



Roadmap...

การพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

Roadmap...

การพลิกโฉมโรงเรียน

ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

พิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2558

สงวนลิขสิทธิ์ © 2558

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ISBN 978-616-372-629-2

ผู้เขียน พรพิไล เลิศวิชา

ภาพปก ดริทิพย์ เมืองมูล

ภาพประกอบ ดริทิพย์ เมืองมูล

ถ่ายภาพ สุพชัย เมธิน สุพินีย์ ก้อนแก้ว

ออกแบบรูปเล่ม เดือนฉาย รุ่งจิตร

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

79 ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

โทร. 0 2561 5567 โทรสาร 0 2579 5101 นายโชคดี ออสุวรรณ ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา

คำนำ

รัฐบาล โดยกระทรวงศึกษาธิการ ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาเพื่อนำพาประเทศสู่ความเจริญก้าวหน้า โดยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ตั้งแต่วัยเริ่มเรียนกำหนดเป็นนโยบายสำคัญคือ ปีการศึกษา 2558 “เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อจบ ป.1 ต้องอ่านออกเขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลให้เป็นรูปธรรม” ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดเป็นนโยบายสำคัญให้นักเรียนทุกระดับชั้นอ่านออกเขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่องและสื่อสารได้ เพื่อเป็นการวางรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ระดับสูงต่อไป

เพื่อให้การดำเนินงานจากนโยบายไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตามเจตนารมณ์ของรัฐบาล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา รวมทั้งสถานศึกษาสามารถดำเนินงานได้เป็นแนวทางเดียวกัน สอดคล้องตามสภาพบริบทของท้องถิ่นและสภาพปัญหาของพื้นที่ ประกอบกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่ประสบผลสำเร็จได้ ต้องปรับโครงสร้างการบริหารจัดการ ตั้งแต่สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน และจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจใคร่เรียนรู้ รวมไปถึงการใช้สื่อนวัตกรรมและวิธีจัดการเรียนการสอนของครู จึงขอเสนอวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามแนวทางพัฒนาการทางสมอง หรือ Brain-based Learning โดยจัดทำหนังสือ Roadmap พลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออกเขียนได้ใน 1 ปี มีสาระเกี่ยวกับขั้นตอนการดำเนินงาน พลิกโฉมโรงเรียน ด้วยกุญแจ 5 ดอก ตามแนวทางพัฒนาการทางสมอง (Brain-based Learning) มีภาพประกอบสวยงาม เป็นแนวทางแก่โรงเรียนทั่วไป สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้เป็นไปตามตัวชี้วัดในหลักสูตร

ขอขอบคุณ นางพรพิไล เลิศวิชา เมธีวิจัยอาวุโส ผู้เรียบเรียง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ร่วมกันจัดทำหนังสือนี้ และหากมีข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา ขอให้แจ้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อทราบและดำเนินการต่อไป



(นายคมล รอดคล้าย)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

School ChangeMaker Festival คืออะไร?	7
พลิกโฉมโรงเรียน... ด้วยแนวคิด Brain-based Learning	8
Roadmap การพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี	10
กุญแจ 5 ดอก...สู่การพลิกโฉมโรงเรียน	11
Key 1 สนามเด็กเล่น Playground	12
10 คำถาม ปรับสนามเด็กเล่น	16
Key 2 ห้องเรียน Classroom	20
เคล็ดลับปรับสีโรงเรียน	24
รู้จัก...ความหมายของสี เพื่อออกแบบสีในโรงเรียน	25
Key 3 กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL Teaching & Learning	26

สารบัญ

10 Daily Do's อ่านออก เขียนได้	34
ดัชนีบ่งชี้ ว่านักเรียนมีพัฒนาการ การฟัง การอ่าน และการเขียนที่ดี	36
Key 4 หนังสือแบบฝึกหัดและใบงาน Book & Worksheet	38
Key 5 สื่อและนวัตกรรมที่กระตุ้นสมอง Resources & Innovation	42
ตัวชี้วัดความสำเร็จ กุญแจดอกที่ 1	46
ตัวชี้วัดความสำเร็จ กุญแจดอกที่ 2	48
ตัวชี้วัดความสำเร็จ กุญแจดอกที่ 3	50
ตัวชี้วัดความสำเร็จ กุญแจดอกที่ 4	52
ตัวชี้วัดความสำเร็จ กุญแจดอกที่ 5	54
10 STEPS พลิกโฉมโรงเรียนให้สำเร็จได้อย่างไร?	56



▶▶ การปฏิรูปการศึกษาพลิกโฉมโรงเรียน จะสำเร็จลงได้
จำเป็นต้องอาศัยการลงมือของทุกคนทั้งหลาย
ทุกคนจะเข้าร่วมทำการเปลี่ยนแปลงในฐานะ
ChangeMaker-ผู้ลงมือเปลี่ยนแปลง
เขาจะเป็นผู้ทำการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง
ด้วยตัวของตัวเอง
วิธีนี้เท่านั้น ที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
อย่างรวดเร็วและชัดเจนทั่วประเทศ

School ChangeMaker Festival คืออะไร?

School = โรงเรียน

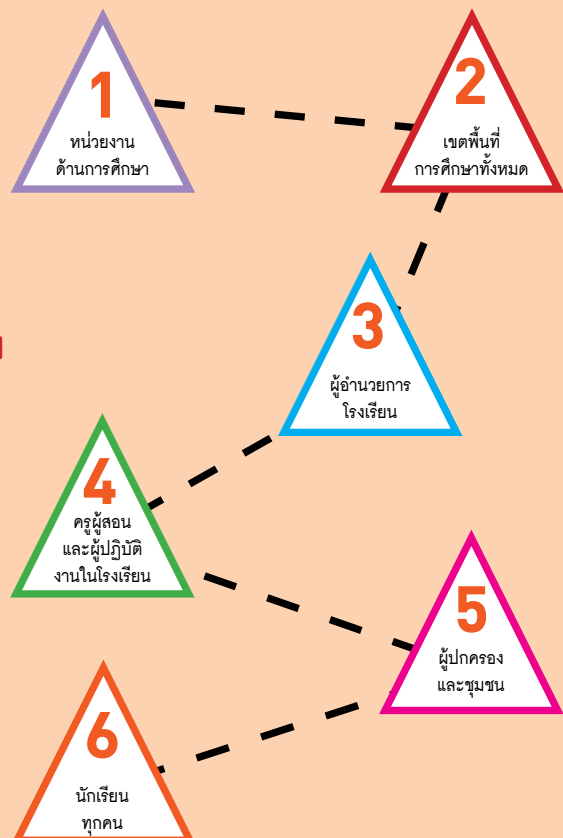
ChangeMaker = พลังมือทำการเปลี่ยนแปลง

Festival = มหกรรม, ระดมพลัง

School ChangeMaker Festival = ระดมพลังพลิกโอมโรงเรียน

School ChangeMaker Festival มีจุดประสงค์ที่จะสร้างมหกรรมระดมพลัง พลังมือทำการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนทุกฝ่าย เพื่อทำการปฏิรูปพลิกโอมโรงเรียนใน 1 ปี ให้นักเรียนอ่านออก เขียนได้

- ▶▶ Every educational organization
- ▶▶ Every educational service area
- ▶▶ Every principal
- ▶▶ Every teacher
- ▶▶ Every parent
- ▶▶ Every child



พลิกโฉมโรงเรียน... ด้วยแนวคิด ■ ■ ■ ■

Brain-based Learning คืออะไร?

หนังสือเล่มนี้นำเสนอแนวคิดการพลิกโฉมโรงเรียน ด้วยแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการสมองของมนุษย์ โดยนำความรู้ใหม่ๆ ด้านประสาทวิทยาศาสตร์ (neuroscience) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และการปรับเปลี่ยนตัวแปรต่างๆ ในโรงเรียน แนวคิดนี้เรียกว่าแนวคิด Brain-based Learning (BBL) ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นสำคัญดังนี้

1 สมองของหนูเติบโตและปรับตัวตามสิ่งแวดล้อม สมองมีความยืดหยุ่นในการเปลี่ยนแปลงสูง สามารถที่จะดูดซับ รับสิ่งต่างๆ จากการเรียนรู้ได้มาก สิ่งแวดล้อมนั้นแหละคือตัวกระตุ้นพัฒนาการของสมอง

2 การเปลี่ยนแปลงของหนู ไม่ว่าจะเกิดขึ้นที่สมอง ร่างกาย หรือจิตใจ ต่างมีผลกระทบต่อกันอย่างลึกซึ้ง ความเครียด ทำให้ภูมิคุ้มกันลดลง ความจำแย่ลง ส่วนการหัวเราะและผ่อนคลาย ทำให้หนูมีภูมิคุ้มกันดีขึ้น ความสามารถในการเรียนรู้และจดจำดีขึ้น ร่างกายที่แข็งแรง จะช่วยกระตุ้นการพัฒนาสมอง

3 ถ้าหนูอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย สมองจะเรียนรู้ได้ดี ถ้าสิ่งแวดล้อมมีปัญหา สมองของหนูจะเติบโตขึ้นอย่างมีปัญญา



5 สมองของหนูทำงานได้ดีที่สุด เมื่อการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นอารมณ์ให้คล้อยตาม

4 สมองของหนูจะยอมรับและสนใจสิ่งที่เห็นว่ามีความหมายสำหรับมัน การสอนเนื้อหาที่ยุงยาก ไกลตัว หนูมักจะปฏิเสธหรือต่อต้าน

Brain-based Learning (BBL)

6 การสอนให้ผ่านไปเพียงหยาบๆ ไม่สามารถกระตุ้นการทำงานของสมองได้ ในวัยประถม หนูไม่ควรได้เรียนเนื้อหามากเกินไปจนจำเป็น แต่ขอให้เน้นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ (learning process) สมอง มีรายละเอียด

7 สมองของพวกเราทุกคนจะใช้ศักยภาพของเราเต็มที่ และต่อยอดขึ้นจนเรียนรู้ได้ซับซ้อนเป็นลำดับ การสอนจึงต้องเริ่มจากง่าย แล้วต่อยอดไปยาก การโยนความรู้นามธรรมมากมายในสมองของหนู โดยให้ท่องแล้วจำเอาไว้ฉันไม่มีประโยชน์



8 ข้อมูลหรือสิ่งแวดล้อมที่ทำให้สมองพวกเรา รู้สึกหวั่นใจ หวาดกลัว ไม่ปลอดภัย จะมีผลต่อการเรียนรู้ สมองของหนูต้องการแรงหนุนให้มีความเชื่อมั่น แต่การกระตุ้นจนเกินเลย หรือปล่อยปละละเลย ก็เป็นผลร้ายกับสมองของหนูเช่นกัน

9 สมองของพวกเรา มีท่วงท่าของการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (different learning style) ความเป็นเด็กคนหนึ่งนั้น เป็นระบบที่ซับซ้อนของตัวเอง ไม่มีสมองใดที่เหมือนกัน คุณครูต้องออกแบบการสอนที่สอดคล้องกับสมองของพวกเราให้หลากหลายที่สุด

Roadmap...

ภาพลักษณ์โรงเรียน

ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

Roadmap... ดีอะไร?

Roadmap หมายถึง วิธีการและขั้นตอนในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยนำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาย่างเป็นขั้นเป็นตอน ให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน

Roadmap...

เปรียบเสมือนแผนที่บอกทาง ว่าเราต้องการจะไปยังจุดหมายหนึ่งๆ นั้น เราต้องทำอะไร ทำเมื่อไหร่ เพื่อให้การทำงานบรรลุเป้าหมาย จำเป็นต้องมีการกำหนดว่า เราต้องทำอะไร ทำเมื่อไหร่ Roadmap จึงเป็นเครื่องมือจัดการ ที่ช่วยให้โรงเรียนเห็นภาพของตนในอนาคต ช่วยให้โรงเรียนตัดสินใจวางแผน วิเคราะห์ กำหนดแนวทาง วิธีการ ติดตาม ประเมินผล เพื่อมีให้งานนั้นสะเปะสะปะ

กลยุทธ์ 5 ดอก... สู่การพลิกโฉมโรงเรียน

กลยุทธ์ 5 ดอก...เพื่อพลิกโฉมโรงเรียน

- 1  สนามเด็กเล่น 
- 2  ห้องเรียนเปลี่ยนสมอง 
- 3  พลิกกระบวนการเรียนรู้ 
- 4  หนังสือเรียนและใบงาน 
- 5  สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ 

Key 1

สนามเด็กเล่น Playground

เปลี่ยนสนามเด็กเล่น เพื่อพัฒนาสมองน้อย
และไขสันหลังให้แข็งแรง เมื่อเด็กออกกำลังกาย
ร่างกายจะส่งเลือดไปเลี้ยงสมองมากขึ้น ทำให้
การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Make ลงมือสร้างสนามที่มีฐาน
หลากหลาย สนุกสนาน
ตื่นเต้น ให้เด็กได้วิ่ง ปีน
ไต่ ลอด กระโดด ฯลฯ
และมีวัสดุกันกระแทก

Move จัดเวลาให้เด็กได้เล่น
สนามวันละ 15-20 นาที
ทุกวัน โดยมีคุณครูคอย
ดูแล ถ้านักเรียนมากอาจจะ
จัดให้ลงสนามเป็น
รอบๆ

1. มีฐานเคลื่อนไหวที่หลากหลาย

สนามเด็กเล่น ควรประกอบด้วยเครื่องเล่นสนาม
หลากหลายแบบ ที่ต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวในท่วงท่าต่างๆ
ช่วยให้พัฒนาร่างกายทุกส่วน เช่น เดิน ก้าว ปีน มุด ลอด
กระโดด โยน วิ่ง ทรงตัว อาจใช้ยางรถยนต์ ท่อนไม้ พลาสติก
หรือเหล็ก เพื่อสร้างฐานการเคลื่อนไหวต่างๆ ตามความ
เหมาะสม



2. เด็กได้เคลื่อนไหว 15-20 นาทีต่อวัน

หัวใจสำคัญของการใช้สนามเด็กเล่น ก็คือใช้เวลาให้นานพอต่อเนื่องโดยไม่หยุด คล้ายกับการเล่นแอโรบิค เพื่อกระตุ้นให้หัวใจเต้นเร็ว เลือดสูบฉีด สนามที่ดีควรมีฐานการเคลื่อนไหวที่เด็กสามารถเล่นสนามได้ทุกวัน โดยใช้เวลาดต่เนื่องกันอย่างน้อย 20 นาที



3. มีคุณครูคอยดูแลความปลอดภัยในการเล่น

คุณครูควรดูแลอย่างใกล้ชิด ในขณะที่นักเรียนลงเล่นสนาม ตรวจสอบความปลอดภัยของอุปกรณ์ ตรวจสอบวัตถุแปลกปลอม หรือสัตว์ที่เข้ามาอาศัย อันจะทำให้เกิดอันตราย ควรตั้งกฎกติกา โดยเฉพาะฐานที่มีความเสี่ยงในการเล่นสำหรับฐานที่อันตราย ไม่ควรให้เด็กเล็กเล่น ถ้าเด็กไม่พร้อมแล้ว ลงเล่นฐานที่ยากเกินไป เด็กอาจตกลงมาบาดเจ็บ



4. ตรวจสอบความปลอดภัยของสนาม อย่างสม่ำเสมอ

ควรปูพื้นสนามด้วยทราย หรือหญ้า เพื่อความปลอดภัย สนามที่ใช้ยางรถยนต์ ควรเจาะรู หรือใส่ทราย เพื่อป้องกันน้ำขัง สนามที่มีการปีน การไต่ ต้องยึดกับพื้นอย่างแน่นหนาและแข็งแรง ต้องเผื่อทั้งน้ำหนักของวัสดุ น้ำหนักของเด็ก และแรงไต่แรงดึงที่เกิดขึ้นขณะเล่นด้วย (ต้องให้ความสำคัญและลงทุน เพื่อให้มีความปลอดภัยเหนือสิ่งอื่นใด)

10 คำถาม ปรับสนามเด็กเล่น

1. การเลือกฐานว่าจะสร้างฐานใด หรือไม่สร้างฐานใด มีหลักการอย่างไร?

หลักการที่สำคัญในการเลือกว่าจะมีฐานอะไร บ้างนั้น มีหลักการเพียงข้อเดียว คือ จะต้องเน้นออกแบบให้ฐานต่างๆ สามารถตอบโจทย์

การพัฒนากระบวนร่างกายของนักเรียนอย่างครบถ้วน เช่น การเดินแอโรบิคนั้น มีท่าเคลื่อนไหวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวส่วน เท้า แขน ขา สะโพก เอว ไหล่ ศีรษะ ข้อต่อ ฯลฯ การมีท่าหลากหลาย ก็เพื่อประกันว่า ร่างกายทุกส่วนได้รับการเคลื่อนไหว ออกกำลังให้แข็งแรง

การสร้างสนามก็ใช้หลักการเดียวกันนี้ นั่นคือ ต้องให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวในท่าทางที่หลากหลายมากที่สุด ได้แก่ ฐานที่กระตุ้นให้นักเรียนสามารถจะเดิน วิ่ง กระโดด ปีน โหน มุด ลอด ไถล แกว่ง หมุน เป็นต้น

2. แปลนสนามควรเป็นแบบไหน?

แปลนสนามควรออกแบบให้สอดคล้องกับพื้นที่ที่มีอยู่ ถ้ามีสนามกว้าง ก็สามารถมีฐานได้เป็นสิบฐานขึ้นไป ถ้าสนามแคบ ก็ลดจำนวนฐานลง ไม่มีข้อบังคับว่า แปลนต้องเริ่มจากอะไร จบลงที่ไหน แต่มีหลักสำคัญคือ

- » ทุกฐาน เด็กต้องวิ่งไปต่อเนื่องกันได้ ไม่สะดุด
- » มีระยะห่างจากฐานหนึ่งไปยังอีกฐานหนึ่ง ประมาณ 7-10 ก้าว หรือ ระยะระยะเว้นช่วงพอให้มีแรงส่งไปฐานต่อไป
- » ควรมีฐานที่สนุกสนาน เข้าใจ รวมอยู่ด้วย เช่น ฐานสไลด์เดอร์ และ ปีนล้อยาง เป็นต้น
- » ถ้าโรงเรียนไม่มีสนามกว้าง อาจจัดพื้นที่เฉพาะบริเวณใดบริเวณหนึ่ง เพื่อทำสนามก็ได้

3. จะต้องวางแผนสนาม โดยเริ่มจากง่ายไปยากใช้ไหม?

แต่ละฐานไม่ควรเริ่มจากง่ายไปยาก เพราะเมื่อไปถึงฐานยาก บางทีเด็กไม่อยากเล่น ควรสลับระหว่างฐานที่ง่ายกับยาก เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีแรงจูงใจที่จะเล่น

4. ฐานต่างๆ จำเป็นต้องสร้างให้เหมือนแบบในคู่มือพลิกโฉมโรงเรียนทั้งหมดหรือไม่?

ไม่จำเป็น ข้อเสนอที่ปรากฏในคู่มือนั้น ก็เป็นประสบการณ์ที่รวบรวมมาจากโรงเรียนในเขตพื้นที่ต่างๆ ที่ได้ทดลองและประสบความสำเร็จมาแล้ว แต่โรงเรียนทุกโรงเรียน สามารถคิดออกแบบใหม่ หรือนำแบบที่มีอยู่ในคู่มือพลิกโฉมโรงเรียน มาผสมกับแนวคิดใหม่ก็ได้



5. การสร้างสนาม จำเป็นต้องใช้แท่งรถยนต์ใช้หรือไม่?

การเลือกใช้ยางรถยนต์นั้น มีเหตุผล 2 ประการ คือ

1. หาได้ง่าย ราคาถูก ปลอดภัย
2. สามารถใช้ในการสร้างสนาม ได้หลากหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอน หรือแบบอื่นๆ

การสร้างสนามยังอาจใช้วัสดุอื่นๆ เช่น ไม้ไผ่ ไม้เนื้อแข็ง ท่อนไม้ ท่อซีเมนต์ เหล็ก เชือก หรือแม้กระทั่งก้อนหินขนาดต่างๆ ที่พิจารณาแล้วว่า ไม่มีอันตรายต่อเด็ก เป็นต้น

6. นักเรียนทุกคน จำเป็นต้องเล่นทุกฐานหรือไม่?

โดยหลักการแล้ว นักเรียนทุกคนควรเล่นได้ทุกฐาน และมีร่างกายแข็งแรงพอที่จะเล่นต่อเนื่องได้ อย่างน้อย 20 นาที แต่ในความเป็นจริง ย่อมมีเด็กจำนวนหนึ่งที่ร่างกายอ่อนแอ หรือถูกเตรียมมาที่บ้าน หรือในชั้นเรียนไม่ดื้นักมาก่อนหน้านี้ ดังนั้น นักเรียนอาจไม่ยอมเล่นบางฐาน หรือทำไม่ได้ คุณครูต้องช่วยกระตุ้น ออกแบบวิธีเล่นให้นักเรียนฝึกเล่น จากง่ายไปยาก จากเวลาช่วงสั้นไปจนถึงเวลาช่วงยาวขึ้น



7. เครื่องเล่นสนาม จำเป็นต้องทาสีหรือไม่?

การที่จะทาสีหรือไม่ หรือสีประเภทใด มีข้อพึงพิจารณาดังนี้

- » ถ้าเป็นเครื่องเล่นไม้ บางชนิดก็อาจไม่จำเป็น เช่น ท่อนไม้ แต่ถ้าต้องการรักษาเนื้อไม้ หรือต้องการสีสวยงาม ก็ทาสีได้ ส่วนเครื่องเล่นอื่นๆ ที่ใช้ยางรถยนต์ เหล็ก พลาสติก หรือซีเมนต์ เหล่านี้ มักนิยมทาสี เพื่อรักษาสภาพไม่ให้เก่าเร็ว
- » การทาสีต่างๆ เช่น ฟ้าย เหลือง ชมพู เขียว แดง ฯลฯ ทำให้สนามดูตื่นตื้น น่าเล่นมากขึ้น แต่ถ้ามีแนวคิดว่าการสนามแนวคลาสสิก ก็มักนิยมใช้สีธรรมชาติ เช่น สีน้ำตาล สีโอ๊ค เป็นต้น
- » การทาสี ควรระมัดระวังใช้สีให้ถูกต้อง กล่าวคือ ต้องทำความสะอาดเครื่องเล่น ให้ปราศจากฝุ่น แล้วจึงทาสีเพื่อรักษาสีให้ติดทนนาน และเลือกใช้สีน้ำ หรือสีน้ำมัน ตามหลักการให้ถูกต้อง

8. เราจะสร้างสนามบนพื้นปูนได้หรือไม่?

พื้นปูนก็สามารถสร้างสนามที่สนุกสนานได้ ปัจจุบันนี้ที่ได้รับความนิยมกันมาก ก็คือการออกแบบสนามบนพื้นปูนให้เป็นรูปในรูปร่างต่างๆ ให้เด็กได้กระโดด เช่น สนามตาราง 9 ช่อง ตารางกระโดดตั้งเต การกระโดดตามแปลนรอยเท้า การกระโดดตามภาพวงกลม การกระโดดไปตามภาพสัตว์ชนิดต่างๆ หรือดอกไม้ เป็นต้น (โปรดดูรายละเอียดในคู่มือพลิกโฉมโรงเรียนใน 1 ปี)

9. ถ้านักเรียนเล่นสนามทุกวัน นักเรียนจะเบื่อหรือไม่?



การเล่นสนามในระยะแรก นักเรียนจะตื่นเต้นมาก แต่เมื่อนานเข้า ก็เป็นเรื่องปกติที่นักเรียนอาจเริ่มรู้สึกว่ ไม่อยากทำตามกฎเกณฑ์ เช่น อยากเล่นฐานนี้ ไม่อยากเล่นฐานนั้น บางคนไม่यरอเพื่อน เป็นต้น แต่ครูต้องเข้าใจว่า การเล่นสนามตามแนวคิดนี้ ต้องการให้นักเรียนฝึกฝนจนมีวินัย ต้องมีความอดทนที่จะวิ่งสนามให้ครบ 15-20 นาทีให้ได้ “ความรัก” ไม่ใช่การตามใจ แต่ก็ไม่ใช่การบีบบังคับ คุณครูต้องหาวิธีที่จะกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาตัวเอง

การเล่นสนาม ที่ไม่จำเป็นต้องเรียงตามฐานนั้น นักเรียนจะทำเวลาได้ก็ได้ เมื่อว่าง เราไม่ควบคุม แต่ถ้าเป็นเวลาที่ต้องการให้เล่นสนามพร้อมๆ กัน นักเรียนต้องเล่นไปตามลำดับที่ออกแบบไว้

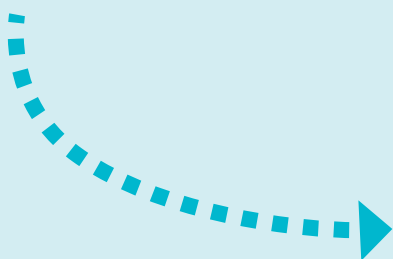
10. ทำอย่างไรจะทำให้การเล่นสนามสนุกสนานมากขึ้น?

วิธีการที่ได้ผลดีมาก ก็คือ การเปิดเพลงสนุกสนาน เสียงเพลงจะเข้าไปกระตุ้นสมองส่วนอารมณ์ ทำให้นักเรียนรู้สึกคึกคัก สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย เช่นเดียวกับการเต้นแอโรบิค ที่ผู้เต้นจะเต้นไปพร้อมกับบทเพลงนั่นเอง

Key 2

ห้องเรียน Classroom

เปลี่ยนห้องเรียน เพื่อเปลี่ยนสมองของเด็ก
สิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ มีความเข้มข้น มีสีสัน
จะช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถเรียนรู้และจดจำ
เนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น



Color

ปรับปรุงห้องเรียน ทาสีผนัง หรือ
นำฟิวเจอร์บอร์ดสีต่างๆ มาตกแต่ง
ผนังห้อง เพื่อไม่ให้ห้องเรียน
ดูทึมและเก่า ถ้าโต๊ะเรียนเก่ามาก
ควรจัดการทาสีโต๊ะเก้าอี้เสียใหม่

Corner

จัดมุมอ่าน (reading corner)
ไว้ในห้องเรียนทุกห้อง

Clean

ทิ้งของที่ไม่ใช้ในห้องเรียน จัดวาง
อุปกรณ์และสื่อต่างๆ ไว้บนชั้น
ให้เป็นระเบียบ

Clear

รื้อสิ่งของ เครื่องใช้ต่างๆ รวมทั้ง
บอร์ดเก่าที่ไม่มีประโยชน์ทิ้งไป แล้ว
นำความรู้ที่มีประโยชน์มาจัดบอร์ด

1. ปรับห้องเรียน เปลี่ยนสิ่งแวดล้อม

ปัญหาใหญ่โรงเรียนในประเทศไทยส่วนมาก ก็คือ โรงเรียนมีอายุเก่าแก่ แต่ขาดการดูแลรักษาสภาพ โดยเฉพาะโรงเรียนในชนบท ประกอบกับเป็นเมืองร้อน มีฝุ่นมาก จึงทำให้ฝุ่นสะสมอยู่ในห้องเรียนเป็นจำนวนมาก และข้าวของเครื่องใช้ก็อยู่ในสภาพเก่าทรุดโทรม ข้าวของที่สะสมไว้ในแต่ละปีมากขึ้นทุกวัน ดังนั้นโรงเรียนควรกำหนดวัน “Big Cleaning Day” (วันทำความสะอาดครั้งใหญ่) ทุกๆ สองสามเดือน โดยอาจกำหนดวันที่แน่นอนให้คุณครู นักเรียน และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการทำทำความสะอาดโรงเรียนด้วย



2. ปรับสัณฐานห้องเรียน

ห้องเรียนส่วนใหญ่ในประเทศไทย ยังคงเป็นห้องเรียนเหมือนกับเมื่อ 100 ปีก่อน จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนสีสนให้สอดคล้องกับยุคสมัย ห้องเรียนควรมีสีสันกระตุ้นสมอง การใช้คู่สีที่เข้ากันจะทำให้ห้องดูสวยงาม แต่ที่สำคัญคือ ทำให้ห้องรู้สึกมีเอกภาพ เป็นระบบ ทำให้ครูสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ง่าย ถ้าต้องการสีคลาสสิก อาจใช้สีโอ๊คก็ได้

3. การปรับปรุงโต๊ะเรียนและเก้าอี้

ปัจจุบันนี้ การใช้สีในเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ก้าวหน้าขึ้นมาก จึงควรมีการปรับปรุงโต๊ะเรียนและเก้าอี้ของนักเรียน อย่าให้อยู่ในสภาพทรุดโทรม ควรปรับสีใหม่ โต๊ะเรียนและเก้าอี้ควรใช้สีโทนอ่อน เช่น เขียวอ่อน เหลืองอ่อน ชมพูอ่อน ฟ้ายอ่อน หลีกเลียงสีโทนเข้ม สีมืด เช่น น้ำตาล ดำ แดงเข้ม เขียวแก่ สีโทนเข้ม สีมืด ไม่ช่วยกระตุ้นสมอง ทำให้สมองปิดต่อการเรียนรู้



4. การจัดโต๊ะเรียน

ครูควรพิจารณาจัดโต๊ะเรียนให้สอดคล้องกับวิธีสอน เช่น ถ้าสอนแบบจัดกิจกรรม อาจจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม ถ้าสอนแบบบรรยาย ก็จัดเรียงหน้ากระดาน ปัจจุบันนิยมจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน ขณะเรียนรู้ การจัดโต๊ะเรียนที่ดี มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ต่อการสอนของคุณครู อย่างไรก็ตาม ลักษณะการจัดโต๊ะเรียนขึ้นอยู่กับวิธีการสอนที่คุณครูถนัดด้วยเช่นกัน



5. การจัดห้องเรียน

การมีมุมอ่านอยู่ในห้องเรียนจะปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน ในห้องเรียนจึงควรมีมุมอ่าน (reading corner) เพื่อจัดวางหนังสือที่น่าสนใจ อีกทั้งคุณครูสามารถใช้เพื่ออ่านเพิ่มเติมให้นักเรียนฟัง ไม่ควรให้นักเรียนต้องรอจนถึงชั่วโมงห้องสมุดกว่าจะได้อ่านหนังสือที่ชอบ

6. ใช้กระดานเคลื่อนที่

แม้ในห้องเรียนจะมีกระดานดำหรือกระดานไวท์บอร์ดแล้ว แต่กระดานแบบนี้ มักอยู่ห่างจากนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนแถวหลัง ยิ่งอยู่ไกลจากกระดาน ในห้องเรียนควรมีกระดานเคลื่อนที่ เพื่อให้ครูสามารถนำเสนอความรู้ที่โดดเด่น และใกล้ชิดกับนักเรียน รวมถึงใช้ในการติดบัตรภาพ บัตรคำ สื่อการสอนต่างๆ และผลงานนักเรียน การใช้แค่กระดานดำหน้าห้องในกิจกรรมการสอน ไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของสมอง



7. ในห้องเรียนควรมีบอร์ดความรู้

บอร์ดที่เรามักคุ้นเคยกันดีในห้องเรียน ก็คือ บอร์ดที่ครูซื้อภาพสำเร็จรูปจากร้านค้า มาติดไว้ เช่น บอร์ดวันวิสาขบูชา บอร์ดผักผลไม้ ประเทศอาเซียน เป็นต้น อันที่จริงแล้ว บอร์ดที่สำคัญที่สุดก็คือ บอร์ดที่ใช้ในการนำเสนอความรู้ใหม่ๆ ดูสวยงาม สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำลังเรียนอยู่

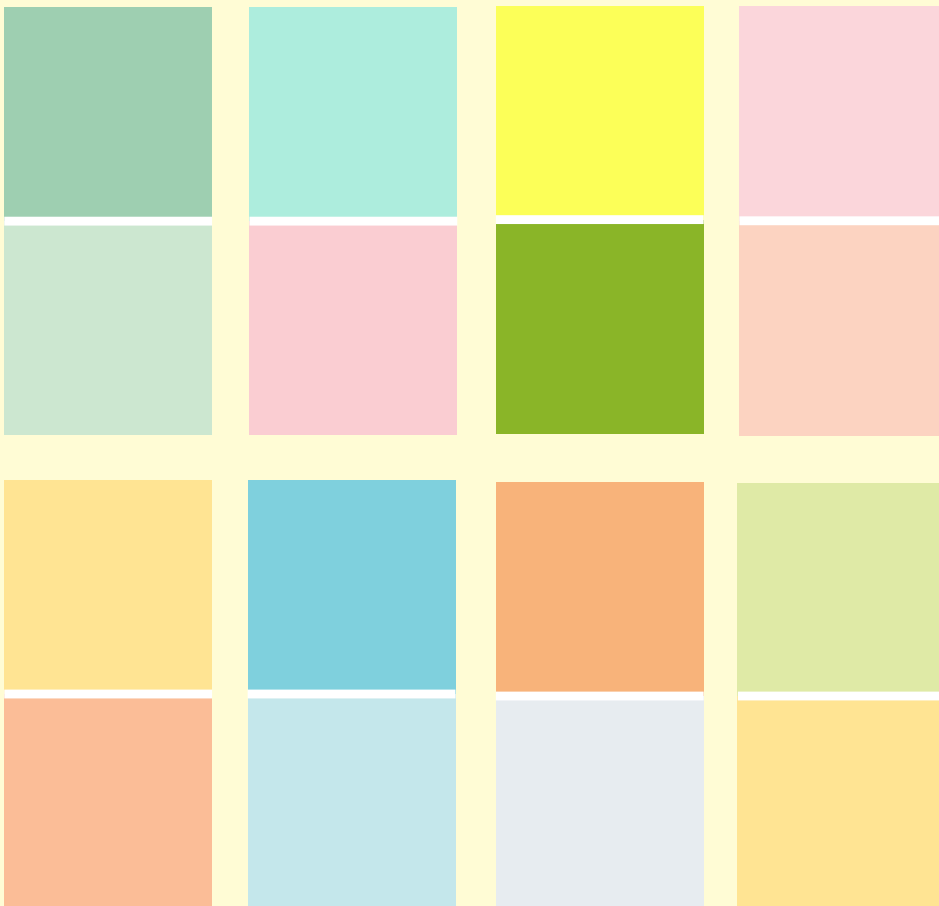


8. จัดแสดงผลงานนักเรียนเป็นประจำ

การแสดงผลงานนักเรียนในห้องเรียน มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน คุณครูนิยมแสดงผลงานของนักเรียน

บนบอร์ด แต่นอกจากการใช้บอร์ดแล้ว คุณครูยังสามารถแสดงผลงานของนักเรียน ได้ในพื้นที่ต่างๆ ของห้องเรียน แต่ไม่ควรติดผลงานไว้นรกห้องไปหมด ผลงานเก่า ควรเก็บให้เรียบร้อย

เคล็ดลับ ปรับสีโรงเรียน



ตัวอย่างคู่สีที่แนะนำสำหรับห้องเรียน

การใช้คู่สีที่เข้ากันจะทำให้ห้องดูสวยงาม แต่ที่สำคัญคือ ทำให้ห้องรู้สึกมีเอกภาพ เป็นระบบ ทำให้ครูสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ง่าย

รู้จัก...ความหมายของสี เพื่อออกแบบสีในโรงเรียน



สีแดง - กระตุ้นความรู้สึกสนุกสนาน - กระตุ้นความตื่นตัว ตื่นเต้น กล้าหาญ - เชื่อมโยงกับความเร่าร้อน และสัญญาณอันตราย	สีส้ม - ทำให้รู้สึกยินดีปรีดา - กระตุ้นให้ตื่นตัว - กระตุ้นให้ลงมือปฏิบัติการ	สีเขียว - เป็นสีที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติและชีวิต - กระตุ้นให้รู้สึกผ่อนคลาย อดทน และเย็นหยัด - ทำให้รู้สึกปลอดภัย
สีเหลือง - เชื่อมโยงกับความรู้สึกสนุกสนาน และมิตรภาพ - มีพลังขับเคลื่อน - กระตุ้นความมั่นใจ - กระตุ้นให้สื่อสาร และกระตุ้นการจำ	สีขาว - เชื่อมโยงกับความดี ความหวัง - เชื่อมโยงกับความรู้สึกเรียบง่าย เยือกเย็น	สีชมพู - เกี่ยวข้องกับมิตรภาพและความรัก - เชื่อมโยงกับความรู้สึกอ่อนโยน
สีม่วง - เชื่อมโยงกับความรู้สึกด้านจิตวิญญาณ - เชื่อมโยงกับความลึกซึ้ง - เชื่อมโยงกับการใช้ความคิด และสติปัญญา	สีน้ำเงิน - ทำให้รู้สึกมีพลัง - ทำให้รู้สึกจริงจังมาก	สีฟ้า - ทำให้รู้สึกสบายใจ - เชื่อมโยงกับความสงบ สุข ความเข้าใจ ความอ่อนโยน - เชื่อมโยงกับการบำบัด และมีสุขภาพดี

Key 3

กระบวนการเรียนรู้ แบบ BBL Teaching & Learning

กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยใช้กิจกรรมต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สมองของเด็กตื่นตัว สนใจ ทำท่าย การคิด ค้นหา ลองผิด ลองถูก เรียนรู้ และจดจำ

One

กระตุ้นสมองน้อย ด้วยกิจกรรม “ขยับกาย ขยายสมอง” ทุกๆ ต้นชั่วโมง เพื่อให้สมองน้อยแข็งแรง สนับสนุนการทำงานของสมองใหญ่ ซึ่งเป็นส่วนที่คิด จำ และใช้เหตุผล

Two

กระตุ้นสมองทั้งสองซีก โดยใช้บทเพลงและบทกลอน และกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยในการสอนภาษาและคณิตศาสตร์

Four

กระตุ้นสมองทั้งสองส่วน คือ ส่วนรับภาพ ส่วนสัมผัส ส่วนรับเสียง และสมองส่วนหน้า โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เห็นภาพ ได้รับรู้ผ่านการได้ยินเสียง ได้เคลื่อนไหว และได้ใช้ประสาทสัมผัส เพื่อกระตุ้นการคิดและการเรียนรู้

1. อุ่นเครื่อง (Warm-up)

กิจกรรมที่ทำให้สมองตื่นตัว เตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้วิชาต่อไป หรือระหว่างชั่วโมงที่ดีที่สุดก็คือ การ Warm-up (อุ่นเครื่อง) ควรให้ทำ Warm-up เพื่อกระตุ้นสมอง การ Warm-up นั้นทำได้ 3 วิธี คือ

1. Brain Exercise 2. การเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ (Rhythm) อาจมีเสียงเพลงและคำกลอนประกอบ 3. ยืดเส้นยืดสาย (Stretching)

- » Brain Exercise คือ การเคลื่อนไหวร่างกายข้ามแกนกลางของลำตัว เพื่อกระตุ้นและพัฒนาสมองทั้งสองซีก
- » Rhythm คือ กิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายอย่างอิสระ โดยใช้เสียงเพลง จังหวะ และทำนอง คำคล้องจอง หรืออุปกรณ์ประกอบการเคลื่อนไหว
- » Stretching คือ การยืดเหยียด นักเรียนควรได้ยืดเส้นยืดสาย หรือทำโยคะ เช่น ทำโยคะสำหรับเด็ก การเคลื่อนไหวร่างกายในท่วงท่าต่างๆ ทำให้สมองน้อยพัฒนา ร่างกายแข็งแรง และมีพัฒนาการดีขึ้น



2. ขั้่นนำเสนอความรู้ (Present)

การนำเสนอความรู้ (การสอน) เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กทุกคน ได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอความรู้ใหม่ ผ่านสื่อ การเรียนรู้ที่น่าสนใจ เช่น สื่อของจริง บัตรภาพ บัตรคำ บัตรตัวเลข ชาร์ตบทกลอน บทเพลง กระดานเคลื่อนที่ เป็นต้น

- » เริ่มสอนจากของจริง สิ่งใกล้ตัว สมองต้องการ รู้ว่า สิ่งที่ตัวเองกำลังเรียนนั้น มีความหมาย เกี่ยวข้องต่อชีวิตจริงของตนตรงไหน อย่างไร
- » ใช้สื่อการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ น่าสนใจ การนำเสนอความรู้ ควรใช้สื่อที่แปลกใหม่ น่าสนใจ นำข้อมูลที่จะให้เรียนรู้นั้น ออกมา นำเสนอให้เห็นโดดเด่น ไม่ควรสอนโดยเขียน บนกระดานดำ หรือบรรยายปากเปล่า ตลอดเวลา





- » มีชาร์ตฝึกอ่าน เช่น ชาร์ตสะกดคำ บทคล้องจอง และบทเพลง ชาร์ตที่ดีควรเขียนด้วยตัวหนังสือขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน ถ้าเป็นระดับอนุบาล-ป.3 ควรจะเว้นวรรคทุกคำ
- » นำเสนอความรู้ให้เป็นระบบ และน่าสนใจ ใช้กระดานเคลื่อนที่เป็นพื้นที่นำเสนอข้อมูลที่แปลกใหม่ น่าสนใจ
- » ใช้ระบบ IT ให้เป็นประโยชน์ ปัจจุบันมีระบบการสอนทางไกล (distance learning) ผ่านดาวเทียม เช่น DLTV และ DLIT ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูในหลายรายวิชา ถ้าจัดการให้ดี เทคโนโลยีการศึกษาทางไกล ก็จะช่วยตอบโจทย์การเรียนรู้และลดปัญหาในเรื่องที่ว่า ครูไม่พอ หรือ ครูผู้สอนเรียนจบมาไม่ตรงกับวิชาที่ตัวเองต้องสอน เป็นต้น

3. ขั้นตอนการเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน (Learn-Practice)

การที่คุณครูนำเสนอความรู้ หรือที่เรียนว่า "สอน" นั้น เป็นเพียงแต่ การเสนอความรู้และประสบการณ์ใหม่ให้นักเรียน แต่การเรียนรู้จริงๆ อยู่ที่การลงมือทำการใช้ความรู้ นั้น ด้วยกิจกรรมต่างๆ เช่น พานักเรียนไปดูของจริง สำรวจและบันทึกจากสิ่งที่พบเห็น ทำกิจกรรมจากใบงาน เช่น เล่นเกมบิงโก ใช้อุปกรณ์เคาะลงบน ข้อความหรือคำศัพท์ ให้เด็กได้เคลื่อนไหว และควรมีใบงานที่ให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้

- » นักเรียนได้เคลื่อนไหวในกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างปล่อยให้เด็กเรียนนั่งอยู่ที่โต๊ะเฉยๆ และเป็นฝ่ายฟังครูฝ่ายเดียว การเรียนรู้เช่นนั้นเท่ากับครูเป็นผู้ควบคุมทั้งหมด และไม่ใช่ active learning การเคลื่อนไหวมีหลายแบบ เช่น ตบมือ ตบการ์ด คำศัพท์ ถีบบัตรตัวอักษร จับย้ายบัตรคำ กระโดดบนตารางหรือเส้นจำนวน เป็นต้น



กระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นสมอง

M Movement การเคลื่อนไหว
นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่เป็นฝ่ายนั่งฟังตลอดเวลา

A Arousal อารมณ์ตื่นเต้น ภาวะตื่นตัว
กระบวนการเรียนรู้ที่น่าตื่นเต้น น่าสนใจ ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ดี

N Novelty นำเสนอข้อมูลความรู้ด้วยวิธีที่แปลกใหม่
วิธีการสอน ควรผ่านการคิดออกแบบ ว่าทำอย่างไรจะเกิดสถานการณ์แปลกใหม่

I Intensity ข้อมูลความรู้ที่เสนอมีความเข้มข้น จัดจ้าน
นำเสนอความรู้และข้อมูลต่างๆ ที่กระตุ้นให้สมองรับรู้ได้ง่ายและเร็ว

M Meaning ข้อมูลความรู้ที่เสนอ ต้องมีความหมาย
สร้างความหมายให้แก่กระบวนการเรียนรู้ ให้นักเรียนเข้าใจว่า รู้สิ่งนี้ไปทำไม



» นักเรียนลงมือใช้สื่อและเครื่องมือต่างๆ ขั้นตอนที่สำคัญของการเรียนรู้ อยู่ที่นักเรียนจะประกอบ การเรียนรู้ที่รู้มา ถ้ารู้จริงต้องประกอบความรู้ ขึ้นมาได้ (construct)

» ฝึกทำซ้ำๆ จนเข้าใจและมองเห็น pattern ขององค์ความรู้ชุดนั้นๆ ใบงานและกิจกรรม ควรออกแบบนำนักเรียนไปสู่การจับกฎเกณฑ์ หรือ pattern ของความรู้นั้นๆ ให้ได้ อาจมี แบบฝึกให้นักเรียนฝึกทำซ้ำๆ พยายามให้มี บรรยากาศที่สนุกสนาน

4. ขั้นสรุปความรู้ (Summary)

การนำประสบการณ์ทั้งหมดจากการเรียนรู้ มาสรุปรวบยอดเป็น ความรู้ขึ้นอีกครั้งหนึ่ง มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเรามัก สังเกตได้ว่า นักเรียนอาจทำการฝึกผิดพลาด ทำแบบฝึกหัดไม่ถูก สร้างความรู้จาก concept ที่ผิด เป็นต้น ความผิดพลาดเหล่านี้ จะปล่อยไปไม่ได้ การตรวจงานไม่ใช่การขีดถูกขีดผิดแล้วจบ แต่ต้องทำงานแก้ไข ให้นักเรียนทำความเข้าใจเสียใหม่ แก่ความเข้าใจที่ผิดนั้น เราจะรู้ปัญหานี้ได้ก็ต่อเมื่อเรามีกิจกรรม หรือใบงาน ที่ให้นักเรียนได้ทำการสรุปความรู้

- » แสดงหัวข้อหรือประเด็นให้ชัดเจน ถ้าต้องการ ให้สมองสามารถรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่เรียนมา เชื่อมโยงกันเป็นความคิดรวบยอด ได้เร็วขึ้น การแสดงหัวข้อหรือประเด็นให้โดดเด่น ก็จะช่วย ให้นักเรียนเห็นภาพรวมทั้งหมด ของการเรียนรู้ ในช่วงนั้นๆ

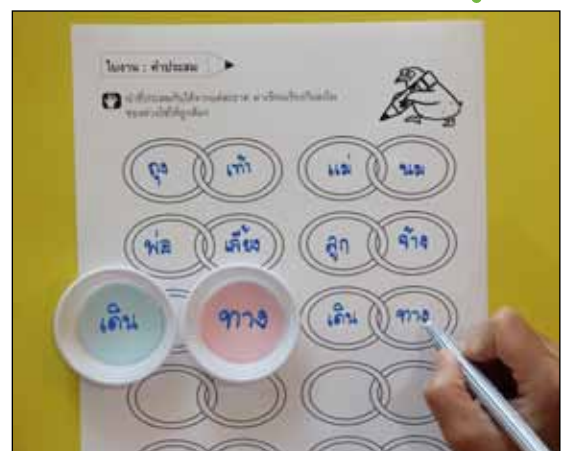




- » **ทำการจัดวางข้อมูลให้ชัดเจน** ควรจัดหมวดหมู่ของข้อมูล และความรู้ โดยใช้สี ขนาดตัวหนังสือ ระยะห่าง ที่ว่าง (space) และเส้น เข้าช่วย การแบ่งตำแหน่งของข้อมูล แต่ละหมวดหมู่ ช่วยให้สมองบันทึกข้อมูลนั้นไว้ง่าย
- » **สรุปโดยใช้แผนภาพ ตาราง กราฟ รูปภาพ ฯลฯ (Graphic Organizers)** เข้าช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสร้างกระบวนการคิดได้ง่ายขึ้น ปัจจุบันนี้ Graphic Organizers มีการพัฒนาขึ้นมาก เช่น มีการเปลี่ยนเป็นภาพที่สวยงามมากขึ้น เส้นที่ใช้ไม่แข็งเกินไป และยังมีแบบสามมิติ อีกด้วย

5. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply)

นักเรียนนำความรู้ที่มีอยู่ไปประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ๆ และแก้ปัญหาต่างๆ



10 Daily Do's

อ่านออก เขียนได้

1



ฟังและท่องบทคล้องจอง
บทเพลง และบทอาขยาน
เป็นประจำ

2



อ่านหนังสือที่น่าสนใจและ
สนุกสนาน เช่น นิทาน
ให้นักเรียนฟัง อย่างน้อย
วันละ 20 นาที

3



ให้นักเรียนเข้ามุมอ่านใน
ห้องเรียนสม่ำเสมอ

4



ใช้บทเพลง และบทกลอน
ในกิจกรรมการสอนเนื้อหา
ต่างๆ เป็นประจำ

5



ฝึกอ่านสะกดคำและแจกลูก
จากชาร์ตอยู่เป็นนิจ

10 กิจกรรมประจำวัน อ่านออก เขียนได้

6



คัดไทย และคัดบทกล่อมจวง
สมน้ำเสมอ

7



เล่นเกมภาษา เพื่อพัฒนา
การอ่าน

8



เขียนไทยทุกวันด้วยเทคนิค
ที่หลากหลาย

9



ฝึกให้เขียนเล่าเรื่อง
จากภาพสั้นๆ

10



เลือกหนังสือเรียนที่สนุกสนาน
อ่านง่าย ให้ฝึกอ่านและเขียน
อย่างเป็นขั้นตอน

ดัชนีบ่งชี้ ว่านักเรียนมีพัฒนาการ

การฟัง การอ่าน และการเขียนที่ดี

1. รู้จักฟังสิ่งที่คุณครูอ่านให้ฟังอย่างตั้งใจ ไม่ทิ้งกลางคัน	ใช่	ไม่ใช่
2. ถามคำถาม และแสดงความคิดเห็น แสดงให้รู้ว่าตัวเองเข้าใจ เรื่องราวที่ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง	ใช่	ไม่ใช่
3. สามารถจะเล่าเรื่อง แสดงละครตามเนื้อหาที่ตนเองได้ฟังมาแล้ว อาจได้บางส่วนหรือทั้งหมด	ใช่	ไม่ใช่
4. แสดงความสนใจหนังสือ และสนใจที่จะอ่านหนังสือ	ใช่	ไม่ใช่
5. สนใจหนังสือหลายประเภท ได้แก่ นิทานภาพ บทกลอน หนังสือพิมพ์ เป็นต้น	ใช่	ไม่ใช่
6. รู้จักส่วนต่างๆ ของหนังสือ และรู้ว่ามีไว้เพื่ออะไร	ใช่	ไม่ใช่
7. บอกชื่อหนังสือ และชื่อผู้แต่งหนังสือบางเล่มได้จากความทรงจำ	ใช่	ไม่ใช่
8. เมื่อดูจากภาพในหนังสือแล้ว รู้จักเดาเหตุการณ์และความหมาย	ใช่	ไม่ใช่
9. เมื่อให้อ่านซ้ำเรื่องเดิม พอจะจดจำเนื้อหาเรื่องราว หรืออ่านตามเนื้อหาได้ แม้จะยังสะกดคำไม่ได้ นั่นคือ พยายามอ่านจากความจำ (จำภาพที่เห็น-เสียงที่ได้ยิน-ภาพกลุ่มตัวอักษร-เรื่องราว)	ใช่	ไม่ใช่
10. เริ่มสนใจอยากอ่านหนังสือเล่มที่ตัวเองชอบ จำได้บางส่วน หรือทั้งหมด	ใช่	ไม่ใช่



11. เริ่มสนใจจดจ่อกับบทคล้องจอง บทร้องเล่น และบทเพลง	ใช่	ไม่ใช่
12. รู้ว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีชื่อเรียกต่างๆ กัน	ใช่	ไม่ใช่
13. เล่นต่อคำคล้องจอง และเขียนคำคล้องจองเสมอๆ	ใช่	ไม่ใช่
14. ท่องจำบทร้อยกรองให้แม่นยำ	ใช่	ไม่ใช่
15. ใช้คำใหม่ๆ และประโยคแบบใหม่ๆ ในการพูดสนทนา เช่น "วันนี้สนุกสนานมาก"	ใช่	ไม่ใช่
16. รู้จักตั้งคำถาม และแสดงให้เห็นว่าเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านให้ฟัง	ใช่	ไม่ใช่
17. เริ่มเขียน เพราะรู้สึกสนุกที่จะเขียน แม้จะเขียนผิดๆ ถูกๆ หรือยังไม่เป็นเรื่องเป็นราว	ใช่	ไม่ใช่
18. เขียนได้หลากหลาย เช่น เขียนตามตัวอย่าง เขียนโดยสะกดเอง	ใช่	ไม่ใช่
19. อ่านและเขียนคำพื้นฐานที่จำเป็นได้ และเข้าใจความหมาย	ใช่	ไม่ใช่
20. สามารถเขียนเพื่อสื่อสารข้อความที่ต้องการจะสื่อออกมา	ใช่	ไม่ใช่
21. รู้จักเปลี่ยนภาษาพูดเป็นภาษาเขียนในประโยคง่ายๆ	ใช่	ไม่ใช่
22. เริ่มรู้ว่าบางประโยคที่ตนเองพูดออกมา สื่อสารให้คนอื่นเข้าใจไม่ได้	ใช่	ไม่ใช่

Key 4



หนังสือ แบบฝึกหัด และใบงาน Book & Worksheet

ใช้หนังสือและใบงาน ที่ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เพื่อช่วยกระตุ้นสมองของนักเรียน ฝึกให้เด็กคิดที่ละขั้นตอน และนำทักษะและความรู้ในแต่ละขั้นมาประกอบกันเป็นความเข้าใจ (concept) ในที่สุด



Brainy Books

คัดเลือกหนังสือเรียน และหนังสืออ่านเพิ่มเติมต่างๆ ที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

Brainy Worksheets

ผลิตใบงานตามหลักการ BBL ที่มี roadmap นำนักเรียนสู่ความสำเร็จ

1. ลักษณะของหนังสือเรียนที่กระตุ้นการเรียนรู้

มีสีสันสวยงาม จัดรูปเล่มน่าอ่าน มีขนาดพอเหมาะกับนักเรียนแต่ละวัย



2. การใช้ภาพประกอบในหนังสือเรียน

เลือกหนังสือเรียนที่มีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในแต่ละหน้า แต่ละตอนง่ายขึ้น กระตุ้นให้อยากรู้ต่อไป

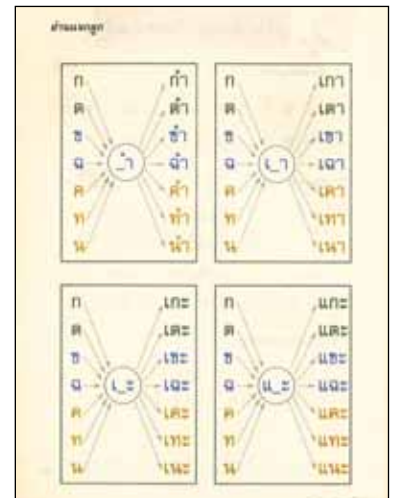
3. หนังสือเรียนออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

ไม่ควรเลือกหนังสือเรียนที่มีแต่ตัวหนังสือเป็นฟืด เขียนต่อกันไปเรื่อยๆ แบบบอกเล่า (informative) ควรเลือกหนังสือที่มีเทคนิคสูงในการเขียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ด้วย



4. มีวิธีนำเสนอที่ตื่นเต้น น่าสนใจ เข้าใจง่าย เหมาะกับวัย

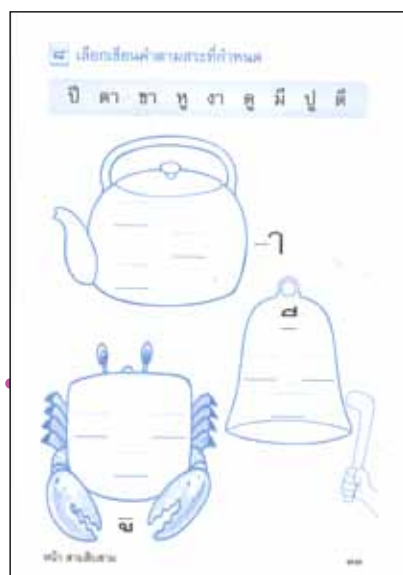
หนังสือเรียนที่ดี ควรมีการออกแบบวิธีนำเสนอให้ตื่นเต้น เข้าถึงได้ง่าย เข้าใจง่าย จดจำง่าย โดยใช้โปรแกรมการออกแบบหนังสือ รุ่นใหม่ๆ ที่ทำให้หนังสือสมัยใหม่นี้ดูมีชีวิตชีวา มีลักษณะที่ดูคล้ายสามมิติมากยิ่งขึ้น



5. เนื้อหาและแบบฝึก น่าสนใจ น่าลงมืออ่าน ลงมือทำ

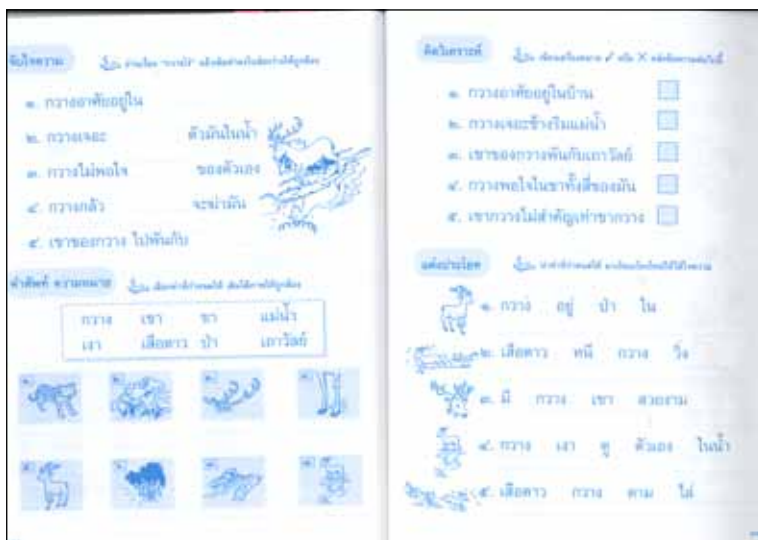
หนังสือเรียนและแบบฝึกหัดที่ดี ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากอ่าน และลงมือทำแบบฝึกหัด แบบฝึกหัดดูคล้ายเป็นเกมสนุก เพราะในวัยประถมนี้ เด็กยังไม่พร้อมที่จะเรียนเนื้อหาที่ยาก

ก	โกะ	โก	เกอะ	กอ
จ	โจะ	โจ	เจอะ	จอ
บ	โบะ	โบ	เบอะ	บอ
ป	โปะ	โป	เปอะ	ปอ
ช	โชะ	โช	เชอะ	ชอ
ด	โดะ	โด	เดอะ	ดอ
ฝ	ฝ่อ	ฝ	เฟอะ	ฝอ
ส	โสะ	โส	เสอะ	สอ
ซ	โซะ	โซ	เซอะ	ซอ
พ	พะ	พ	เพอะ	พอ
ย	โยะ	โย	เยอะ	ยอ
ร	โระ	โร	เรอะ	รอ



6. หนังสือแบบฝึกหัด BBL

หนังสือแบบฝึกหัดที่ดี มีภาพประกอบกระตุ้นให้อยากอ่าน
อยากทำ มีการเว้นช่องว่าง น่าอ่าน มีแบบฝึกหลากหลาย
ไม่ใช่หนังสือที่ทิ้งช่องว่างให้นักเรียนเติมเป็นหน้าๆ



7. หนังสืออ่านเพิ่มเติม

การเลือกหนังสืออ่านเพิ่มเติมมีความสำคัญยิ่ง
ควรเลือกหนังสือที่สอดคล้องกับพัฒนาการ
ของแต่ละช่วงวัย ต้องจัดหาหนังสือที่กระตุ้นให้
อยากรู้ อยากเรียน รวมทั้งรู้จักต่อยอด จากฐาน
ที่มีอยู่แล้ว อย่าปล่อยให้เด็กเกิดเหตุการณ์ที่ว่า ตั้งแต่
เด็กจนโต นักเรียนก็สนใจอ่านแต่การ์ตูนเท่านั้น



Key 5

สื่อและนวัตกรรม ที่กระตุ้นสมอง Resources & Innovation

ใช้สื่อและนวัตกรรมที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และมี
สีสัน และมีจำนวนเพียงพอสำหรับนักเรียนทุกคน
เครื่องมือเหล่านี้จะช่วยในการเรียนรู้ และกระตุ้น
ให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน พึงพอใจ เกิดความตั้งใจ
ที่จะเรียนรู้เนื้อหาที่ซับซ้อน

Learning Tools

เตรียมสื่อ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จำเป็น
ไว้ล่วงหน้าเป็นรายปี ไม่ควรเตรียมสื่อ
แบบวันต่อวัน

Learning Board

จัดให้มีกระดานเคลื่อนที่ สำหรับ
ห้องเรียนชั้นอนุบาลและประถมทุกห้อง

Learning Cards

ควรมีบัตรภาพ บัตรคำ และแถบประโยค
ต่างๆ เพื่อใช้ประกอบการสอน

1. สื่อของจริงต่างๆ มีความจำเป็นยิ่งสำหรับวัยประถม

ไม่มีสื่อใดจะทำให้ให้นักเรียนสร้างความรู้ได้ดี เท่ากับสื่อของจริง เพราะสื่อของจริงอยู่ในชีวิตประจำวัน เข้าใจได้สัมผัสได้ การที่เราต้องเลือกสื่ออื่นเข้ามาใช้ ก็เพราะสื่อของจริงนั้นใช้ไม่ได้ทุกกรณีไป ถ้าคุณครูอธิบายปากเปล่าอย่างเดียว ผลที่เกิดขึ้นก็คือความไม่เข้าใจของนักเรียน



2. เรียนรู้จากสถานที่และเหตุการณ์จริง

การลงไปสัมผัสพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ต่างๆ เช่น ป่า ภูเขา ลำห้วย ที่ราบ ห้วย หนอง คลอง บึง หรือการเข้าไปในสถานที่จริงอื่นๆ เช่น ตลาด โรงพยาบาล วัด ช่วยให้การเรียนรู้ดีขึ้น แต่ครูจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการสอน ก่อนและหลังลงสนามให้ดี เช่น ถ้าออกภาคสนามแล้ว นักเรียนจะเรียนรู้อะไร ไปงาน (worksheets) ชนิดไหนที่ต้องใช้ ไม่ควรแจกกระดาษเปล่า ให้นักเรียนเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้

3. กระดานเคลื่อนที่

คุณครูควรใช้กระดานเคลื่อนที่เพื่อนำเสนอความรู้ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดบัตรตัวอักษร บัตรตัวเลข ติดแถบประโยค ชาร์ต บทกลอน หรือบทเพลง และแขวนถุงบรรจุสิ่งของแทนจำนวน เป็นต้น





4. บัตรคำ บัตรตัวเลข ชาร์ต

สื่อการเรียนรู้ที่จำเป็นมาก ได้แก่ บัตรภาพ บัตรคำ บัตรตัวเลข และชาร์ต สิ่งเหล่านี้ ทำให้ข้อมูลที่ครูป้อนเข้าไป ความรู้ที่เด็กกำลังคิด ความคิดที่เด็ก กำลังไตร่ตรอง คิดคำนวณ เกิดเป็นภาพจริงขึ้นบนบอร์ด ปัญหาที่สำคัญก็คือ ข้อมูลและความรู้ลอยอยู่ในอากาศ ต้องคิดเอาเองในสมอง โดยไม่มีตัวช่วย อยู่บนบอร์ดเลย

แนวทาง...

การนิเทศติดตาม

และประเมินความก้าวหน้า



ตัวชี้วัดความสำเร็จ

กุญแจดอกที่ 1

สนามเด็กเล่น

Playground



1. มีสนาม ที่กระตุ้นพัฒนาการร่างกาย เด็กทุกคนต้องได้เคลื่อนไหว หรือเล่นสนามทุกวัน โดยใช้เวลาน้อยอย่างน้อย 10-20 นาที ต่อเนื่องกัน



2. มีเครื่องเล่นที่น้ำสนุกสนานตื่นเต้น เช่น ชิงช้า กระดานลื่น ม้าหมุน



3. มีเครื่องเล่นสนามอื่นๆ ที่ช่วยพัฒนาร่างกายทุกส่วนที่หลากหลายเช่น เดิน ก้าว ปีน มุด ลอด กระโดด โยน วิ่ง ทรงตัว อาจใช้ยางรถยนต์เพื่อสร้างฐานการเล่นที่หลากหลาย มีจำนวนฐานให้เพียงพอ มากหรือน้อยตามความเหมาะสม



4. แบ่งพื้นที่การเล่น หรือทำเครื่องหมายว่าส่วนใดเป็นสนามของอนุบาล ส่วนใดเป็นของเด็กประถม



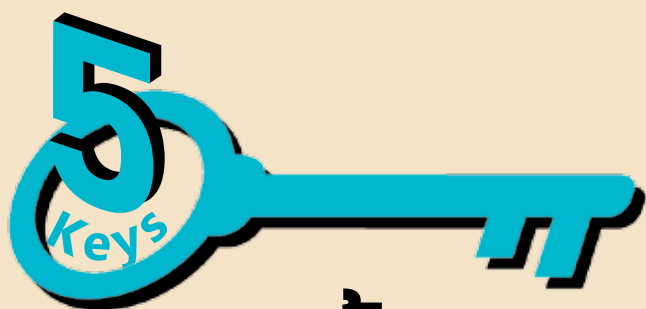
5. มีคุณครูตรวจสอบก่อนการเล่น และคอยดูแลความปลอดภัยระหว่างการเล่น



6. ควรมีทราย หญ้า หรือวัสดุกันกระแทกรองรับบริเวณที่อาจมีอันตรายหรืออาจเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย



7. หลีกเลี่ยงการใช้สีที่มีสารตะกั่วเจือปน



ตัวชี้วัดความสำเร็จ กลยุทธ์ดอกที่ 2

ห้องเรียน

Classroom

- | | |
|--|---|
| | 1. ผนังห้องเรียนสะอาดสะอ้าน มีสีสันทัน กระตุ้นความสนใจเปิดสมอง |
| | 2. มีมุมอ่านในห้องเรียน เพื่อจัดกิจกรรมการอ่าน และกระตุ้นให้รักการอ่าน |
| | 3. โต๊ะเก้าอี้ของนักเรียน ควรอยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ ทาสีใหม่ หรือใช้ไฟเมก้าปิดทับที่ชำรุด หรือที่เก่าเกินไป |
| | 4. จัดโต๊ะเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อสะดวกในการจัดกิจกรรมกลุ่ม |
| | 5. ภาพและสื่อที่ติดอยู่บนฝาผนัง และบอร์ดต่างๆ ต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ไม่ติดตายไว้ตลอดปี |
| | 6. มีป้ายนิเทศ บอร์ดความรู้ และพื้นที่แสดงผลงานของนักเรียน |
| | 7. มีโต๊ะเพื่อใช้ในการสาธิตการสอนต่างหากจากโต๊ะครู |
| | 8. มีชั้นแยกเก็บอุปกรณ์ เครื่องเขียน หนังสือเรียน สมุดแบบฝึกหัดเป็นสัดส่วน |
| | 9. มีที่แขวนหรือตู้เก็บกระเป๋าหนังสือ ของนักเรียน เป็นสัดส่วน |
| | 10. มีกระดานเคลื่อนที่ เพื่อนำเสนอความรู้ให้โดดเด่น และใกล้ชิดกับนักเรียน |



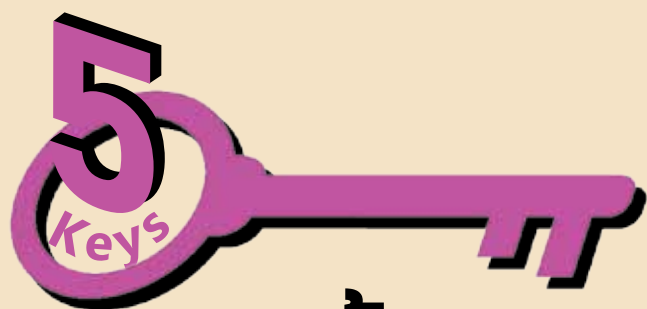
ตัวชี้วัดความสำเร็จ

กลยุทธ์แฉดอที่ 3

กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL

Teaching & Learning

1. มีการ warm up ร่างกาย โดยใช้กระบวนการขยับกายขยายสมอง (brain gym)/ ยืดเส้นยืดสาย (stretching)/ กิจกรรมเคลื่อนไหว (movement)/ เพลงและเกม
2. นำเสนอข้อมูลและเนื้อหาบนพื้นที่หลากหลาย ไม่ใช่แค่วิธีเขียนบนกระดานดำ
3. ใช้บัตรภาพ บัตรคำ แถบประโยค เพื่อเสนอความรู้ หรือประเด็นต่างๆ
4. แสดงภาพเคลื่อนไหว และเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเชื่อมกระบวนการเรียนรู้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ในเนื้อหาที่จำเป็น ระวังไม่ใช้ IT ในการสอนตลอดเวลา เพื่อป้องกันภาวะเครียดต่อเนื่อง (prolonged stress)
5. นำเสนอเนื้อหาและข้อมูล ด้วยเทคนิคแปลกใหม่ ทำให้สมองติดตามการสอนตลอดเวลา
6. มีการสรุปเนื้อหาความรู้ที่สอน โดยการจัดกลุ่ม เชื่อมโยงความสัมพันธ์ และสื่อความหมาย โดยใช้กราฟ ชาร์ต ตาราง concept web หรือ graphic organizers แบบอื่นๆ และถ้าเป็นไปได้ควรใช้เทคนิคช่วยจำ (mnemonics)
7. หลังจากขั้นเรียนรู้ (learning stage) แล้ว ให้นักเรียนทำการฝึกซ้ำๆ จนคล่อง (practice)
8. ต้องให้มีใบงาน (worksheet) ที่มีคุณภาพที่จะช่วยเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะจากสิ่งที่เรียนรู้จนคล่อง
9. หลังจากการฝึกทักษะแล้ว ต้องอุดช่องว่างด้วยการ “สรุปซ้ำให้เกิดความคิดรวบยอด” (concept) ของบทเรียน ด้วยวิธีต่างๆ เช่น ใช้ Graphic Organizer เข้าช่วย เป็นต้น
10. มีกิจกรรมหรือใบงาน เพื่อให้นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ (apply) และมีโอกาสสร้างสรรค์ผลงาน (creativity)
11. จัดกิจกรรมและช่วยสอนนักเรียน เป็นรายบุคคล ไม่ใช่สอนแบบทั้งชั้น (whole class teaching) ตลอดเวลา



ตัวชี้วัดความสำเร็จ

กลยุทธ์แฉดอที่ 4

หนังสือ แบบฝึกหัด และใบงาน

Book & Worksheet



1. หนังสือเรียนออกแบบสอดคล้องกับหลักสูตร เหมาะกับวัย น่าตื่นใจ น่าอ่าน มีภาพประกอบมากพอที่จะสร้างความเข้าใจให้แก่เด็ก ไม่ใช่หนังสือที่เน้นแต่คำบรรยาย (text-based)



2. หนังสือเรียนใช้กระต่ายคุณภาพ มีการออกแบบ (design) อย่างมีศิลปะและกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจ อยากรู้



3. หนังสือเรียนมีการนำเสนอความรู้ โดยใช้ตาราง แผนผัง แผนภาพ concept web ไดอะแกรม ฯลฯ ให้นักเรียนฝึกฝน เชื่อมโยงความรู้ขึ้นสู่การมีทักษะการคิดระดับสูง (higher order thinking)



4. แบบฝึกหัดในหนังสือเรียนมีการออกแบบจากง่ายไปยาก มีการออกแบบให้มีแบบฝึกหลากหลายประเภท พอที่จะพัฒนาเด็ก และมีการจัดระบบการเรียนรู้ เป็นขั้นตอน (instructional system design) ทำให้เกิดการเรียนรู้ง่าย ไม่น่าเบื่อหน่าย



5. แบบฝึกหัดในหนังสือเรียน มีจำนวนมากพอที่จะช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักเรียน



ตัวชี้วัดความสำเร็จ

กลยุทธ์ดอกที่ 5

สื่อและนวัตกรรมที่กระตุ้นสมอง

Resources & Innovation

1. ใช้สื่อการเรียนรู้ ทั้งของจริง สื่อสามมิติ และสื่อสองมิติ

2. สื่อการเรียนรู้มีจุดเน้นชัดเจน มีขนาดใหญ่มองเห็นชัดเจน มีสีสัน กระตุ้นความสนใจ

3. ออกแบบสื่อที่กระตุ้นให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และให้นักเรียนได้ร่วมในการใช้สื่อการเรียนรู้

4. สื่อการเรียนรู้มีลักษณะช่วยก่อรูปความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเป็นขั้นเป็นตอน ช่วยสร้าง concept

5. ใช้สื่อการเรียนรู้ที่น่าตื่นเต้น สนุกสนาน ทำทนายให้อยากรู้

6. ใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือ สื่อที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ในกลุ่มย่อย และเรียนรู้เป็นบุคคล

7. สื่อต้องมีจำนวนมากพอให้นักเรียนทุกคน ทุกกลุ่ม ได้ลงมือเรียนรู้ ไม่ใช่ให้ตัวแทนเพียงหนึ่งหรือสองคนเท่านั้นที่ได้ใช้สื่อ เพราะการได้ใช้สื่อด้วยตัวเองเป็นการพัฒนาทักษะต่างๆ ของตัวนักเรียนผู้ใช้อย่าง

10 STEPS

พลิกโฉมโรงเรียน ให้สำเร็จได้อย่างไร?

1. ถ้าจะเริ่มงานพลิกโฉม โรงเรียน ควรเริ่มตรงไหน?

เราทุกคนเคยชินกับการอยู่กันไปแบบเดิม หรือพัฒนาบางอย่างเท่าที่เรามองเห็นว่าเป็น ปัญหา แต่การคิดถึงขั้น "พลิกโฉม" โรงเรียนนั้น เป็นประเด็นใหญ่ ปกติไม่มีใครคิดจะทำ ดังนั้น ถ้าจะทำให้ทุกคนในโรงเรียน หรือส่วนใหญ่ ร่วมกันพลิกโฉม จำเป็นต้อง เปลี่ยนที่แนวคิดก่อน เช่น เข้าร่วมการอบรมสัมมนา เรื่อง "การพลิกโฉมโรงเรียน" หรือ ไปดูงานโรงเรียนที่พลิกโฉมสำเร็จแล้ว เป็นต้น นี่เป็นก้าวแรกที่จะเปลี่ยนความคิดจิตใจ สร้างแรงบันดาลใจให้คนเราทุ่ทุเท เพราะมีเรื่องราวที่เห็นชัดๆ แล้วว่า น่าจะลงมือทำได้ การอบรมหรือดูงานนี้ ที่ได้ผลที่สุดคือ การไปทั้งโรงเรียนพร้อมกัน

2. Share & Plan

จัดการพูดคุย แลกเปลี่ยนในหมู่คณะครู เพื่อถ่ายทอด ความคิด ความเห็น ความรู้สึก ที่แต่ละคนมีในใจ ศึกษาจากเอกสารเพิ่มเติม มองหาความเป็นไปได้ สร้างความตระหนักที่จะทำการพลิกโฉมโรงเรียน เริ่มวางแผนกันว่า จะเริ่มงานตรงไหน ฤกษ์แะแต่ละดอกจะเริ่มได้อย่างไร จัดการ มอบหมายให้มีผู้รับผิดชอบที่ชัดเจน ในการพลิกโฉมฤกษ์แะแต่ละดอก แล้วแต่ว่าจะเริ่มด้วยฤกษ์แะดอกใด

3. ระดมพลังร่วม จากเครือข่ายและ ชุมชน

จัดการประชุมภาคีผู้ที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน โดยเฉพาะ คณะกรรมการและผู้บริหาร ชี้แจงแนวคิดให้ชัดเจน ประเด็นสมองว่าแนวคิดนี้จะเปลี่ยนแปลงโรงเรียนและลูกหลานของเขาได้อย่างไร ขอความร่วมมือ สนับสนุนจากผู้ปกครองและเครือข่าย

4. เริ่มจุด START ปฏิบัติการพลิกโฉมโรงเรียน

การพลิกโฉมโรงเรียนที่จะทำให้ทุกคน ตื่นเต้น ให้ความร่วมมือ และเห็นผลสำเร็จเร็วที่สุด ก็คือ การเปลี่ยนแปลง สนามและปรับห้องเรียน เช่น สีสนผนัง และโต๊ะเก้าอี้ เป็นต้น เพราะนี่เป็นการ เปลี่ยนภูมิทัศน์ทันที ทั้งผู้ปกครองและนักเรียนได้ใช้ประโยชน์ทันที ผู้ปกครอง และครูเห็นการเปลี่ยนแปลง นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้นกับการมา โรงเรียน เมื่อแผนนี้สำเร็จ นักเรียนจะเริ่มกลายเป็นเด็กกระตือรือร้น มีสมาธิดีขึ้น ครูชื่นใจกับการเปลี่ยนแปลงนี้



5. เตรียมสร้างและผลิตสื่อ การเรียนรู้ทุกห้องเรียน

การเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ให้ใช้สื่อมากขึ้น ทำให้สำเร็จได้ โดยระดมพลังร่วมมือกัน อาจให้ครูทุกห้องมาช่วยกันผลิต แทนที่จะผลิตแต่ห้องของตัวเอง การช่วยกันทำ สร้างบรรยากาศสนุกสนาน โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยนั้น หัวข้อการสอนก็คล้ายคลึงกัน ตั้งแต่ ป.1-ป.6 สื่ออาจใช้ร่วมกันได้อยู่แล้ว

6. พลิกการสอน หันมาใช้วิธีใหม่ๆ

การพลิกการสอนนี้ อาจไม่ต้องเตรียมทีเดียวทั้งปี ลองเริ่มจากบทแรกๆ ก่อน เมื่อเห็นความสำเร็จก็จะก้าวต่อไปได้ไม่ยาก วิธีเริ่มต้นที่ง่ายที่สุดก็คือ อ่านจากคู่มือการสอนแบบ BBL ต่างๆ ดูจากเฟสบุ๊ก ติดตามเฟสบุ๊กของคุณครูที่สอนเก่ง ดูเทคนิคการสอนใหม่ๆ จาก Distance Learning Thailand (DL Thailand) เป็นต้น

7. เลือกหนังสือเรียน และแบบฝึก ที่กระตุ้น สมอง

นำหนังสือเรียนของสำนักพิมพ์ต่างๆ มาพิจารณา ดูว่า หนังสือเล่มใดออกแบบได้สอดคล้องกับสมองนักเรียนมากที่สุด วิธีดูง่ายๆ ก็คือ ดูแล้วหนังสือน่าอ่านไหม สอนยากหรือเปล่า พิจารณาดูแบบฝึกหัดแล้ว คิดว่านักเรียนจะชอบทำหรือไม่ นักเรียนจะทำได้ไหม ความยากง่ายเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น



8. นิเทศ ติดตาม ช่วยเหลือ แบ่งปัน

ครูทุกคนต้องการกำลังใจ ต้องการแนวคิด ต้องการคำแนะนำ จึงควรจัดการพูดคุยแลกเปลี่ยน ช่วยเสนอแนะให้ความเห็นกันและกัน ไม่ใช่ผู้อำนวยการเป็นผู้นิเทศฝ่ายเดียว แต่ทุกคนช่วยเหลือกันที่สำคัญ ต้องไม่ใช่วิธีวิพากษ์วิจารณ์รุนแรง เพราะไม่มีประโยชน์ต่อการพัฒนา

9. ก้าวรุดหน้า พัฒนา ไม่ยั้ง

การพลิกโฉมโรงเรียนมิได้หยุดลงที่ การเปลี่ยน ญญแจ 5 ดอกครบถ้วน ยังคงมีก้าวต่อไปอยู่เสมอ เช่น เรายังต้องพัฒนาสนาม ให้ดียิ่งขึ้น พลิกกระบวนการสอนให้ยอดเยี่ยมยิ่งขึ้น หาวิธีการวัดผลที่น่าสนใจ ยิ่งขึ้น กระตุ้นให้นักเรียนก้าวรุดหน้า กระบวนการขั้นนี้จำเป็นต้องศึกษาดูงาน เพิ่มเติม เข้าร่วมการประชุมอบรมสัมมนาเพิ่มเติม ศึกษาจากเฟสบุ๊ค ภูเก็ต เป็นต้น



10. สื่อสารองค์กร

แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับโรงเรียนอื่นๆ และชุมชน ทั้งในท้องถิ่นและ ระดับประเทศอย่างสม่ำเสมอ เผยแพร่ความสำเร็จของคุณครู นักเรียน และ โรงเรียน เข้าร่วมสนทนาในโลกออนไลน์ เปิดเฟสบุ๊ค สร้างกลุ่มไลน์ เปิดพื้นที่ ของโรงเรียนให้กว้างขวางในสังคม Social Network ด้วยวิธีนี้ โรงเรียนจะได้ รับความคิดเห็นจากภายนอกตลอดเวลา ครูจะมีกำลังใจ เราจะเรียนรู้จุดแข็ง และจุดอ่อนของตัวเอง



หลายเส้นทาง... สู่เป้าหมายเดียวกัน

การที่จะพัฒนาพลิกโฉมโรงเรียน ให้ก้าวหน้าประสบความสำเร็จนั้น มิใช่ว่า Brain-based Learning เป็นแนวทางเดียวเท่านั้น ที่จะทำให้เกิดความสำเร็จได้ แนวคิดอื่นๆ ทางการศึกษา ล้วนแต่ได้พิสูจน์ตัวเองว่า สามารถใช้แก้ปัญหา นำมาเป็นโมเดลในการพัฒนาโรงเรียนได้

โรงเรียนและคุณครูอาจเลือกใช้แนวคิดใดก็ได้ ที่ตนเองเชื่อมั่น ศรัทธา และเข้าใจ กระบวนการของมันจริงๆ ท่านก็จะก้าวไปสู่ความสำเร็จได้เช่นกัน

ในอีกด้านหนึ่ง ก็มีโรงเรียนอีกเป็นจำนวนไม่น้อย ที่ยังคงมีความยากลำบากอย่างยิ่ง ที่จะพลิกโฉมโรงเรียน เช่น โรงเรียนในพื้นที่ยากลำบาก โรงเรียนที่นักเรียนไม่เข้าใจภาษาไทย โรงเรียนที่ไม่มีผู้อำนวยการ มีครูไม่กี่คน นักเรียนทิวโฮย ยากจนข้นแค้น เป็นต้น โรงเรียนเหล่านี้ มิใช่ว่าเปลี่ยนไม่ได้ แต่ก็คงมีวิธีการ และแนวทางเป็นการเฉพาะ ที่ต้องการการค้นหาค้นต่อไป

เราทุกคนจะไม่หมดหวัง เราจะร่วมกันพลิกโฉมโรงเรียน เพื่อนำบ้านเมืองของเรา ให้ก้าวหน้า สร้างเด็กไทยให้มีสติปัญญา คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น



ขอขอบคุณ...

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีคำสั่งแต่งตั้งคณะทำงานพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย ตามนโยบาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อเรียนจบชั้นป.1 ต้องอ่านออกเขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลให้เป็นรูปธรรม ตามรายชื่อข้างล่างนี้ คณะกรรมการได้มีการประชุมหลายครั้ง และกำหนดมาตรการรูปธรรมขึ้น และส่วนหนึ่งของมาตรการเหล่านั้น ก็คือที่มาของหนังสือเล่มนี้ ขอขอบคุณคณะกรรมการทุกท่าน ที่กรุณาให้ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่ช่วยให้หนังสือ "Roadmap...การพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี" เล่มนี้ เป็นประโยชน์สูงสุดต่อโรงเรียนและคุณครู

นางพรพิไล เลิศวิชา

นายอนุสรณ์ พูเจริญ

นางสุกัญญา งามบรรจง

นายสินอาจ ลำพูนพงศ์

นายรัชชัย ทับทิมอ่อน

นายธวัช กงเดิม

นายกวินทร์เกียรติ นนธ์พละ

นายอรรถพล ตรีกตรอง

นายทวนทอง ศรีสวัสดิ์

นายพรชัย โพคันโย

เมธีวิทย์อาวุธโส ที่ปรึกษา

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ข้าราชการบำนาญ

ผู้อำนวยการสพ.น่าน เขต 2

ผู้อำนวยการสพ.เพชรบูรณ์ เขต 1

ผู้อำนวยการสพ.ฉะเชิงเทรา เขต 1

ผู้อำนวยการสพ.ขอนแก่น เขต 5

ผู้อำนวยการสพ.เชียงใหม่ เขต 3

ผู้อำนวยการสพ.เชียงใหม่ เขต 5



นายห้วน แดงทิพย์	ผู้อำนวยการสพป.นครสวรรค์ เขต 1
นายอิทธิวัฒน์ พันธุ์ประชา	ผู้อำนวยการสพป.ราชบุรี เขต 2
นายอนันต์ กัลปะ	ผู้อำนวยการสพป.กาญจนบุรี เขต 1
นายปรีดี ภูสีน้ำ	ผู้อำนวยการสพป.ตราด
นายจักรพรรดิ จิตมณี	ผู้อำนวยการสพป.สุพรรณบุรี เขต 1
น.ส.กัญนิกา พรหมณพิทักษ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยคุณภาพการศึกษา สพฐ.
นายอดิศร จันทรธีระโรจน์	ข้าราชการบำนาญ
นายณรงค์ชัย จินาวงศ์	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแม่ลอง สพป.เชียงใหม่ เขต 5
นางพรพิมล ทักษะวรบุตร	ศึกษานิเทศก์ สพป.ขอนแก่น เขต 1
นางศิริวรรณ ปัญญาพรพิพัชญ์	ศึกษานิเทศก์ สพป.นครสวรรค์ เขต 1
นางนิลยา ทองศรี	ศึกษานิเทศก์ สพป.เพชรบูรณ์ เขต 1
นางอรพิมพรรณ คัมภีร์	ศึกษานิเทศก์ สพป.กาญจนบุรี เขต 1
นางนันทยา หล้าทูนธีระกุล	ศึกษานิเทศก์ สพป.ขอนแก่น เขต 5
นางสกุลพร ทองไพจิตร	ศึกษานิเทศก์ สพป.ฉะเชิงเทรา เขต 1



นายณดล โป่งอ้าย
 น.ส.ทิพวรรณ นามแก้ว
 นางขlobl ทศวิน
 นายอนันต์ เลี้ยงเพชร
 นางวันทนี รอดอ้าว
 นางเกศรา อารยะจารุ
 นางวัชรีย์ ลำจวน
 นางสุภา ทับทิมดี
 น.ส.นิจสุตา อภินันทาภรณ์
 น.ส.อรอร ฤทธิกลาง
 น.ส.ดวงใจ บุญยะภาส
 นางธนาภรณ์ กอวัฒนา
 นางปัญญณี วิเลปสุวรรณ

ศึกษานิเทศก์ สพป. เชียงใหม่ เขต 3
 ศึกษานิเทศก์ สพป. เชียงใหม่ เขต 5
 ศึกษานิเทศก์ สพป. ตราด
 ศึกษานิเทศก์ สพป. น่าน เขต 2
 ศึกษานิเทศก์ สพป. ราชบุรี เขต 2
 ศึกษานิเทศก์ สพป. สุพรรณบุรี เขต 1
 โรงเรียนวัดหนองโรง สพป. นครสวรรค์ เขต 1
 โรงเรียนวัดบางใหญ่ สพป. สุพรรณบุรี เขต 1
 ผู้อำนวยการสถาบันภาษาไทย สวก.
 สถาบันภาษาไทย สวก.
 สถาบันภาษาไทย สวก.
 สถาบันภาษาไทย สวก.
 สถาบันภาษาไทย สวก.

ขอขอบคุณ...

ความรู้และประสบการณ์ทั้งหลาย ที่ผู้เขียนได้เรียนรู้จากเขตพื้นที่ คุณครู และโรงเรียนต่างๆ ทั่วประเทศ ทำให้สามารถพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ในการพลิกโฉมโรงเรียนขึ้นมาได้ และขอขอบคุณภาพจากโรงเรียนทั้งหลายในหนังสือเล่มนี้ ซึ่งเราได้ถ่ายเอาไว้ เมื่อได้ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโรงเรียนของท่าน รวมทั้งภาพที่โรงเรียนและคุณครู กรุณานำขึ้นมาเผยแพร่ในโลกออนไลน์

องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนบ้านโนนโก อ.ชุมแพ จ.ขอนแก่น

โรงเรียนบ้านห้วยนาจะเข้หนองแปน อ.หนองเรือ จ.ขอนแก่น

โรงเรียนบ้านกกปลาซิวนาไต่ อ.ภูพาน จ.สกลนคร

โรงเรียนวัดหนองโรง อ.เมือง จ.นครสวรรค์

โรงเรียนวัดบางใหญ่ อ.บางปลาม้า จ.สุพรรณบุรี

โรงเรียนวัดสวนแตง อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี

โรงเรียนบ้านยางคำ อ.หนองเรือ จ.ขอนแก่น

โรงเรียนบ้านนาแกกันเหลือง อ.ภูเวียง จ.ขอนแก่น

โรงเรียนบ้านปางถ้ำ อ.เชียงคำ จ.พะเยา

โรงเรียนหนองกระแหล่งกระเดาวิทยา อ.ภูเวียง จ.ขอนแก่น

โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย อ.เมือง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนศิริพงษ์วิทยา อ.เมือง จ.สงขลา

โรงเรียนบ้านหนองน้ำเขียว อ.บรรพตพิสัย จ.นครสวรรค์

โรงเรียนอนุบาลสุมาลี อ.ดอยสะเก็ด จ.เชียงใหม่

โรงเรียนหนองขามวิทยาคาร อ.ชุมแพ จ.ขอนแก่น

โรงเรียนวรพัฒน์ อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา

โรงเรียนบ้านสวนสวรรค์ อ.สีชมพู จ.ขอนแก่น

โรงเรียนอนุบาลร่มจักร อ.แม่วาง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านหนองปลาชีว อ.สีชมพู จ.ขอนแก่น

โรงเรียนบ้านเวียงฝาง อ.ฝาง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านตันโฮด อ.ฝาง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านดง อ.ฝาง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านแม่ลอง อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านตาลเหนือ อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

โรงเรียนชุมชนบ้านแม่ทั้ง อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านบ่อหลวง อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

โรงเรียนบ้านหนองแกทราย อ.เซกา จ.บึงกาฬ

โรงเรียนห้วยเขมเหนือ อ.เมือง จ.บึงกาฬ

โรงเรียนวังหินลาดวังเจริญ อ.ชุมแพ จ.ขอนแก่น

โรงเรียนกลุ่มเบญจมิตรบวทหนึ่ง จ.สงขลา

โรงเรียนวัดบ้านมะเกลือ อ.เมือง จ.นครสวรรค์

โรงเรียนพิมานเด็ก อ.เมือง จ.เชียงใหม่

โรงเรียนวัดหนองกลางดง อ.โพธาราม จ.ราชบุรี

