



รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) การส่งเสริมและส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา รายบุคคล ปีงบประมาณ 2568

การจัดการเรียนรู้บูรณาการรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีสู่การพัฒนาพหุปัญญา
ด้านทัศนสัมพันธ์(ศิลปะ)/มิติสัมพันธ์ ผ่านโมเดลนวัตกรรม “Creative-Spaces” และ
กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กรณีศึกษา นายันทา ขอบไชยแสง



นายกฤษฎา โพนอก

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านดงเสียว อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลสำเร็จและวิธีการจัดการเรียนรู้ “การจัดการเรียนรู้บูรณาการวิชาออกแบบและเทคโนโลยีสู่การพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ ผ่านโมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก” โดยเน้นกรณีศึกษาของนายันทา ขอบไชยแสง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านดงเสียว เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการส่งเสริมและ ส่งต่อการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญารายบุคคลอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามแนวคิดพหุปัญญา โดยเฉพาะด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมสำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องการความสามารถในการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสื่อสารผ่านสื่อการออกแบบ รายงานฉบับนี้ได้รวบรวมรายละเอียดตั้งแต่ความเป็นมา วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ PDCA การนำเสนอโมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" ผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ครู สถานศึกษา ชุมชน/สังคม รวมถึงประสิทธิภาพและประโยชน์ที่ได้รับ บทเรียนที่ได้รับ และปัจจัยแห่งความสำเร็จ เพื่อเป็นแนวทางและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจในการพัฒนาการศึกษาต่อไป

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพพหุปัญญารายบุคคลของผู้เรียนในสถานศึกษาต่างๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด

นายกฤษฎา โพนนอก
ครูโรงเรียนบ้านดงเสียว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความเป็นมาและความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	1
วัตถุประสงค์.....	2
เป้าหมายของการดำเนินงาน	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน (วิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ)	3
ผลการดำเนินงาน	7
บทเรียนที่ได้รับ	9
ปัจจัยความสำเร็จ	9
บรรณานุกรม	10
ภาคผนวก	11

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การส่งเสริมและส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญารายบุคคล ปีงบประมาณ 2568

ชื่อผลงาน การจัดการเรียนรู้บูรณาการรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีสู่การพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์...
(ศิลปะ)/มิติสัมพันธ์ ผ่านโมเดลนวัตกรรม “Creative-Spaces” และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก..
(Active Learning) กรณีศึกษา นายนันทา ขอบไชยแสง

ผู้เสนอผลงาน นายภฤชญา โทยนอกระดับ มัธยมศึกษา
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ.....เบอร์โทรศัพท์ 0836729077.
อีเมล kritsada832@gmail.com,สถานศึกษา โรงเรียนบ้านดงเสียว

ความเป็นมาและความสำคัญ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับแก้ไข (2545) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ควรเป็นไปเพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ และ ปักจียเกื้อหนุน ให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ หมวดที่ 4 มาตราที่ 22 ยังบัญญัติว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542: 9)

“การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542: 9)

การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนควรพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งด้านพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมจิตใจ และสติปัญญา ซึ่งการ์ดเนอร์ (วิชัย วงษ์ใหม่. 2542:5 –7; อ้างอิงจาก Gardner. n.d.) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเด็กโดยองค์รวมทุกๆด้านอย่างมีประสิทธิภาพ หรือการพัฒนาพหุปัญญาที่หลากหลายในทฤษฎีที่เรียกว่า ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) (เยาวพา เดชะคุปต์ 2542: 29) ให้ความหมายของ คำว่า “พหุปัญญา” ของ การ์ดเนอร์ ว่าเป็น ความสามารถทางชีวภาพ ซึ่งแต่ละคนจะแสดงออกมาเป็นสิ่งผสมผสานระหว่างพันธุกรรมกับสิ่งแวดล้อม การ์ดเนอร์ เชื่อว่าพหุปัญญา หมายถึง โครงสร้างทางชีวจิตวิทยาซึ่งเป็น ตัวสร้างแหล่งความคิดของคนเรา ซึ่งจะส่งผลเนื้อหาแต่ละด้าน การ์ดเนอร์เชื่อว่าคนทั่วไปจะมีพหุปัญญาอย่างน้อย 8 ด้าน พหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) ปัญญาด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ (Logical – Mathematical Intelligence) ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) ปัญญาด้านร่างกาย (Bodily – Kinesthetic Intelligence) ปัญญาด้านดนตรี (Music Intelligence) ปัญญาด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล (Interpersonal Intelligence) ปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ปัญญาด้านธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) และปัญญาด้านจิตนิยมหรือการดำรงคงอยู่ของชีวิต (Existential Intelligence) ซึ่งทฤษฎีพหุปัญญา เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ทุกเพศ ทุกวัย ทุกวงการ

ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ตามทฤษฎีพหุปัญญาของ ดร.โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) หมายถึงความสามารถในการรับรู้ มองเห็น และจัดการกับมิติและพื้นที่ในเชิงรูปภาพ ความสามารถนี้เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ รูปร่าง และพื้นที่ทั้งในโลกจริงและจินตนาการ ผู้ที่มีความฉลาดด้านนี้มักโดดเด่นในงานที่ต้องใช้ความคิดเชิงมิติ เช่น สถาปัตยกรรม การออกแบบ การนำทาง และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (https://www.ektra.ac.th/newEktraWeb/allActivities/academicYr2024/95Drama15_2/95Drama15_2.html?language=Thai)

ในรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยี เป็นการนำแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถที่หลากหลาย โดยเฉพาะความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้และเข้าใจพื้นที่ รูปทรง และให้นักเรียนออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยคำนึงถึงรูปทรง สัดส่วน และการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในพื้นที่ 3 มิติ ฝึกการมองเห็นภาพรวมและการสร้างสรรค์งานออกแบบที่สวยงาม

ผู้สอนเล็งเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลสำหรับผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนในรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยี จึงได้พัฒนาการเรียนการสอนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์ (ศิลปะ) / มิติสัมพันธ์ เป็นการพัฒนาระบบการสอนในลักษณะเชื่อมโยง สอดแทรก ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ และความสามารถของผู้เรียนที่มีอยู่ในตัวตามทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาศักยภาพและความสามารถในการแก้ปัญหา และยังเป็น การนำความสามารถที่แตกต่างกันมาส่งเสริมสนับสนุนกันและกันในการทำงาน เป็นการพัฒนาความสามารถของตนเองและเพื่อน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ รวมถึงการสร้างผลงานและการเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีความสุขและยั่งยืน

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของ นายนันทา ขอบไชยแสง ในรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ
2. เพื่อประยุกต์ใช้โมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในการส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงออกแบบและการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ นายนันทา ขอบไชยแสง
3. เพื่อให้ นายนันทา ขอบไชยแสง สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบที่ซับซ้อนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยสื่อทัศนภาพและต้นแบบอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เพื่อสร้างและส่งเสริมระบบการระบุ การบันทึก และการส่งต่อข้อมูลพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของ นายนันทา ขอบไชยแสง (และนักเรียนรายบุคคลอื่นๆ) เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

- เป้าหมายหลัก (กรณีศึกษา): นายนันทา ขอบไชยแสง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- เป้าหมายรอง: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ทุกคนในรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีของโรงเรียนบ้านดงเสียว

เชิงปริมาณ

1. นายนันทา ขอบไชยแสง ได้รับการประเมินพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้โมเดล "Creative-Spaces" ตลอดปีการศึกษา ๑๐๐%
2. นายนันทา ขอบไชยแสง แสดงพัฒนาการของทักษะการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหา และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานเชิงประจักษ์ โดยได้คะแนนประเมินชิ้นงานเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐
3. นายนันทา ขอบไชยแสง สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานการออกแบบโดยใช้ภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลการนำเสนอผ่านเกณฑ์ประเมินไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐

เชิงคุณภาพ

1. นายนันทา ขอบไชยแสง มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในกระบวนการออกแบบ และสามารถแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้พหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์เป็นฐานในการทำงานและสร้างสรรค์ผลงาน
2. นายนันทา ขอบไชยแสง มีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองอย่างชัดเจน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ศึกษาแนวคิดหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

การสอนแบบบูรณาการ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ต่างๆ ของรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ มาใช้ในชีวิตจริงได้

แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner

ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) เป็นทฤษฎีที่ถูกนำเสนอโดย ศาสตราจารย์โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด สหรัฐอเมริกา ซึ่งมีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องของชาวปัญญา หรือความฉลาดของมนุษย์นั้น 2 ประการคือ

1. ความฉลาดของมนุษย์ ไม่ได้มีเพียง เรื่องของภาษา หรือ คณิตศาสตร์ แต่มีความหลากหลายไม่ต่ำกว่า 7 ด้าน ซึ่งความหลากหลายนี้มีการผสมผสานกัน และนำมาสู่แบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล
2. ความฉลาดของมนุษย์นั้นไม่ใช่สิ่งที่คงที่ คือ ไม่ใช่สิ่งที่คงไว้ในระดับนั้นตั้งแต่เกิด แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าได้รับการส่งเสริมในการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ซึ่งจากความเชื่อพื้นฐานทั้ง 2 ประการนี้ ทำให้เราสามารถบอกถึงความหมายของทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) ได้ว่า เป็นทฤษฎีที่บอกถึงความฉลาดของมนุษย์ที่มีหลากหลายด้านแตกต่างกัน แต่มีความสอดคล้องกัน โดยจะแสดงเป็นจุดเด่นจุดด้อยตามความแตกต่างและลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล สรุปได้ดังนี้

พหุปัญญา	ทักษะทางการรู้คิด
ด้านภาษา (Linguistic)	การพูดสุนทรพจน์ การอ่าน การเขียน การสื่อสารกับบุคคลอื่น
ด้านตรรกะ-คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical)	การให้เหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ การคิดให้เหตุผลเชิงตรรกะ
ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial)	การรับรู้เชิงมิติสัมพันธ์ การทำงานกับสิ่งที่จับต้องได้ การทำงานด้านทัศนศิลป์ การนำทางเชิงพื้นที่ (Spatial Navigation)
ด้านดนตรี (Musical)	การรับรู้ทางดนตรี การตอบสนองทางดนตรี การสร้างผลงานทางดนตรี
ด้านร่างกาย (Kinesthetic)	การควบคุมร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย
ด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล (Interpersonal)	การรับรู้เชิงสังคม การเข้าใจบุคคลอื่น การแสดงออกถึงภาวะผู้นำ
ความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal)	การตระหนักรู้ในตนเอง การกำกับตนเอง การจัดการตนเอง การควบคุมตนเอง
ด้านธรรมชาติ (Naturalist)	การทำความเข้าใจสรรพสิ่งรอบตัว การชื่นชมธรรมชาติ ความไวต่อธรรมชาติ
ด้านจิตนิยมหรือการดำรงอยู่ของชีวิต (Existential)	การตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของมนุษย์

หลักการของวงจรเดมมิง (PDCA)

คือ วงจรที่พัฒนามาจากวงจรที่คิดค้นโดยวอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ต (Walter Shewhart) ผู้บุกเบิกการใช้สถิติสำหรับการอุตสาหกรรมและต่อมาวงจรนี้เริ่มเป็นที่รู้จักกันมากขึ้นเมื่อ เอดเวิร์ดเดมมิง (W.Edwards Deming) ปรมาจารย์ด้านการบริหารคุณภาพเผยแพร่ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการปรับปรุงกระบวนการทำงานของพนักงานภายในโรงงานให้ดียิ่งขึ้น และช่วยค้นหาปัญหาอุปสรรคในแต่ละขั้นตอนการผลิตโดยพนักงานเอง จนวงจรนี้เป็นที่รู้จักกันในอีกชื่อว่า "วงจรเดมมิง" ต่อมาพบว่า แนวคิดในการใช้ วงจรPDCA นั้นสามารถนำมาใช้ได้กับทุกกิจกรรม จึงทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นทั่วโลก PDCA เป็นอักษรนำของศัพท์ภาษาอังกฤษ 4 คำคือ

P: Plan	=	วางแผน
D: DO	=	ปฏิบัติตามแผน
C: Check	=	ตรวจสอบ / ประเมินผลและนำผลประเมินมาวิเคราะห์
A: Action	=	ปรับปรุงดำเนินการให้เหมาะสมตามผลการประเมิน

ดำเนินการตามหลัก PDCA โดยเน้นกระบวนการที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมและส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญารายบุคคล ดังนี้ :

การดำเนินงานโดยใช้โมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" เพื่อส่งเสริมและส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของ นายนันทา ขอบไชยแสง และนักเรียนรายบุคคลอื่นๆ ได้ดำเนินการตามหลักวงจรคุณภาพ PDCA ซึ่งมีขั้นตอนที่สัมพันธ์กัน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และมุ่งเน้นการส่งเสริมและส่งเสริมพหุปัญญารายบุคคล ดังนี้:

1. ขั้น Plan (P) – การวางแผนและออกแบบการส่งเสริมพหุปัญญา (เพื่อการระบุและออกแบบการพัฒนา)

1.1 การวิเคราะห์พหุปัญญาเบื้องต้นและการระบุจุดเด่น:

- กระบวนการ: ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมและความสนใจของนักเรียน รวมถึงใช้แบบประเมินพหุปัญญาเบื้องต้นเพื่อเป็นการวิเคราะห์พหุปัญญาของผู้เรียนรายบุคคล ด้วยแบบสำรวจแนวความสามารถพิเศษด้วยระบบ อิเล็กทรอนิกส์ (<https://mi-test.obec.go.th/>) ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. แบบคัดกรอง พหุปัญหานี้จะให้ข้อมูลและสารสนเทศ เชิงปริมาณที่สะท้อนระดับเขาวงกตปัญญาด้านของ ผู้เรียนที่สามารถ นำไปใช้ในการวางแผนแนะนำการพัฒนาผู้เรียนรายบุคคล นำไปสู่การพัฒนาความสามารถของ ผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ เพื่อระบุว่า นายนันทา ขอบไชยแสง มีแนวโน้มโดดเด่นในด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ (เช่น ขึ้นขอบการวาดรูป, การต่อสิ่งของ, การเล่นเกมปริศนา 3D) เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการวางแผนพัฒนาเฉพาะบุคคล

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้การพัฒนาพหุปัญญามีทิศทางที่ชัดเจนและตรงกับศักยภาพของ นายนันทา ขอบไชยแสง (วัตถุประสงค์ที่ 1)

1.2 การออกแบบโมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" และกิจกรรม Active Learning ที่เน้นรายบุคคล:

- กระบวนการ: ออกแบบโมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" ซึ่งเป็นกรอบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง โครงงานฐานปัญหา และการคิดเชิงออกแบบ โดยออกแบบโจทย์ท้าทาย ที่ส่งเสริมให้ นายนันทา ขอบไชยแสง ได้ใช้ความสามารถด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ได้อย่างเต็มที่ เช่น โจทย์ออกแบบสิ่งประดิษฐ์ที่ต้องใช้ การคิดเชิงโครงสร้างและสัดส่วนที่ซับซ้อน

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อเป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริมและประยุกต์ใช้ทักษะของนายนันทา ขอบไชยแสง (วัตถุประสงค์ที่ 2, 3)

1.3 การพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลพหุปัญญาเฉพาะกรณี:

- กระบวนการ: กำหนดเกณฑ์การประเมินสำหรับนายนันทา ขอบไชยแสง โดยเฉพาะในด้าน Rubric การประเมินชิ้นงาน 3 มิติ, การสังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหา, และการสะท้อนผลการเรียนรู้จากการใช้เครื่องมือ

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้การประเมินพัฒนาการพหุปัญญาของนายนันทา ขอบไชยแสง เป็นไปอย่างครอบคลุม (วัตถุประสงค์ที่ 1)

1.4 การวางแผนระบบการส่งต่อข้อมูลพัฒนาการรายบุคคล:

- กระบวนการ: ออกแบบการบันทึกข้อมูลพัฒนาการด้านพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของนายนันทา ขอบไชยแสง ที่รวบรวมภาพวาด, โมเดล 3D, เพื่อให้ข้อมูลสามารถส่งต่อให้กับครูประจำชั้นหรือครูประจำวิชาในปีการศึกษาถัดไปได้ง่าย

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (วัตถุประสงค์ที่ 4)

2. ขั้น Do (D) – การดำเนินกิจกรรมและส่งเสริมพหุปัญญา (เพื่อการปฏิบัติและการส่งเสริม)

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล "Creative-Spaces" กับนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: การวางแผนการสอนในหน่วยการเรียนรู้ สามารถไปบูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่น เนื้อหาใดในรายวิชา เดียวกันหรือสาระเดียวกัน มาตรฐานใดได้บ้าง เพื่อให้เห็นในภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการพหุปัญญาในแต่ละแผน ครูผู้สอนให้นายนันทา ขอบไชยแสง มีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรม Active Learning ตามแผนที่วางไว้ในโมเดล "Creative-Spaces" โดยเน้นให้ใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบสร้าง ภาพ 3D อย่างเต็มที่ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์และโมเดลที่ท้าทายความสามารถ

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้นายนันทา ขอบไชยแสง ได้ลงมือปฏิบัติและพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน (วัตถุประสงค์ที่ 1, 2, 3)

2.2 การส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นผู้นำด้านทัศนสัมพันธ์:

- กระบวนการ: ครูสนับสนุนให้นายนันทา ขอบไชยแสง ทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม โดยใช้ความสามารถ ด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของตนเองเป็นผู้นำในการอธิบายแนวคิดเชิงโครงสร้าง หรือช่วยเพื่อนในการวางแผนการสร้างต้นแบบ

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะ (วัตถุประสงค์ที่ 3)

2.3 การบันทึกและรวบรวมข้อมูลพัฒนาการรายบุคคลอย่างละเอียด:

- กระบวนการ: ครูผู้สอนบันทึกพัฒนาการของนายนันทา ขอบไชยแสง อย่างต่อเนื่อง โดยการเก็บชิ้นงาน, ภาพถ่ายผลงาน 3D

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้มีข้อมูลสำหรับระบบการส่งต่อ (วัตถุประสงค์ที่ 4)

3. ขั้น Check (C) – การตรวจสอบและประเมินผล (เพื่อการติดตามและวัดผล)

3.1 การประเมินผลงานและกระบวนการของนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: ครูผู้สอนประเมินผลงานและชิ้นงานต้นแบบของนายนันทา ขอบไชยแสง ตาม Rubric ที่ กำหนด โดยเน้นความถูกต้องของสัดส่วน และความสามารถในการแก้ปัญหาที่แสดงออกผ่านผลงาน รวมถึงประเมิน การนำเสนอแนวคิดจากชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อวัดผลพัฒนาการโดยตรง (วัตถุประสงค์ที่ 1, 3)

3.2 การเก็บข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนาบุคคล:

- กระบวนการ: จากการสังเกตและสอบถามนายนันทา ขอบไชยแสง โดยตรง เพื่อรับฟังความคิดเห็น เกี่ยวกับความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้ รวมถึงสอบถามเพื่อนร่วมกลุ่มและผู้ปกครอง เพื่อเก็บข้อมูลความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวนายนันทา ขอบไชยแสง

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพสำหรับการปรับปรุงรายบุคคล (วัตถุประสงค์ที่ 1)

3.3 การวิเคราะห์พัฒนาการพหุปัญญารายบุคคลของนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้จาก Portfolio ของนายนันทา ขอบไชยแสง เพื่อดูแนวโน้ม การพัฒนาของพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์อย่างละเอียด และระบุจุดแข็งที่โดดเด่นเป็นพิเศษ รวมถึงจุด ที่ต้องได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติม เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการส่งต่อ

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อประเมินผลและเตรียมข้อมูลส่งต่อ (วัตถุประสงค์ที่ 1, 4)

4. ขั้น Act (A) – การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (เพื่อการต่อยอดและการส่งต่อ)

4.1 การปรับปรุงกิจกรรมเฉพาะสำหรับนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในโมเดล "Creative-Spaces: พื้นที่สร้างสรรค์สู่โลกทัศน์สัมพันธ์" ที่จะให้นายนันทา ขอบไชยแสง ได้เรียนรู้และ พัฒนาต่อยอดในระดับที่สูงขึ้น หรือมีความซับซ้อนมากขึ้นในปีการศึกษาหรือระดับชั้นถัดไป

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อปรับปรุงการดำเนินงานให้ดียิ่งขึ้น (วัตถุประสงค์ที่ 2)

4.2 การส่งต่อข้อมูลพัฒนาการพหุปัญญารายบุคคลของนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: ข้อมูลจาก Portfolio ของนายนันทา ขอบไชยแสง จะถูกนำเสนอและส่งต่อให้กับครูผู้สอน ในระดับชั้นที่สูงขึ้น หรือครูที่ปรึกษาคนใหม่ ในช่วงปลายปีการศึกษาหรือก่อนเปิดภาคเรียนถัดไป เพื่อให้ครู ผู้รับผิดชอบคนใหม่เข้าใจถึงศักยภาพ ความถนัด และความสำเร็จของนายนันทา ขอบไชยแสง ในด้านทัศนสัมพันธ์/ มิติสัมพันธ์ และสามารถวางแผนการสนับสนุนการเรียนรู้ที่สอดคล้องได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ต้องเริ่มต้นใหม่

- วัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง: เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (วัตถุประสงค์ที่ 4)

4.3 การส่งเสริมต่อยอดศักยภาพของนายนันทา ขอบไชยแสง:

- กระบวนการ: โรงเรียนสนับสนุนให้นายนันทา ขอบไชยแสง เข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ส่งเสริมให้เข้า ร่วมการแข่งขันการออกแบบและการแข่งขันระดับศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาและระดับเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อเปิด โอกาสให้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่และสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองและโรงเรียน

โมเดลนวัตกรรม: "Creative-Spaces: พื้นที่สร้างสรรค์สู่โลกทัศน์สัมพันธ์" (ที่ใช้ในการดำเนินงาน)

กรอบการปฏิบัติงานหลักที่ใช้ในการส่งเสริมพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์)

1. ชื่อโมเดลนวัตกรรม: "Creative-Spaces: พื้นที่สร้างสรรค์สู่โลกทัศน์สัมพันธ์"

2. แนวคิดและหลักการของโมเดล: "Creative-Spaces" สร้างขึ้นบนแนวคิดที่ว่า การพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของนักเรียนจะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อพวกเขาได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ได้แก้ปัญหาที่ท้าทายความคิดสร้างสรรค์ (Problem-Based Learning) และได้ทำงานร่วมกัน (Collaborative Learning) ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแสดงออกทางภาพและเชิงพื้นที่ โมเดลนี้ผสมผสานการเรียนรู้ทั้งทางกายภาพและดิจิทัล โดยใช้หลักการของ Design Thinking (กระบวนการคิดเชิงออกแบบ) และ Maker Culture (วัฒนธรรมการสร้างสรรค์) เพื่อให้นักเรียนสามารถเปลี่ยนแนวคิดนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้

3. องค์ประกอบหลักของโมเดลนวัตกรรม:

3.1 Visual-Spatial Learning Hub (พื้นที่เรียนรู้เชิงภาพและมิติสัมพันธ์):

- Digital Drawing Computer & Design Software: คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานกราฟิกพร้อมซอฟต์แวร์ออกแบบ 2D/3D (เช่น SketchUp, โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก)

3.2 Design Challenge & Exploration Modules (ชุดกิจกรรมท้าทายการออกแบบและการสำรวจ):

- Problem-Based Project Kits: ชุดกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อมุ่งเน้นปัญหาจริงที่ต้องใช้ทักษะการออกแบบและเทคโนโลยี (คู่มือ, ใบงาน, ใบกิจกรรมที่สื่อให้เห็นถึงการออกแบบชิ้นงานได้)

3.3 Digital Design Portfolio & Progress Tracking (แฟ้มผลงานดิจิทัลและการติดตามพัฒนาการ):

- Online Portfolio Platform: แพลตฟอร์มที่นักเรียนสามารถอัปโหลดภาพร่าง, ไฟล์ 3D, เช่น Google Classroom, กลุ่ม Messenger

4. กระบวนการใช้งานโมเดล (ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้): โมเดลนี้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแกนหลัก:

4.1 ทำความเข้าใจ (Empathize & Define): ครูนำเสนอโจทย์ปัญหา นักเรียนทำความเข้าใจ

4.2 ระดมความคิด (Ideate): นักเรียนใช้ SketchUp หรือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกวาดภาพและออกแบบชิ้นงาน สร้างแนวคิด

4.3 สร้างต้นแบบ (Prototype): นักเรียนออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรม SketchUp หรือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

4.4 ทดสอบและปรับปรุง (Test & Iterate): นักเรียนนำชิ้นงานที่ออกแบบด้วยโปรแกรม SketchUp หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ไปทดสอบรับ Feedback เพื่อปรับปรุงแก้ไข

4.5 นำเสนอและสะท้อนผล (Present & Reflect): นักเรียนนำเสนอผลงานผ่านโปรแกรม SketchUp หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก และสะท้อนผลการเรียนรู้

ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้บูรณาการรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีสู่การพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์ (ศิลปะ)/มิติสัมพันธ์ ผ่านโมเดลนวัตกรรม “Creative-Spaces” และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กรณีศึกษา นายันทา ขอบไชยแสง อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ พบว่านายันทา ขอบไชยแสง แสดงพัฒนาการที่โดดเด่นและเป็นที่ประจักษ์ ดังนี้:

ผลที่เกิดกับผู้เรียน

ต่อการพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของนายันทา ขอบไชยแสง:

- นายันทา ขอบไชยแสง มีความสามารถในการคิดเชิงพื้นที่และการวาดภาพร่างแนวคิดการออกแบบที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ สังเกตได้จากภาพร่างและแบบจำลอง 3 มิติที่สร้างขึ้น ซึ่งมีความชัดเจนและแสดงถึงความเข้าใจในสัดส่วนและองค์ประกอบทางกายภาพเป็นอย่างดี

- นายันทา ขอบไชยแสงและกลุ่มเพื่อน ได้รับรางวัลชนะเลิศ ในการแข่งขัน การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) และรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขัน การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.1-3 งานศิลปหัตถกรรมครั้งที่ 72 ระดับศูนย์เครือข่ายสถานศึกษา โดยผลงานได้แสดงถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ได้อย่างยอดเยี่ยม

ต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วม:

- นายันทา ขอบไชยแสง เป็นนักเรียนที่มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกิจกรรม Active Learning โดยเฉพาะในส่วนของการเป็นแกนนำในการทำกิจกรรมกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

ต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมและการแก้ปัญหา:

- นายันทา ขอบไชยแสง สามารถใช้ทักษะด้านทัศนสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้หรือการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพ เช่น การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่แสดงถึงความสามารถในการสื่อสารผ่านภาพได้อย่างยอดเยี่ยม

ต่อการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพ:

- Portfolio ของ นายันทา ขอบไชยแสง ได้รับการบันทึกและรวบรวมได้ถูกส่งต่อไปให้กับครูผู้สอนในระดับชั้นที่สูงขึ้น ทำให้ครูผู้รับผิดชอบใหม่สามารถเข้าใจศักยภาพและความถนัดเฉพาะด้านของนายันทา ขอบไชยแสง ได้ทันที และวางแผนการสอนเพื่อส่งเสริมต่อยอดได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง

- นายันทา ขอบไชยแสง ได้รับการสนับสนุนให้เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นตัวแทนโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน ระดับศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาและระดับเขตพื้นที่การศึกษา ซึ่งเป็นการต่อยอดศักยภาพที่ได้รับการส่งเสริมมาอย่างดี

ผลที่เกิดกับครู

- ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้: ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะที่เพิ่มขึ้นในการบูรณาการพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์เข้ากับรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยี สามารถออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่ซับซ้อนและกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

- เครื่องมือประเมินและติดตามผล: ครูมีเครื่องมือประเมินที่หลากหลาย (Rubric, Portfolio) ทำให้สามารถติดตามและประเมินพัฒนาการของนักเรียนเป็นรายบุคคลได้อย่างละเอียดและเป็นระบบมากขึ้น

- ประสิทธิภาพในการสนับสนุนนักเรียน: ครูสามารถระบุศักยภาพและความถนัดของนักเรียนได้เร็วขึ้น ทำให้สามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนการพัฒนาที่เหมาะสมและตรงจุดกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคนได้

ส่งผลให้ครูได้รับรางวัลดังนี้

ที่	รางวัล/เกียรติคุณ	หน่วยงานที่มอบ	หลักฐาน
1	รองชนะเลิศอันดับที่ 1 วาดภาพโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มหกรรมกีฬาและวิชาการฯ	สำนักงาน ศึกษาธิการภาค 11	เกียรติบัตร
2	เหรียญเงิน การแข่งขันสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับ ม.การแข่งขัน 3-1 ปีการศึกษา 72 ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 2567ระดับเขตพื้นที่การศึกษา	สพป.สน.3	เกียรติบัตร
3	เหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับ ม.การแข่งขัน 3-1 ปีการศึกษา 72 ศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 2567ศูนย์เครือข่ายสถานศึกษา	ศูนย์เครือข่าย สถานศึกษา	เกียรติบัตร
4	เหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยคอมพิวเตอร์ ระดับ ม. การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 3-1 ระดับ 2567 ปีการศึกษา 72ศูนย์เครือข่ายสถานศึกษา	ศูนย์เครือข่าย สถานศึกษา	เกียรติบัตร
5	รองชนะเลิศอันดับที่ 1 วาดภาพโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มหกรรมกีฬาและวิชาการฯ	สำนักงาน ศึกษาธิการภาค 11	เกียรติบัตร

ผลที่เกิดกับสถานศึกษา:

- ยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา: โรงเรียนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ "Creative-Spaces" ซึ่งเป็นต้นแบบในการส่งเสริมพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ เพื่อนำไปต่อยอดทำให้คุณภาพการศึกษาในภาพรวมสูงขึ้น
- สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์: บรรยากาศในโรงเรียนเป็นไปในเชิงนวัตกรรม นักเรียน ครู และผู้บริหารมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง
- สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน: ผลงานและรางวัลที่นักเรียนได้รับจากการดำเนินโครงการ รวมถึงการมีกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จอย่างน่าชื่นชม ขอบข่ายแสง ทำให้โรงเรียนเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในระดับศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษาในด้านการส่งเสริมศักยภาพผู้เรียน
- ระบบส่งต่อข้อมูลพหุปัญญาที่ยั่งยืน: โรงเรียนมีระบบ Portfolio และกระบวนการส่งต่อข้อมูลพัฒนาการพหุปัญญารายบุคคลที่มีประสิทธิภาพ ทำให้การสนับสนุนนักเรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับชั้นหนึ่งไปยังอีกระดับชั้นหนึ่ง

ผลที่เกิดกับชุมชน/สังคม:

- นักเรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ: นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาชุมชนและสังคมในอนาคต สามารถนำความรู้ไปปรับปรุงประยุกต์ใช้ได้
- แหล่งเรียนรู้และแรงบันดาลใจ: โรงเรียนกลายเป็นแหล่งเรียนรู้และแรงบันดาลใจให้กับชุมชนและโรงเรียนใกล้เคียงในการพัฒนาการจัดการศึกษาที่เน้นศักยภาพของผู้เรียนและนวัตกรรม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาในวงกว้างในอนาคต

ประสิทธิภาพในการทำงานและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานหรือนวัตกรรม:

- ประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น: โมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" ทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูมีกรอบแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบกิจกรรม การใช้เครื่องมือและการประเมินผล ลดความซับซ้อนและเวลาในการเตรียมการสอน
- สร้างความภาคภูมิใจและขวัญกำลังใจ: ผลงานและรางวัลที่นักเรียนและครูได้รับจากนวัตกรรมนี้ สร้างความภาคภูมิใจและขวัญกำลังใจให้กับบุคลากรทุกคนในโรงเรียน

บทเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญารายบุคคล โดยเฉพาะกรณีของนายันทา ขอบไชยแสง พบว่าการทำความเข้าใจความถนัดของนักเรียนตั้งแต่เริ่มต้น และการออกแบบกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถเฉพาะด้านนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง การจัดสรรทรัพยากร (เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก, คอมพิวเตอร์ใช้ออกแบบ) ถ้ามีเพียงพอและทันสมัย เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ได้อย่างไม่จำกัด อย่างไรก็ตาม การเห็นความกระตือรือร้นและผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น นายันทา ขอบไชยแสง เป็นบทเรียนที่มีคุณค่าและเป็นแรงบันดาลใจให้พัฒนาการดำเนินงานต่อไป

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- การวิเคราะห์พหุปัญญารายบุคคลที่แม่นยำ: การที่ครูสามารถระบุและทำความเข้าใจพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ที่โดดเด่นของนายันทา ขอบไชยแสง ได้ตั้งแต่เริ่มต้น ทำให้การวางแผนการส่งเสริมเป็นไปอย่างมีทิศทางด้วยแบบสำรวจความสามารถพิเศษด้วยระบบ อิเล็กทรอนิกส์ (<https://mi-test.obec.go.th/>) ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. แบบคัดกรอง พหุปัญหานี้จะให้ข้อมูลและสารสนเทศ เชิงปริมาณที่สะท้อนระดับเขาวงกตปัญญาแต่ละด้านของผู้เรียนที่สามารถ นำไปใช้ในการวางแผนแนะนำการพัฒนาผู้เรียนรายบุคคล
- โมเดลนวัตกรรม "Creative-Spaces" ที่มีประสิทธิภาพ: การมีกรอบการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีองค์ประกอบที่หลากหลาย และเน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้การพัฒนาพหุปัญญาด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ของนายันทา ขอบไชยแสง เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม
- การสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา: การที่ผู้บริหารให้ความสำคัญกับกิจกรรมการจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นอย่างเพียงพอ (เช่น ซอฟต์แวร์ออกแบบ) ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น
- ความมุ่งมั่นและทักษะของครูผู้สอน: ครูผู้สอนมีความเข้าใจในแนวคิดพหุปัญญา Active Learning และ Design Thinking สามารถออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของนายันทา ขอบไชยแสง และมีความสามารถในการให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
- ระบบการส่งต่อข้อมูลพัฒนาการที่ใช้งานได้จริง: การมี Portfolio ที่ได้รับการบันทึกอย่างสม่ำเสมอและสามารถส่งต่อข้อมูลพัฒนาการของนายันทา ขอบไชยแสง ไปยังครูระดับชั้นถัดไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การสนับสนุนการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง
- ความกระตือรือร้นและศักยภาพของนายันทา ขอบไชยแสง เอง: ความสนใจและพรสวรรค์ที่มีอยู่เดิมในด้านทัศนสัมพันธ์/มิติสัมพันธ์ รวมถึงความขยันและมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ทำให้นายันทา ขอบไชยแสง สามารถต่อยอดพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างรวดเร็ว

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2546.

อาภาพร คณะแพ่ง. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการพหุปัญญาด้านตรรกะ – คณิตศาสตร์

ด้วย LAAPID Model. แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ. สุโขทัย.

หทัยชนก ทองรอด. การจัดการเรียนการสอนพหุปัญญาทางด้านวิทยาศาสตร์. แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ.

สุพรรณบุรี.

คู่มือระบบสำรวจความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.

พหุปัญญา. เว็บไซต์ค้นหา https://www.mycareer-th.com/res_multiple_intelligences.php

สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2567.

ภาคผนวก

ผลที่เกิดกับผู้เรียน



ผลที่เกิดกับครู



ผลที่เกิดกับครู



ผลที่เกิดกับสถานศึกษา



สรุปเหรียญรางวัล โรงเรียนบ้านดงเสียว สพป. สกลนคร เขต ๓

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 72 ปีการศึกษา 2567
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3
ณ อำเภอบ้านม่วง
ระหว่าง วันที่ 22-24 ธันวาคม 2567

"พลังแห่ง Soft Power ภูมิปัญญาสร้างสรรค์นวัตกรรม"

ทอง	เงิน	ทองแดง	เข้าร่วม
<u>12</u>	<u>2</u>	<u>0</u>	<u>0</u>

ลำดับ	ชื่อผลงาน	ผู้ทำผลงาน	คะแนน	เหรียญ	จำนวน	ชื่อผู้ทำผลงาน	ชื่อผู้ทำผลงาน
13	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ม.1-ม.3	75	เงิน	9	1. นาย นันทา ชอบไชยแสง 2. นาย เมธา ตรงธิ	1. นาย กฤษฎา โพยนอก 2. นางสาว สุภาพิษฐ์ ช่วยรักษา

การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์



วารสารประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านดงเสียว BANDONGSAIWSCHOOL

วันที่ 4 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2567



นายแสงบุญ เทาโคตรศรี
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงเสียว



ศิลปะหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72

วันพุธ ที่ 4 เดือนธันวาคม พ.ศ.2567 โรงเรียนบ้านดงเสียว
นำโดยนายแสงบุญ เทาโคตรศรี ผู้อำนวยการโรงเรียน
พร้อมทั้งคณะนำนักเรียนเข้าร่วมแข่งขันศิลปะหัตถกรรมนักเรียน
ครั้งที่ 72 ระดับศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาโพธิ์งามสามัคคี
ณ โรงเรียนบ้านดงสาร อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร





งานประชาสัมพันธ์โรงเรียนบ้านดงเสียว

การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์



วารสารประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านดงเสียว BANDONGSAIWSCHOOL

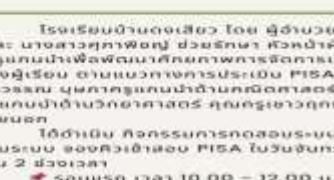
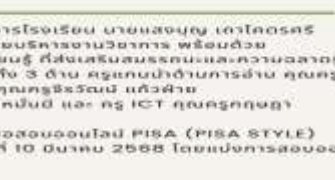
วันที่ 10 มีนาคม 2568

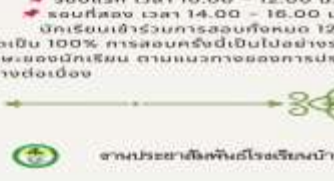









โรงเรียนบ้านดงเสียว โดย ผู้อำนวยการโรงเรียน นายสงบุญ เก้าโคตรศรี และ นางสาวสุภาพิชญ์ ช่างรักษา หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ พร้อมด้วย ครูแกนนำเพื่อพัฒนาศักยภาพการวัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมสมรรถนะและความฉลาดรู้ ของผู้เรียน ด้านแนวทางการประเมิน PISA ทั้ง 3 ด้าน ครูแกนนำด้านการอ่าน คุณครู ศววรรณ นุศดาครูแกนนำด้านคณิตศาสตร์ คุณครูธีรวัฒน์ แก้วฟ้า ครูแกนนำด้านวิทยาศาสตร์ คุณครูเชาวฤทธิ์ พลันย์ และ ครู ICT คุณครูกฤษฎา ไพนนอก

ได้ดำเนิน กิจกรรมการทดสอบระบบข้อสอบออนไลน์ PISA (PISA STYLE) ตามระบบ ของคิวเฝ้าสอบ PISA ในวันที่ 10 มีนาคม 2568 โดยแบ่งการสอบออกเป็น 2 ช่วงเวลา

- รอบแรก เวลา 10.00 – 12.00 น.
- รอบที่สอง เวลา 14.00 – 16.00 น.

นักเรียนเข้ารับการสอบทั้งหมด 12 คน และทำการทดสอบครบทั้ง 12 คน คิดเป็น 100% การสอบครั้งนี้เป็นไปอย่างราบรื่น และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน ด้านแนวทางการสอบการประเมิน PISA เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง



สำนักประชาสัมพันธ์โรงเรียนบ้านดงเสียว





วารสาร ประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านดงเสียว BANDONGSAIWSCHOOL

วันที่ 20 มีนาคม 2568



นายสงบุญ เก้าโคตรศรี
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงเสียว

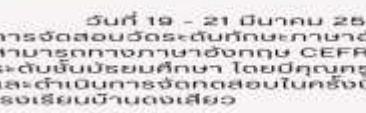
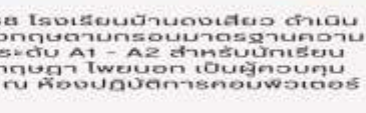











วันที่ 19 - 21 มีนาคม 2568 โรงเรียนบ้านดงเสียว ดำเนินการจัดสอบวัดระดับทักษะภาษาอังกฤษตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษ CEFR ระดับ A1 - A2 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยมีคุณครูกฤษฎา ไพนนอก เป็นผู้ควบคุม และดำเนินการจัดทดสอบในครั้งนี้ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนบ้านดงเสียว



ฝ่ายประชาสัมพันธ์
โรงเรียนบ้านดงเสียว

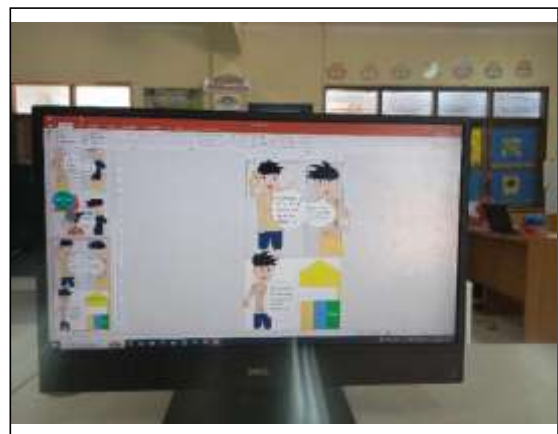
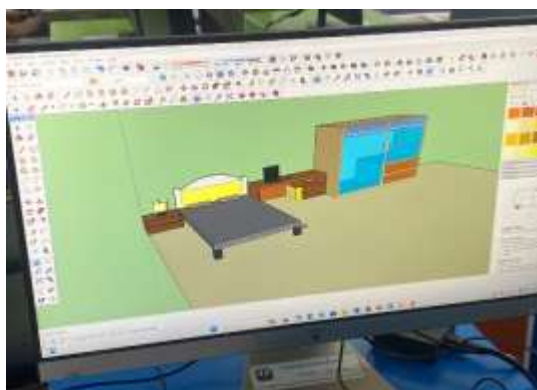
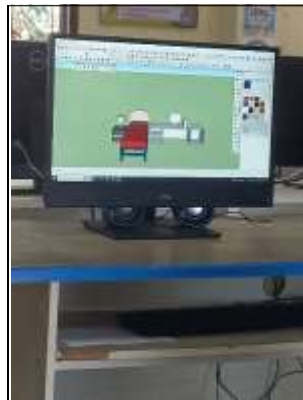


ผลที่เกิดกับชุมชน สังคม

เผยแพร่ความรู้สู่ชุมชนโดยการนำเสนอความรู้ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook งาน Open house



ภาพถ่ายกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง





โรงเรียนบ้านดงเสี้ยว อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ