

แบบรายงาน การสร้างนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้
STEAM-EM และ LOVE Model
เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่อสากล




โดย นางมุกดา คำวินิจ
รองผู้อำนวยการโรงเรียนเทพบดินทร์วิทยาเชียงใหม่

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอ “นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล” ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ผู้จัดทำได้พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนสนองต่อนโยบายการพัฒนากำลังคนและการขับเคลื่อน Soft Power ของประเทศไทย โดยมุ่งสร้างผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ มีสมรรถนะที่จำเป็นในอนาคต และสามารถนำองค์ความรู้ ภูมิปัญญา วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ท้องถิ่นไปต่อยอดสู่เวทีระดับชาติและนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์หลากหลายสาขา ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ คณิตศาสตร์ รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่น และสร้างนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทของชุมชน สังคม และความต้องการของโลกยุคใหม่ การดำเนินงานดังกล่าวยังมุ่งเน้นการค้นหาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนอย่างรอบด้าน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและความถนัด เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น เห็นคุณค่าในมรดกทางวัฒนธรรม และสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม อันเป็นการส่งเสริม Soft Power ของประเทศให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล นวัตกรรมฉบับนี้จึงรวบรวมแนวคิด หลักการ กระบวนการดำเนินงาน ผลการพัฒนา และความสำเร็จของนวัตกรรม STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ตลอดจนเป็นองค์ความรู้สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองคุณภาพของสังคมไทยและพลเมืองโลกในอนาคตต่อไป

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา และเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนการศึกษาไทยให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลก พร้อมทั้งส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน และประเทศชาติได้อย่างยั่งยืน

นางมุกดา คำวินิจ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	2
บทคัดย่อ	4
ชื่อนวัตกรรม ชื่อผู้สร้าง แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	5
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	6
วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย	7
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ และการออกแบบนวัตกรรม	8
STEAM-ME Process	9
LOVE Model	9
สมรรถนะ 6 สมรรถนะ	10
วิธีการดำเนินการ	13
ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	14
สิ่งที่เรียนรู้และแนวทางการปรับปรุงให้ดีขึ้น	16
แนวทางการปรับปรุงต่อไป	16
การเผยแพร่วัตกรรม	17
ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	30
ผลกระทบเชิงบวกจากการพัฒนานวัตกรรม	31
ปัจจัยความสำเร็จ	33
บรรณานุกรม	34

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยและสร้างนวัตกรรมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน ควบคู่กับการขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนโรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2568-2569 จำนวน 2,120 คน เครื่องมือที่ใช้คือนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยกระบวนการ STEAM-ME Process และ LOVE Model ผ่านกิจกรรมกลุ่มสนใจที่หลากหลาย เช่น นาฏมวยไทย ดนตรีพื้นเมือง โยธาวิต Coding & Robotics และ Creative Innovation & Design การประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และการจัดทำ E- Portfolio

ผลการดำเนินงานพบว่า ร้อยละ 95.8 นักเรียนมีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 100 นักเรียนสามารถเลือกเรียนตามความสนใจ และ มีการพัฒนาสมรรถนะหลัก 6 ด้านอย่างชัดเจน ได้แก่ การจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร การรวมพลังทำงานเป็นทีม การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังประสบความสำเร็จในการเผยแพร่ผลงาน Soft Power ของไทยสู่ระดับนานาชาติ เช่นการจัดแสดงนาฏมวยไทยในงาน Top Thai Brands ในประเทศศรีลังกา เวียดนาม อินเดีย จีน และฮ่องกง รวมถึงการร่วมฟอน์เล็บบสร้างสถิติโลก Guinness World Records สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมนี้สามารถสร้างสมดุลระหว่างความรู้ ทักษะชีวิต และความสุขได้อย่างยั่งยืน

1. ชื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล

2. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางมุกดา นามสกุล คำวินิจ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการ
โรงเรียน เทพbodินทรวิทยาเชียงใหม่ สังกัด สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ โทร. 053 211 901 มือถือ 081 984 6042 E-
mail address: mookda@thepbodint.ac.th

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ (พัฒนา, ปรับปรุงนวัตกรรมเดิมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว)

✓ สร้าง/พัฒนานวัตกรรมขึ้นใหม่

☐ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

4. นวัตกรรม 5 ด้าน (เลือกเพียง 1 ด้าน)

✓ 1. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดแรงงาน และ Soft Power (Soft Power)

☐ 2. นวัตกรรมด้านการแนะแนวทางสำหรับผู้เรียน (Coaching)

☐ 3. นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง และเสริมความสามารถด้าน Soft Skill ควบคู่กับการพัฒนา (Stem Education)

☐ 4. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพ สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) (สุขภาพ 4 มิติ)

☐ 5. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและสนับสนุนธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะรอบด้านและสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้ในหลายบริบทที่ผ่านมา ยังคงเน้นเนื้อหาทางวิชาการเป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความเครียด ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความแตกต่างกันทั้งด้านพัฒนาการ ความสามารถ และรูปแบบการเรียนรู้ การจัดการศึกษาที่ไม่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ย่อมไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ อีกทั้งยังไม่สอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษาที่มุ่งพัฒนามนุษย์ให้สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็น ปัญหาและความจำเป็นที่สำคัญในการจัดการศึกษาคือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นวิชาการมากเกินไป ส่งผลต่อความสุขและแรงจูงใจของผู้เรียน การขาดรูปแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกตามความสนใจและศักยภาพ การพัฒนาทักษะแห่งอนาคต เช่น การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ยังไม่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม การบูรณาการองค์ความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ ยังไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงอย่างเพียงพอ

ขณะเดียวกัน นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566–2570) ได้มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามศักยภาพของตนเองและสามารถขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมหรือ Soft Power เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม ดังนั้นส่งผลให้เกิดความจำเป็นในการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล” โดยมุ่งเน้นผลลัพธ์ให้เป็นการเรียนรู้ที่สามารถมองเห็นได้ (Visible Learning)”

6. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการที่ส่งเสริม ความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน ควบคู่กับการขับเคลื่อน Soft Power สู่อสากล
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตนเอง ผ่านกิจกรรมกลุ่มสนใจที่หลากหลายและมีความหมาย
3. เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต (Future Skills) ได้แก่ และสมรรถนะหลักที่จำเป็นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

7. กลุ่มเป้าหมาย ประชากร/ตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ คือ นักเรียนโรงเรียนเทพดินทร์วิทยา เชียงใหม่ จำนวนทั้งสิ้น 2,120 คน โดยครอบคลุมผู้เรียนทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งได้รับการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมตามช่วงวัยและความสนใจ ดังนี้

ระดับชั้น	กิจกรรมกลุ่มสนใจภายในนวัตกรรม
ระดับปฐมวัย (อนุบาล 1 ถึง อนุบาล 3)	การทำอาหาร, ดนตรี, ศิลปะ, Creative Innovation & Design, การฝีมือ(Handi craft), นักสำรวจ
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป. 1 ถึง ป.3)	ศิลปะ, นาฏมวยไทย, Creative Innovation & Design, นักสำรวจ, ดนตรีพื้นเมือง, นาฏศิลป์, DIY
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย (ป. 4 ถึง ม. 6)	โยธวาทิต ซิมโฟนี (Symphony and Marching band), ดนตรีพื้นเมือง, นาฏศิลป์, นาฏมวยไทย, ศิลปะ, Coding & Robotics, Sport dance, Creative Innovation & Design, บาสเก็ตบอล, ภาษาญี่ปุ่น, เทควันโด

8. แนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่ใช้

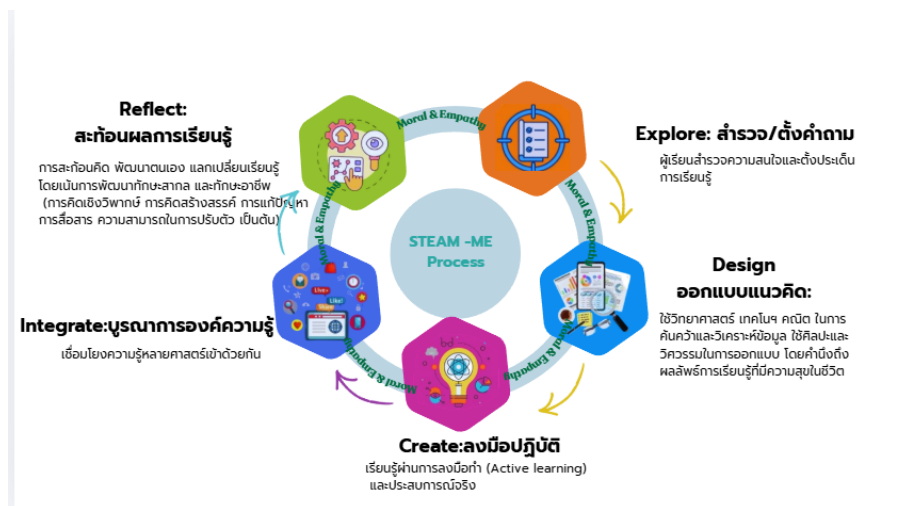
การออกแบบนวัตกรรมตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่เป็นสากล ดังนี้

1. ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism Theory): ของ Maslow และ Rogers ที่เน้นการพัฒนาศักยภาพภายในของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองและเรียนรู้ด้วยความสุขในสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวย
2. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory): ของ Howard Gardner ที่ยอมรับความหลากหลายของความสามารถมนุษย์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพตามความถนัดเฉพาะบุคคล
3. ทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Self-Determination Theory): ของ Deci และ Ryan ที่เน้นการเรียนรู้จากความสนใจและอิสระในการเลือก ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ยั่งยืน
4. วิธีจัดการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ซึ่งประกอบไปด้วย CLEAR
 C: Connecting (การเชื่อมโยงความรู้เดิม)
 L: Link to Real World (การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง)
 E: Experiential Learning (การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ/ประสบการณ์)
 A: Active Construction (การสร้างความรู้ด้วยตนเอง)
 R: Reflective Thinking (การสะท้อนคิดเพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง)

9. การออกแบบนวัตกรรม

นวัตกรรมนี้ผสมผสานโครงสร้างหลัก 2 ส่วนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ คือ STEAM-ME Process และ LOVE Model เพื่อสร้างสมรรถนะสำคัญให้แก่ผู้เรียน

รูปแบบ STEAM-ME Process

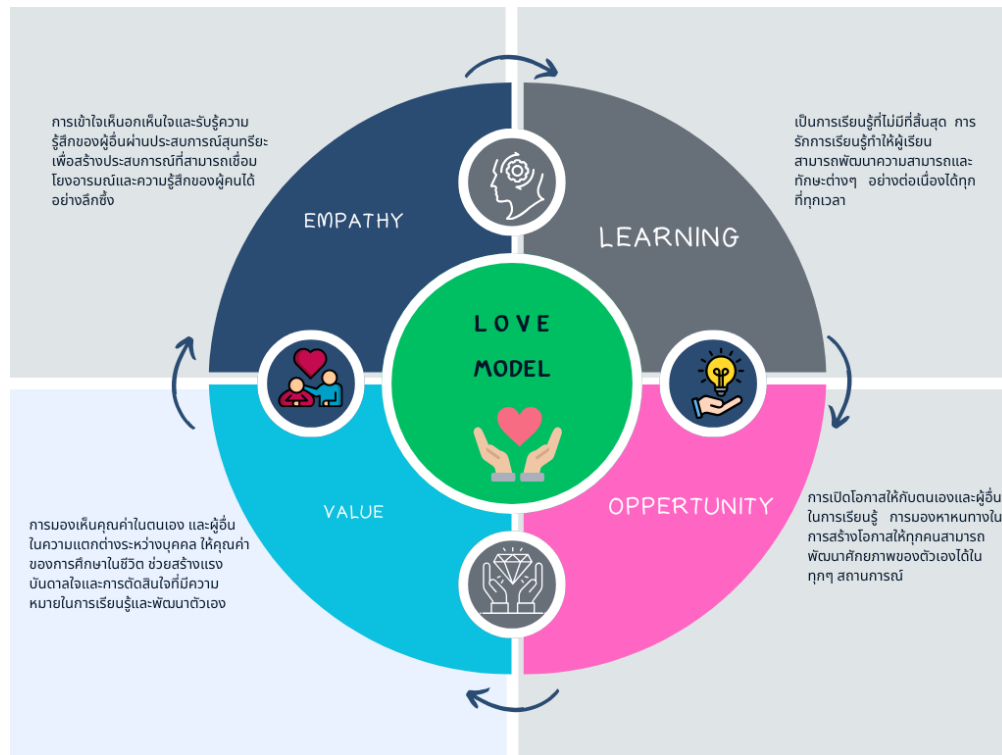


ซึ่งใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย STEAM-ME Process ในกระบวนการหลักในการส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้รับศักยภาพโดยบูรณาการไปกับ S:Science, T:Technology, E: Engineering, A: Arts, M: Mathematics, M: Moral, E:Empathy จะมีขั้นตอนในการเรียนรู้คือ

1. Explore: (สำรวจ/ตั้งคำถาม) ผู้เรียนสำรวจความสนใจและตั้งประเด็นการเรียนรู้
2. Design: (ออกแบบแนวคิด) วางแผนและออกแบบแนวทางการเรียนรู้หรือชิ้นงาน
3. Create: (ลงมือปฏิบัติ) เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Active learning) และประสบการณ์จริง
4. Integrate: (บูรณาการองค์ความรู้) เชื่อมโยงความรู้จากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน
5. Reflect: (สะท้อนผลการเรียนรู้) สะท้อนคิด พัฒนาตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยเน้นการพัฒนาทักษะสากล และทักษะอาชีพ

และทั้ง 5 ขั้นตอน จะมี M:Moral (คุณธรรม จริยธรรม) และ E:Empathy (ความเห็นอกเห็นใจซึ่งกัน และกัน) ล้อมรอบทุกขั้นตอน

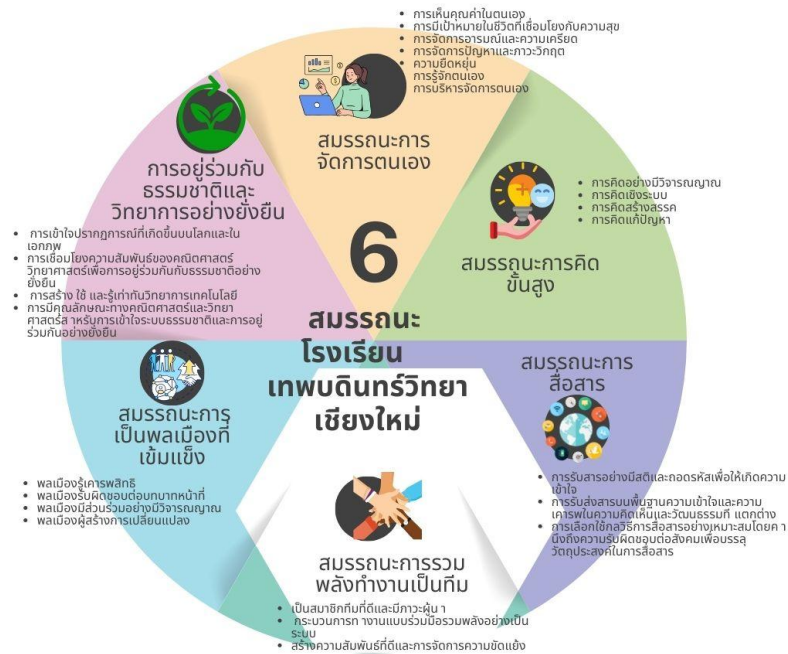
และขับเคลื่อนด้วย LOVE Model



ค่านิยมหลักที่ใช้ขับเคลื่อนจิตวิญญาณและการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนประกอบด้วย

1. Learning (L) หมายถึง การเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด การรักการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถและทักษะต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง
2. Opportunity (O) หมายถึง การเปิดโอกาสให้กับตนเองและผู้อื่นในการเรียนรู้ การมองหาหนทางในการสร้างโอกาสให้ทุกคนสามารถพัฒนาศักยภาพของตัวเองได้ในทุก ๆ สถานการณ์
3. Value (V) หมายถึง การมองเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นในความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้คุณค่าของการศึกษาในชีวิต ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและการตัดสินใจที่มีความหมายในการเรียนรู้และพัฒนาตัวเอง
4. Empathy (E) หมายถึง การเข้าใจเห็นอกเห็นใจและรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นผ่านประสบการณ์สุนทรียะ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สามารถเชื่อมโยงอารมณ์และความรู้สึกของผู้คนได้อย่างลึกซึ้ง

ทั้งกระบวนการ STEAM-ME และ LOVE Model ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะ 6 สมรรถนะดังต่อไปนี้



- 1) สมรรถนะการจัดการตนเอง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง ควบคุมพฤติกรรม มีวินัย ตั้งเป้าหมาย รับผิดชอบต่อการเรียน และพัฒนาดตนเองอย่างต่อเนื่องความสามารถของบุคคลในการ ควบคุม ดูแล และพัฒนาดตนเองให้สามารถปรับใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัย ทักษะด้านการคิด การวางแผน การปรับตัว และการรับผิดชอบต่อตนเอง ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

- การเห็นคุณค่าในตนเอง
- การมีเป้าหมายในชีวิตที่เชื่อมโยงกับความสุข
- การจัดการอารมณ์และความเครียด
- การจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต
- ความยืดหยุ่น
- การรู้จักตนเอง

- การบริหารจัดการตนเอง
- 2) สมรรถนะการคิดขั้นสูง หมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง คิดอย่างมีเหตุผล ใช้กระบวนการคิดระดับสูงในการแก้ปัญหา ตัดสินใจ สร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ และเชื่อมโยงความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้
 - การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - การคิดเชิงระบบ
 - การคิดสร้างสรรค์
 - การคิดแก้ปัญหา
 - 3) สมรรถนะการสื่อสาร หมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการรับสารและส่งสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน รวมถึงการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างเหมาะสม ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจได้ชัดเจน รวมทั้งเข้าใจสารที่ได้รับอย่างถูกต้องและสามารถโต้ตอบได้อย่างเหมาะสมกับบริบท มีองค์ประกอบดังนี้
 - การรับสารอย่างมีสติและถอดรหัสเพื่อให้เกิดความเข้าใจ
 - การรับส่งสารบนพื้นฐานความเข้าใจและความเคารพในความคิดเห็นและวัฒนธรรมที่แตกต่าง
 - การเลือกใช้กลวิธีการสื่อสารอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร
 - 4) สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม หมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการร่วมมือ ทำงานประสานกับผู้อื่น เพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถรับฟังความคิดเห็นเคารพความแตกต่าง แบ่งหน้าที่ รับผิดชอบในบทบาทของตน และช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา รวมทั้งสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดีภายในกลุ่ม มีองค์ประกอบดังนี้
 - เป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ
 - กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ
 - สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง
 - 5) สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง หมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม โดยตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ เคารพกติกา กฎหมาย และค่านิยม

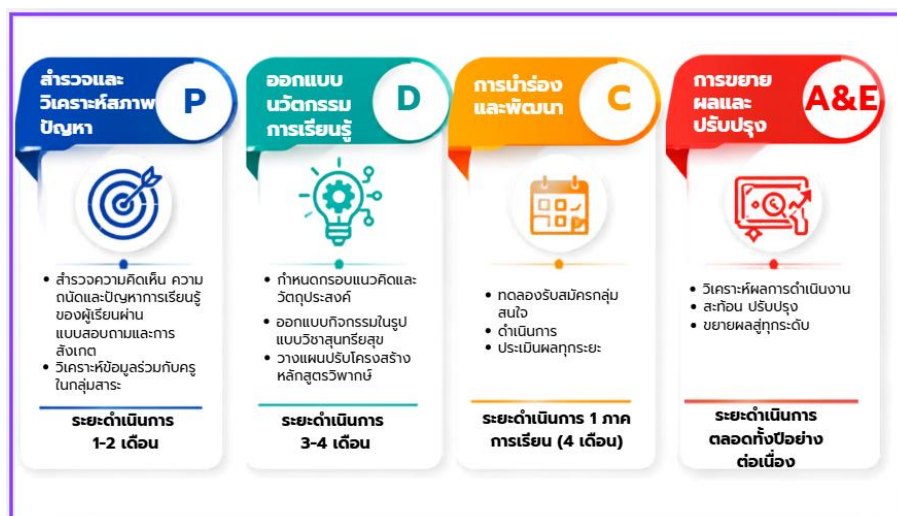
ประชาธิปไตย พร้อมทั้งมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติด้วยวิธีที่สร้างสรรค์ รับผิดชอบ และเคารพผู้อื่น มีองค์ประกอบดังนี้

- พลเมืองรู้เคารพสิทธิ
- พลเมืองรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่
- พลเมืองมีส่วนร่วมอย่างมีวิจารณญาณ
- พลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง

6) สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืนหมายถึงความสามารถของผู้เรียนในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ เทคโนโลยี และวิทยาการต่าง ๆ อย่างรู้คุณค่า มีความรับผิดชอบต่อ สิ่งแวดล้อม สังคม และอนาคต ผู้เรียนสามารถตัดสินใจและประพฤติปฏิบัติ อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการดำรงชีวิต การพัฒนาเทคโนโลยี และความยั่งยืน ของโลกใบนี้ มีองค์ประกอบดังนี้

- การเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนโลกและในเอกภพ
- การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์เพื่อการอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ อย่างยั่งยืน
- การสร้าง ใช้และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี
- การมีคุณลักษณะทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์สำหรับการเข้าใจระบบธรรมชาติและ การอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

10. วิธีการดำเนินการ



จากแผนภูมิขั้นตอนการดำเนินงานพัฒนามีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การสำรวจและวิเคราะห์สภาพปัญหา

- สำรวจความสนใจ ความถนัด และปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านแบบสอบถามและการสังเกต
- วิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับครูในกลุ่มสาระ หัวหน้าระดับ ครูประจำชั้น ครูผู้สอน ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการแต่ละฝ่าย เพื่อหาแนวทางการบูรณาการจัดวิชาที่เหมาะสม
- ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่ทำให้นักเรียน เรียนอย่างมีความสุข และวิธีวัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย
- ศึกษาถึงการจัดการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

ขั้นตอนที่ 2 : การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

- กำหนดกรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์ของนวัตกรรม
- ออกแบบข้อวิชากลุ่มสนใจที่สามารถบูรณาการสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แต่ละช่วงชั้น โดยกำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)
- วางแผนปรับหลักสูตรสถานศึกษาเพิ่มวิชา สนุกตรียสุข และปรับโครงสร้างหลักสูตร เพื่อเพิ่มโอกาสให้นักเรียนเลือกเรียนตามความสนใจ หรือความถนัด โดยกำหนดเรียนตั้งแต่ชั้นปฐมวัย ถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับปฐมวัย (ตั้งแต่ชั้นอนุบาล ๑ ถึงชั้นอนุบาล ๓) ระดับประถมศึกษา (ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓) และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖)
- ออกแบบวิธีวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ตามสมรรถนะของนักเรียน โรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่

ขั้นตอนที่ 3 : การนำร่องและพัฒนา

- ทดลองกลุ่มนักเรียนที่สนใจเลือกเรียนตามความสนใจหรือความถนัดของตนเอง
- ครูผู้สอนดำเนินการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) และการสะท้อนคิด (Reflection)
- ประเมินผลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง

ขั้นตอนที่ 4 : การขยายผลและปรับปรุง

- วิเคราะห์ผลการดำเนินงานในรอบแรก
- ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับชั้นและความสนใจของผู้เรียนที่หลากหลาย

- เผยแพร่แนวทางให้ครูทั้งโรงเรียนใช้ร่วมกัน

11. ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงาน

1. นักเรียนร้อยละ 100 สามารถเลือกเรียนตามความสนใจของตนเอง
2. นักเรียนร้อยละ 95.8 มีความสุขหลักจากเรียนวิชาสุนทรีสุขตามที่ตนเองเลือก
3. เกิดการพัฒนาสมรรถนะและทักษะแห่งอนาคต (โดยประเมิน Pre-test และ Post-test) อยู่ในระดับสามารถขึ้นไป (ประเมินตามสภาพจริง)

ด้านผู้เรียน

- นักเรียนมีความสุขในการเรียนมากขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และแสดงออกถึงแรงจูงใจที่เพิ่มขึ้น
- ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตนเอง เกิดความภาคภูมิใจในผลงานและความสามารถที่ค้นพบ
- พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลผ่านกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติจริง
- ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ความผ่อนคลาย ความกระตือรือร้นและความสนุกสนาน
- เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ วินัย ความร่วมมือ การเคารพผู้อื่น และการทำงานเป็นทีม
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถด้านทักษะชีวิตสูงขึ้นจากการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

- ครูมีทักษะและความเชี่ยวชาญในการออกแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้มีความสุขและความสนใจของผู้เรียนได้
- ครูใช้รูปแบบการสอนที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และส่งเสริมประสบการณ์เรียนรู้ที่สร้างความสุขให้ผู้เรียน
- ครูมีความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนมากขึ้น สามารถจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความถนัดและศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน
- เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ วิธีการจัดกิจกรรม และสื่อการสอนที่สร้างสรรค์ร่วมกันภายในโรงเรียน
- เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ภายในโรงเรียน ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมแห่งการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ด้านโรงเรียน

- โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่เป็นเอกลักษณ์และสามารถพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)
- โรงเรียนมีภาพลักษณ์เป็น “โรงเรียนแห่งความสุข” ที่เน้นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า มีความหมายและความสุขของผู้เรียน
- มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต ทักษะอาชีพ และการเรียนรู้อย่างยั่งยืน
- มีนวัตกรรมการเรียนรู้ต้นแบบที่สามารถต่อยอดขยายผลสู่เครือข่ายโรงเรียนอื่นได้
- โรงเรียนมีข้อมูลผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนสามารถวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในระยะยาว

ด้านผู้ปกครอง

- ผู้ปกครองเห็นพัฒนาการทางบวกของนักเรียนในด้านการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และบุคลิกภาพ
- ผู้ปกครองมีความเข้าใจในแนวทางการเรียนรู้แบบบูรณาการมากขึ้น และให้การสนับสนุนการเรียนรู้ของบุตรหลาน
- เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองผ่านการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ผู้ปกครองมีความเชื่อมั่นในคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนมากขึ้น

ด้านชุมชน

- ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น สนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ ถ่ายทอดความรู้ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
- เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับหน่วยงานในชุมชนในการสนับสนุนแหล่งเรียนรู้และโครงการต่าง ๆ
- ชุมชนรับรู้และชื่นชมผลงานของโรงเรียนทำให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน
- การมีส่วนร่วมของชุมชนช่วยเสริมให้การเรียนรู้นอกห้องเรียนมีความหลากหลายและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- เสริมสร้างเครือข่ายทำงานร่วมกันและสร้างชื่อเสียงให้กับชุมชนอย่างรอบด้าน

สิ่งที่เรียนรู้และแนวทางการปรับปรุงให้ดีขึ้น

จากการดำเนินงานพบนวัตกรรม นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-EM และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่อสากล” มีส่วนช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเห็นได้ชัด ผู้เรียนมีความสุข สนุกกับการเรียน และสามารถแสดงออกตามศักยภาพของตนเอง ครูมีความเข้าใจในการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการมากขึ้น โรงเรียนมีบรรยากาศแห่งความร่วมมือและความสุขในการทำงาน และพร้อมที่จะยกระดับเป็น Soft Power สู่อสากล

สิ่งที่เรียนรู้คือ การสร้างสุขภาวะสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ต้องเริ่มจาก “การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือก” และ “การสร้างความหมายของการเรียนรู้ร่วมกัน” ระหว่างโรงเรียน ครู นักเรียน และชุมชน

แนวทางการปรับปรุงต่อไป ได้แก่

- พัฒนาระบบติดตามผลเชิงลึก เช่น การประเมินความสุขของผู้เรียนในระยะยาว
- ขยายกิจกรรมให้ครอบคลุมกลุ่มสาระมากขึ้น โดยใช้กระบวนการ STEAM-ME
- สร้างเครือข่ายโรงเรียนแห่งความสุข เพื่อแลกเปลี่ยนและต่อยอดแนวทางการพัฒนา

12. การเผยแพร่นวัตกรรม

โรงเรียนได้มีการเผยแพร่นวัตกรรม กับหน่วยงานที่เข้ามาศึกษาดูงาน และหน่วยงานภายนอก รวมทั้งเป็นตัวแทนของจังหวัดเชียงใหม่รับเสด็จฯ ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง อาทิเช่นวันที่ 13 กรกฎาคม 2568 เผยแพร่ผลงาน ในงาน “ปูทาง...สู่การตื่นรู้ ธรรมนาวา “วัง” (ภาคประชาชน) ซึ่งพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้า ฯ พระบรมราชินี เสด็จพระราชดำเนินไปทรงเป็นองค์ ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้านานาชาติเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่โดยร่วมเผยแพร่ผลงานการแสดงภายใต้ชื่อชุดการแสดงว่า “Chiang Mai Symphony Youth Orchestra วงออร์เคสตราซิมโฟนีเยาวชนเชียงใหม่” ในกิจกรรม”ปูทาง...สู่การตื่นรู้ ธรรมนาวาวัง” (ภาคประชาชน รุ่นที่ 4 จ.เชียงใหม่) ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้านานาชาติเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบพระชนมพรรษา อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่



นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่อสากล
โดย นางนุกดา คำวินิจ

วันพุธ ที่ 6 สิงหาคม 2568 ได้เผยแพร่โดยให้การต้อนรับคณะผู้บริหารระดับสูง สข.รุ่นที่ 2(นบส.) โอกาสเยี่ยม
ชมโรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่



วันอังคารที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ณ ห้องสมุดประชาชนจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มสนใจวงโยธวาทิตโรงเรียน
เทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ร่วมบรรเลงรับ-ส่งเสด็จสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ
สยามบรมราชกุมารี เสด็จพระราชดำเนินเป็นการส่วนพระองค์ทรงเปิด “ห้องสมุดประชาชนจังหวัดเชียงใหม่
เฉลิมพระเกียรติ 70 พรรษา



วันที่ 2 พฤศจิกายน 2568 กลุ่มสนใจวงโยธวาทิตโรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ร่วมเผยแพร่โชว์ในงาน
“Bitcoin Thailand Half Marathon 2025 ” เพื่อช่วยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงใหม่



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ STEAM-ME และ LOVE Model เพื่อขับเคลื่อน Soft Power สู่สากล
โดย นางนุกดา คำวินิจ

วันที่ 12 พฤศจิกายน 2568 กลุ่มสนใจวงโยธวาทิต ได้เผยแพร่ผลงาน ดนตรีในสวน อบจ. เชียงใหม่ กับงาน “Starry Night over Chiang Mai” จัดโดย NARIT ร่วมกับ จังหวัดเชียงใหม่ และองค์การบริหารส่วนจังหวัด เชียงใหม่ เปิดประสบการณ์ดูดาวกลางสวนครั้งแรกของจังหวัดเชียงใหม่ ณ สวน อบจ. เชียงใหม่

(งานปลายฝนต้นหนาว)



วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2569 กลุ่มสนใจวงโยธวาทิตโรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ได้รับเกียรติทาง มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เผยแพร่ผลงาน โดยบรรเลง รับ-ส่งเสด็จสมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารีเสด็จแทนพระองค์ในการพระราชทาน ปริญญาบัตรแก่ผู้สำเร็จการศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่ (ครั้งที่ 48)



วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569 กลุ่มสนใจวโยธาพิทได้เผยแพร่ผลงาน โดยบรรเลงเดินนำขบวนรณบุปผาชาติ ขบวนที่ 4 งานมหกรรมไม้ดอกไม้ประดับจังหวัดเชียงใหม่ ครั้งที่ 49 ประจำปี 2569 ภายใต้แนวคิด “บุปผาราชินีก้องเกริกฟ้า ล้าเลอค่านครพิงค์” ณ บริเวณเชิงสะพานนวรัฐ แล้วเคลื่อนขบวนมายังสวนสาธารณะหนองบวกหาด



วันที่ 12-14 กรกฎาคม 2567 กลุ่มสนใจนาฏมวยไทย ร่วมแสดงและเพื่อเผยแพร่ศิลปะแม่ไม้มวยไทยในงานแสดงสินค้า Top Thai Brands 2024 ณ กรุงโคลัมโบ ประเทศศรีลังกา



วันที่ 12 กันยายน 2567 กลุ่มสนใจนาฏมวยไทยได้เผยแพร่ผลงานร่วมกับทีม Lanna Fighting Muaythai ร่วมแสดงในพิธีมหกรรมมวยไทยเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราชา การแข่งขันมวยไทยเยาวชนชิงแชมป์โลก ประจำปี ๒๕๖๗ (IFMA Youth World Championships 2024 ณ พารากอนฮอลล์ ชั้น 5 ศูนย์การค้าสยามพารากอน กรุงเทพฯ



วันที่ 25-30 กันยายน 2567 กลุ่มสนใจนาฏมวยไทยได้เผยแพร่ผลงานร่วมแสดงและเพื่อเผยแพร่ศิลปะแม่ไม้มวยไทย ในงานแสดงสินค้า Top Thai Brands 2024 ณ ประเทศเวียดนาม



วันที่ 27 พฤศจิกายน-1 ธันวาคม 2567 กลุ่มสนใจนาฏมวยไทยได้เผยแพร่ผลงาน แสดงในงาน การแข่งขัน
East Asian Muaythai Championships ,Hong Kong ณ เขตบริหารพิเศษฮ่องกง



วันที่ 24-26 มกราคม 2568 เผยแพร่และนำเสนอศิลปะแม่ไม้มวยไทยในงานแสดงสินค้า Top Thai Brands
2025 ณ ห้างสรรพสินค้า Express Avenue เมืองเจน ประเทศสาธารณรัฐอินเดีย



วันที่ 28-29 มิถุนายน 2568 เผยแพร่ผลงานโดยร่วมแสดงแม่ไม้มวยไทย ในงาน Thai Festival in Beijing 2025 พร้อมร่วมงานเฉลิมฉลองครบรอบ 50 ปี ความสัมพันธ์ทางการทูตระหว่างไทยและจีน ณ สวนสาธารณะ Chaoyang กรุงปักกิ่ง



วันที่ 24 กรกฎาคม 2568 เผยแพร่ผลงาน โดยการแสดง “ศิลปะสยาม งามศึก สี่ถิ่นไทย” ของนักเรียนกลุ่มสนใจ นาฏมวยไทยและกลุ่มสนใจนาฏศิลป์โรงเรียนเทพดินทร์วิทยาเชียงใหม่ ในงานการแสดงศักยภาพของโรงเรียน เอกชนเพื่อขับเคลื่อน Soft Power ภายใต้วิสัยทัศน์ Thailand Vision IGNITE THAILAND และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมภาพลักษณ์การศึกษาไทยสู่สากลภายใต้แนวคิด “Chiang Mai Global Citizens”

ณ ศูนย์ประชุมนานาชาติคุ้มคำ เชียงใหม่ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่



วันพุธ ที่ 6 สิงหาคม 2568 กลุ่มสนใจดนตรีพื้นเมืองได้เผยแพร่ผลงาน โดยวงเทพสังคีตโรงเรียนเทพบดินทร์ วิทยาเชียงใหม่ ต้อนรับ คณะผู้บริหารระดับสูง (นบส.) สข. รุ่นที่ 2 ในการศึกษาดูงาน ณ โรงเรียนเทพบดินทร์ วิทยาเชียงใหม่



วันที่ 23 สิงหาคม 2568 กลุ่มสนใจดนตรีพื้นเมืองได้เผยแพร่ผลงานโดยรวมแสดง “กลองสะบัดชัย” ในการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิงชิงแชมป์โลก ที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ (กลุ่ม C) โดยจัดขึ้น ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้านานาชาติเฉลิมพระเกียรติ ๗ พระชนมพรรษา จังหวัดเชียงใหม่



วันที่ 19 เมษายน 2568 กลุ่มสนใจนาฏศิลป์ได้เผยแพร่ผลงานโดยได้ร่วมบันทึกสถิติโลก Guinness World Records ร่วมสร้างประวัติศาสตร์ ในกิจกรรมพิธีมหามงคลบำเพ็ญกุศล อุทิศถวายบูรพกษัตริย์ และเจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ ในขบวนพ็อนเล็บล้านนา 20,000 คน บันทึกสถิติโลก Guinness World Records รอบคูเมือง เชียงใหม่ ในโอกาส สมโภช ๗๒๙ ปี จังหวัดเชียงใหม่



วันที่ 5 มิถุนายน 2568 กลุ่มสนใจนาฏศิลป์เผยแพร่ผลงานโดย แสดงในงาน เซ็นทรัลพัฒนา Better Future Project 2025 ชุดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ณ ลานชั้น G เซ็นทรัลแอร์พอร์ตเชียงใหม่



วันที่ 24 กรกฎาคม 2568 นักเรียนกลุ่มสนใจนาฏศิลป์ได้เผยแพร่ผลงานโดยรวมแสดง การแสดงชุดพิธีเปิดในงานแสดงศักยภาพของโรงเรียนเอกชนเพื่อขับเคลื่อน soft power จังหวัดเชียงใหม่ ณ ศูนย์ประชุมคุ้มคำ เชียงใหม่



วันที่ 30 สิงหาคม 2567 กลุ่มสนใจ Coding & Robotics เผยแพร่ผลงานโดยเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแข่งขันหุ่นยนต์ และกีฬาอีสปอร์ต ชิงถ้วยผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ครั้งที่ 1 BEE ROBOT & E-SPORTS CHALLENGE 2024 (BEC : 2024)



ระหว่างวันที่ 15-17 สิงหาคม 2568 กลุ่มสนใจ Coding & Robotics ได้เผยแพร่ผลงานโดย เข้าร่วมกิจกรรม
 แข่งขัน การแข่งขันหุ่นยนต์ “ Chiang Mai Robot Game 2025 ” ซึ่งเป็นกิจกรรม ที่มุ่งเสริมทักษะ ด้าน
 หุ่นยนต์ Robotics , Ai , Coding และ IOT ณ โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย(แผนกประถม)



วันที่ 8 มิถุนายน 2568 กลุ่มสนใจ Sport Dance ได้เผยแพร่ผลงาน โดยเข้าร่วมแสดง การแข่งขันกีฬาเชียร์ชิง
 แชมป์ภาคเหนือ ครั้งที่ 4 ณ ศูนย์ประชุมนครเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่



วันที่ 19 มีนาคม 2569 กลุ่มสนใจดนตรีระดับชั้นอนุบาล ได้เผยแพร่ผลงานโดย แสดงอังกะลุงให้กับคณะศึกษาดูงานแสดงอังกะลุงต้อนรับ คณะศึกษาดูงาน จากนิสิตปริญญาบัณฑิตชั้นสูง (ป.บัณฑิตชั้นสูง)

คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



วันที่ 25 กันยายน 2568 กลุ่มสนใจดนตรีระดับชั้นอนุบาล ได้เผยแพร่ผลงานโดยแสดงโชว์ในงานวัน International day ให้กับผู้ปกครองในระดับชั้นอนุบาล



วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2569 กลุ่มสนใจ Creative Innovation & Design ได้เผยแพร่ผลงานให้กับผู้ปกครองในวันนำเสนอ Project Based Learning



วันที่ 19 ธันวาคม 2568 ได้เผยแพร่โดยจัดฐานให้ความรู้และ Workshop Creative Innovation & Design ให้กับคณะครูและนักเรียนโรงเรียนอนุบาลต่างๆเข้าร่วมทำกิจกรรมในวันเปิดบ้านวิชาการ



วันที่ 5 มีนาคม 2569 ได้เผยแพร่ผลงานโดยจัดบูธให้ความรู้และ Workshop Creative Innovation & Design



13. ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะจากข้อค้นพบ

- ควรพัฒนาระบบติดตามผลผู้เรียนในระยะยาว เพื่อให้เห็นพัฒนาการทุกมิติ ทักษะแห่งอนาคต และสมรรถนะของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม
- ควรยกระดับการวัดและประเมินผลให้มีความหลากหลายและเป็นระบบมากขึ้น โดยเฉพาะการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และการใช้แฟ้มสะสมผลงาน (E-Portfolio)
- ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตและบริบทของชุมชนมากยิ่งขึ้น
- ควรส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพครูอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ควรขยายความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานภายนอก เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน
- ควรพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดนวัตกรรมในวงกว้าง

แนวทางการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

- พัฒนาระบบฐานข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล (Student Profile) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ วางแผน และติดตามพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
- ปรับปรุงรูปแบบการประเมินสมรรถนะให้มีเกณฑ์ (Rubric) ที่ชัดเจน สอดคล้องกับทักษะแห่งอนาคตและเป้าหมายของหลักสูตร
- ขยายการใช้กระบวนการ STEAM-ME ไปสู่ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้หลักของสถานศึกษา
- ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) และการเรียนรู้จากปัญหา (Problem-based Learning)
- พัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และพัฒนากิจการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน
- สร้างและขยายเครือข่าย “โรงเรียนแห่งความสุข” เพื่อเผยแพร่และต่อยอดนวัตกรรมในระดับประเทศและนานาชาติ

- นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการเรียนรู้ การประเมินผล และการติดตามพัฒนาการของผู้เรียน

ผลกระทบเชิงบวกจากการพัฒนานวัตกรรม

- ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ มีแรงจูงใจ และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่
- ผู้เรียนมีทักษะแห่งอนาคต เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม
- ครูมีความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการ และมีนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น
- โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ และสามารถพัฒนาเป็นต้นแบบ (Best Practice) ได้
- ผู้ปกครองมีความเชื่อมั่นและมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนมากขึ้น
- ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา และเกิดความร่วมมือในการพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืน
- โรงเรียนมีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

14. จุดเด่นหรือลักษณะพิเศษของผลงานนวัตกรรม

ความโดดเด่นของนวัตกรรม

- เป็นนวัตกรรมที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และสุขภาวะ
- ใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความสนใจและศักยภาพของตนเอง
- บูรณาการองค์ความรู้ผ่านกระบวนการ STEAM-ME ซึ่งเชื่อมโยงศาสตร์หลากหลายเข้าด้วยกัน
- ใช้ LOVE Model เป็นกรอบในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านการเรียนรู้ คุณค่า และความเข้าใจผู้อื่น
- ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning)

ความแตกต่างและความแปลกใหม่

- ผสมผสานการเรียนรู้ด้านวิชาการ ศิลปะ กีฬา ภาษา และเทคโนโลยีในระบบเดียวกัน
- เน้น “ความสุขในการเรียนรู้” ควบคู่กับ “ทักษะแห่งอนาคต” อย่างเป็นรูปธรรม
- ใช้กิจกรรมหลากหลาย เช่น Coding & Robotics นาฏมวยไทย ดนตรี กีฬา และศิลปะ เป็นฐานการเรียนรู้
- ปรับรูปแบบการประเมินจากการสอบ มาเป็นการประเมินตามสภาพจริง
- สร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาทางวิชาการและการพัฒนาทักษะชีวิต

จุดเด่นเชิงผลลัพธ์

- ผู้เรียนมีความสุข สนุก และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น
- ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และค้นพบศักยภาพของตนเอง
- ผู้เรียนมีทักษะการคิดขั้นสูงและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง
- เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ วินัย และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การยอมรับและผลงานที่ได้รับ

- มีการเผยแพร่ผลงานทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ เช่น งาน Top Thai Brands และ Thai Festival
- เข้าร่วมกิจกรรมและเวทีระดับนานาชาติ เช่น การแข่งขันมวยไทยเยาวชนชิงแชมป์โลก (IFMA)
- มีส่วนร่วมในกิจกรรมสำคัญระดับประเทศและงานพระราชพิธี
- มีผลงานร่วมสร้างสถิติระดับโลก (Guinness World Records)
- เป็นตัวแทนในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยและ Soft Power สู่สากล

ความเป็นต้นแบบและการขยายผล

- เป็นรูปแบบนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)
- สามารถนำไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่นได้
- มีโครงสร้างชัดเจน (STEAM-ME และ LOVE Model) ที่สามารถต่อยอดได้
- รองรับการพัฒนาผู้เรียนทุกระดับชั้นตั้งแต่ปฐมวัยถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย

ปัจจัยความสำเร็จ

- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความสนใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning)
- การทำงานเป็นทีมโดยมีการทำงานร่วมกันทุกภาคส่วน ทั้งผู้บริหาร ครู บุคลากร นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน)
- งบประมาณเพียงพอในการดำเนินการ
- หลักสูตรที่ยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนตามบริบทภายใต้ พรบ. พื้นที่นวัตกรรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566–2570. สืบค้นจาก <https://psdg.moe.go.th>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum Press.
- Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books.
- Maslow, A. H. (1970). Motivation and personality (2nd ed.). New York: Harper & Row.
- Rogers, C. R. (1983). Freedom to learn for the 80s. Columbus, OH: Merrill.
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. Retrieved from <https://www.researchgate.net>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. Washington, DC: The George Washington University.
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). Framework for 21st century learning. Retrieved from <https://www.battelleforkids.org>

ภาคผนวก

