

**ชื่อเรื่อง** การสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิด STEALM Education เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้าน สิ่งแวดล้อม  
มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นยอดนักประดิษฐ์

**ผู้วิจัย** นางสาวมณิกา รวดเร็ว

**ปีการศึกษา** 2568

แนวรายงานวิสัยปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ประเภท ครูผู้สอน

หัวข้อ การส่งเสริมการสอนแบบ STEAM/STEAM Education

โรงเรียนบ้านบึงขวาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ชื่อผลงาน การสร้างทักษะการเรียนรู้ด้านแนวคิด STEAM Education เพื่อสร้างทระหนักด้าน

สิ่งแวดล้อม มีความคิดสร้างสรรค์และเป็ยยอดนักประดิษฐ์

ผู้เสนอผลงาน นางสาวเมธิกา วรรณวี

ตำแหน่ง ครู ศ.ค.1

โรงเรียน บ้านบึงขวาง อำเภอศรีณรงค์ จังหวัดอุบลราชธานี ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

1. ความสำคัญของวิสัยปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ สานงานต่อ ก่องานใหม่ “เรียนดี มีความสุข” ทุกมิติ เน้นหน้า “ปฏิวัติการศึกษา แก้ปัญหาประเทศ” ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ทางครูผู้สอนได้เล็งเห็นความสำคัญในระบบแนวทางการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลก โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ที่มีทักษะที่จำเป็นและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและมีอีกจุดที่ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน โดยนำหลัก STEAM ศึกษาเข้ามาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ 1) การบูรณาการความรู้ - เชื่อมโยงวิชาต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน 2) การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Hands-on Learning) - นักเรียนได้ลงมือทำและแก้ปัญหาจริง 3) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ - ศิลปะช่วยพัฒนาองค์ที่ขาดหายไปในการแก้ปัญหา 4) การกระตุ้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 - เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา

ซึ่งทั้ง ในปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ผู้คน 2.5 และปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมต่างๆ มากมาย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ครูผู้สอนได้นำวิสัยปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practices) การสร้างทักษะการเรียนรู้ด้านแนวคิด STEAM Education เพื่อสร้างทระหนักด้านสิ่งแวดล้อม มีความคิดสร้างสรรค์และเป็ยยอดนักประดิษฐ์ โดยเน้นรูปแบบการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะอาชีพและทักษะชีวิต ทนบวทางจัดการด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมและตระหนักรวมด้านสิ่งแวดล้อม

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วัตถุประสงค์

- 2.1.1 เพื่อสร้างทระหนักด้านสิ่งแวดล้อม
- 2.1.2 เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการแก้ปัญหา โดยเอาภาคการคิดขั้นสูง
- 2.1.3 เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในเรียนแบบ STEAM Education
- 2.1.4 เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติจริงแบบกลุ่ม เน้นทักษะการสื่อสาร

การเป็นผู้มีและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- นักเรียนโรงเรียนบ้านบึงขวางชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน

131 คน ได้เรียนรู้การทำโครงงานและนวัตกรรมเชิงกรรม STEAM Education

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- นักเรียนได้แนวคิด STEAM Education เป็นฐานในการเรียนรู้แบบโครงงานและ

สร้างชิ้นงานนวัตกรรม

2. ขั้นตอนการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านบึงขวางได้นำหลักการจัดการเรียนการสอน STEAM Education มาใช้ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยมีการทำงานผู้เรียนไม่ได้แก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนด โดยมีกรอบและขั้นตอนในการดำเนินงานที่รายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของ STEAM

S T E A L M

S

Science

วิทยาศาสตร์

T

Technology

เทคโนโลยี

E

Engineering

วิศวกรรมศาสตร์

A

Arts

ศิลปะ

L

English Linguistics

ภาษาศาสตร์ภาษาลิงกฤษ

M

Mathematics

คณิตศาสตร์

ดำเนินตามกระบวนการ PDCA ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Plan)

1. วิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายของโรงเรียนที่สอดคล้องกับการส่งเสริมทักษะชีวิตให้แก่เด็กเรียน
2. ศึกษาหลักสูตรและแนวทางการจัดการเรียนแบบ STEAM Education
3. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดด้านการเรียนรู้แบบ STEAM Education มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนเป็นขั้นเป็นต้น
4. พัฒนาครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพและเทคโนโลยีและภาษาอังกฤษ
5. ให้ความสำคัญจากคุณและนักเรียนในให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM ที่บูรณาการในรายวิชาต่างๆ พร้อมทั้งส่งเสริมประโยชน์ในการนำการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM Education

