

วันที่ 26 เมษายน 2562:

14.30 น.- 16.00 น.: นำเสนอโจทย์ กลับไปทำทันที 1. เป้าหมายต่อเด็ก 2. การเลือกพื้นที่ Learning Space ทำทันที

กิจกรรม : นำเสนอแผนการทำงาน และ Timeline (ทำทันที)

โรงเรียนบ้านคลองเพชรสวย



เราได้กลับมาดูเป้าหมายใหม่เพราะจากเมื่อเข้ามันเป็นคำที่ใหญ่เกินไปจึงกลับมาวิเคราะห์แต่ละอย่างเป็นเป้าหมายสู่ชุมชน ก็มีตั้งแต่ให้เด็กช่วยเหลือตนเอง ช่วยแบ่งเบาภาระครอบครัว สามารถปฏิบัติกิจวัตรของตัวเองได้และสามารถทำงานเกษตรของครอบครัวได้

ส่วนในเรื่องของวิถีชุมชนมุ่งเป้าหมายไปยังการให้ความเคารพประเพณี เช่น การสืบทอดประเพณี เห็นคุณค่าและต่อยอดประเพณีท้องถิ่น และการใช้เทคโนโลยีควบคู่กับภูมิปัญญาท้องถิ่น เราใช้ระบบ ICT ในการสืบค้น เช่น การสอแมลงโดยใช้เสียงจากการสืบค้นมาล่อแมลงเพื่อเป็นการดำรงชีพได้และการเผยแพร่ข้อมูลท้องถิ่นต่างๆผ่าน Social

สิ่งที่อยากให้เกิดขึ้นจากการสำรวจพื้นที่ในบริเวณโรงเรียนก็คือ พื้นที่ห้องสมุด เพราะน่าจะเป็นสิ่งสำคัญมากที่สุดและสืบเนื่องจากห้องสมุดของเราไม่ค่อยถูกใช้งานมากเท่าที่ควร เราจึงจะทำการปรับปรุงโดยทុบข้างหน้าออกให้หมดแล้วเปิดเป็นพื้นที่โล่งให้ลมและแสงเข้าถึงและทำการตกแต่งทาสีภายในแล้วติดตั้งคอมพิวเตอร์และเครื่อง Print ให้นักเรียนเพื่อเอาไว้สืบค้นข้อมูลต่างๆที่เขาสนใจ และเราจะสร้างสุนทรีย์ใน “ห้องสมุดเสมือนจริง” ให้กับนักเรียนของเราด้วย

Timeline ของโรงเรียนบ้านคลองเพชรสวายที่จะจัดทำขึ้นก่อนเปิดเทอม

1. เราจะเริ่มจากการวางแผนและจัดประชุมผู้ปกครองเพื่อระดมความคิดเห็น
2. กำหนดเป้าหมาย ออกแบบ จัดหาวัสดุอุปกรณ์
3. ลงมือปฏิบัติพื้นที่จริง “ห้องสมุดเสมือนจริง”

คุณปิยาภรณ์ มั่นทะจิตร (พี่เปา) : จากที่ท่านผอ.ได้นำเสนอมาทั้งหมดมันไม่น่าจะเกิดขึ้นจากการบอกสอนแน่นอน จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อเขาได้มีโอกาสทำงาน เพราะฉะนั้นโอกาสในการทำงาน มีทั้งโอกาสที่เด็กอยากจะทำเองและเป็นสิ่งที่ครูอาจจะให้ Project Best อะไรก็ตาม เพราะฉะนั้นสิ่งที่คุณครูจัดทำให้นั้นก็คือ “ห้องสมุดเสมือนจริง” แล้วห้องสมุดเสมือนจริงจะตอบโจทย์นี้ได้อย่างไร ถ้าตรงนี้จะเกิดขึ้น วิชาการเรียนต่างๆ กิจกรรมต่างๆ จะต้องนำไปสู่การที่จะให้เด็กลงมือทำได้จริง สมมุติว่าวิชาวิทยาศาสตร์หรือโครงการต่างๆ เด็กจะสามารถใช้พื้นที่นี้ในการสืบค้นได้ไหม เด็กจะใช้พื้นที่นี้ในการประชุมทีมได้ไหม เพราะถ้าเราบอกว่าเด็กต้องมี Teamwork ทำงานเป็นทีมได้เขาต้องมีการคุย การถกเถียงเพื่อหาข้อตกลง ฉะนั้นห้องสมุดนี้มันต้องสามารถถกเถียงกันได้แล้วเราจะออกแบบยังไง เมื่อสักครูบอกว่ามี Computer และ Printer อุปกรณ์สื่อเหล่านี้เพียงพอไหมสำหรับรองรับเด็กจำนวนมากในโรงเรียน เงื่อนไขก็คือ สัญญาณ Wifi ต้องแรง ต้องมีพื้นที่ในการถกเถียงและมีหนังสือบ้างสำหรับค้นคว้า หรือจะเป็นหนังสือนิยายก็ได้ เพราะนิยายสามารถปลูกจินตนาการเด็กได้ด้วยเหมือนกัน และอีกประเด็นที่สำคัญก็คือในอนาคตบอกว่าจะจัดทำน้ำตกข้างห้องสมุดแต่ดิฉันเห็นหลายๆที่ในต่างประเทศ ห้องสมุดเขาจะติดกับห้องเรียนรู้อื่นๆ เช่น ห้องทำครัว ห้องฝึกงาน Shop ต่างๆหรือห้องฝึกงานศิลปหัตถกรรม เพราะเขาจะให้เด็กค้นคว้าแล้วลงมือทำเลย แต่อาจารย์จะทำได้หรือไม่มันต้องไปคิดเอง แต่ตรงนี้เราเห็นภาพว่านี่เขาเตรียมสิ่งที่เรียกว่าเป็นฟังก์ชันของห้องสมุดเพื่อตอบโจทย์เด็ก จัดเป็น Learning Space แล้วตอบโจทย์ User แล้วคุณครูก็เป็น User หนึ่งที่จะให้โจทย์เด็กแล้วเด็กมาทำ หรือเด็กบางคนมีความใฝ่ฝันอยากเป็นวิศวกรบิน เด็กก็สามารถมาใช้พื้นที่ตรงนี้ค้นคว้าในสิ่งที่สนใจได้เหมือนกันหรือไม่ว่าจะเรียนวิชาไหนก็สามารถเข้ามาใช้ได้เหมือนกันตามความสนใจของเขา

โรงเรียนบ้านคูชอด



สำหรับโรงเรียนบ้านคูชอดของเรามองไปที่ห้องเรียนเลยค่ะ เพราะว่าเป้าหมายเรามองที่เด็กเราอยากให้เด็กของเราอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเป็นปัญหาที่หลายโรงเรียนก็ประสบปัญหานี้อยู่ เราจะสร้าง Learning Space อยู่ในห้องเรียน สร้างมุมห้องให้มีชีวิต ให้มีการอ่านและการเขียนอยู่ด้วย เลยออกมาเป็นห้องเรียนเพื่อการอ่านการเขียน โดยใช้มุมใดมุม

หนึ่งของห้องเรียน ซึ่งจะจัดทำขึ้นทุก ๆ ห้องเรียนจะทำเหมือนกันหมด แต่ตัวกิจกรรมนี้เราจะปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ แล้วมันจะตื่นต้นกับเด็กยังไง เราจะไม่วางกอง ๆ ไว้ให้เด็ก แต่เราจะให้เด็กตื่นต้นว่าพรุ่งนี้เราจะเอาอะไรไปวาง วันนี้อาจจะเอาโหลมาวาง เป็นโหลเกมทางการศึกษาพรุ่งนี้อาจจะเอาหีบมาวาง บางวันก็อาจจะเป็นปริศนาคำทาย ให้เด็กเขาทายและจินตนาการก่อนว่าเราจะเอาอะไรมาวางให้เขา สิ่งที่ได้ก็คือ เด็กได้ทั้งการอ่านและการเขียน

Timeline ของโรงเรียนบ้านคูชอด อันดับแรกเราจะเริ่มประชุมคุณครูก่อน แล้วให้อิสระคุณครูในการออกแบบ โดยเราจะให้โจทย์ว่าเราจะทำอะไร ตรงไหน พอออกแบบเสร็จก็เริ่มทำการดำเนินการให้แล้วเสร็จ และใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ได้ทันในวันที่ 16 พฤษภาคม 2562 ค่ะ