

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลพื้นฐานของสถานศึกษา

- ๑) ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนบ้านคลองโตะน้อย
- ๒) ประเภทสถานศึกษา ขนาดเล็ก
- ๓) สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพป.นนทบุรี เขต 2
- ๔) ผู้บริหาร นายสำเริง ยิ้มดี
- ๕) จำนวนครู 13 คน จำนวนนักเรียน 90 คน
- ๖) ที่ตั้ง หมู่ 2 ตำบลขุนศรี อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดนนทบุรี
- ๗) โทรศัพท์ 089-806-6781 E-mail 12020045@nonedu2.go.th

ส่วนที่ ๒ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การจัดการห้องเรียนดิจิทัลด้วยการสอนแบบผสมผสาน THE 3-PHASE BLENDED 4P MODEL

1. ความเป็นมาและความสำคัญวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๗๙ กำหนดให้ผู้เรียนต้องมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ในขณะเดียวกันผู้เรียนต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย มีความซื่อสัตย์สุจริต และการมีจิตสาธารณะรวมถึงการพัฒนาผู้บริหาร และครู ทั้งระบบ ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาและนำมาซึ่งการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริหารสถานศึกษาให้สนองและรองรับภายใต้การเปลี่ยนแปลง โดยมีการนำหลักแนวคิดและทฤษฎีทางการบริหารจัดการมาประยุกต์ใช้ในการสร้างรูปแบบบริหารจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ปัจจุบัน เป็นผลให้ต้องศึกษาหาข้อมูล เพื่อลงสู่ผู้เรียนให้เป็นไปตามยุคสมัยและทันต่อโลกภายนอก ในปัจจุบัน การเรียนรู้ถูกจำกัดอยู่แค่ใน ตำราเรียน หรือเอกสารที่ครูเตรียมให้ เนื้อหาในตำราอาจ ล้าสมัย ไม่ทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หากนักเรียนต้องการค้นคว้าเพิ่ม ก็ต้องรอไปห้องสมุด หรือกลับไปค้นหาที่บ้าน ในห้องเรียนที่มีนักเรียน 30-40 คน ครูมักต้องสอนด้วย **ความเร็วและวิธีการเดียว** เพื่อให้ทันหลักสูตร ผลคือ นักเรียนที่เรียนรู้เร็วจะรู้สึก เบื่อหน่าย ในขณะที่นักเรียนที่เรียนรู้ช้าก็ **ตามไม่ทัน** เกิดเป็นช่องว่างทางการเรียนรู้ นักเรียนจำนวนมาก **ไม่กล้าถามหรือไม่กล้าตอบ** ในห้องเรียนเพราะกลัวผิด หรือรู้สึกเบื่อหน่ายกับการบรรยาย (Passive Learning) ครูจึงไม่ทราบว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนจริงๆ หรือไม่ นักเรียนจำนวนมาก **ไม่กล้าถามหรือไม่กล้าตอบ** ในห้องเรียนเพราะกลัวผิด หรือรู้สึกเบื่อหน่ายกับการบรรยาย (Passive Learning) ครูจึงไม่ทราบว่านักเรียนเข้าใจบทเรียนจริงๆ หรือไม่ ครูใช้เวลามหาศาลไปกับ **การตรวจการบ้าน** ในกระดาน การรวบรวมคะแนน และงานเอกสารธุรการ ทำให้มีเวลาเตรียมการสอนหรือให้คำปรึกษานักเรียนน้อยลง การให้ **ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)** แก่นักเรียนก็ทำได้ช้า

สภาพปัญหาเดิม (เช่น การสอนแบบเดียว, เนื้อหาล้าสมัย, นักเรียนเบื่อหน่าย) คือ **"เหตุผล"** ที่เราต้องเปลี่ยนแปลง และห้องเรียนดิจิทัลคือ **"วิธีการ"** ที่เข้ามาตอบโจทย์เหล่านั้น เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึงได้ และเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน จึงสร้างนวัตกรรมเพื่อจัดการห้องเรียนและการเรียนการสอนในรูปแบบผสมผสาน THE 3-PHASE BLENDED บูรณาการ 4P MODEL โดยปรับดังนี้

เนื้อหาที่คงที่และการเข้าถึงทรัพยากรที่จำกัด

เชื่อมโยงสู่ห้องเรียนดิจิทัล: ห้องเรียนดิจิทัลทำลายข้อจำกัดนี้ นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ทันสมัยที่สุด จากทั่วทุกมุมโลกได้ทันทีผ่านอินเทอร์เน็ต (เช่น วิดีโอ, บทความวิจัย, พิพริทัศน์เสมือนจริง) ครูสามารถอัปเดตสื่อการสอนได้ตลอดเวลา

การสอนแบบ "One-Size-Fits-All"

เชื่อมโยงสู่ห้องเรียนดิจิทัล: เทคโนโลยีช่วยให้เกิด การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Differentiated Learning) ได้จริง ครูสามารถใช้แพลตฟอร์มที่อนุญาตให้นักเรียนเรียนรู้ตามความเร็วของตนเอง (Self-Paced Learning) หรือมอบหมายงานที่ท้าทายต่างกันตามความสามารถของแต่ละคนได้ง่ายขึ้น

การมีส่วนร่วมในห้องเรียนที่วัดผลยาก

เชื่อมโยงสู่ห้องเรียนดิจิทัล: ห้องเรียนดิจิทัลมีเครื่องมือที่กระตุ้น การมีส่วนร่วมเชิงรุก (Active Learning) เช่น การใช้เกม (Gamification) การทำโพล หรือการระดมสมองผ่านบอร์ดดิจิทัล นักเรียนที่ขี้อายสามารถแสดงความคิดเห็นผ่านการพิมพ์ได้สะดวกใจกว่า ทำให้ครูเห็นภาพรวมความเข้าใจของนักเรียนทั้งห้องได้ทันที

ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่

เชื่อมโยงสู่ห้องเรียนดิจิทัล: ห้องเรียนดิจิทัลสนับสนุนแนวคิด "เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา" (Anytime, Anywhere) ครูสามารถบันทึกวิดีโอการสอน อัปโหลดเอกสารไว้บนคลาวด์ นักเรียนสามารถกลับมาทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา หรือเรียนล่วงหน้าได้หากต้องการ

ภาระงานเอกสารของครูและการให้ Feedback ที่ล่าช้า

เชื่อมโยงสู่ห้องเรียนดิจิทัล: แพลตฟอร์มอย่าง Google Classroom หรือ Microsoft Teams สามารถ ตรวจสอบคำตอบแบบปรนัยให้อัตโนมัติ และรวบรวมคะแนนทันที ครูสามารถให้ Feedback ในงานเขียนของนักเรียนแบบเรียลไทม์ ช่วยลดภาระงานเอกสาร และทำให้นักเรียนได้รับ Feedback ที่รวดเร็วเพื่อนำไปปรับปรุงได้ทันที

ครู

- **ทักษะและเวลา:** ครูบางส่วนยัง **ขาดความคล่องแคล่ว** (Digital Literacy) ในการใช้เครื่องมือดิจิทัล และรู้สึกว่าการต้องสร้างสื่อการสอนใหม่ๆ หรือการเรียนรู้แพลตฟอร์มใหม่ เป็นการ **เพิ่มภาระงาน** จากเดิมที่มีอยู่มากแล้ว
- **การปรับทัศนคติ:** ครูบางคนอาจมีความกังวลหรือ **ความต้านทานต่อการเปลี่ยนแปลง** (Resistance to Change) รู้สึกว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องยุ่งยาก หรือกลัวว่าจะเข้ามาลดทอนบทบาทความสำคัญของตนเองลง
- **ขาดการอบรมที่ตรงจุด:** การอบรมที่มีอยู่มักเน้น "การใช้เครื่องมือ" (How-to) แต่ขาดการอบรมเชิง "การประยุกต์ใช้ในการสอน" (Pedagogy) หรือขาดการสนับสนุนและการติดตามผลอย่างต่อเนื่องหลังการอบรม

นักเรียน

- **ความเหลื่อมล้ำ (Digital Divide):** เป็นปัญหาใหญ่ที่สุด นักเรียนแต่ละคนมีความพร้อมด้าน อุปกรณ์ (เช่น สมาร์ทโฟน, คอมพิวเตอร์) และอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ไม่เท่ากัน ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบในการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- **สิ่งรบกวนและสมาธิ:** การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ของตนเองได้ง่าย ทำให้วอกแวก ไปสนใจสิ่งบันเทิงอื่น (เช่น โซเชียลมีเดีย, เกม) ระหว่างเรียนได้ง่ายกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ
- **ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง:** นักเรียนอาจยังขาด วินัยและความรับผิดชอบ ในการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นมากสำหรับการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล
- **ความเหนื่อยล้า:** การจ้องหน้าจอเป็นเวลานาน (Screen Fatigue) ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย (สายตา) และสุขภาพจิต (ความเบื่อหน่าย) ของนักเรียน

สถานศึกษา

- **โครงสร้างพื้นฐาน:** อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนไม่เสถียร หรือมีความเร็วไม่เพียงพอต่อการใช้งานพร้อมกัน, จำนวนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน หรือมีสภาพเก่าและล้าสมัย
- **งบประมาณและการสนับสนุน:** ขาดงบประมาณ ในการจัดซื้ออุปกรณ์ใหม่ การบำรุงรักษา หรือการจัดซื้อซอฟต์แวร์/แพลตฟอร์มที่จำเป็นอย่างต่อเนื่อง
- **นโยบายและวิสัยทัศน์:** ผู้บริหารขาดนโยบาย ที่ชัดเจนในการผลักดัน หรือขาดวิสัยทัศน์ที่มองเห็นความจำเป็น ทำให้การดำเนินการเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่อง ขาดความจริงจัง
- **บุคลากรสนับสนุน:** ขาดเจ้าหน้าที่ IT Support ที่มีความเชี่ยวชาญ คอยให้ความช่วยเหลือครูและนักเรียนเมื่อระบบหรืออุปกรณ์เกิดปัญหา ทำให้การแก้ปัญหาล่าช้าและการสอนหยุดชะงัก

แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

รูปแบบการบริหารจัดการห้องเรียนโรงเรียนบ้านคลองไต่จะนุ้ยเพื่อพัฒนาคุณภาพบุคลากรครูและผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ เกิดความยั่งยืนโดยการพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเสริมสร้างโรงเรียนปลอดภัย โดยใช้ กระบวนการ The 3-Phase Blended 4P Model เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนห้องเรียนDigital โดยผู้ทำข้อตกลงได้ออกแบบการดำเนินงานดังนี้

๑) สํารวจสภาพปัจจุบัน ปัญหา ความต้องการในการพัฒนาสถานศึกษา ด้วยการ SWOT จากกรรมการสถานศึกษา คณะครู ผู้ปกครองและนักเรียน

ปัญหาด้านครูผู้สอน (Teachers)

- **ทักษะและเวลา:** ครูบางส่วนยัง **ขาดความคล่องแคล่ว (Digital Literacy)** ในการใช้เครื่องมือดิจิทัล และรู้สึกว่าการต้องสร้างสื่อการสอนใหม่ๆ หรือการเรียนรู้แพลตฟอร์มใหม่ เป็นการ **เพิ่มภาระงาน** จากเดิมที่มีอยู่มากแล้ว
- **การปรับทัศนคติ:** ครูบางท่านอาจมีความกังวลหรือ **ความต้านทานต่อการเปลี่ยนแปลง (Resistance to Change)** รู้สึกว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องยุ่งยาก หรือกลัวว่าจะเข้ามาลดทอนบทบาทความสำคัญของตนเองลง
- **ขาดการอบรมที่ตรงจุด:** การอบรมที่มีอยู่มักเน้น "การใช้เครื่องมือ" (How-to) แต่ขาดการอบรมเชิง "การประยุกต์ใช้ในการสอน" (Pedagogy) หรือขาดการสนับสนุนและการติดตามผลอย่างต่อเนื่องหลังการอบรม

ปัญหาด้านนักเรียน (Students)

- **ความเหลื่อมล้ำ (Digital Divide):** เป็นปัญหาใหญ่ที่สุด นักเรียนแต่ละคนมีความพร้อมด้าน **อุปกรณ์ (เช่น สมาร์ทโฟน, คอมพิวเตอร์) และอินเทอร์เน็ตที่บ้าน** ไม่เท่ากัน ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบในการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- **สิ่งรบกวนและสมาธิ:** การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ของตนเองได้ง่าย ทำให้ **วอกแวก** ไปสนใจสิ่งบันเทิงอื่น (เช่น โซเชียลมีเดีย, เกม) ระหว่างเรียนได้ง่ายกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ
- **ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง:** นักเรียนอาจยังขาด **วินัยและความรับผิดชอบ** ในการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นมากสำหรับการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล
- **ความเหนื่อยล้า:** การจ้องหน้าจอเป็นเวลานาน (Screen Fatigue) ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย (สายตา) และสุขภาพจิต (ความเบื่อหน่าย) ของนักเรียน

ปัญหาด้านโรงเรียน (School & Administration)

- **โครงสร้างพื้นฐาน:** อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนไม่เสถียร หรือมีความเร็วไม่เพียงพอต่อการใช้งานพร้อมกัน, จำนวนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ **ไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน** หรือมีสภาพเก่าและล้าสมัย
- **งบประมาณและการสนับสนุน:** ขาดงบประมาณ ในการจัดซื้ออุปกรณ์ใหม่ การบำรุงรักษา หรือการจัดซื้อซอฟต์แวร์/แพลตฟอร์มที่จำเป็นอย่างต่อเนื่อง
- **นโยบายและวิสัยทัศน์:** ผู้บริหารขาดนโยบาย ที่ชัดเจนในการผลักดัน หรือขาดวิสัยทัศน์ที่มองเห็นความจำเป็น ทำให้การดำเนินการเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่อง ขาดความจริงจัง
- **บุคลากรสนับสนุน:** ขาดเจ้าหน้าที่ IT Support ที่มีความเชี่ยวชาญ คอยให้ความช่วยเหลือครูและนักเรียนเมื่อระบบหรืออุปกรณ์เกิดปัญหา ทำให้การแก้ปัญหาล่าช้าและการสอนหยุดชะงัก

๒) ดำเนินการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการบริหารงานสถานศึกษา โดยเน้นแนวคิดหลักการที่มีความเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theories)

เป็นรากฐานที่อธิบายว่า "คนเราเรียนรู้ได้อย่างไร" ในบริบทใหม่

ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism)

- **แนวคิดหลัก:** ผู้เรียน "สร้าง" ความรู้ขึ้นมาเองผ่านประสบการณ์และการลงมือทำ ไม่ใช่แค่ "รับ" ความรู้จากครู
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** เทคโนโลยีไม่ใช่เครื่องมือ "บรรยาย" แต่เป็นเครื่องมือ "สร้างสรรค์" เช่น ให้นักเรียนใช้โปรแกรมทำ Infographic, ตัดต่อวิดีโอ, เขียนบล็อก หรือสร้างแบบจำลอง 3 มิติ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

ทฤษฎีการเชื่อมโยง (Connectivism)

- **แนวคิดหลัก:** นี่คือนวัตกรรมแห่งยุคดิจิทัลครับ โดยมองว่าความรู้ไม่ได้อยู่ในหัวคน แต่อยู่ใน "เครือข่าย" (Network) การเรียนรู้คือกระบวนการ "เชื่อมต่อ" กับแหล่งข้อมูล ผู้คน หรือชุมชนต่างๆ
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** ครูสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายบนอินเทอร์เน็ต, เข้าร่วมฟอรัม, หรือใช้โซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เชี่ยวชาญ หรือเพื่อนต่างโรงเรียน

การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (Self-Regulated Learning)

- **แนวคิดหลัก:** ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการ "วางแผน-ลงมือทำ-และประเมินผล" การเรียนรู้ของตนเองได้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ตอบโต้ "ปัญหาเรื่องชาตินิยม" ที่คุณได้ถามถึงก่อนหน้านี้
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** ครูต้องออกแบบระบบที่ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายเอง (เช่น เลือกหัวข้อโครงการ) ติดตามความก้าวหน้าของตนเอง (ผ่าน Dashboard) และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

2. รูปแบบการจัดการ (Management Models)

เป็นรูปแบบการ "ออกแบบ" ประสบการณ์ในห้องเรียน โดยใช้เทคโนโลยีเป็นแกนกลาง

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

- **แนวคิดหลัก:** เป็นแนวคิดที่ สมดุลที่สุดและนิยมที่สุด คือการผสมผสานข้อดีของการเรียนในห้องเรียน (Face-to-Face) เข้ากับการเรียนออนไลน์ (Online Learning) โดยไม่ทิ้งอย่างใดอย่างหนึ่ง
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** ไม่ได้หมายความว่าต้องออนไลน์ 100% แต่ครูอาจใช้เทคโนโลยีสำหรับบางกิจกรรม เช่น มอบหมายงานออนไลน์, ทำแบบทดสอบย่อย, หรือใช้ระบบ LMS (เช่น Google Classroom) ในการส่งงานและสื่อสาร

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

- **แนวคิดหลัก:** นี่คือการรูปแบบหนึ่งของ Blended Learning ที่ "กลับด้าน" กิจกรรมแบบเดิมๆ
 - **สิ่งที่ทำที่บ้าน (ออนไลน์):** นักเรียนดูวิดีโอการสอน หรืออ่านเนื้อหาบทเรียนมาก่อน
 - **สิ่งที่ทำในห้องเรียน (Face-to-Face):** ใช้เวลาในห้องทำกิจกรรมที่ยากขึ้น เช่น ทำโจทย์, ทำโครงงาน, อภิปราย โดยมีครูคอยโค้ช
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** แก้ปัญหา "การบรรยายที่น่าเบื่อ" ในห้อง และเปลี่ยนเวลาในห้องให้มีความสำคัญสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์

การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)

- **แนวคิดหลัก:** เป็นเป้าหมายสูงสุดของห้องเรียนดิจิทัล คือการออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการ, ความเร็ว, และความสนใจ ของนักเรียนแต่ละคน (แก้ปัญหา One-Size-Fits-All)
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** ใช้เทคโนโลยี (เช่น AI หรือ Adaptive Learning Platform) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียน และนำเสนอเนื้อหาหรือแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับระดับของแต่ละคนโดยอัตโนมัติ

3. กรอบแนวคิดสำหรับครู (Teacher Frameworks)

เป็นแนวคิดที่ช่วยให้ครู "ประเมิน" และ "พัฒนา" การใช้เทคโนโลยีของตนเอง

TPACK Framework

- **แนวคิดหลัก:** ครูที่เก่งในยุคดิจิทัล ต้องมี "ความรู้ 3 ด้าน" ที่บูรณาการกันอย่างลงตัว:
 1. **Content Knowledge (C):** ความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอน (เช่น รู้ลึกเรื่องคณิตศาสตร์)
 2. **Pedagogical Knowledge (P):** ความรู้ด้านการสอน/จิตวิทยา (เช่น รู้วิธีสอน, วิธีจัดการชั้นเรียน)
 3. **Technological Knowledge (T):** ความรู้ด้านเทคโนโลยี (เช่น รู้จักแอปฯ, ใช้โปรแกรมเป็น)
- **ในห้องเรียนดิจิทัล:** TPACK คือจุดที่ครูสามารถเลือก "เทคโนโลยี" (T) ที่เหมาะสม มาใช้ "สอน" (P) "เนื้อหา" (C) นั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ใช่แค่ใช้เทคโนโลยีเป็นของเล่น
- **แนวคิดหลัก:** เป็น "ขั้นบันได 4 ขั้น" ที่ช่วยให้ครูประเมินว่ากำลังใช้เทคโนโลยีในระดับใด จากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นสูงสุด
 1. **Substitution (S - ทดแทน):** ใช้เทคโนโลยีแทนของเดิม แต่ไม่ได้มีอะไรดีขึ้น (เช่น ใช้ Word พิมพ์แทนการเขียนด้วยมือ)

2. **Augmentation (A - เพิ่มประสิทธิภาพ):** เทคโนโลยีช่วยเพิ่มประสิทธิภาพเล็กน้อย (เช่น ใช้ Word ที่มีระบบตรวจคำสะกด)
3. **Modification (M - ปรับเปลี่ยน):** เทคโนโลยีทำให้ "รูปแบบ" กิจกรรมเปลี่ยนไป (เช่น ให้นักเรียนทำงานร่วมกันบน Google Docs แบบเรียลไทม์)
4. **Redefinition (R - สร้างสิ่งใหม่):** เทคโนโลยีทำให้เกิด "กิจกรรมใหม่" ที่ไม่สามารถทำได้เลยหากไม่มีเทคโนโลยี (เช่น ให้นักเรียนทำโปรเจกต์วิดีโอร่วมกับเพื่อนนักเรียนในต่างประเทศ)

- ในห้องเรียนดิจิทัล: ครูควรพยายามออกแบบกิจกรรมให้ไปสู่ระดับ M และ R เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง

3) จัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา และแผนปฏิบัติการให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับการบริหารงานสถานศึกษา

เพิ่มเติมแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ด้านครู: ครูผู้สอนมีสมรรถนะ TPACK (Technical Pedagogical Content Knowledge) ในการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ด้านนักเรียน: ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Regulated Learning) และเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

ด้านโครงสร้างพื้นฐาน: โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยี (Digital Environment) ที่เสถียร เพียงพอ และปลอดภัย

เพิ่มเติมตัวชี้วัดความสำเร็จของแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา

- ร้อยละของครูที่สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในระดับ

Modification/Redefinition

- ร้อยละของนักเรียนที่สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน
- คะแนนความพึงพอใจต่อระบบอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ของโรงเรียน

เพิ่มเติมแผนปฏิบัติการประจำปี

โครงการ/กิจกรรม (Projects/Activities)

- ถ้าเป้าหมาย (แผนพัฒนาฯ) คือ: "ครูมีสมรรถนะ TPACK" การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

○ โครงการ (แผนปฏิบัติการ) อาจเป็น:

1. กิจกรรม "อบรมเชิงปฏิบัติการ Active Learning ด้วย Google Classroom"
2. กิจกรรม "ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) พัฒนากิจกรรม Flipped Classroom"

- ถ้าเป้าหมาย (แผนพัฒนาฯ) คือ: "ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง"

o โครงการ (แผนปฏิบัติการ) อาจเป็น:

1. กิจกรรม "ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Self-Paced Learning ผ่านแพลตฟอร์มที่โรงเรียนสร้างขึ้นและที่หาเองได้"
2. กิจกรรม "แข่งขันการสร้างสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation)"

• ถ้าเป้าหมาย (แผนพัฒนาฯ) คือ: "โรงเรียนมีโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อม"

o โครงการ (แผนปฏิบัติการ) อาจเป็น:

1. กิจกรรม "จัดซื้อ CROMEBOOK เพื่อการเรียนรู้"
2. กิจกรรม "ขยายสัญญาณ Wi-Fi ความเร็วสูงทั่วพื้นที่"

เพิ่มเติมด้านงบประมาณ (Budget)

- งบอบรมพัฒนาครู (Training)
- งบจัดซื้อซอฟต์แวร์หรือแพลตฟอร์ม (Software/Platform)
- งบบำรุงรักษาระบบ (Maintenance)
- งบปรับปรุงห้องเรียน (Renovation)

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

เพื่อให้การดำเนินงานมีความชัดเจนและครอบคลุม จึงควรกำหนดวัตถุประสงค์หลักดังนี้:

1. เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และโครงสร้างพื้นฐานของสถานศึกษา ให้เอื้อต่อการบ่มเพาะคุณลักษณะตามพระบรมราโชบายทั้ง 4 ด้าน โดยบูรณาการเข้ากับหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และวิถีชีวิตในโรงเรียนอย่างเป็นองค์รวม
2. เพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ จากการเน้นการท่องจำความรู้ ไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของทั้ง 4 ด้าน
3. เพื่อพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความเข้าใจลึกซึ้งในพระบรมราโชบาย และมีทักษะในการออกแบบการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่สามารถสะท้อนและส่งเสริมคุณลักษณะของผู้เรียนได้ตรงตามเป้าหมาย
4. เพื่อสร้างภาคีเครือข่ายความร่วมมือ ระหว่างบ้าน โรงเรียน ชุมชน และองค์กรภายนอก ในการร่วมกันสร้างโอกาสและพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และการเป็นจิตอาสาในสถานการณ์จริง

เป้าหมายของการดำเนินงาน

เป้าหมายควรกำหนดให้สอดคล้องกับพระบรมราโชบายแต่ละด้าน โดยแบ่งเป็นเป้าหมายเชิงปริมาณ (ตัวเลขที่วัดได้) และเป้าหมายเชิงคุณภาพ (พฤติกรรมหรือสภาพที่พึงประสงค์)

ด้านที่ 1: มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ:

- ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถาบันหลักของชาติ ประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง
- ผู้เรียนแสดงออกถึงความจงรักภักดี ภูมิใจในความเป็นไทย และสามารถแยกแยะสิ่งที่ถูกที่ควร ข้อมูลเท็จจริงต่างๆ ด้วยวิจารณญาณ
- สถานศึกษามีบรรยากาศที่ส่งเสริมความรักความสามัคคี และการเคารพในความแตกต่างหลากหลาย

- เป้าหมายเชิงปริมาณ:

- ร้อยละ 100 ของผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- ร้อยละ 85 ขึ้นไป ของผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในระดับดีขึ้นไป
- มีการจัดกิจกรรมหรือโครงการที่บูรณาการทัศนคติที่ดีต่อบ้านเมืองลงในรายวิชาพื้นฐาน (เช่น สังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง) ครบทุกระดับชั้น

ด้านที่ 2: มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง - มีคุณธรรม

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ:

- ผู้เรียนมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้อย่างอิสระ (Self-directed Learning) โดยเฉพาะในการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ต้องบริหารจัดการเวลาเอง
- ผู้เรียนแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตในการทำงานและการสอบ (ลดการทุจริตด้วยการประเมินจากชิ้นงานจริง) มีความอดทนและมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จ
- ผู้เรียนมีทักษะชีวิต สามารถจัดการอารมณ์ ความเครียด และแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้เหมาะสมตามวัย

- เป้าหมายเชิงปริมาณ:

- ร้อยละ 90 ขึ้นไป ของผู้เรียนมีอัตราการมาเรียนสม่ำเสมอ และส่งงานตามกำหนดเวลา (สะท้อนวินัยและความรับผิดชอบ)
- สถิติปัญหาพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียนลดลงอย่างน้อยร้อยละ 20 ต่อปีการศึกษา
- ร้อยละ 100 ของครูผู้สอน ใช้รูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย เน้นการปฏิบัติจริง (Authentic Assessment) เพื่อส่งเสริมความซื่อสัตย์และลดการมุ่งเน้นเพียงคะแนนสอบ

ด้านที่ 3: มีงานทำ - มีอาชีพ

- เป้าหมายเชิงคุณภาพ:

- ผู้เรียนได้รับการค้นหาความถนัดและความสนใจของตนเอง มีเป้าหมายในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพที่ชัดเจน
- ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (เช่น ทักษะดิจิทัล การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดสร้างสรรค์) ผ่านการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) หรือกิจกรรม Active Learning
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานสุจริต และเข้าใจโลกของอาชีพที่เปลี่ยนแปลงไป

- เป้าหมายเชิงปริมาณ:

- ร้อยละ 100 ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (หรือช่วงชั้นปลาย) ได้รับการแนะแนวอาชีพ และจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ที่สะท้อนความถนัดทางอาชีพ
- มีหลักสูตรบูรณาการหรือกิจกรรมชุมนุมที่ส่งเสริมทักษะอาชีพ หรือทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำงาน อย่างน้อย 1 กิจกรรมต่อผู้เรียนทุกคน
- ร้อยละ 80 ขึ้นไป ของผู้เรียนที่จบการศึกษา สามารถศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น หรือเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ตรงตามความถนัดและความสนใจ

ด้านที่ 4: การเป็นพลเมืองดี

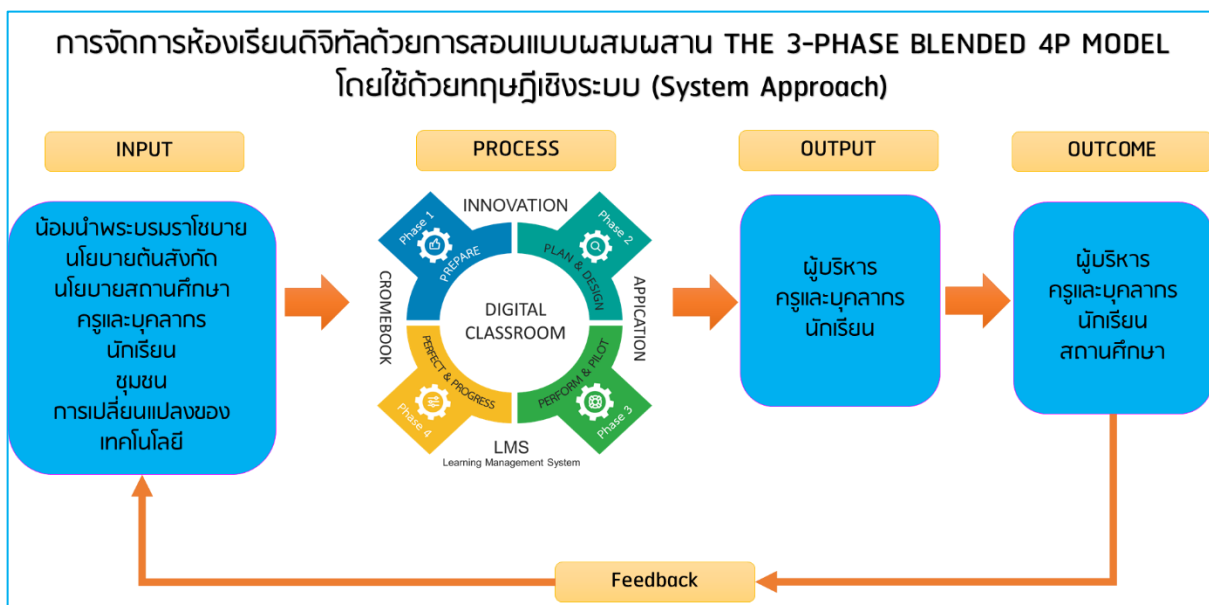
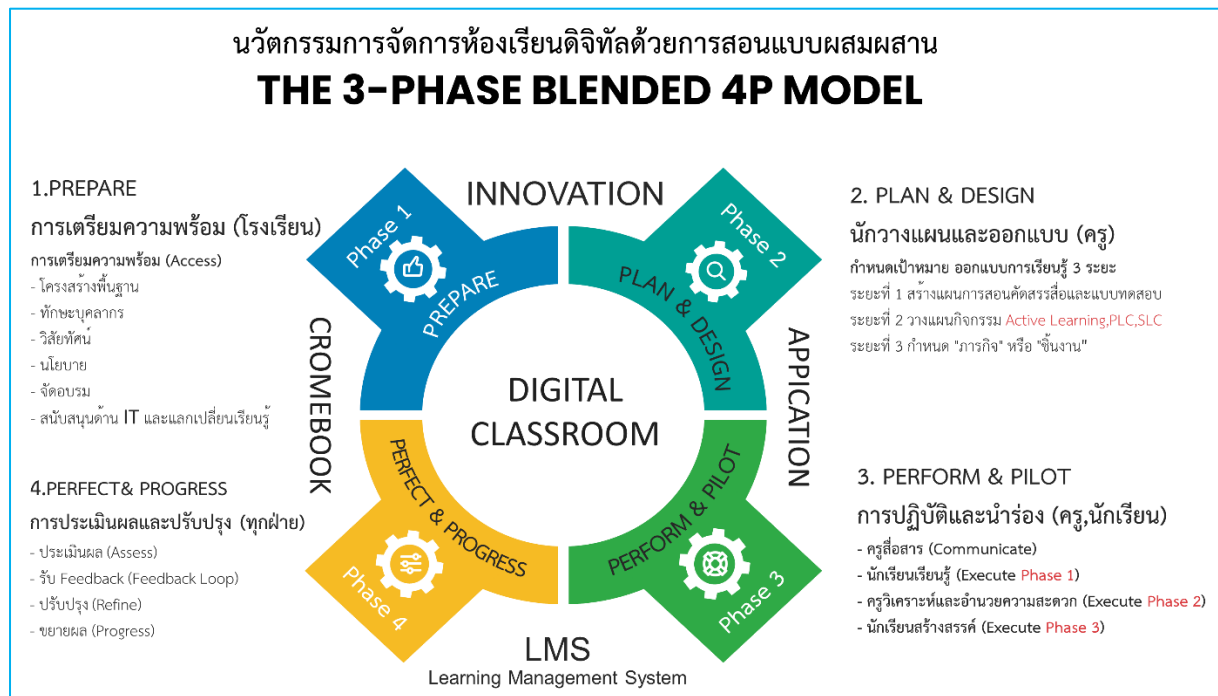
- เป้าหมายเชิงคุณภาพ:

- ผู้เรียนมีจิตสาธารณะ พร้อมช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมโดยไม่หวังผลตอบแทน
- ผู้เรียนเคารพกฎกติกาของโรงเรียนและสังคม รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ในกิจกรรมกลุ่ม
- สถานศึกษามีกลไกส่งเสริมประชาธิปไตยในโรงเรียน เช่น สภานักเรียนที่เข้มแข็ง และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาโรงเรียน (Feedback Loop)

- เป้าหมายเชิงปริมาณ:

- ร้อยละ 100 ของผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสา บำเพ็ญประโยชน์ต่อโรงเรียนหรือชุมชน อย่างน้อย 1 ครั้งต่อภาคเรียน
- มีโครงการหรือกิจกรรมที่นักเรียนเป็นผู้ริเริ่มและดำเนินการเอง (Student-led projects) เพื่อแก้ปัญหาในโรงเรียนหรือชุมชน อย่างน้อยปีละ 2 โครงการ
- ร้อยละ 85 ขึ้นไป ของผู้เรียน ผ่านเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านการใช้ทักษะชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคม ในระดับดีขึ้นไป

๓. กระบวนการของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) / Model



ปัจจัยในการจัดการห้องเรียนและการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้ด้วยทฤษฎีเชิงระบบ (System Approach) และกระบวนการ การจัดการห้องเรียนดิจิทัลด้วยการสอนแบบผสมผสาน THE 3-PHASE BLENDED 4P MODEL ซึ่งสามารถสรุปโดยใช้ด้วยทฤษฎีเชิงระบบ (System Approach) ได้ดังนี้

๑. **สิ่งที่ป้อนเข้า (Input)** หมายถึง ปัจจัยต่าง ๆ หรือองค์ประกอบแรกนำไปสู่การดำเนินงานของระบบ โดยรวมไปถึงสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่ต้องการของระบบนั้น ๆ ในระบบการศึกษาตัวป้อนเข้าไปได้แก่ พระบรมราชโบาย นโยบาย ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน อาคารสถานที่ งบประมาณ และอื่น ๆ เป็นต้น

๒. **กระบวนการ (Process)** คือ องค์ประกอบต่อมาของระบบ หมายถึง วิธีการ ที่จะนำไปสู่ผลงานหรือผลผลิตของโรงเรียน ซึ่งได้นำการบริหารห้องเรียนด้วยรูปแบบ THE 3-PHASE BLENDED 4P MODEL ประกอบด้วย

การนำ "The 3-Phase Blended" ไปใช้งาน (4P Model)

Phase 1: Prepare (การเตรียมความพร้อม)

ขั้นตอนนี้คือการ "ตั้งเสาหลัก" โดยเน้นบทบาทของ **โรงเรียน** เป็นหลัก เพื่อสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

1. ประเมินความพร้อม (Assess):

- **โครงสร้างพื้นฐาน:** ตรวจสอบความพร้อมของอินเทอร์เน็ต, LMS (เช่น Google Classroom), และนโยบายการใช้อุปกรณ์ (BYOD)
- **ทักษะบุคลากร:** ประเมินว่าครูมีความเข้าใจเรื่อง Blended Learning และการใช้เครื่องมือดิจิทัลมากน้อยเพียงใด

2. วางนโยบาย (Policy):

- ผู้บริหารสื่อสารวิสัยทัศน์ให้ชัดเจนว่า "ทำไม" ต้องเปลี่ยน
- ปรับนโยบายการวัดผลให้ยืดหยุ่น ไม่เน้นแค่การสอบ แต่เน้นการประเมินจากชิ้นงาน (Authentic Assessment)

3. พัฒนาบุคลากร (Provide):

- จัดอบรม (Upskill) ให้ครู โดยเน้น "วิธีออกแบบการสอน" (Pedagogy) ไม่ใช่แค่ วิธีใช้แอปฯ
- ตั้งทีมสนับสนุน (IT Support) และชุมชนครู (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

Phase 2: Plan & Design (การวางแผนและออกแบบ)

ขั้นตอนนี้เน้นบทบาทของ **ครู** ในการเป็น "นักออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer) โดยนำรายวิชาของตนเองมาออกแบบใหม่ตามโมเดล 3 ระยะ

1. **กำหนดเป้าหมาย (Learning Objectives):** เลือก 1 หน่วยการเรียนรู้ หรือ 1 หัวข้อที่จะนำร่อง
2. **ออกแบบระยะที่ 1 (Foundation):**
 - ครูสร้างหรือคัดสรรสื่อ (VDO, e-Book)

- สร้างแบบทดสอบย่อย (Pre-assessment) เพื่อเก็บข้อมูล
- 3. ออกแบบระยะที่ 2 (Application):
 - วางแผนกิจกรรม Active Learning ที่จะทำในห้องเรียน (เช่น โจทย์ปัญหา, กรณีศึกษา) โดยอิงจาก "ข้อมูล" ที่คาดว่าจะได้จากระยะที่ 1
- 4. ออกแบบระยะที่ 3 (Extension):
 - กำหนด "ภารกิจ" หรือ "ชิ้นงาน" (Digital Portfolio) ที่จะให้นักเรียนทำเพื่อต่อยอดและประเมินผล

Phase 3: Perform & Pilot (การปฏิบัติและนำร่อง)

ขั้นตอนการ "ลงสนามจริง" ที่ทั้ง **ครู** และ **นักเรียน** ปฏิบัติตามบทบาทใหม่ของตนเอง

1. **ครูสื่อสาร (Communicate):** ครูต้องชี้แจงให้นักเรียน (และผู้ปกครอง) เข้าใจบทบาทและสิ่งที่คาดหวังในโมเดลใหม่นี้อย่างชัดเจน
2. **นักเรียนเรียนรู้ (Execute Phase 1):** นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ และทำแบบทดสอบย่อย
3. **ครูวิเคราะห์และอำนวยความสะดวก (Execute Phase 2):**
 - ครูนำข้อมูล (Data) จากระยะที่ 1 มาดูว่านักเรียนติดขัดตรงไหน
 - ในห้องเรียน ครูทำหน้าที่เป็น Facilitator จัดกิจกรรม Active Learning และเข้าไปโค้ชกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ
4. **นักเรียนสร้างสรรค์ (Execute Phase 3):** นักเรียนเริ่มทำชิ้นงานหรือภารกิจที่ได้รับมอบหมายเพื่อประเมินผล

Phase 4: Perfect & Progress (การประเมินผลและปรับปรุง)

ขั้นตอนนี้คือการนำสิ่งที่เกิดขึ้นจริงจาก Phase 3 มา "สะท้อนคิด" (Reflect) เพื่อพัฒนากระบวนการให้ดีขึ้น โดย **ทุกฝ่าย** มีส่วนร่วม

1. **ประเมินผล (Assess):**
 - **ผลลัพธ์นักเรียน:** ประเมินชิ้นงาน (ระยะที่ 3) และวัดความเข้าใจของนักเรียน
 - **กระบวนการ:** ประเมินว่าแผนที่วางไว้ (ระยะที่ 2) เวิร์กหรือไม่
2. **รับ Feedback (Feedback Loop):**
 - รวบรวม Feedback จากนักเรียน (เช่น ระบบติตัดใหม่, กิจกรรมยากไป/ง่ายไป)
 - ครูในทีม PLC แลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการนำไปใช้

3. ปรับปรุง (Refine):

- ครูนำ Feedback ไปปรับปรุงการออกแบบ (Phase 2) สำหรับการสอนในรอบถัดไป
- โรงเรียนนำ Feedback ไปปรับปรุงการสนับสนุน (Phase 1)

4. ขยายผล (Progress): เมื่อโมเดลในหน่วยการเรียนรู้หนึ่งแล้ว ก็เริ่มขยายผลไปสู่หน่วยการเรียนรู้อื่นๆ หรือวิชาอื่นๆ ต่อไป

โดยกำกับติดตามวงจรคุณภาพ โดยใช้ทฤษฎีวงจรเดมมิง (Deming cycle) ดังนี้

๑. การวางแผน (Planning) ผู้บริหาร คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้เกี่ยวข้องร่วมวางแผน ค้นหาสำรวจข้อมูลสภาพปัจจุบันสภาพการดำเนินงาน การศึกษาของโรงเรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาร่วมกัน กำหนดสภาพความต้องการ ร่วมมือกันกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนา กำหนดกิจกรรมนำไปทำแผนพัฒนาสภาพปัจจุบันการดำเนินการและปัญหาศึกษาสภาพปัจจุบันการดำเนินการของโรงเรียนงบประมาณ บุคลากร ที่รับผิดชอบ สำหรับการวางแผนโรงเรียนได้นำรูปแบบการบริหารที่ยึดโรงเรียนเป็นฐานในประเด็น หลักการกระจายอำนาจหลักการมีส่วนร่วมและหลักการคืนอำนาจมาใช้ในการวางแผน

๒. การปฏิบัติ (Doing) ผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำแผนปฏิบัติราชการประจำปีลงสู่การปฏิบัติ ตามโครงการที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการสถานศึกษา อย่างเป็นระบบตลอดปีการศึกษานำเครือข่ายการเรียนรู้มาเป็นตัวช่วยเสริมในการจัดการศึกษา ทั้งทางด้านงบประมาณ บุคลากร และแหล่งเรียนรู้ สำหรับการปฏิบัติ โรงเรียนได้นำรูปแบบการบริหารที่ยึดโรงเรียนเป็นฐานในประเด็นหลักการบริหารจัดการตนเองหลักการมีส่วนร่วม มาใช้เสริมในการปฏิบัติ

๓. การตรวจสอบ การนิเทศ (Check) เมื่อคณะครูนำแผนงานโครงการต่าง ๆ สู่การปฏิบัติ ผู้เกี่ยวข้อง ทั้งผู้บริหารและผู้รับผิดชอบ คอยนิเทศกำกับ ติดตาม ประเมินผลระหว่างปฏิบัติแก้ไขปรับปรุงให้ทันที่ อยู่เสมอโรงเรียนได้นำรูปแบบการบริหารที่ยึดโรงเรียนเป็นฐานในประเด็นหลักการกระจายอำนาจหลักการมีส่วนร่วมมาใช้เสริมในการปฏิบัติ

๔. การประเมินผลและการปรับปรุง (Action) เป็นการประเมินผลหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโครงการ หรือเป็นการประเมินหลังสิ้นแต่ละภาคเรียน ซึ่งโรงเรียนมีการประเมินอย่างน้อยปีการศึกษาละ ๒ ครั้ง โรงเรียนได้นำรูปแบบการบริหารที่ยึดโรงเรียนเป็นฐานในประเด็น หลักการกระจายอำนาจหลักการมีส่วนร่วม หลักการคืนอำนาจและหลักการตรวจสอบถ่วงดุล มาใช้เสริมในการปฏิบัติ

๓. ผลผลิต (Output) หมายถึง ความสำเร็จในลักษณะต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ หรือประสิทธิผล ในระบบการศึกษา กล่าวคือ สถานศึกษาได้รับการพัฒนาทุกฝ่ายงานซึ่งผู้บริหาร คณะครู นักเรียน ได้เรียนรู้และพัฒนาให้เป็นคนดี เป็นคนเก่ง และเป็นคนที่มีความสุขในการดำเนินชีวิต ตามมาตรฐานของโรงเรียน รวมทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือชุมชน ก็มีส่วนร่วมในการพัฒนา ส่งเสริมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

4. ผลลัพธ์ (Outcome) เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของระบบ หมายถึง ประสิทธิภาพที่เกิดจากผลผลิตหรือกิจกรรมการบริหารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้เป็นความยั่งยืน กล่าวคือ เป็นการหวังผลจากการ

ดำเนินงานซึ่งเป็นเป้าหมายของสถานศึกษาในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นไปตามเป้าหมายไม่มากนักน้อยแล้วจะเป็นผลที่เกิดกับผู้รับการพัฒนาโดยตรง

5. ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นขั้นการวิเคราะห์ผล หรือย้อนกลับมาพิจารณาว่าในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีข้อบกพร่องอะไรบ้าง มีปัญหาประการใด โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ หรือผลสัมฤทธิ์ของ ผู้เรียน ถ้าผู้เรียนไม่บรรลุผลตามจุดประสงค์ ก็จำเป็นต้องพิจารณาหาสาเหตุว่ามีข้อบกพร่องในจุดใด แล้วปรับปรุงแก้ไขให้ได้ระบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อนำไปใช้ต่อไป

4. ผลสำเร็จของการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

ด้านผู้เรียน

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic Achievement) ในภาพรวมเพิ่มสูงขึ้น หรือมีแนวโน้มที่ดีขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนการใช้โมเดล
- อัตราการมีส่วนร่วม (Engagement Rate) เพิ่มขึ้น:
 - ร้อยละ 90 ของนักเรียนที่เรียนรู้เนื้อหา (Phase 1) ก่อนเข้าชั้นเรียน เพิ่มขึ้น
 - ร้อยละ 90 ของนักเรียนที่ส่งชิ้นงาน (Phase 3) ตรงตามกำหนดเวลา เพิ่มขึ้น
- อัตราการเข้าเรียน (Attendance Rate) ในห้องเรียน (Phase 2) ร้อยละ 100

ด้านครูผู้สอน

- อัตราการนำโมเดลไปใช้ (Adoption Rate) เพิ่มขึ้น:
 - ร้อยละ 100 ของครูที่ผ่านการอบรม (4P-Prepare) นำโมเดล 3-Phase ไปใช้ออกแบบการสอนจริง
- ร้อยละ 100 มีจำนวนสื่อการสอนดิจิทัล (Digital Assets) ที่ครูสร้างขึ้นและแบ่งปันในคลังสื่อของโรงเรียน (เช่น VDOs, Quizzes, แผน PBL)
- ร้อยละ 100 มีจำนวนครั้งในการเข้าร่วม PLC (4P-Perfect) ของครู เพื่อแลกเปลี่ยนและสะท้อนผลการสอน เพิ่มขึ้น

ด้านโรงเรียน

- ร้อยละ 100 มีอัตราการใช้งานระบบ (System Usage): ร้อยละการใช้งาน (Active Users) บนระบบ LMS กลางของโรงเรียน
- การบริหารจัดการเป็นรูปธรรม ที่สามารถใช้เป็นต้นแบบ (4P-Progress) ในการขยายผลได้

๒. ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ (Qualitative Outcomes)

ด้านผู้เรียน (Students)

- เกิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (ตอบโจทย์ "ความเป็นมา" 1.1):
 - การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking): นักเรียนกล้าซักถาม อภิปราย และแก้ปัญหาที่ซับซ้อนใน Phase 2
 - การทำงานร่วมกัน (Collaboration): นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา (Phase 2) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - การสื่อสาร (Communication): นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานหรือชิ้นงาน (Phase 3) ได้อย่างสร้างสรรค์
- เกิดวินัยและความรับผิดชอบ (Self-Discipline) (แก้ปัญหา "Learner Readiness" 2.3): นักเรียนสามารถบริหารเวลาและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองใน Phase 1 ได้
- ทักษะคติต่อการเรียน (Attitude) (แก้ปัญหา "Digital Natives" 1.2): นักเรียนแสดงความกระตือรือร้น ลดความเบื่อหน่ายในห้องเรียน เพราะได้ลงมือทำ (Phase 2) มากกว่าการนั่งฟัง

ด้านครูผู้สอน (Teachers)

- การปรับเปลี่ยนบทบาท (Role Shift) (แก้ปัญหา "Teacher Readiness" 2.2): ครูเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้บรรยาย" (Sage on the Stage) เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Guide on the Side) ได้อย่างชัดเจน
- ความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี (Digital Confidence): ครูมีความมั่นใจและลดแรงต้านในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอน โดยมองว่าเทคโนโลยีเป็น "เครื่องมือ" ช่วย (ตอบโจทย์ KSF 2)
- เกิดวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน (PLC Culture) (ตอบโจทย์ KSF 4): ครูมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานแบบ PLC มีการสะท้อนผล (4P-Perfect) และช่วยเหลือกันแก้ปัญหา

ด้านโรงเรียน (School)

- เกิดวัฒนธรรมนวัตกรรม (Culture of Innovation) (ตอบโจทย์ KSF 3): โรงเรียนมีวัฒนธรรมที่กล้า "เริ่มเล็ก, เรียนรู้เร็ว, แล้วค่อยขยาย" (Start Small, Learn Fast) ครูไม่กลัวที่จะทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาด
- ภาพลักษณ์องค์กร (School Image): โรงเรียนได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองและชุมชน ในฐานะ "โรงเรียนยุคใหม่" ที่ตอบโจทย์การศึกษาแห่งอนาคต

5) นำรูปแบบการบริหารด้วย **The 3-Phase Blended 4P Model** มาใช้ในการบริหารงานสถานศึกษา

6) ตรวจสอบ ประเมินผลการดำเนินงาน เพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไขการดำเนินงานเป็นระยะ

7) นำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาการบริหารงานสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศสู่การสร้างคุณลักษณะตามพระบรมราโชบาย

การนำระบบนิเวศการเรียนรู้แบบผสมผสานมาใช้ ไม่ใช่เพียงการปรับเปลี่ยนวิธีการสอน แต่เป็นการ "ปฏิวัฒน์วัฒนธรรมการเรียนรู้" ของสถานศึกษา ซึ่งนำไปสู่การค้นพบองค์ความรู้สำคัญในการสร้างคนตามพระบรมราโชบาย ดังนี้:

1. องค์ความรู้: "กระบวนการ" สำคัญกว่า "เนื้อหา" ในการสร้างคุณลักษณะ

- **สิ่งที่ค้นพบ:** เราไม่สามารถสร้างเด็กให้มีวินัย รับผิดชอบ หรือเป็นพลเมืองดีได้ด้วยการ "สอนแทรก" ในเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว แต่ "กระบวนการเรียนรู้" ที่ออกแบบไว้ในระบบนิเวศต่างหากที่เป็นตัวบ่มเพาะ
- **การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น:** การที่นักเรียนต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ส่วนหนึ่งด้วยตนเอง (Self-paced learning) ในรูปแบบผสมผสาน เป็นการฝึก "พื้นฐานชีวิตที่มั่นคง" (ด้านที่ 2) ในเรื่องระเบียบวินัยและความรับผิดชอบต่ออัตโนมัติ ดีกว่าการบังคับด้วยกฎระเบียบแบบเดิม

2. องค์ความรู้: การเปลี่ยนบทบาทครู คือกุญแจเปิดศักยภาพศตวรรษที่ 21

- **สิ่งที่ค้นพบ:** เมื่อครูลดบทบาทการเป็นผู้บอกความรู้ (Lecturer) มาเป็นผู้ออกแบบและอำนวยความสะดวก (Designer & Facilitator) จะเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ และลงมือทำ
- **การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น:** การเปิดพื้นที่นี้เอื้อต่อการสร้าง "มีงานทำ - มีอาชีพ" (ด้านที่ 3) เพราะนักเรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะที่โลกการทำงานต้องการ และยังส่งเสริมการมี "ทัศนคติที่ถูกต้อง" (ด้านที่ 1) เพราะนักเรียนได้ฝึกการคิดแยกแยะเหตุผล ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ

3. องค์ความรู้: การวัดผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) คือเครื่องมือสร้าง

คุณธรรม

- **สิ่งที่ค้นพบ:** การยึดติดกับการสอบข้อเขียนแบบเดิมมักกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันที่ผิดเพี้ยนและการทุจริต
- **การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น:** การปรับนโยบายไปสู่การวัดผลจากชิ้นงาน กระบวนการทำงาน และการปฏิบัติจริง ช่วยลดความกดดันเรื่องเกรด แต่ไปเน้นที่ความพยายาม และผลงานที่แท้จริง ซึ่งส่งเสริมความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งเป็นแก่นสำคัญของ "การมีคุณธรรม" (ด้านที่ 2)

ข้อสังเกตและข้อควรระวัง (Observations & Cautions) ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดผลตามพระบรมราโชบาย

แม้ระบบนิเวศนี้จะมีข้อดีมาก แต่การนำไปปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายพระบรมราโชบาย มีจุดที่ต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ ดังนี้:

1. ระวัง "หลุมพรางเทคโนโลยี" (The Technology Trap)

- ข้อสังเกต:** มีความเสี่ยงที่โรงเรียนจะมุ่งเน้นไปที่การจัดหาอุปกรณ์หรือแพลตฟอร์ม (Phase 1: Platform) มากจนลืมนั่นแก่นแท้ของ "วิธีวิทยาการสอน" (Pedagogy) และเป้าหมายการสร้างคน
- ข้อควรระวัง:** ต้องตระหนักเสมอว่าเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือ หากใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยแต่ยังสอนแบบเดิม (เน้นท่องจำ) ก็ไม่สามารถสร้างทัศนคติที่ถูกต้องหรือทักษะอาชีพใหม่ๆ ได้ตามพระบรมราโชบาย

2. ระวัง "ช่องว่างแห่งความเหลื่อมล้ำ" (The Equity Gap)

- ข้อสังเกต:** การเรียนรู้แบบผสมผสานที่ต้องอาศัยความพร้อมของอุปกรณ์และวินัยส่วนบุคคล อาจทำให้นักเรียนกลุ่มเปราะบางถูกทิ้งไว้ข้างหลัง
- ข้อควรระวัง:** การละเลยนักเรียนกลุ่มนี้ขัดต่อหลักการ "การเป็นพลเมืองดี" (ด้านที่ 4) ที่ต้องมีความเห็นอกเห็นใจและไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง โรงเรียนต้องมีระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง และจัดสรรทรัพยากรเพื่อปิดช่องว่างนี้ ไม่ใช่ระบบใหม่กลายเป็นตัวสร้างความเหลื่อมล้ำเสียเอง

3. ระวัง "กิจกรรมเชิงรูปแบบ" ที่ขาดความลึกซึ้ง (Superficial Activities)

- ข้อสังเกต:** การจัดกิจกรรม Active Learning หรือโครงการต่างๆ หากทำเพียงเพื่อตอบสนองนโยบายว่า "ได้ทำแล้ว" โดยขาดการสะท้อนคิด (Reflection) อย่างจริงจัง จะไม่ได้ผลลัพธ์ที่แท้จริง
- ข้อควรระวัง:** กิจกรรมต้องออกแบบให้ท้าทายความคิด และต้องมีเวลาให้ผู้เรียนได้ถอดบทเรียนว่าสิ่งที่ทำไปนั้นเชื่อมโยงกับทัศนคติที่ดี วินัย หรือการเป็นพลเมืองดีอย่างไร

แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติมให้ประสบความสำเร็จ (Guidelines for Future Success)

เพื่อให้สถานศึกษาต้นแบบสามารถธำรงรักษาและพัฒนาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้ให้ยั่งยืน และตอบเจตน์พระบรมราโชบายได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ควรดำเนินการดังนี้:

1. ยกระดับ PLC สู่ "การสร้างคุณลักษณะ" อย่างเจาะจง

- แนวทาง:** วงชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ไม่ควรคุยแค่เรื่องเทคนิคการสอน หรือการแก้ปัญหาเด็กเรียนอ่อนเท่านั้น แต่ควรตั้งหัวข้อสนทนาที่เจาะจงว่า "กิจกรรมการเรียนรู้นี้จะช่วยสร้างทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมืองได้อย่างไร ให้แบบยล" หรือ "เราจะออกแบบการวัดผลอย่างไรให้สะท้อนความเป็นพลเมือง

ดีได้ชัดเจนที่สุด" เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้เชื่อมโยงกับพระบรมราโชบาย
อย่างเป็นรูปธรรม

2. สร้างกลไก "การมีส่วนร่วมของผู้เรียน" (Student Agency) อย่างแท้จริง

- แนวทาง: เพื่อส่งเสริมความเป็น "พลเมืองดี" (ด้านที่ 4) ในระบอบประชาธิปไตย โรงเรียนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบกฎกติกาในห้องเรียน ร่วมประเมินผลกิจกรรม หรือเป็นผู้นำในการทำโครงการจิตอาสาที่มาจากความต้องการของพวกเขาเอง ไม่ใช่สิ่งที่ครูกำหนดให้

3. ดึงผู้ปกครองและชุมชนเข้ามาเป็น "หุ้นส่วนการเรียนรู้"

- แนวทาง: การสร้าง "พื้นฐานชีวิตที่มั่นคง" (ด้านที่ 2) ไม่สามารถทำได้
ที่โรงเรียนเพียงฝ่ายเดียว ต้องสื่อสารให้ผู้ปกครองเข้าใจระบบการเรียนรู้ใหม่
และให้ผู้ปกครองช่วยสนับสนุนการสร้างวินัยและความรับผิดชอบที่บ้าน รวมถึง
ดึงปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้ประกอบการในชุมชนมาร่วมเป็นวิทยากร เพื่อ
เชื่อมโยงการเรียนรู้สู่ "การมีอาชีพ" (ด้านที่ 3) ในบริบทจริง

4. ใช้วงจรข้อมูลป้อนกลับ (Feedback Loop) ในการปรับนโยบายตลอดเวลา

- แนวทาง: ผู้บริหารต้องใจกว้างและพร้อมปรับเปลี่ยนนโยบาย (Phase 4: Perfect & Progress) โดยใช้ข้อมูลจากนักเรียนและครูเป็นฐาน หากพบว่า
กฎระเบียบใดขัดขวางการพัฒนาคุณลักษณะตามพระบรมราโชบาย ต้องกล้าที่จะ
ยกเลิกหรือปรับปรุงให้มีความยืดหยุ่นและเอื้อต่อการเรียนรู้สมัยใหม่อยู่เสมอ

6. ปัจจัยความสำเร็จ

1. หน่วยงาน องค์กร และบุคคลที่มีส่วนร่วม (Key Stakeholders)

ความสำเร็จนี้ไม่ได้เกิดจากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เกิดจากการผนึกกำลังของ "ภาคีเครือข่าย" ที่มี
เป้าหมายเดียวกันในการสร้างคนไทยตามพระบรมราโชบายฯ

- ผู้บริหารสถานศึกษา (ผู้นำการเปลี่ยนแปลง)
 - บทบาทสำคัญ: เป็นหัวใจสำคัญในการกำหนดวิสัยทัศน์ (Shared Vision) ที่เชื่อมโยง
การปฏิรูปการศึกษาสู่พระบรมราโชบายฯ อย่างชัดเจน กล้าตัดสินใจเชิงนโยบายเพื่อลด
ภาระงานที่ไม่จำเป็น สนับสนุนงบประมาณด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Platform) และสร้าง
ขวัญกำลังใจให้ครูกล้าทดลองสิ่งใหม่
- ครูผู้สอน (นักออกแบบการเรียนรู้)
 - บทบาทสำคัญ: เป็นผู้เปลี่ยนผ่านจาก "ผู้สอน" สู่ "ผู้ออกแบบการเรียนรู้ (Learning
Designer)" ที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (Upskill) และใช้
กระบวนการ PLC ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อออกแบบกิจกรรมที่บ่มเพาะคุณลักษณะ
ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียน

- **ผู้เรียน (เจ้าของการเรียนรู้)**
 - **บทบาทสำคัญ:** ปรับตัวจากผู้รับความรู้ สู่การเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ที่ต้องมีความรับผิดชอบ มีวินัยในการบริหารจัดการเวลาเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) และสะท้อนความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงระบบ
- **ทีมสนับสนุนด้านเทคโนโลยี (IT Support Team)**
 - **บทบาทสำคัญ:** เป็น "ลมใต้ปีก" ที่คอยแก้ปัญหาทางเทคนิค ลดความกังวลของครูและนักเรียน ทำให้การใช้เทคโนโลยีเป็นไปอย่างราบรื่น
- **ผู้ปกครองและชุมชน (หุ้นส่วนการพัฒนา)**
 - **บทบาทสำคัญ:** เข้าใจและสนับสนุนรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ช่วยกำกับดูแลการสร้างวินัยพื้นฐานที่บ้าน และเป็นแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือทักษะอาชีพ เชื่อมโยงการเรียนรู้สู่ชีวิตจริง

2. วิธีการที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จ (Key Success Methods)

วิธีการที่เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ Best Practice นี้ขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายพระบรมราโชบายฯ ได้จริง

- **การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ "นำวิธีคิด ก่อนวิธีใช้" (Mindset over Toolset):**
 - ความสำเร็จไม่ได้อยู่ที่การมีแอปพลิเคชันที่ทันสมัย แต่อยู่ที่การอบรมครูให้เข้าใจ "Pedagogy" หรือศาสตร์การสอนที่เน้นการสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการสร้างเจตคติที่ดี ซึ่งเป็นรากฐานของพระบรมราโชบายทุกด้าน
- **การใช้ "แพลตฟอร์มเดียว" (Unified Platform Strategy):**
 - การตัดสินใจเลือกใช้ LMS หลักเพียงระบบเดียว ลดความซับซ้อน สับสน ทำให้ทุกคนมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่
- **การออกแบบการเรียนรู้แบบ "3-Phase Blended Model":**
 - การแยกส่วนการเรียนรู้เนื้อหา (Online) ออกจากการฝึกปฏิบัติและคิดวิเคราะห์ (On-site Active Learning) ทำให้ใช้เวลาในห้องเรียนได้อย่างมีคุณค่าที่สุดในการบ่มเพาะทักษะและคุณลักษณะที่สำคัญ
- **การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment):**
 - การลดน้ำหนักคะแนนสอบข้อเขียน และหันมาประเมินจากชิ้นงาน พฤติกรรม การทำงานกลุ่ม และความรับผิดชอบ เป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยปลูกฝังความซื่อสัตย์ วินัย และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (ตอบโจทย์ด้านที่ 2 และ 4 ของพระบรมราโชบาย)

3. ปัจจัยสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (Sustainability Factors)

สิ่งที่ทำให้วิธีปฏิบัตินี้ไม่เป็นเพียง "ไฟไหม้ฟาง" แต่กลายเป็นวัฒนธรรมองค์กรที่ยั่งยืน

- **ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่เข้มแข็ง (Strong PLC Culture):**
 - PLC ไม่ใช่แค่การประชุมตามสั่ง แต่เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ครูนำปัญหาจริงมาพูดคุยกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามพระบรมราโชบาย ทำให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาร่วมกันตลอดเวลา
- **วงจรข้อมูลป้อนกลับแบบครบวงจร (360-Degree Feedback Loop):**
 - (ตาม Phase 4) การมีระบบรับฟังความคิดเห็นจากนักเรียน ครู และผู้ปกครอง อย่างสม่ำเสมอ และนำข้อมูลนั้นมาปรับปรุงนโยบายและการสอนจริง ทำให้ระบบมีความยืดหยุ่นและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้เสมอ
- **การขยายผลจากจุดเล็ก (Scaling Up from "Small Wins"):**
 - การไม่บังคับให้ทำพร้อมกันทั้งหมด แต่เริ่มจากกลุ่มนำร่องที่สมัครใจ เมื่อเห็นผลสำเร็จ จึงค่อยๆ ขยายผล สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการยอมรับและปฏิบัติตามในวงกว้าง

4. ร่องรอยหลักฐานความสำเร็จ (Evidence of Success)

หลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้ ส่งผลต่อการเกิดคุณลักษณะตามพระบรมราโชบายอย่างเป็นรูปธรรม

- **หลักฐานด้านทัศนคติและคุณธรรม (ด้านที่ 1 & 2):**
 - สถิติการเข้าเรียนและการส่งงานผ่านระบบ LMS ที่ตรงเวลา (สะท้อนวินัยและความรับผิดชอบ)
 - ลดลงของสถิติการทุจริตในการสอบ เนื่องจากเปลี่ยนรูปแบบการประเมิน
 - บันทึกการสะท้อนคิด (Reflection Log) ของนักเรียนที่แสดงออกถึงความเข้าใจในบทบาทหน้าที่พลเมืองและความรักในสถาบันหลัก
- **หลักฐานด้านอาชีพและทักษะ (ด้านที่ 3):**
 - ชิ้นงาน โครงการ หรือนวัตกรรมของนักเรียน (Student Portfolio) ที่เกิดจากการต่อยอดใน Phase 3 ซึ่งแสดงถึงทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยี
 - ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยีและการแก้ปัญหา
- **หลักฐานด้านการเป็นพลเมืองดี (ด้านที่ 4):**
 - ภาพถ่ายหรือวิดีโอบันทึกกิจกรรม Active Learning ในห้องเรียน ที่แสดงให้เห็นกระบวนการทำงานกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็น และการช่วยเหลือกัน

- โครงการจิตอาสาที่นักเรียนริเริ่มขึ้นเอง โดยประยุกต์ความรู้ที่ได้จากห้องเรียนไปแก้ปัญหาในชุมชน
- **หลักฐานเชิงระบบ (Systemic Evidence):**
 - แผนการจัดการเรียนรู้ของครูที่ปรับเป็นรูปแบบ Blended Learning และระบบการเชื่อมโยงกับพระบรมราโชบายอย่างชัดเจน
 - บันทึกการประชุม PLC ที่แสดงถึงการแก้ปัญหาและพัฒนาการสอนอย่างต่อเนื่อง
 - รายงานสรุปผลการใช้แพลตฟอร์มกลาง (Data Analytics Dashboard) ที่แสดงความถี่และคุณภาพของการทำงานเพื่อการเรียนรู้

7.การเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

1. ช่องทางออนไลน์และดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Online & Digital Platforms)
 - เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวรี เขต 2
2. ช่องทางวิชาการและเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Academic & Symposiums)
 - จัดทำเอกสารเผยแพร่
โรงเรียน

8.การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการขยายผล

1. กลุ่มเครือข่าย อำเภอไทรน้อย
2. กลุ่มเครือข่ายผู้บริหารในจังหวัดนนทบุรี

9.ความภาคภูมิใจ / ผลงานการดำเนินงานด้านที่โดดเด่น ในการน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ ๑๐ สู่การปฏิบัติ

โรงเรียนบ้านคลองโตะน้อย มีความภาคภูมิใจอย่างยิ่งที่ได้น้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 มาเป็นหลักชัยในการพัฒนาผู้เรียน โดยเราได้เพียงแค่นำพระบรมราโชบายมาเป็นข้อความประดับบอร์ด แต่ได้ "พลิกโฉมกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งระบบ" ผ่านโมเดล "เส้นทางสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบผสมผสาน" (The Blended Learning Ecosystem Pathway) ความโดดเด่นของเราคือการสร้างกลไกที่ยั่งยืนในการบ่มเพาะคุณลักษณะทั้ง 4 ด้านให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนผ่าน "วิธีการเรียนรู้ใหม่" ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการคิดขั้นสูง ไม่ใช่เพียงการสอนแทรกในเนื้อหาวิชา

หัวใจแห่งความสำเร็จ: การเปลี่ยนบทบาทเพื่อสร้างคน (Transforming Roles)

ความสำเร็จที่เป็นรากฐานสำคัญคือการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (Paradigm Shift) ของบุคลากร:

- จาก "ครูผู้สอน" สู่ "นักออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer): ครูไม่ได้ทำหน้าที่เพียงป้อนความรู้ แต่ใช้ข้อมูล (Data) มาออกแบบกิจกรรมที่ท้าทาย เพื่อฝึกทักษะและเจตคติ

- จาก "ผู้รับความรู้" สู่ "ผู้เรียนรู้เชิงรุก" (Active Learner): นักเรียนต้องบริหารจัดการเวลาเรียนรู้ด้วยตนเอง และลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างวินัยและความรับผิดชอบ

ผลงานการดำเนินงานที่โดดเด่น: 4 เสาหลักแห่งการพัฒนาตามพระบรมราโชบาย

สถานศึกษาขอนำเสนอผลลัพธ์เชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยจำแนกตามพระบรมราโชบายทั้ง 4 ด้าน ดังนี้:

ด้านที่ 1: มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง (The Right Attitude)

- ความโดดเด่นของการดำเนินงาน: เราใช้กระบวนการใน Phase 2 (Application) ที่เน้น Active Learning เปลี่ยนการ "จำ" เป็นการ "วิเคราะห์" ข้อมูลข่าวสารต่างๆ
- ผลสัมฤทธิ์ที่น่าภาคภูมิใจ: ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) สามารถแยกแยะข้อมูลเท็จจริง เข้าใจเหตุผลและความจำเป็นของสถาบันหลักของชาติ ไม่ใช่ด้วยการถูกบังคับให้เชื่อ แต่ด้วยความเข้าใจที่เกิดจากการถกเถียงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยเหตุผลในชั้นเรียน

ด้านที่ 2: มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง – มีคุณธรรม (Stable Foundation & Morality)

- ความโดดเด่นของการดำเนินงาน: การนำระบบ Blended Learning มาใช้ ทำให้นักเรียนต้องเรียนรู้เนื้อหาล่วงหน้า (Phase 1) ซึ่งเป็นการฝึก "วินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง" อย่างเข้มข้นที่สุด ควบคู่ไปกับนโยบายการปรับการวัดผลสู่ Authentic Assessment (ประเมินจากสภาพจริง)
- ผลสัมฤทธิ์ที่น่าภาคภูมิใจ: อัตราการทุจริตในการสอบลดลงอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากนักเรียนได้รับการประเมินจากความพยายามและชิ้นงานจริง ผู้เรียนมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง และมีทักษะการบริหารจัดการชีวิตที่เป็นระบบมากขึ้น

ด้านที่ 3: มีงานทำ – มีอาชีพ (Employment & Vocation)

- ความโดดเด่นของการดำเนินงาน: เรามุ่งเน้นการเตรียมทักษะแห่งอนาคตผ่าน Phase 3 (Extension) ที่ให้นักเรียนทำโครงงานหรือภารกิจท้าทาย โดยใช้เครื่องมือดิจิทัล (Tools & Platform) ที่ทันสมัย
- ผลสัมฤทธิ์ที่น่าภาคภูมิใจ: ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ที่ใช้งานได้จริงในโลกการทำงาน สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือชิ้นงานที่แก้ปัญหาได้ และมีแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ที่โดดเด่น สะท้อนความพร้อมในการศึกษาต่อและประกอบสัมมาชีพ

ด้านที่ 4: การเป็นพลเมืองดี (Good Citizenship)

- ความโดดเด่นของการดำเนินงาน: เราสร้างวัฒนธรรมองค์กรผ่าน Phase 1 (PLC สำหรับครู) และ Phase 4 (Feedback Loop สำหรับทุกคน) ที่เปิดพื้นที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วม รับฟังความคิดเห็น และทำงานเป็นทีม

- **ผลสัมฤทธิ์ที่น่าภาคภูมิใจ:** ผู้เรียนแสดงออกถึงจิตสาธารณะและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ เคารพในความแตกต่าง และกล้าที่จะให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

บทสรุป: ความมุ่งมั่นสู่ความยั่งยืน

ความภาคภูมิใจสูงสุดของเรามีใช้เพียงรางวัลหรือเกียรติยศ แต่คือการได้เห็นผู้เรียนเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพของชาติ ครบถ้วนตามพระบรมราโชบายสถานศึกษาขอยืนยันความมุ่งมั่นที่จะธำรงรักษาและพัฒนา "ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบผสมผสาน" นี้ให้ดียิ่งขึ้นไป ผ่านวงจรการประเมินและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Phase 4: Perfect & Progress) เพื่อให้มั่นใจว่าโรงเรียนบ้านคลองไต่จะนุ้ยจะเป็นแหล่งบ่มเพาะเยาวชนไทยให้เป็นคนดี คนเก่ง และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาบ้านเมืองสืบไป