



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

## ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

23 กุมภาพันธ์ 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นางสาวมณีนภา รวดเร็ว

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง การสร้างทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิด STEALM Education เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้าน สิ่งแวดล้อม มีความคิดสร้างสรรค์และเป็นยอนักประดิษฐ์ เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1038>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 23 กุมภาพันธ์ 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ  
เว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต  
[www.Vichakan.net](http://www.Vichakan.net)

**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 เพื่อสร้างคุณธรรมระดับต้น

ชื่อแนวความคิด มีความคิดสร้างสรรค์และเปี่ยมคุณลักษณะ

ผู้เสนอผลงาน นางสาวณิศา วรรณวี

ตำแหน่ง ครู ศ.ค.1

โรงเรียน บ้านบึงขวาง อำเภอศรีณรงค์ จังหวัดอุบลราชธานี ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

1. ความสำคัญของวิสัยปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ สานงานต่อ ก่อร่างไม่แพ้ "เขียนดี มีความสุข" ทุกมิติ เน้นหน้า "ปฏิวัติการศึกษา แก้ปัญหาประเทศ" ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ทางครูผู้สอนได้เล็งเห็นความสำคัญในระบบแนวทางการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต ด้วยการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลก โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ให้มีทักษะที่จำเป็นและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและมีอีกจุดที่ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน โดยนำหลัก STEAM ศึกษาเข้ามาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ 1) การบูรณาการความรู้ - เชื่อมโยงวิชาต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน 2) การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Hands-on Learning) - นักเรียนได้ลงมือทำและแก้ปัญหาจริง 3) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ - ศิลปะช่วยพัฒนาองค์ความรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การกระตุ้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 - เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา

ซึ่งทั้ง ในปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ผู้คน 2.5 และปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมต่างๆ มากมาย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ครูผู้สอนได้นำวิสัยปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practices) การสร้างทักษะการเรียนรู้ด้านแนวคิด STEAM Education เพื่อสร้างคุณธรรมระดับต้นสิ่งแวดล้อม มีความคิดสร้างสรรค์และเปี่ยมคุณลักษณะ โดยเน้นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะอาชีพและทักษะชีวิต หนุนเสริมการจัดการด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติความสนใจของผู้เรียน

๒. วิสัยประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วิสัยประสงค์

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

การเป็นผู้นำและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

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

ภาษาศาสตร์ภาษาศาสตร์

M

Mathematics

คณิตศาสตร์

ดำเนินตามกระบวนการ PDCA ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (Plan)

1. วิสัยทัศน์ พันธกิจ และนโยบายของโรงเรียนที่สอดคล้องกับการส่งเสริมทักษะชีวิตให้แก่เด็กเรียน
2. ศึกษาหลักสูตรและแนวทางการจัดการเรียนแบบ STEAM Education
3. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดผ่านการเรียนรู้แบบ STEAM Education มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนเป็นขั้นเป็นต้น
4. พัฒนาครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพและเทคโนโลยีและภาษาอังกฤษ
5. ให้ความสำคัญจากคุณและนักเรียนในให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM ที่บูรณาการในรายวิชาต่างๆ พร้อมทั้งตั้งเป้าหมายในการนำการจัดการเรียนการสอนแบบ STEAM Education

