบ้านด้วยกระดาษแทน ฟาง ไม้ อิฐ

เชื่อม : ลูกหมู 3 ตัว อยู่กระท่อมหิน และหมูน้องสุดท้องเป็นเพื่อนรักของหมาป่า

ย่อ / ขยาย : หมาป่าตัวเล็กเท่าลูกหมู ส่วนลูกหมูตัวโตเท่าช้าง

ประยุกต์ : ให้ตอนจบหมาป่าเป็นเพื่อนกับลูกหมู

เล่าเรื่องบ้านไร่นาเรา แล้วถามคำถามดัดแปลงให้เล่าเรื่องใหม่

บังคับใช้ : ทำไมบ้านไร่นาเราจึงประสบความสำเร็จในการปลูกข้าวโดยไม่ใช้ปุ๋ย

กำจัดตัดออก : ทำไมทั้งหมู่บ้านจึงเหลือแต่เด็กๆ ไม่มีผู้ใหญ่สักคน ?

กลับหัวกลับหาง : ทำไมคนเมืองหลวงจึงอพยพมาอยู่บ้านไร่นาเราจนมากมาย

คิดซับซ้อน (COMPLEXITY)

คิดซับซ้อน คือ ความสามารถในการแสวงหาทางเลือกใหม่ (ALTERNATIVES) ซึ่งบ่อยครั้งได้มาด้วยความยากลำบาก คนที่คิดซับซ้อนจะจัดระบบสรรพสิ่งที่สับสนได้ดี นำระเบียบ (ORDER) ออกมาจากความโกลาหล (CHAOS) ได้ และมองเห็นช่องว่างในข้อมูลสารสนเทศ และสถานการณ์ต่างๆ อันจะนำๆ ไปสู่การคิดต่อ ก่อประโยชน์ในภายหลัง

โลกที่เปลี่ยนแปลงกำลังรอคอยเด็กทุกคนอยู่ ด้วยการเพาะบ่มวิธีคิดซับซ้อนเด็กๆ จะเข้าใจโลกยุ่งๆ ใบนี้ได้

ตารางหมากรุก ใช้ตารางจัดระเบียบปรากฏการณ์

เงินของเด็กรักถิ่นหายไปไหน?

(ทำตารางภาพ สิ่งที่เด็กๆ ซื้อ เริ่มจากเด็กทีละคน กลายเป็นภาพรวมของเด็กๆทั้งห้องแล้วอธิบาย ศึกษาเพิ่มเติมได้จากหน่วยบันทึกบัญชี)

เงินงานบวชหรือเงินแต่งงาน ใช้จ่ายไปกับค่าอะไร ?

(เด็กไปสัมภาษณ์ เก็บข้อมู, แล้วมาลงตาราง อภิปราย)

คิดวางแผน (PLANNING)

คิดวางแผน เป็นความสามารถจัดการ (ORGANIZE) ให้ได้มาซึ่งผลหรือทางออกที่พึงประสงค์ เป็นการรวบรวมการคิดวิธีต่างๆ เพื่อแก้ปัญหา หรือป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นอย่างเป็นระเบียบวิธี

แผนการ (PLAN) ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ระบุปัญหา
2. ระบุข้อจำกัด
3. พิจารณาทางเลือก
4. บริหารทรัพยากรและเวลา
5. กำหนดแผนงาน
6. ไม่ลืมไตร่ตรองปัญหาแทรกซ้อนที่อาจเกิดขึ้นได้

จอมวางแผน ได้วางแผนให้แก้ปัญหาที่กำหนดให้ เช่น

วางแผนพาไดโนเสาร์ไปอาบน้ำ (วาดภาพพร้อมคำอธิบาย)

วางแผนทำงานหาเงินให้ได้ 100 บาท ภายใน 1 เดือน (วาดภาพพร้อมคำอธิบาย)

คิดตัดสินใจ (DECISION MAKING)

คิดตัดสินใจ คือ การตกลงใจว่าจะกระทำการ (ACTION) คิดตัดสินใจเป็นจุดเริ่มของการปฏิบัติการ การคิดตัดสินใจจึงมิใช่การคิดหาทางเลือก แต่คือการประมวลทางเลือกต่างๆ โดย วินิจฉัย (JUDGEMENT) แล้วระบุข้อตกลงใจว่าจะกระทำการในทางทิศใดทิศทางหนึ่ง

คนเราต้องตัดสินใจตลอดเวลาในการดำรงชีวิตอยู่ เด็กๆ จึงควรได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดตัดสินใจที่เป็นระบบระเบียบ เพื่อการตัดสินที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การอนุมัติและไม่อนุมัติ กำหนดเกณฑ์แล้วพิจารณาตัดสินใจ

จะซื้อผลไม้ทุกชนิดที่ทุกคนในห้องชอบ และราคาถูกที่สุด?

(แจกทางเลือกและตั้งเกณฑ์, พิจารณา อภิปราย อาจจะมีค่าคะแนนจัดลำดับ ตัดสินใจ ลงมติ เริ่มปฏิบัติการ)

พิจารณาแผนงานจากวิธีคิดที่ 14 เพื่อหาแผนทำงานหาเงินให้ได้ 100 บาท ภายในเวลา 1 เดือนที่มีความเป็นไปได้สูง 10 อันดับประจำห้องเรียนนี้

รวมหัวคิด (BRAINSTORMING)

รวมหัวคิด คือ วิธีเทคนิควิธีการเสาะหาวัตถุดิบ เพื่อนำไปติดต่อเป็นการระดมข้อคิดเป็น (IDEAS) ให้มากมาย เพื่อนำไปใช้หรือพิจารณา โดยการคิดวิธีต่างๆ ต่อไป

การรวมหัวคิด จึงมิใช่จุดสิ้นสุดของการคิด แต่เป็นจุดเริ่มต้น เหมือนกับการประกอบอาหารต้องไปจ่ายของที่ตลาดให้ได้ตามต้องการก่อน จึงกลับมาปรุงอาหารรสเลิศพิสดารได้ในภายหลัง การระดมสมองนั้น ต้องตั้งประเด็นแล้วระดมข้อคิดเห็นให้ได้มากที่สุด

รวมหัวคิดหา วิธีรวยร้อยแปดวิธี ให้ได้มากที่สุด

คิดให้รู้ทั่วกัน (COMMUNICATION)

คิดให้รู้ทั่วกัน คือ ความสามารถในการเสนอความคิด หรือข้อคิดเห็นโดยชี้แจงให้ผู้อื่นเข้าใจและเห็นตามได้

คิดแล้วให้รู้ทั่วกัน จึงเป็นเรื่องของการสื่อสาร เกี่ยวพันกับทักษะการจำแนกแยกแยะ การจัดกลุ่ม การพรรณนา การอภิปราย การโต้แย้ง การเปรียบเทียบ การใช้อวัจนะภาษา (NONVERBAL) และปรีชาแจ้งในภาษา รู้ศัพท์ ถ้อยคำ บัญญัติ และภาษาต่างๆ

การสื่อสาร ผลิตสื่อ เสนอความคิด

จัดป้ายนิเทศ สิบกลโกงการเลือกตั้ง

จัดนิทรรศการ เนื้อหาต่างๆ อาทิ

1. คุณค่าชีวิตชาวนา
2. เด็กหญิงงอแง เด็กชายเข้มแข็ง
3. จริงหรือไม่ที่บอกว่าร่ำรวยเพราะทำบุญมาก

4. บ้านไร่นาเราอีกสิบปี
5. เงินหายไปไหน
6. วิธีรวยร้อยแปดวิธี

ตัวอย่าง คำถามที่ได้จากเทคนิคการคิด 20 วิธี

คำถามมหัศจรรย์ (Question Teachniques)

1. บอกมาให้มากที่สุด : ให้บอกผลไม้ที่มีสีแดงมาให้มากที่สุด
2. ให้ผลหาเหตุ : ถ้าคำตอบคือสับปะรด คำถามจะถามว่าอย่างไร
3. ออกแบบ : ให้ออกแบบการแปลรูปกล้วยที่ไม่เคยมีมาก่อน
4. วางแผน : ให้วางแผนการพาไดโนเสาร์ไปอาบน้ำ
5. ค้นคว้า : ให้ค้นคว้าประวัติจอมพลสฤษดิ์ ธนรัตน์
6. ทำไม : ทำไมผ้าไหมอำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่นจึงมีชื่อเสียงทั่ว ประเทศ
7. ทำอย่างไร : ทำอย่างไรคนไทยจึงไม่เป็นหนี้ IMF
8. จริงหรือไม่ : จริงหรือไม่ ถ้าไม่มีดวงอาทิตย์สิ่งมีชีวิตจะตายหมด
9. จะเกิดอะไรขึ้นถ้า : จะเกิดอะไรขึ้นถ้าสวมกางเกงชั้นในไว้ข้างนอก
10. เลือก : ให้เลือกว่าระหว่างฤดูหนาวและฤดูร้อน คุณชอบฤดูไหน

ตัวอย่าง แผนการออกแบบจัดประสบการณ์

◆ แผนการออกแบบการจัดประสบการณ์ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เนื้อหาและแนวคิด (Theme)

ป่าไม้ คุณค่า และประโยชน์ของป่าไม้

หน่วยที่ 3 สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา จำนวน 60 คาบ

สาระการเรียนรู้

หน่วยย่อยที่ 1 สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ 40 คาบ

ป่าไม้เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีความสำคัญยิ่ง ช่วยให้ภูมิประเทศมีความชุ่มชื้น บำรุงรักษาดิน

นอกจากนี้ยังช่วยป้องกันภัยธรรมชาติ เป็นสถานที่พักผ่อนที่ดี เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ เราทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษา

เรื่อง รักป่าอย่าทำลาย เพราะต้นไม้ให้คำว่ามากกว่าคำว่า "ป่า" เวลา 9 คาบ

จุดประสงค์

1. สามารถอธิบายความสำคัญและคุณประโยชน์ของป่าไม้ได้
2. สามารถอธิบายและวิเคราะห์ผลดีของการบำรุงรักษาต้นไม้ และผลเสียของการทำลายป่าไม้
3. สามารถวิเคราะห์ ปัญหา สาเหตุ และผลกระทบที่เกิด

จากการทำลายป่าไม้

3. เห็นความสำคัญและประโยชน์ของป่าไม้ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ผลดี ผลเสียและผลกระทบที่เกิดจากการทำลายป่าไม้

4. สามารถเลือกแนวทางปฏิบัติ และแนะนำชักชวนผู้อื่นในการอนุรักษ์และบำรุงรักษาป่าไม้ได้

5. สามารถปลูกต้นไม้และดูแลรักษาต้นไม้ได้เป็นอย่างดี

6. สามารถร่วมกิจกรรมกับทางโรงเรียนเกี่ยวกับการบำรุงรักษา และส่งเสริมการอนุรักษ์ต้นไม้

7. สามารถวางแผนและจัดทำโครงการปลูกต้นไม้ในโรงเรียนได้

เนื้อหา

1. ประโยชน์ของป่าไม้
2. สาเหตุสำคัญของวิกฤติป่าไม้ไทย
3. การอนุรักษ์ป่าไม้

กิจกรรมการเรียนการสอนแบบแผนการออกแบบประสบการณ์ : EAP (Experiential Activities Planner)

ขั้นตอน	วิธีการ	กิจกรรม
บทนำ	1. อุ่นเครื่อง	1.1 สบายใจ นักเรียนช่วยกันร้องเพลง "ป่าไม้เปรมปรีดิ์" 1.2 สบายกาย นักเรียนคิดท่าประกอบโดยให้มีการยืดหยุ่น หมุน กระโดด 1.3 พร้อมคิด นักเรียนบอกชื่อต้นไม้มาอย่างน้อยคนละ 1 ชนิด
เนื้อหา	2. แนะนำปัญหา	2.1 นำเสนอโจทย์โดยแสดงหุ่นมือพระราชนิพนธ์เรื่อง พระมหา-ชนก ตอนที่ 32-35 2.2 คำถามสรุปโจทย์ "จะเกิดอะไรขึ้นถ้าโลกนี้ไม่มีต้นไม้" การทำเนื้อหาให้เป็นปัญหาจะเป็นการส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียน

ขั้นตอน	วิธีการ	กิจกรรม
	3. ไตร่ตรองหาทางแก้เฉพาะตน	3.1 คิดหาคำตอบในใจที่เฉพาะตน ครูกำหนดเวลาโดยการนับ 1-10 หรือร้องเพลงป่าไม้เปรมปรีดิ์ 1 จบ หรือดื่มน้ำหมด 1 แก้ว หรือวิธีอื่น ๆ 3.2 เสนอผลการคิดของแต่ละคน โดย นักเรียนเขียนแนวคิดตนเองลงในกระดาษ A4 พร้อมวาดภาพประกอบ
	4. ระดมสมองหาทางออกโดยกลุ่ม	4.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยวิธีนักเรียนจับฉลากชื่อต้นไม้เมื่อแบ่งกลุ่ม 4.2 วิธีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มคือ นำแนวคิดและภาพวาดเสนอต่อกลุ่ม 4.3 วิธีลงมติกลุ่มคือ จัดลำดับปัญหา แนวคิดหรือความต้องการเป็นแนวทางของกลุ่ม 4.4 วิธีจัดผลงานของสมาชิกกลุ่มคือ นำแนวคิดและภาพวาดมาจัดหมวดหมู่ หรือสร้างข้อคิดเห็นเพิ่มเติมหรือพัฒนาข้อสรุปบางประการ เพื่อใช้เป็นทางออกในการแก้ไขปัญหา

ขั้นตอน	วิธีการ	กิจกรรม
	5. สื่อสารทางออก	5.1 เสนอผลการคิดของกลุ่มโดยสรุปปัญหาและประมวลออกมาเป็นชิ้นงาน โดยใช้สื่อหุ่นมือในการนำเสนอ 5.2 วิธีการวิจารณ์การเสนอความคิดของกลุ่มคือ รวบรวมข้อเสนอและคำวิพากณ์วิจารณ์ที่ได้รับกลับ ไปสังเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมต่อไป
สรุป เชื่อมโยง	6. ถอดรหัสปรับใช้	การวิจารณ์และรับฟังคำวิจารณ์ มีหลัก 3 อย่าง คือ - สิ่งที่ประทับใจ ชอบใจ หรือความคิดเห็นที่ตรงกัน - สิ่งที่จะนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันให้เหมาะกับตนเองหรือกลุ่ม - สิ่งที่ควรเพิ่มเติม ปรับปรุง แก้ไขเพื่อพัฒนา 6.1 วิธีประมวลความรู้สึก คือ นักเรียนบอกสิ่งที่ตนทราบใหม่ในการเรียนครั้งนี้ คนละอย่างน้อย 1 อย่าง

ขั้นตอน	วิธีการ	กิจกรรม
		6.2 วิธีประเมินความเข้าใจ คือ บอกประโยชน์ ปัญหา สาเหตุ การอนุรักษ์ 6.3 วิธีสังเคราะห์อื่น ๆ เพิ่มเติม คือ นักเรียนช่วยกันทำทะเบียนต้นไม้บริเวณโรงเรียนเราเพิ่มขึ้นได้หรือไม่ ? 6.4 วิธีเชื่อมโยงนำไปใช้ในชีวิต คือ นักเรียนช่วยกันทำทะเบียนต้นไม้บริเวณโรงเรียนและร่วมร้องเพลง “ศรัทธาไพร” 6.5 กิจกรรมการขยายผล (ฝึกทักษะ,ศึกษาเพิ่มเติม, สรุปสู่ศาสตร์) คือ นักเรียนช่วยกันรับผิดชอบต้นไม้, สวนหย่อมในบริเวณโรงเรียน หรือทำโครงงานอุทยานสมุนไพรใกล้ตัว

1. สรุปปัญหา ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเรื่อง “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าโลกนี้ไม่มีต้นไม้”

2. หุ่นมือ

สื่อและอุปกรณ์

กระดาษชาร์ทสี ลังกระดาษ กาว กรรไกร ปากกาเคมี ยางวง เศษผ้า ภาพคน สัตว์ ต้นไม้จากนิตยสารหรือจากหนังสือพิมพ์ กระดาษชาร์ทสีน้ำตาล กระดาษA 4 สีเทียน

- หนังสือเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตหมวดสุขศึกษาและสังคมศึกษา
- หนังสือคู่มือสิ่งแวดล้อมศึกษา
- หนังสือคู่มือเคลื่อนไหวสร้างสรรค์เบื้องต้น
- หนังสือคู่มือผลิตหุ่นแบบง่ายดาย

ทักษะและกระบวนการที่นักเรียนได้ฝึก

1. ทักษะการสังเกต การรับรู้
2. ทักษะการลงสรุปข้อมูล การคิดวิเคราะห์ การลงความคิดเห็น
3. การะบวนการกลุ่ม การชื่นชม การยอมรับซึ่งกันและกัน
4. กระบวนการสร้างทางเลือกและแนวปฏิบัติ
5. การนำเสนอข้อมูลด้วยสื่อหลากหลาย

การจัดและการประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและการนำเสนอ
   - ◆ ความสนใจ ใฝ่รู้
   - ◆ กล้าแสดงความคิดเห็น และยืนยันความคิดตนเอง
   - ◆ ความรับผิดชอบ
2. ตรวจผลงาน
   - ◆ ภาพวาด
   - ◆ ผลสรุปปัญหา ความต้องการ ข้อคิดเห็นแนวทางเรื่อง "จะเกิดอะไรขึ้นถ้าโลกนี้ไม่มีต้นไม้"
   - ◆ แบบรายงานทะเบียนต้นไม้
3. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

เพลง ประกอบ

เพลง "ป่าไม้เปรมปรีดิ์"

(ทำนองเพลง สวรรค์บันดาล)

เมื่อฉันเดินมาในป่าดงนี้ สุขแสนเปรมปรีดิ์ มากมีหลายหลาก
พันธุ์ไม้นานาในป่ามีมากนัก สุขใจยิ่งนักเรารักป่าไม้เมืองไทย
อย่ามาตัดไม้ อย่ามาตัดไม้ ทำลายดงป่า ทำลายดงป่า
ช่วยกันรักษาให้ป่าเติบใหญ่ ป่าไม้เมืองไทย

****

เพลง "ศรัทธาไพร"

(ทำนองเพลง ขี่เก่งอย่าลืมเกวียน)

เหลียวมองดูไพร หัวใจตรงกัน ที่เราใฝ่ฝันป้องกันให้มั่นคง เพราะเราเป็นไทย รักในเผ่าพงศ์ มุ่งมาส่งเสริมทั่วพงไพร แม้มีใครหมายทำลายขอร้องกัน

แม้ใครทำลาย ไม้ในแตนดง แต่เพียงประสงค์เอาดงทำไร่มัน แล้วทะเลทราย ย่างกรายเข้าผูกพัน ไร่นาแล้วนั่น จะทำยังไง ไร้ดงดอนร้อนจนตาย เมืองไทยเรายากไร้จน

ป่าไม้มีแต่ให้คุณค่า ทุกคนร่วมกันดีกว่า แลกป่าเอาไว้เรียกฝน ได้ทำนา มีป่าเอาไว้ไม่จน พวกเราทำงานได้ผล รับใช้ปวงชนทุกคนเมตตา

รักกันเถิดเรา แม้เราจะจน แต่สุขใจล้นทุกคนไม่คลาดคลา รักดงพงไพรด้วยใจศรัทธา ไม่เคยล้างป่า ทำลายดง หมายใจคง และใจคอยดงดอยได้สมบูรณ์

****

ข้อเสนอแนะ

1. นักเรียนทุกคน ควรมีโอกาสแสดงความคิดเห็นเพื่อยืนยันความคิดและจุดยืนของตนเอง

2. ครู ต้องจัดเตรียมสื่อ/อุปกรณ์ให้ผู้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้และพอเพียง

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

อาจารย์ใหญ่โรงเรียนพระบาทท่าเรือ

ตัวอย่าง บันทึกหลังการสอน

บันทึกผลหลังสอน

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

ผลการสอน.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้บันทึก

ขอรับรองว่าเป็นแผนการสอนที่ใช้การปฏิบัติการสอนจริง

ลงชื่อ.....

(.....)

อาจารย์ใหญ่โรงเรียนพระบาทท่าเรือ

ภารกิจของครูต้นแบบ เพื่อการปฏิรูปการเรียนรู้

การที่จะทำให้เพื่อนครูมีความเข้าใจตรงกัน วางหลักการและแนวทางการปฏิบัติร่วมกัน จึงเป็นความร่วมมือทางการศึกษาที่เริ่มจากผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีครูเป็นฟันเฟืองที่สำคัญในการขับเคลื่อนพลังทางปัญญาให้เกิดกับผู้เรียน

การขยายเครือข่ายครูภายใต้สัญญาใจที่ทุกคนมีต่อกัน โดยเน้นประเด็นสำคัญ 4 ประการคือ

1. การศรัทธา ซึ่งกันและกัน
2. การมีรูปแบบการสอน ที่เป็นเอกลักษณ์
3. การร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมแรงร่วมใจ
4. การประเมินซึ่งกันและกัน ตลอดกระบวนการ

วิธีการดำเนินการตามภารกิจครูต้นแบบ เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน ดังนี้

1. บันทึกเสนอ เพื่อประชุมคณะครูในโรงเรียน มอบเอกสารเรียนรู้กับครูต้นแบบ ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ อี เอ พี พร้อมนัดประชุมครูผู้สนใจร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

2. นำรูปแบบการขยายเครือข่ายครูต้นแบบเสนอต่อ การประชุมครูวิทยากรการเรียนรู้ประจำจังหวัดขอนแก่น ตามโครงการปวงชนเพื่อการศึกษา สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดขอนแก่น พร้อมนัดประชุมครูผู้สนใจร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ครูต้นแบบ ส่งรายชื่อครูผู้สนใจแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นครูเครือข่ายครูต้นแบบ ไปยังสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ เพื่อจัดทำหนังสือแจ้งผู้บังคับบัญชาต้นสังกัดต่อไป

4. จัดประชุมปฐมนิเทศครูเครือข่ายและครูผู้สนใจ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ ในรูปแบบวิธีการสอนของครูต้นแบบ

5. ออกเยี่ยมห้องเรียนเป็นรายบุคคล สาธิตการสอน ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

6. ออกสังเกตการสอนเป็นรายบุคคล เพื่อเป็นการติดตามให้กำลังใจ ตลอดจนเยี่ยมบ้านและให้คำแนะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ อี เอ พี การจัดเก็บระบบเอกสาร การจัดทำสื่อ

7. นำคณะครูเครือข่าย เข้าร่วมนำเสนองานในวาระงานที่สำคัญ เพื่อเป็นการเผยแพร่และขยายผล

8. ครูต้นแบบและครูเครือข่ายร่วมประชุม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การปฏิบัติงาน และร่วมศึกษาดูงาน

9. ผู้บริหาร ร่วมนิเทศและประเมินผลทุกระยะ

10. ครูเครือข่าย ร่วมประเมินผลซึ่งกันและกัน

11. ครูต้นแบบ ร่วมนิเทศ ติดตาม ประเมินผลทุกระยะ

12. ประชุมสรุปงานครูเครือข่าย

ผลของการปฏิบัติงานพัฒนาครูเครือข่าย

ผลที่ปรากฏต่อครูเครือข่าย

1. ครูเครือข่าย ได้อ่านและวิเคราะห์หลักสูตร

2. ครูเครือข่าย ได้จัดทำแผนการสอนให้เป็นปัจจุบันขึ้น นำแผนการสอนเดิมมาปรับเปลี่ยนวิธีการ

3. ครูเครือข่าย ได้ผลิตสื่อการสอนมากขึ้น

4. ครูเครือข่าย มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับข่าวสารข้อมูลใหม่ ๆ

5. ครูเครือข่าย ได้พัฒนาตนเอง พัฒนาการสอน การจัดระบบงาน (แฟ้มพัฒนางาน)

ผลที่ปรากฏต่อผู้เรียน

1. ผู้เรียน เรียนรู้อย่างมีความสุข

2. ผู้เรียน ได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่ม

3. ผู้เรียน ได้ฝึกกระบวนการคิด

4. ผู้เรียน ชื่นชมผลงานตนเองและประเมินผลงานตนเองได้

ผลที่ปรากฏต่อผู้บริหาร

1. ผู้บริหาร ได้ใช้เป็นแนวทางในการบริหารงานด้านวิชาการ
2. ผู้บริหาร ภูมิใจที่ครูได้รับการพัฒนาในแนวปฏิรูปการเรียนรู้
3. ผู้บริหาร ภูมิใจที่โรงเรียนเป็นสถานที่ศึกษาดูงาน

ตัวอย่าง โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูเครือข่าย

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้วิธีสืบค้นปัญหารายกรณี (Discovery Learning) โดยใช้กิจกรรม อีเอพี

ชื่อโครงงาน โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ วิธีสืบค้นปัญหารายกรณี (DiscoveryLearning) โดยใช้กิจกรรม อี เอ พี.

ผู้รับผิดชอบโครงการ นายบุญถิ่น จันทะรักษ์
ครูเครือข่ายครูต้นแบบ

หัวหน้าโครงการ นายวิชาญ เหลาลา
อาจารย์ใหญ่โรงเรียนวังบงน้อยวิทยา

ที่ปรึกษาโครงการ นางสุมาลี ดาแก้ว ครูต้นแบบ ปี 2542
นายประมวล สารางคำ กรรมการการศึกษาพื้นฐานโรงเรียนวังบงน้อยวิทยา

หลักการและเหตุผล

การเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพอนามัย เป็นความรู้พื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนมีสุขอนามัยที่ดี และรักษาตัวเองให้ปลอดภัยจากโรคติดต่อที่สามารถป้องกันได้ ทั้งนี้ ผู้เรียนต้องได้โอกาสที่จะเรียนรู้ด้วยความสนใจอย่างแท้จริง ดังนั้น การส่งเสริมให้เกิดหลักสูตรท้องถิ่น วิชาที่ว่าด้วยการ ระวัง ดูแล ป้องกัน รักษาสุขภาพ โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมส่วนเลือกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การเรียนรู้เรื่อง ยาและสารมีพิษ โรคติดต่อที่เกิดจากยุง โรคผิวหนัง โรคพยาธิ โรคระบาดที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นหรือชุมชน เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในท้องถิ่นหรือชุมชน ให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์การเรียนรู้และเกิดการเชื่อมโยง เพื่อนำไปใช้ในการปกป้อง คุ้มครองชีวิตกับโรคประเภทอื่นๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม จึงสมควรสนับสนุนกิจกรรมตามโครงการที่กล่าวมาเป็นอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวยังเสริมสร้างทักษะชีวิตแก่ผู้เรียน หากครูผู้นำการเรียนรู้เข้าใจวิธีการสร้างคุณค่าเพิ่ม แก่การเรียนรู้ที่จัดให้แก่ผู้เรียน และเชื่อมโยงบูรณาการให้เข้ากับหลักสูตรกลาง ตามสาระการเรียนรู้กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

หน่วยที่ 1 สิ่งที่มีชีวิต
หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง ตัวเรา
หน่วยที่ 3 สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเรา
หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง สิ่งแวดล้อมทางสังคม
หน่วยที่ 6 พลังงานและสารเคมี
หน่วยย่อยที่ 5 เรื่องสารเคมี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความตระหนักและความเข้าใจในเรื่องยาและสารมีพิษ และโรคติดต่อที่เกิดจากยุงและโรคผิวหนัง ที่มักเกิดขึ้นในท้องถิ่นหรือชุมชน ให้แก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5-6 โดยการส่งเสริมให้ครูและบุคคลที่มีภูมิปัญญาท้องถิ่นสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการสืบค้นรายกรณี (Discovery Case Study Learning Approach) โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ อี เอ พี.

2. เพื่อสนับสนุนให้ครูผู้สอนนักเรียนในท้องถิ่น ได้เรียนรู้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

เป้าหมาย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5-6 มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่อง ยาและสารมีพิษ เรื่องโรคติดต่อที่เกิดจากยุงและโรคผิวหนัง ตลอดจนโรคที่มักเกิดขึ้นในท้องถิ่นหรือชุมชน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5-6 นำกระบวนการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. ครูร่วมมือกับภูมิปัญญาท้องถิ่น จัดและสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามโครงการได้

วิธีการดำเนินการ

1. จัดทำโครงการ โดยการศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตร (คำอธิบายรายวิชา) และสำรวจชุมชน

2. ประชุมผู้เกี่ยวข้อง ทำความเข้าใจในการทำงาน ในส่วนของครู ผู้ปกครองหรือผู้นำชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน และนักเรียน เพื่อร่วมกันจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้จัดทำแผนการสอน เพื่อใช้เป็นการกำหนดเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจน

3. จัดตั้งคณะกรรมการดำเนินการ ประกอบด้วย ครู ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้านและนักเรียน เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมและมีหน้าที่รับผิดชอบร่วมกัน

4. ดำเนินการตามแผน ติดตาม ประเมินผล เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง ทุกขั้นตอน

5. บันทึกผลการดำเนินการเพื่อสรุปผลงานและปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานให้ดัขึยิ่งขึ้น

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชนตนเอง

2. นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้เชิงปฏิบัติด้วยตนเอง

3. นักเรียนสามารถนำเสนอผลการศึกษากับนักเรียนในโรงเรียนและชุมชนได้

4. นักเรียนเกิดพฤติกรรมสุขภาพในการป้องกันตนเองจากการใช้ยาและสารมีพิษ โรคติดต่อที่เกิดจากยุง และโรคผิวหนังที่มักเกิดขึ้นในท้องถิ่น

5. ครูได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการเรียนรู้เรื่องการป้องกันโรคและสุขอนามัยในโรงเรียนประถมศึกษา

6. ครูได้พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบค้นรายกรณีโดยใช้กิจกรรมแบบ อีเอพี.

7. ชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน ผู้ปกครอง มีโอกาสจัดการศึกษาร่วมกันกับทางโรงเรียน

<u>การวัดและการประเมินผล</u>

1. วิเคราะห์จากการประเมินผลการเรียนของผู้เรียนรู้
2. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. แบบสอบถาม
4. การนำเสนอผลงานของผู้เรียน
5. แผนการสอนของครู
6. ความร่วมมือจากผู้ปกครอง ชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน

จากครูต้นแบบขยายสู่เพื่อนครู เครือข่ายอย่างไม่หยุดยั้ง

การจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถจัดได้โดยเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาประชาธิปไตย การดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ รู้จักตนเอง เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยที่กระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา ต้องพัฒนาการคิด และการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ ภายใต้เงื่อนไขการบูรณาการ อุดมคติที่เหมาะสมกับภูมิปัญญาไทย และศิลปวัฒนธรรมไปพร้อมๆ กัน องค์ความรู้ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากสิ่งเหล่านี้ จะสำเร็จลงได้ด้วยความร่วมมือของทุกฝ่าย ที่จะให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันเป็นสำคัญ

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนการศึกษาดูงาน เป็นการร่วมเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ระหว่างครู นักเรียน ผู้ปกครอง เยาวชน

ชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน หมอ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข เป็นการเปิดโลกทัศน์ใหม่ให้ได้เรียนรู้บทเรียนจากประสบการณ์จริง ความรู้ที่เป็นตัวอักษรที่ไร้ชีวิตและไร้การโต้ตอบไม่ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างครบถ้วน นอกจากการท่องและจำ

การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สามารถจัดได้หลากหลายวิธี และเพื่อให้เกิดผลแก่ผู้เรียนมากที่สุด จึงได้สรุปเป็นขั้นตอนไว้ดังนี้

1. กิจกรรมรู้จักกัน และวาดภาพฝัน

เป็นการเปิดเวทีผู้ปกครอง เวทีเด็ก เพื่อทำกิจกรรมคุ้นเคย เด็กๆ จะพูดถึงภาพฝันของตนเอง ส่วนผู้ใหญ่จะพูดและระลึกถึงภาพในอดีต สองสถานการณ์ในเวลาเดียวกัน หลากหลายความคิดทั้งมากด้วยประสบการณ์และด้อยประสบการณ์ รวมเป็นหนึ่งเดียวได้อย่างไร คำตอบอยู่ที่ใจที่มีเป้าหมายเดียวกัน

2. สำรวจข้อมูล

เป็นการเปิดความคิดเด็ก สายตาที่เด็กมองดูชุมชนที่เขาเกิดและเติบโตเป็นเช่นไร คนหรือสิ่งแวดล้อม หรือความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลกระทบต่อตัวเขา แล้วเสียงสะท้อนเหล่านี้ ก็ย้อนกลับเข้าไปในหมู่บ้าน ชุมชน ผู้ปกครอง หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในหลายรูปแบบ เช่น ภาพวาด คำพูด การแสดง ใครคือผู้ที่จะชี้แจงหรืออธิบายให้เขาฟังได้อย่างมีเหตุผล เพราะท่านทราบไหมว่า ในความคิดที่บริสุทธิ์เขาได้วางแผนชีวิตเขาไว้แล้ว และยังมีน้ำใจและมีความคิดเผื่อแผ่ไปยังครอบครัวและชุมชนถึง

ทางเลือกทางรอดที่หลากหลายในแนวคิดแบบเด็กๆ เด็กที่คิดเป็นบนรากฐานของการเรียนรู้แบบมีกระบวนการ

3. เวทีนำเสนอข้อมูล สู่ผู้ปกครองและชุมชน

เป็นการแสดงออกอย่างเปิดเผยถึงสิ่งที่อยากให้เป็น ในสิ่งที่เก็บกดมานานและในสิ่งที่เขาอยากได้ และอยากมีส่วนร่วมบ้างในการแสดงความคิดเห็น เพราะเขาก็เป็นสมาชิกคนหนึ่งในสังคม เป็นการนำเสนอในรูปแบบบทบาทสมมุติ การใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นจัดแสดงเป็นละครหุ่น ท่านรู้สึกอย่างไรกับภาพที่เห็นหรือมีมุมมองใด เมื่อเห็นเด็กตั้งอกตั้งใจทำงานและร่วมมือ แบ่งงาน แบ่งหน้าที่ มีการคิดวางแผน ออกแบบการทำงาน ทุกคนมีความเต็มใจในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม รอยยิ้ม เสียงหัวเราะ รวมทั้งแววตาที่สดใสที่ทุกคนมองเห็นเป็นอย่างเดียวกัน

4. ศึกษาดูงานเพื่อเก็บข้อมูลในการนำมาวิเคราะห์ภาพฝัน

เป็นการพาเด็กไปสู่โลกแห่งความเป็นจริง ที่เขาต้องพบเห็นต่อไปในวันข้างหน้า เพื่อให้เขาได้นำข้อมูลวิเคราะห์และสังเคราะห์ ว่าพื้นฐานชีวิต พื้นฐานการศึกษา พื้นฐานชุมชนและความแตกต่างระหว่างบุคคลมีผลต่อภาพฝันของเขาอย่างไร การฝันหรือจินตนาการของเด็กเป็นสิ่งที่ดีและบริสุทธิ์ หากเขาไม่ฝันเขาจะไปถึงฝันได้อย่างไร การที่เด็กๆ ฝันที่อยากจะมีครอบครัวที่อบอุ่น มีอาชีพต่างๆ ที่มั่นคง อยากให้หมู่บ้านที่ตนเองอยู่มีความเจริญและทันสมัย ล้วนเป็นภาพฝันที่เกิดจากการคิดดีทั้งสิ้น

5. สรุปดูงาน

เป็นการสรุปหาทางเลือกที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง เพื่อหาความเป็นไปได้จากสภาวะปกติ จากการที่เด็กได้เรียนรู้ดูงานและสรุปผลการดูงานมาปรับเป็นแผนชีวิตตนเอง จะช่วยให้เด็กได้เปรียบเทียบภาพฝันกับชีวิตจริงที่พบมา เด็กก็จะค้นพบตัวตนที่แท้จริงของตนเองว่าจะปรับแผนใหม่หรือจะสร้างอนาคตจากแผนเดิม เพื่อตัวเองและสังคม

6. ศึกษาดูงาน เพื่อวิเคราะห์ภาพฝัน (อีกสักครั้ง)

จากการเรียนรู้ดูงานในครั้งแรก และมีการนำมาปรับให้เหมาะสม มีการเฝ้าดูหรือพิจารณากลั่นกรองถึงความเป็นไปได้ เป็นการพัฒนาแผนชีวิตอีกระดับหนึ่ง เพื่อความมีคุณภาพชีวิตที่ดีและผิดพลาดน้อย เป็นการทบทวนบทบาทผู้ปกครอง และชุมชนว่าภาพฝันเหล่านั้น มีผลต่อผู้ปกครองอย่างไร ผู้ปกครองมีส่วนช่วยให้เด็กบรรลุถึงเป้าหมายได้อย่างไร เหมาะสมกับสภาพและความต้องการของชุมชนหรือไม่

7. สรุปดูงาน (อีกสักครั้ง)

การสรุปแผนชีวิตในระดับ 2 นี้ อาจสรุปเป็นบทเรียนชีวิตที่น่าติดตามและสนับสนุนส่งเสริม เพราะเด็กๆ ได้สั่งสมประสบการณ์ครั้งแล้วครั้งเล่า จากกระบวนการการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เป็นสิ่งที่เด็กๆ ค้นพบด้วยตนเอง เป็นแรงเสริมที่เต็มไปด้วยพลังและความมั่นใจ และเป็นความต้องการที่แท้จริงของเด็ก

8. เด็กวาดภาพฝันใหม่ หาความจริง

ทักษะชีวิต เริ่มเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่จัดให้ การที่เด็กได้รู้ความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เป็นกำไรชีวิตที่ทุกฝ่ายควรให้ความสำคัญ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจ โดยที่ผู้ใหญ่ให้การยอมรับ เขาจะมีความรู้สึกเป็นเจ้าของชีวิตตัวเองที่จะต้องพยายามทำให้ดีที่สุด

9. เด็กเสนอภาพฝัน ต่อผู้ปกครอง / ครอบครัว / ชุมชน

เป็นการประสานมือ ประสานใจ และร่วมใจในการยอมรับฟังความคิดเห็นจากทุกฝ่าย การศึกษาเรียนรู้ร่วมกันทุกขั้นตอนและต่อเนื่อง ความเป็นจริงและรูปธรรมเริ่มเด่นชัด ชุมชนจะมีพลังเล็กๆ ที่จะเป็นต้นทุนในการพัฒนาท้องถิ่นที่เด็กอยู่และพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญต่อไปในโครงการ “เด็กรักถิ่น“ เพื่อ “ครอบครัวอบอุ่นและชุมชนเข้มแข็ง“

10. ครูทำกลุ่มในโรงเรียน เพื่อสานฝันให้นักเรียน

การร่วมกลุ่มของคณะครูและครูเครือข่าย เป็นการนำร่องการทำกิจกรรมที่เน้นกระบวนการ สร้างความคิด ฝึกให้เด็กรู้จักการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีการพิจารณาทางเลือกอย่างกลั่นกรอง โดยมีความจริงเป็นบรรทัดฐาน

11. บทบาทของครู กับการปรับการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับ “การปรับรหัสเข้าสู่หลักสูตร“

การพัฒนาวิชาชีพครูโดยการคิดหาแนวทางปรับกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการเข้ารับการอบรม ไม่ถือว่าเป็น

หลักสูตรตายตัว ทุกหลักสูตรทุกบทเรียนย่อมมีการปรับให้ความสำคัญที่เป็นแหล่งความรู้ที่มีในท้องถิ่น ครูชาวบ้าน ภูมิปัญญาท้องถิ่นล้วนเป็นบุคคลสำคัญในการพัฒนาและปรับเปลี่ยน บทเรียน บทบาทครู บทบาทนักเรียน การเชื่อมประสานกันของคนในโรงเรียนและคนในชุมชน จะช่วยให้เกิดพลังขับเคลื่อนให้นักเรียนที่เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในท้องถิ่น ชุมชน ได้พัฒนาตามศักยภาพและเต็มศักยภาพยิ่งขึ้น

12. ประมวลความต้องการ ความรู้ จากสภาพความเป็นจริงและกลั่นกรองเห็นชอบจากผู้ปกครองและชุมชน

การแสดงแนวคิดเชิงประจักษ์ การยอมรับความคิดเห็นทั้งของเด็กและของชุมชน เป็นทางเลือกที่สมควรพิจารณาสนับสนุน เพราะเป็นความต้องการของมวลชน / ท้องถิ่นและครู ทั้งหมดได้ชื่อว่าเป็นผู้ประสานที่สำคัญที่สุด ที่จะต่อเนื่องและต่อยอดจนเห็นผล การเสียสละและเอาใจใส่ต่อความรับผิดชอบที่มีร่วมกันดูเหมือนจะเป็นภาระกิจที่ไม่จบสิ้น แต่ยังคงดำเนินไปเพื่อที่จะปั้นฝันหรือทำฝันของสังคมให้เป็นจริงและสมบูรณ์

13. เวทีติดตาม

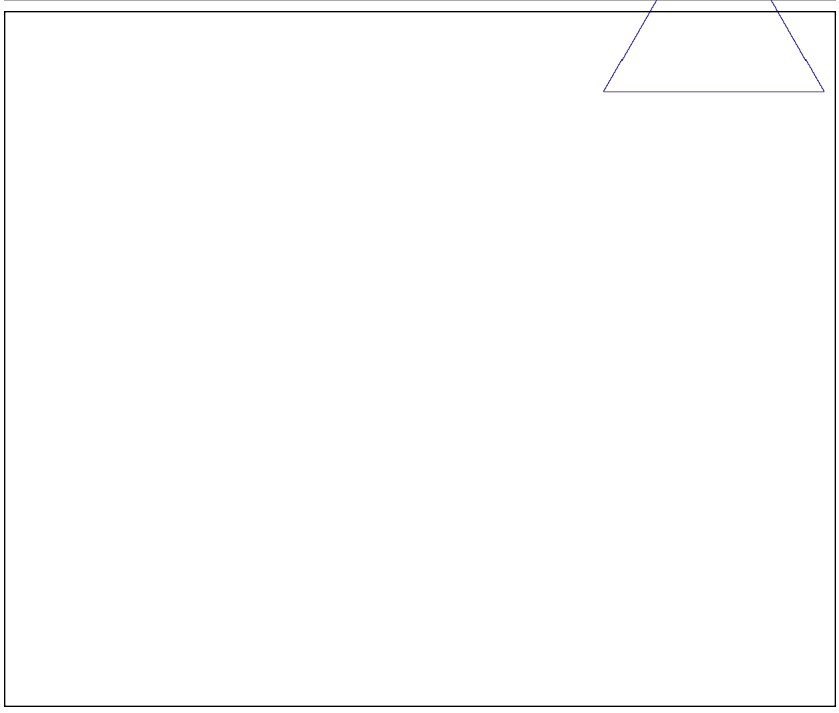
จากกระบวนการทุกขั้นตอนที่ผ่านมา ถือได้ว่าสำเร็จไปแล้วกว่าครึ่ง เพราะเป็นการเปิดใจ เปิดความคิด และความต้องการที่แท้จริงของแต่ละคน คงไม่มีใครอยากทำลายความฝันตัวเอง ดังนั้น การเฝ้าดู การให้คำแนะนำ การให้กำลังใจ การพบปะกันอย่างต่อเนื่อง การแลกเปลี่ยนความคิด การรับฟังเพื่อ

รับส่วนดีมาปรับให้เหมาะสมกับตนเอง จึงไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนา

14. ชุมชน มีส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพของเด็กในท้องถิ่นตนเอง

เพราะทุกคนยอมรับในข้อตกลงที่สร่งร่วมกัน ในเป้าหมายเดียวกัน คืออนาคตที่มั่นคงของลูกหลานในชุมชน ที่เขาทุกคนเป็นเจ้าของและมีส่วนร่วม เมื่อเขามีความพร้อมที่จะพัฒนาคงจะเกิดเป็นชุมชนที่เข้มแข็ง หากทุกฝ่ายร่วมมือ ประสานใจไม่ดูดาย ไม่ทอดภาระให้ใครคนใดคนหนึ่ง

แนะนำครูต้นแบบ



แนะนำครูต้นแบบ ปี 2542

ชื่อ/นามสกุล นางสุมาลี ดาแก้ว

ตำแหน่ง อาจารย์ 2 ระดับ 7

สถานที่ทำงาน/สังกัด

ชื่อสถานที่ โรงเรียนบ้านพระบาทท่าเรือ

สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

ตำบล	เขื่อนอุบลรัตน์	อำเภอ	อุบลรัตน์
จังหวัด	ขอนแก่น	รหัสไปรษณีย์	40250

ที่อยู่

บ้านเลขที่	209	หมู่ที่	2
ถนน	สุขาภิบาล 2		
ตำบล	เขื่อนอุบลรัตน์	อำเภอ	อุบลรัตน์
จังหวัด	ขอนแก่น	รหัสไปรษณีย์	40250

โทรศัพท์

โทรศัพท์ที่ทำงาน	0-4344-6104
โทรศัพท์ที่บ้าน	0-4344-6353
โทรศัพท์มือถือ	0-1670-2369 0-1392-8653
โทรสาร	0-4344-6103

คณะผู้ดำเนินการ

ที่ปรึกษา

ดร.รุ่ง แก้วแดง
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
นางสาวมยุรี จารุปาณ
รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

นักวิจัย

นางสุมาลี ดาแก้ว ครูต้นแบบ ปี 2542
วิชา กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ระดับ ประถมศึกษา

ผู้พิจารณารายงาน

อาจารย์ไพเราะ พุ่มมั่น

ผู้ดำเนินการโครงการ

นางสาวภัทณิดา พันธุมเสน นางฟ้ามุ่ย เรืองเลิศบุญ
นางสาวสมรัชนีกร อ่องเอิบ นางสาวชนิดา อาคมวัฒนะ

บรรณาธิการ ผู้เรียบเรียง และจัดพิมพ์ต้นฉบับ

นางฟ้ามุ่ย เรืองเลิศบุญ

ผู้ประสาน

นายสมยศ พันธ์โอฬารกุล

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กองทุนรางวัลเกียรติยศแห่งวิชาชีพครู (กรค.)
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (สกศ.)
สำนักนายกรัฐมนตรี

หากไม่มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้โดยท่าน เราก็ไม่สามารถนำมาเขียนเป็นกฎหมายได้ จึงกล่าวได้ว่า จากความสำเร็จของท่านนั้นเอง จึงเป็นที่มาของแนวการจัดการศึกษาในหมวด 4 ซึ่งนำมาเป็นสาระในกฎหมาย และจากกฎหมายเราก็จะพยายามนำไปสู่การปฏิบัติในวงการวิชาชีพครูให้แพร่หลายไปทั่วทั้งประเทศ

ดร.รุ่ง แก้วแดง

บันทึกท้ายเล่ม