



แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

สถานศึกษาสร้างความเป็นเลิศตามทฤษฎีพหุปัญญาผ่าน
กิจกรรมกระบวนการเชิงรุก
(ACTIVE LEARNING)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาด้วย

WTDSMART MODEL



โรงเรียนบ้านวังทองแดง

คำนำ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน จึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) เข้ากับแนวทาง Active Learning โดยใช้ WTDSMART Model เป็นกรอบในการดำเนินงาน

รูปแบบ “WTDSMART Model” เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับความถนัดและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ทั้งยังสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนในทุกมิติอย่างยั่งยืน

การรวบรวมและนำเสนอผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ตอบโจทย์การศึกษาเชิงคุณภาพ และสามารถถ่ายทอดไปสู่สถานศึกษาอื่น ๆ ได้อย่างเป็นระบบ

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

หน้า

คำนำ	ก
สารบัญ.....	ข
ที่มาและความสำคัญ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา.....	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน.....	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินการ ประโยชน์ที่ได้รับ.....	11
ปัจจัยความสำเร็จ.....	11
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned).....	12
การเผยแพร่ รางวัลที่ได้รับ.....	12

ภาคผนวก

กรอบการนำเสนอผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) สถานศึกษาสร้างความเป็นเลิศ
ตามทฤษฎีพหุปัญญาผ่านกิจกรรมกระบวนการ กิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
Active Learning เพื่อส่งเสริมพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

ชื่อผลงาน WTDSMART Model : สร้างความเป็นเลิศตามทฤษฎีพหุปัญญาพหุ
ปัญญาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เพื่อสร้าง
สมรรถนะให้กับนักเรียน

ชื่อผู้เสนอผลงาน นายภาณุพงศ์ ชูมา

โรงเรียน/หน่วยงาน โรงเรียนบ้านวังทองแดง

สังกัด สพป. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

โทรศัพท์-..... โทรสาร-.....

โทรศัพท์มือถือ 089 – 568-789 e-mail: banwangthongdang.school@gmail.com

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

1. ที่มาและความสำคัญ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

1.1 ที่มาและความสำคัญ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับแก้ไข (2545) กล่าวว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ควรเป็นไปเพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ และ ปักจียเกื้อหนุน ให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข นอกจากนี้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติหมวดที่ 4 มาตราที่ 22 ยังบัญญัติว่า “การ จัดการศึกษา ต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญ ที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542: 9)

การจัดจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนควรพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งด้านพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมจิตใจ และสติปัญญา ซึ่งการ์ตเนอร์(วิชัย วงษ์ใหม่. 2542:5 –7; อ้างอิงจาก Gardner. n.d.) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเด็กโดยองค์รวมทุกๆด้านอย่างมีประสิทธิภาพ หรือการพัฒนาพหุปัญญาที่หลากหลายในทฤษฎีที่เรียกว่า ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) (เยาพา เดชะคุปต์ 2542: 29) ให้ความหมายของคำว่า “พหุปัญญา” ของ การ์ตเนอร์ ว่าเป็น ความสามารถทางชีวภาพ ซึ่งแต่ละคนจะแสดงออกมาเป็น สิ่งผสมผสานระหว่างพันธุกรรมกับสิ่งแวดล้อม การ์ตเนอร์ เชื่อว่าพหุปัญญา หมายถึง โครงสร้างทางชีวจิตวิทยาซึ่งเป็น ตัวสร้างแหล่งความคิดของคนเรา ซึ่งจะส่งผลเนื้อหาแต่ละด้าน การ์ตเนอร์เชื่อว่าคนทั่วไปจะมีพหุปัญญาอย่างน้อย 8 ด้าน พหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา ปัญญาด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ ปัญญาด้านมิติ ปัญญา



ด้านร่างกาย ปัญหาด้านดนตรี ปัญหาด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล ปัญหาด้านความเข้าใจในตนเอง ปัญหาด้านธรรมชาติ และปัญหาด้านจิตนิยมหรือการดำรงคงอยู่ของชีวิตซึ่งทฤษฎีพหุปัญญาเป็นที่ยอมรับอย่างกว้าง

โรงเรียนบ้านวังทองแดงตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ซึ่งมีความถนัด ความสามารถ และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย จึงได้นำแนวคิด พหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Howard Gardner (2006) มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพเฉพาะตนอย่างเต็มที่ จึงได้นำแนวคิดพหุปัญญาร่วมกับ นวัตกรรม WTDSMART Model และ Active Learning มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองศักยภาพของผู้เรียนอย่างรอบด้าน และส่งเสริมสมรรถนะตามบริบทของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

โรงเรียนบ้านวังทองแดงได้กำหนดแนวทางการพัฒนาโดยประยุกต์ใช้แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และ Active Learning ผ่านนวัตกรรม WTDSMART Model ดังนี้

1. วิเคราะห์ความถนัดของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ใช้แบบประเมินพหุปัญญาเพื่อค้นหาศักยภาพเฉพาะด้านของผู้เรียน เช่น ด้านภาษา ดนตรี ร่างกาย การคิดตรรกะ เป็นต้น
2. ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่น ใช้กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับพหุปัญญา เช่น การเล่านิทาน การสร้างสื่อ การแสดงละคร การเรียนรู้ผ่านเกม การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสไตล์ของตนเอง
3. จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น เช่น การอภิปราย การสืบค้น การทดลอง การสร้างชิ้นงาน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นตามทฤษฎีพหุปัญญาอย่างครบถ้วนหลากหลายด้าน
2. เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
3. เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุปัญญา และ Active Learning

เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนร้อยละ 90 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่เกี่ยวข้องกับพหุปัญญา เพิ่มขึ้นตามตัวชี้วัดที่กำหนดภายในระยะเวลา 1 ปีการศึกษา
2. ครูร้อยละ 80 ได้รับการพัฒนาทักษะและสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกตามหลักพหุปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. โรงเรียนบ้านวังทองแดงจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่บูรณาการพหุปัญญา และ Active Learning อย่างน้อย 3 ครั้งต่อภาคเรียน



เป้าหมายเชิงคุณภาพ

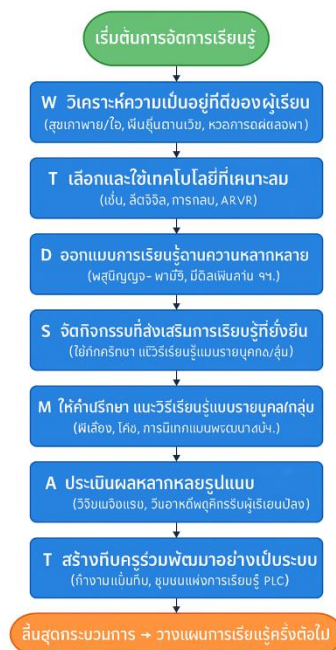
1. ผู้เรียนสามารถแสดงศักยภาพในพหุปัญญาด้านภาษาของตนเองได้อย่างมั่นใจและหลากหลาย
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์จริง
3. ครูสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาของผู้เรียนและกระตุ้น

การเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเหมาะสม

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

หลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบบูรณาการพหุปัญญา เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาของตนเองร่วมกับเพื่อน โดยการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการพหุปัญญา มีขั้นตอน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ผังงานการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการพหุปัญญา

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

แนวคิด WTDSMART MODEL กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาเป็นกรอบแนวคิดที่ประกอบด้วยองค์ประกอบ 8 ด้าน



ภาพที่ 2 WTDSMART MODEL กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญา



W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) โรงเรียนส่งเสริมสุขภาวะทางกาย ใจ และอารมณ์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมในบรรยากาศที่ปลอดภัย เป็นมิตร และสร้างแรงจูงใจภายใน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกแนวทางการเรียนรู้ตามความถนัดตามแนวพหุปัญญา ส่งผลให้เกิดความสุขและพลังในการเรียนรู้

T = Technology (เทคโนโลยี) การบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น สื่อดิจิทัล AR/VR และแพลตฟอร์มออนไลน์ ถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างศักยภาพเฉพาะตัวของผู้เรียน เช่น การแต่งเพลงผ่านแอปพลิเคชัน หรือการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ตอบสนองความถนัดแต่ละด้านอย่างสร้างสรรค์และมีอิสระ

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) โรงเรียนออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความหลากหลายตามพหุปัญญา 8 ด้าน และคำนึงถึงความแตกต่างของพื้นฐาน วัฒนธรรม และความสนใจ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามบทบาทและศักยภาพที่ตนถนัด เช่น ผู้นำ นักสื่อสาร หรือผู้สร้างสรรค์

S = Sustainability (ความยั่งยืน) การเรียนรู้เน้นสร้างจิตสำนึกด้านความยั่งยืน ทั้งสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ โดยเชื่อมโยงกับชีวิตจริงผ่านกิจกรรม เช่น โครงการสิ่งแวดล้อม การผลิตสื่อให้ความรู้ หรือสถานการณ์สมมติ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความรับผิดชอบต่อสังคม

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกเรียนรู้ เน้นระบบพี่เลี้ยง (Mentor) และเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Mentoring) ใช้คำถามกระตุ้นคิดเพื่อส่งเสริมการรับรู้ตนเอง (Self-awareness) และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) โรงเรียนใช้การประเมินผลหลากหลาย เช่น การประเมินแบบแท้จริง การประเมินเพื่อพัฒนา การสะท้อนผล และการประเมินตามพหุปัญญา ช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการรายบุคคล และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกมากกว่าการวัดผลช่วงท้าย

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัย เช่น Mini Research และ Inquiry-based Learning เพื่อพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และแก้ปัญหาเชิงระบบ พร้อมใช้ข้อมูลวิจัยเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) โรงเรียนเน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) โดยมอบหมายบทบาทตามความถนัด เช่น ผู้นำเสนอ ผู้วางแผน ผู้สรุปสาระ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความรับผิดชอบร่วมกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

การใช้ WTDSMART MODEL กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนโรงเรียนบ้านวังทองแดง ตั้งแต่ระดับปฐมวัย – ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังนี้

1. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2-3 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “กิจกรรมเกมสร้างสรรค์แก้ไขปัญหาด้านการใช้ภาษาในการอ่านของเด็กปฐมวัยโดยใช้การเรียนรู้แบบ Active learning”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูใช้เกมการศึกษามาพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กๆ และจัดกิจกรรมให้เด็กผ่อนคลาย และเลือกเล่นกิจกรรมที่ตนเองสนใจ



T = Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อเทคโนโลยีเข้าช่วยในการเรียนรู้ของเด็ก เช่น นิทาน e-book หนังสือพูดได้ เป็นต้น

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูสร้างเกมการศึกษาหลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับความหลากหลายและความถนัดของผู้เรียนตามช่วงวัย

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูพัฒนาสื่อการสอน เกมการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาเด็กต่อไป

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ และคอยกระตุ้นเด็ก โดยให้เด็กเล่นร่วมกันรู้จักกฎกติกาการเล่นและการเล่นร่วมกับผู้อื่น

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูใช้การประเมินพัฒนาการจากแบบประเมินพัฒนาการทักษะทางภาษา เช่น การทำแบบฝึกทักษะ และการสังเกตขณะทำกิจกรรมพร้อมทั้งบันทึกผล

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับการสอน

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยให้เด็กเล่นร่วมกันเป็นทีม และตั้งกฎกติการ่วมกัน

2. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “กิจกรรมแก้ไขปัญหาด้านการใช้ภาษา การอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ แบบ Active learning”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูใช้เกมหรือกิจกรรมสั้นๆ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายให้แก่ผู้เรียน ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนผ่อนคลาย คอยสังเกต ดูแลความเครียด พฤติกรรมของผู้เรียน และปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสม

T = Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อเทคโนโลยีเข้าช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น wordwall e-book เป็นต้น

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมการแข่งขันอ่านและชี้คำศัพท์ ร่วมกันเป็นกลุ่มให้ถูกต้อง โดยจัดกลุ่มแบบผสมเพื่อให้ร่วมแข่งขันและเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีคุณค่า

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูพัฒนานวัตกรรมและสื่อการสอน เพื่อนำมาพัฒนาผู้เรียนต่อไป

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมการเรียนรู้ และการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นภายในชั้นเรียนอย่างเหมาะสม

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูใช้การประเมินโดยการสัมภาษณ์ การทำแบบฝึกทักษะ และการสังเกตขณะทำกิจกรรมพร้อมทั้งบันทึกผล

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับการสอน

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูจัดกิจกรรมแบบแบ่งกลุ่มกลุ่ม 5 คน ทั้งหมด 4 กลุ่ม ให้นักเรียนออกมาเล่นเกมจาก wordwall



3. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “แสง”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูและนักเรียนเสนอแนวทางการป้องกันดวงตาให้ปลอดภัยจากการทำกิจกรรมในบริเวณที่มีแสงสว่างไม่เหมาะสมอย่างมีเหตุผล

T = Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อมัลติมีเดียในการจัดการเรียนรู้

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสไตล์ ความถนัด ความสนใจ และความพร้อมของตนเอง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และประสบความสำเร็จได้ตามศักยภาพของตนเอง

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูปรับการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เน้นการปฏิบัติจริงและการลงมือทำ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) คุณครูมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนทั้งกิจกรรมโฮมรูมแนะแนว และเยี่ยมบ้านนักเรียนทุกคน

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูมีการประเมินนักเรียนในหลายรูปแบบเพื่อเหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูจัดทำวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องทุกปีการศึกษา

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ในกระบวนการจัดการเรียนรู้เน้นการทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อระดมสมองในการแก้ปัญหาและฝึกการทำงานเป็นทีม

4. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านด้วยเกม Wordwall”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูใช้เกมหรือกิจกรรมสั้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนานและคอยสังเกต ดูแลความเครียดของผู้เรียน และปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสม

T = Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัล (เกม Wordwall)

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูออกแบบกิจกรรมรูปแบบเกมที่หลากหลายสร้างความน่าสนใจโดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริง

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูสอดแทรกทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจได้อย่างรับผิดชอบ

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) มากกว่าผู้บรรยาย โดยใช้ระบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” ในการแนะนำให้ข้อเสนอนแนะ

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เช่น ผลคะแนนของผู้เรียนจากการเล่นเกม Wordwall

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับการสอน

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูร่วมออกแบบและจัดกิจกรรมการเกม Wordwall



แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาด้วย : WTDSMART MODEL

โรงเรียนบ้านวังทองแดง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

5. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (พหุปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง "ชุมชนของฉัน...เราอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข"

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดี) เริ่มต้นด้วยกิจกรรมหรือเกมส์สั้น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ครูให้กำลังใจ ชื่นชมผลงานของนักเรียน และเน้นการทำงานร่วมกันอย่างสนุกสนาน

T = Technology (เทคโนโลยี) ใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอสั้นเกี่ยวกับปัญหาหรือกิจกรรมในชุมชน เพื่อกระตุ้นความคิด และให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตหรือสื่อที่ครูจัดเตรียม

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) จัดกิจกรรมกลุ่มโดยละเพศ ความสามารถ และความสนใจ ให้นักเรียนเลือกบทบาทตามความถนัด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีคุณค่า

S = Sustainability (ความยั่งยืน) เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง เช่น การรณรงค์เรื่องสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน หรือทำกิจกรรมจิตอาสา เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกต่อสังคม

M = Mentorship (การแนะแนวและให้คำปรึกษา) ครูทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง คอยให้คำแนะนำ ตั้งคำถาม กระตุ้นความคิด ส่งเสริมให้นักเรียนช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม

A = Assessment (การประเมินผล) ประเมินจากชิ้นงาน เช่น แผนผังความคิด การนำเสนอ การสังเกต พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร และความรับผิดชอบ โดยอาจใช้การประเมินตนเองหรือเพื่อนประเมินเพื่อน

R= Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูบันทึกผลกิจกรรม ข้อดี ข้อจำกัด และความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อนำไปพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป รวมถึงรวบรวมผลงานและข้อมูลประเมินเพื่อวิเคราะห์ผลลัพธ์

T =Teamwork (การทำงานเป็นทีม) เน้นการทำงานกลุ่ม ฝึกทักษะการสื่อสาร แบ่งงาน รับผิดชอบร่วมกัน พร้อมแนะแนวทางแก้ปัญหาเมื่อต้องเผชิญความเห็นที่แตกต่าง และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม

6. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (พหุปัญญาด้านธรรมชาติ (Naturalist))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “การพัฒนาการเป็นนักธรรมชาติวิทยาน้อย รักษ์โลก”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูพานักเรียนเดินสำรวจรอบโรงเรียน และสะท้อนความสำคัญของธรรมชาติต่อสุขภาพของตนเอง เช่น การได้หายใจอากาศบริสุทธิ์ การมีน้ำสะอาด ทำกิจกรรม “ฉันกับธรรมชาติ” เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวนักเรียนกับสิ่งแวดล้อม

T = Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น canva, Youtube ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิ่งมีชีวิตและผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) นักเรียนเลือกสิ่งมีชีวิตที่ตนเองสนใจ เช่น สัตว์บก สัตว์น้ำ พืช หรือแมลง พร้อมการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ภาพวาด คลิป หรือเพลง เพื่อให้เหมาะกับสไตล์การเรียนรู้ของแต่ละคน

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูจัดกิจกรรม “1 ไอเดีย พิทักษ์โลก” ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคิดและออกแบบแนวทางการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน เช่น การแยกขยะ การปลูกต้นไม้ การลดพลาสติก พร้อมปฏิบัติจริง 1 ครั้ง/ภาคเรียน



M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูทำหน้าที่เป็นโค้ชในการอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูใช้การประเมินที่หลากหลาย โดยประเมินจากผลงานของนักเรียน เช่น การนำเสนอผลงาน, ใบงาน และการประเมินตนเองในตอนท้าย

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อนำไปจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ไขปัญหา

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูจัดกิจกรรมการทำงานกลุ่ม เพื่อฝึกการเสนอความคิดเห็น การแบ่งหน้าที่ และการสะท้อนผลร่วมกัน

7. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “ การอ่านจับใจความจากนิทาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ให้เวลาผู้เรียนได้พักระหว่างกิจกรรม อ่านแบบไม่กดดัน มีกิจกรรมเบา ๆ เช่น เกม “จับใจความจากเรื่องสั้น” ที่เล่นได้สนุก

T = Technology (เทคโนโลยี) ฝึกจับใจความผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูเพิ่มเนื้อหาที่สะท้อน วัฒนธรรมและประสบการณ์ของผู้เรียน เช่น นิทานพื้นบ้านของแต่ละภูมิภาค มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกหลายรูปแบบ

S = Sustainability (ความยั่งยืน) ครูผู้สอนมีการออกแบบแบบฝึกที่ไม่เน้นแค่ “หาคำตอบ” แต่ให้คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และตีความ ครูผู้สอนออกแบบแบบฝึกที่ไม่เน้นแค่ “หาคำตอบ” แต่ให้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตีความ

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูเป็นพี่เลี้ยง (Teacher as Mentor) ใช้ แบบฝึกพร้อมแนวคิด/คำถามชี้แนะ (Guiding Questions) เพื่อให้นักเรียนไม่รู้สึกลังเล เช่น “ใจความสำคัญของเรื่องนี้อยู่ที่ตรงไหน” ครูให้คำปรึกษา เมื่อมีนักเรียนทำแบบฝึกไม่เข้าใจ เพื่อให้ความช่วยเหลือเฉพาะด้าน

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูผู้สอนประเมินผลที่หลากหลายโดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกคำตอบ, จับคู่, เติมคำ, เขียนสรุป

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูผู้สอนมีการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน สรุปข้อดี -ข้อจำกัดของแบบฝึกเพื่อพัฒนาแบบฝึกให้ดีขึ้นในรอบต่อไป

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการ สนทนา-อธิบาย-สรุปร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสาร การฟัง และการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมกัน

8. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (พหุปัญญาด้านภาษา Linguistic Intelligence)

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “Animals Farm”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด พูดแสดงความรู้สึก เหตุผล วิเคราะห์คำตอบ รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และรู้เท่าทันความคิดความรู้สึกตัวเองในทุกๆ กิจกรรม



T = Technology (เทคโนโลยี) ครูสร้างบทเรียนโดยใช้เกมและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนผ่านการตอบคำถามโดยใช้เกมและผลคะแนนจากเกม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัว

D = Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูมีวิธีการสอนที่หลากหลายตามความถนัดและสนใจของผู้เรียน เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม ประเมินผลการเรียนจากการเล่นเกม การส่งงาน เป็นต้น

S = Sustainability (ความยั่งยืน) นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ ในชั้นเรียนและคุณครู นักเรียนที่ไม่เข้าใจบทเรียนจะปรึกษาเพื่อนที่เข้าใจ ครูคอยสังเกตการช่วยเหลือกันและพฤติกรรมจากการทำกิจกรรม

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Child Center โดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง แก้ปัญหาด้วยตัวเอง โดยที่ครูจะเป็นผู้ให้คำปรึกษานักเรียน

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการทำกิจกรรม การส่งงาน และการทำงานเป็นทีม เช่น Quiz จากเกม Kahoot ทำให้นักเรียนสนุก และตื่นตัวตลอดเวลา

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษาปัญหาและแก้ไขปัญหของผู้เรียน และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูจัดกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนจากการเล่นเกม เช่น Color Kingdom เป็นเกมที่นักเรียนต้องแบ่งทีมเล่น และ Robot Run เป็นเกมที่นักเรียนต้องช่วยกันทั้งห้องเรียน

9. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (พหุปัญญาด้านภาษา(Linguistic Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “เสียงจากบทกวี - บอกเล่าเรื่องราวผ่านถ้อยคำ”

W = Well-being ให้นักเรียนเลือกหัวข้อที่เชื่อมโยงกับชีวิตตนเอง เช่น ความฝัน ครอบครัว ชีวิตในโรงเรียน หรือสิ่งที่ทำให้มีความสุข เปิดโอกาสให้นักเรียนเขียนสิ่งที่ “รู้สึก” มากกว่า “ถูกหรือผิด” เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตและความมั่นใจในตนเอง

T = Technology ใช้แอปพลิเคชันอย่าง Canva, Google Docs, หรือ Padlet ในการพิมพ์และออกแบบบทกวี/ร้อยแก้ว ให้นักเรียนสร้าง คลิปเสียงหรือวิดีโอการอ่านบทกวี เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

D = Diversity เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสไตล์การนำเสนอที่ตนถนัด เช่น การเขียนบทกวีสั้น การแต่งเพลง การเล่านิทาน หรือการวาดภาพประกอบคำพูด สนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม

S = Sustainability ให้อาสาสมัครบางส่วนเกี่ยวข้องกับ สิ่งแวดล้อม ความยั่งยืนทางวัฒนธรรม หรือสังคม เช่น หัวข้อ “เสียงจากธรรมชาติ” หรือ “วัฒนธรรมบ้านฉัน” สื่อผ่านบทกวีหรือร้อยแก้ว

M = Mentorship ครูหรือพี่เลี้ยงจัด “คลินิกภาษา” ให้คำแนะนำรายกลุ่ม ช่วยเสนอแนะแนวทางการเขียน การใช้ภาษา หรือการพัฒนาเนื้อหา ส่งเสริมให้นักเรียนที่เก่งด้านภาษาช่วยเพื่อนที่ยังไม่มั่นใจ

A = Assessment ใช้ เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Rubric): ด้านเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ ความถูกต้องของภาษา การใช้เทคโนโลยี และการมีส่วนร่วม มีทั้งการประเมินตนเอง (self-assessment) และเพื่อนประเมินเพื่อน (peer-assessment)

R = Research ให้นักเรียนศึกษารูปแบบบทกวีหรือร้อยแก้วต่าง ๆ (เช่น กลอนสุภาพ โคลงสี่สุภาพ) จากแหล่งข้อมูลทั้งออนไลน์และตำรา ฝึกตั้งคำถามและค้นคว้า เช่น “การใช้คำเปรียบเทียบช่วยให้บทกวีลึกซึ้งขึ้นอย่างไร”



T = Teamwork แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4-5 คน เพื่อร่วมกันนำเสนอ สร้างสรรค์ “นิทรรศการเสียงจากภาษา” โดยแต่ละกลุ่มจะจัดบอร์ดหรือผลงานรวม เช่น บทกวีร่วม ภาพประกอบ หรือคลิปเสียง ฝึกกระบวนการกลุ่ม เช่น การแบ่งหน้าที่ การฟังความคิดเห็นของกันและกัน

10. การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (พหุปัญญาด้านตรรกะ-คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence))

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์”

W = Well-being (ความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียน) ครูใช้เกมหรือกิจกรรมสั้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายกับผู้เรียน ซึ่งครูคอยสังเกต ดูแลความเครียดของผู้เรียน และปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสม

T= Technology (เทคโนโลยี) ครูใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัล เช่น โปรแกรม Scratch, Python

D =Diversity (ความหลากหลายของผู้เรียน) ครูออกแบบกิจกรรมกลุ่มที่หลากหลาย เช่น ให้ผู้เรียนเลือกบทบาทตามถนัด (นักออกแบบ, นักเขียนโค้ด, ผู้ฟรีเซนต์) และจัดกลุ่มแบบผสมเพื่อให้เรียนรู้ร่วมกัน

S= Sustainability (ความยั่งยืน) ครูสอดแทรกทักษะความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

M = Mentorship (การให้คำปรึกษาและแนะแนว) ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) มากกว่าผู้บรรยาย โดยใช้ระบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน” โดยจับคู่กันนักเรียนที่มีความถนัดต่างกัน

A = Assessment (การประเมินผลการเรียนรู้) ครูใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เช่น การนำเสนอผลงาน

R = Research (การวิจัยเพื่อพัฒนา) ครูบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับการสอน

T = Teamwork (การทำงานเป็นทีม) ครูจัดกิจกรรมออกแบบเป็นงานกลุ่ม เช่น สร้างเกม Scratch หรือแอปพลิเคชัน

3.4 การใช้ทรัพยากรและงบประมาณ

1. ทรัพยากรด้านบุคลากร การพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีพหุปัญญาและเทคนิค Active Learning ผ่านการอบรมและเวิร์กช็อป เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ทรัพยากรวัสดุและสื่อการเรียนรู้ จัดหาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาหลากหลายด้าน เช่น หนังสือ นิทาน วัสดุศิลปะ อุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์กีฬา รวมถึงเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีชีวิตชีวา

3. งบประมาณสำหรับกิจกรรมเสริมหลักสูตร กำหนดงบประมาณเพื่อสนับสนุนกิจกรรมเสริม เช่น การจัดค่ายสร้างสรรค์ โครงการกลุ่ม และกิจกรรมนอกห้องเรียนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะตามพหุปัญญาอย่างเป็นรูปธรรม

4. การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน วางแผนการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและมีประสิทธิภาพ โดยส่งเสริมการใช้ทรัพยากรร่วมกันในชุมชนโรงเรียน และประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เช่น ชุมชน ผู้ปกครอง และองค์กรท้องถิ่น

5. การประเมินผลและปรับปรุงการใช้ทรัพยากร มีระบบติดตามและประเมินผลการใช้ทรัพยากรและงบประมาณ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง



4. ผลการดำเนินการ ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

- ผู้เรียนสามารถแสดงศักยภาพในพหุปัญญาหลากหลายด้านได้อย่างครบถ้วน เช่น ด้านภาษา ด้านตรรกะ ด้านสังคมและด้านศิลปะ
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการอบรมและพัฒนาทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุปัญญาและ Active Learning อย่างต่อเนื่อง
- ความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความเข้มแข็ง ส่งผลให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและส่งเสริมการพัฒนาอย่างรอบด้าน
- โรงเรียนบ้านวังทองแดงมีการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาแห่งชาติ และยุทธศาสตร์การศึกษาศตวรรษที่21อย่างเป็นรูปธรรม

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

- ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น อย่างชัดเจนจากผลการประเมินก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- ครูมีทักษะการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถใช้สื่อหรือเทคโนโลยีช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ปกครองและชุมชนต่อการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้เรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพอย่างครบวงจรตามแนวคิดพหุปัญญา ส่งเสริมให้มีทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่21
- ครูได้รับการพัฒนาและเพิ่มขีดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้การสอนมีคุณภาพและตอบสนองต่อผู้เรียนได้หลากหลายยิ่งขึ้น
- เสริมสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในชุมชนโรงเรียน ส่งผลให้การสนับสนุนและการพัฒนาผู้เรียนเป็นไปอย่างยั่งยืน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 ด้านผู้บริหาร

ความสำเร็จในการดำเนินงานตามแนวทางพหุปัญญาและ Active Learning ในโรงเรียนบ้านวังทองแดง เกิดจากบทบาทสำคัญของผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์และนโยบายชัดเจนในการสนับสนุนการพัฒนาการเรียนรู้ ผู้บริหารได้จัดสรรทรัพยากร งบประมาณ และบุคลากรอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้ครูมีโอกาสดำเนินการ

5.2 ด้านครู



ครูถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีบทบาทโดยตรงในการพัฒนาการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จ ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีปัญหาและเทคนิค Active Learning มีทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ทั้งยังต้องมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

5.3 ด้านนักเรียน

นักเรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ นักเรียนต้องมีทัศนคติที่ดี มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมหลากหลาย พร้อมเปิดใจยอมรับความแตกต่างของตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง มีวินัย และสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5.4 ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในบ้านวังทองแดง ผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจในแนวทางทฤษฎีปัญหาและ Active Learning พร้อมทั้งร่วมมือกับโรงเรียนในการติดตามและส่งเสริมพัฒนาการของบุตรหลานอย่างสม่ำเสมอ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

จากการดำเนินโครงการพัฒนาผู้เรียนตามแนวคิดทฤษฎีปัญญผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ WTDSMART Model พบว่า การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพตามความถนัดและความสนใจของตนเองนั้น สามารถยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และความมั่นใจในตนเอง บทเรียนที่ได้รับ คือ การจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและยืดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้น ต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งของครูในความแตกต่างของผู้เรียน และความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และชุมชน

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการพัฒนาครูอย่างต่อเนื่องทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการประยุกต์ใช้ทฤษฎีปัญหา รวมทั้งส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูภายในโรงเรียนและเครือข่ายโรงเรียน เพื่อสร้างนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่

แนวทางในการนำผลงานไปใช้

ผลงานแนวทางการจัดการเรียนรู้ตาม WTDSMART Model สามารถนำไปขยายผลและประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาอื่น โดยมีการปรับบริบทให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในแต่ละพื้นที่ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยเฉพาะการบูรณาการกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

7. การเผยแพร่ รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

- ครูได้เข้าร่วมเผยแพร่การนำหลักสูตรด้านทุจริตศึกษาไปใช้ โดยใช้ นวัตกรรม WTDSMART Model กับหน่วยงาน ป.ป.ช. ประจำจังหวัดสุโขทัย

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- การนำเสนอผลงานการนำหลักสูตรด้านทุจริตศึกษาไปใช้ โดยใช้ นวัตกรรม WTDSMART Model ได้รับรางวัลระดับ ดี (ระดับภูมิภาค)



ภาคผนวก



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2-3 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)) เรื่อง “กิจกรรมเกมสร้างสรรค์แก้ไขปัญหาด้านการใช้ภาษา ด้านการอ่านของเด็กปฐมวัยโดยใช้การเรียนรู้แบบ Active learning”



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)) เรื่อง “กิจกรรมแก้ไขปัญหาด้านการใช้ภาษา การอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ แบบ Active learning”



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปัญหาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) เรื่อง “แสง”





- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านด้วยเกม Wordwall”



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (พหุปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)) เรื่อง "ชุมชนของฉัน... เราอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข"



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (พหุปัญญาด้านธรรมชาติ (Naturalist)) เรื่อง “การพัฒนาการเป็นนักธรรมชาติวิทยาน้อย รักโลก”





- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) เรื่อง “ การอ่านจับใจความจากนิทาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning”



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (พหุปัญญาด้านภาษา Linguistic Intelligence) เรื่อง “Animals Farm”



- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (พหุปัญญาด้านภาษา(Linguistic Intelligence)) เรื่อง “เสียงจากบทกวี - บอกเล่าเรื่องราวผ่านถ้อยคำ”





- การใช้ WTDSMART Model การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (พหุปัญญาด้านตรรกะ-คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence)) เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์”

การเผยแพร่ รางวัลที่ได้รับ

- ครูได้เข้าร่วมเผยแพร่การนำหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษาไปใช้ โดยใช้ นวัตกรรม WTDSMART Model กับหน่วยงาน ป.ป.ช. ประจำจังหวัดสุโขทัย

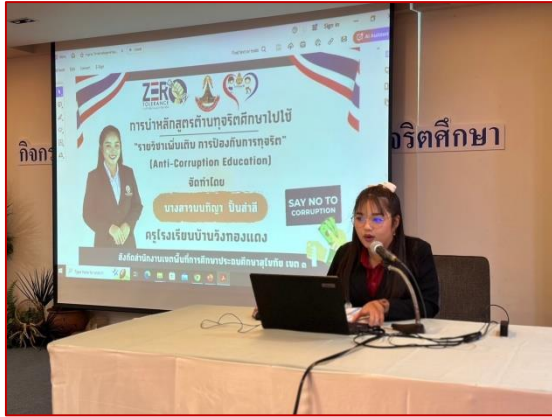


แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีพหุปัญญาด้วย : WTDSMART MODEL

โรงเรียนบ้านวังทองแดง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- การนำเสนอผลงานการนำหลักสูตรด้านทุจริตศึกษาไปใช้ โดยใช้ นวัตกรรม WTDSMART Model ได้รับรางวัลระดับ ดี (ระดับภูมิภาค)



แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามทฤษฎีปัญหาด้วย : WTDSMART MODEL

โรงเรียนบ้านวังทองแดง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัย เขต 1

