

4.0 WHOLE SCHOOL TRANSFORM

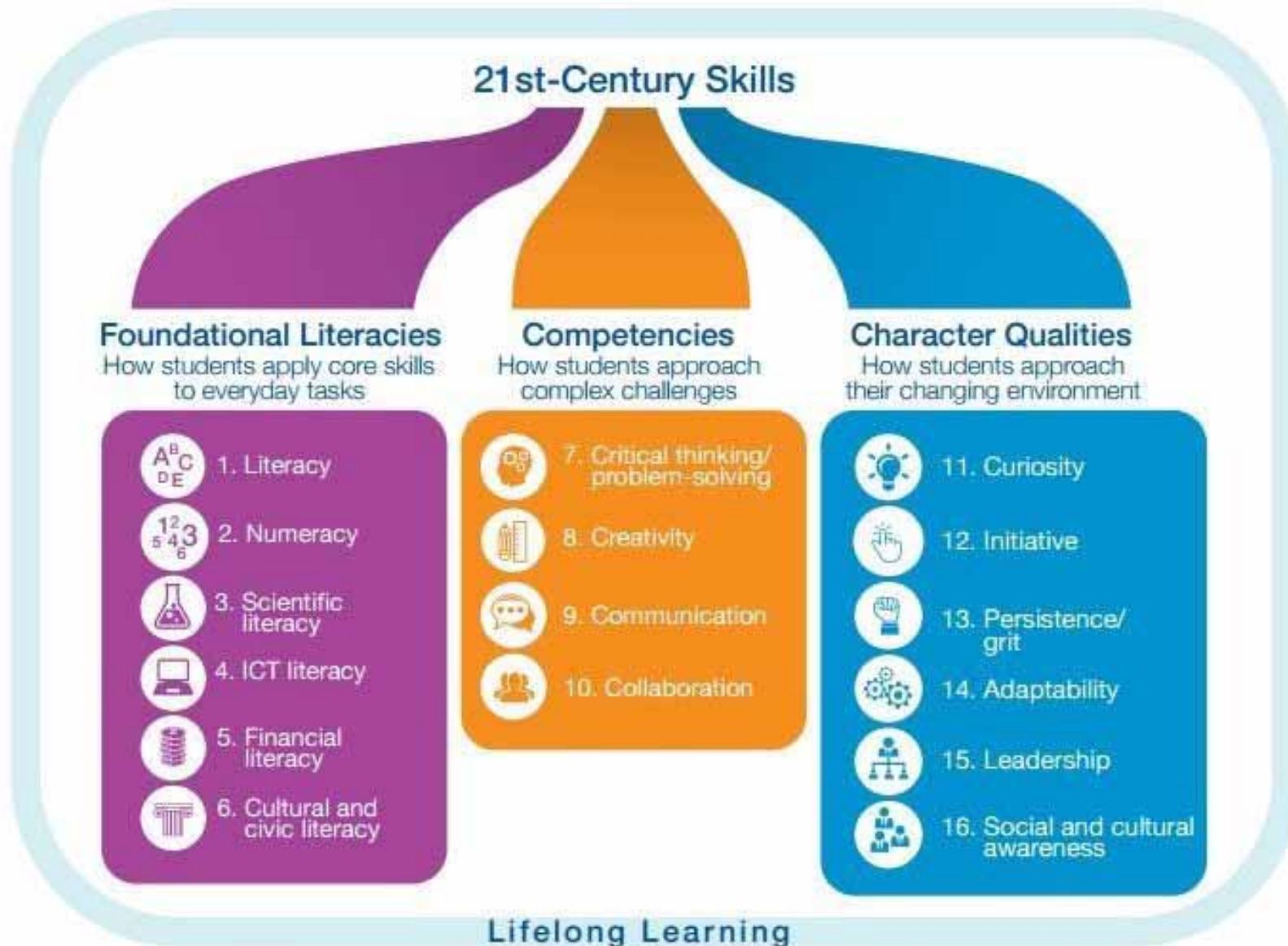


MULTI-DIMENSIONAL CHANGER TO NATURE
SMART KIDS



From
SMART SCHOOLS

SMART KIDS



Note: ICT stands for information and communications technology.

SMART SCHOOLS

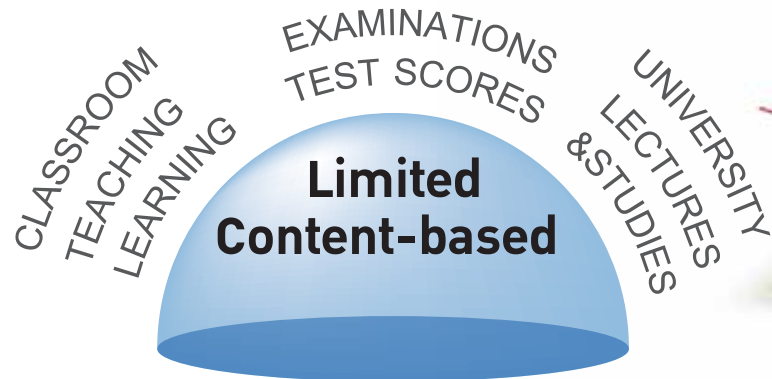


- | | |
|-------------------|---------------------------------------|
| 1. School Concept | ● Learner's Outcome Oriented |
| 2. School Leader | ● Super Coach |
| 3. Teachers | ● Learning Experts |
| 4. Classrooms | ● Flexible, Diversity Learning Spaces |
| 5. Curriculum | ● Competency - Based |
| 6. Pedagogy | ● Creative & Active Learning |
| 7. Evaluation | ● 360° + Formative Assessment |

SCHOOLS

CHANGE 1: CONCEPT FRAMEWORK

Big CHANGE



One way Teaching
(Chalk & Talk) + Test

Real world
Situation - Based

With
Multiple Learning
Processes & Innovations

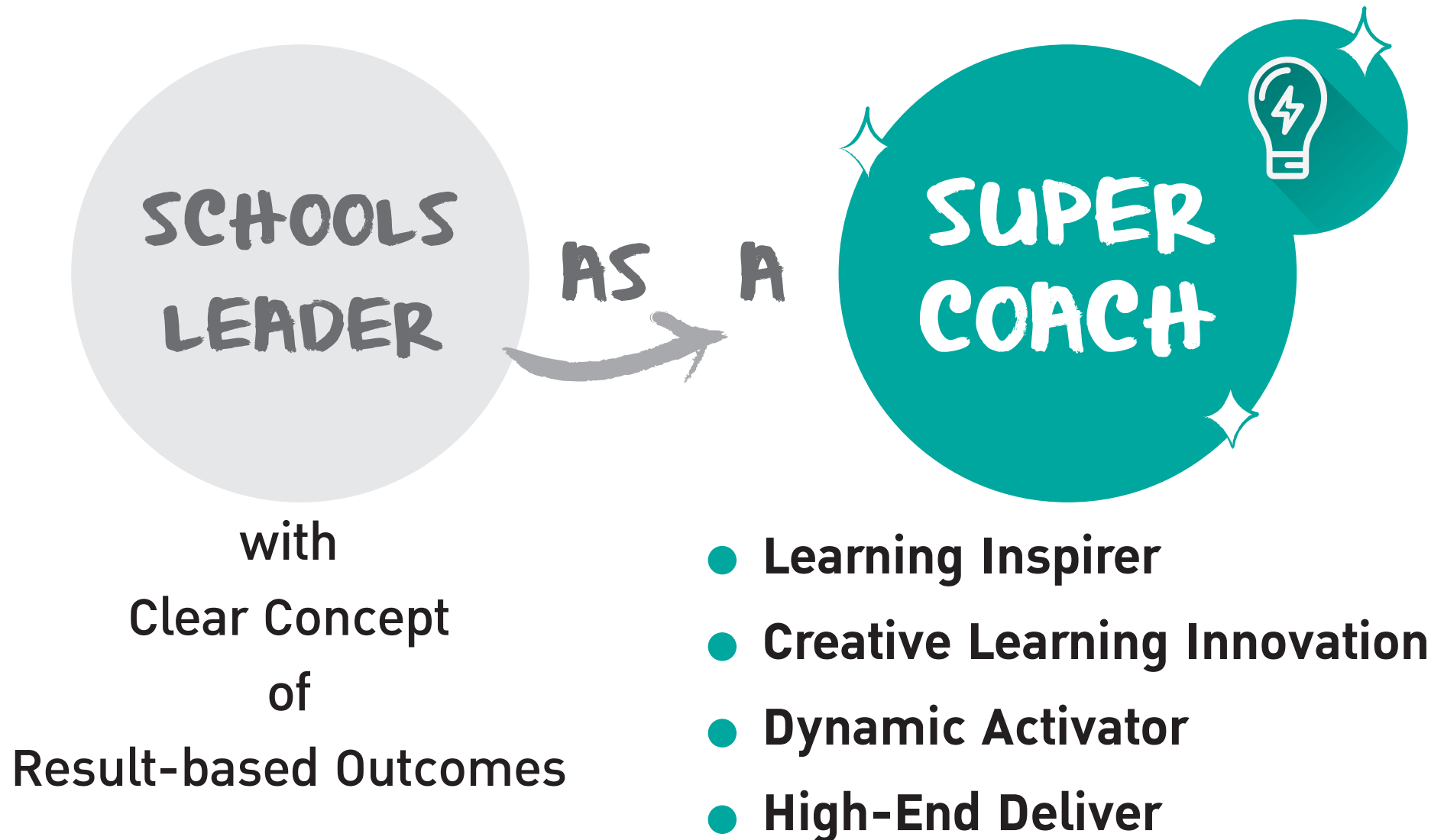
Teacher's Teaching &
CONTENT ORIENTED



LEARNER'S OUTCOME ORIENTED

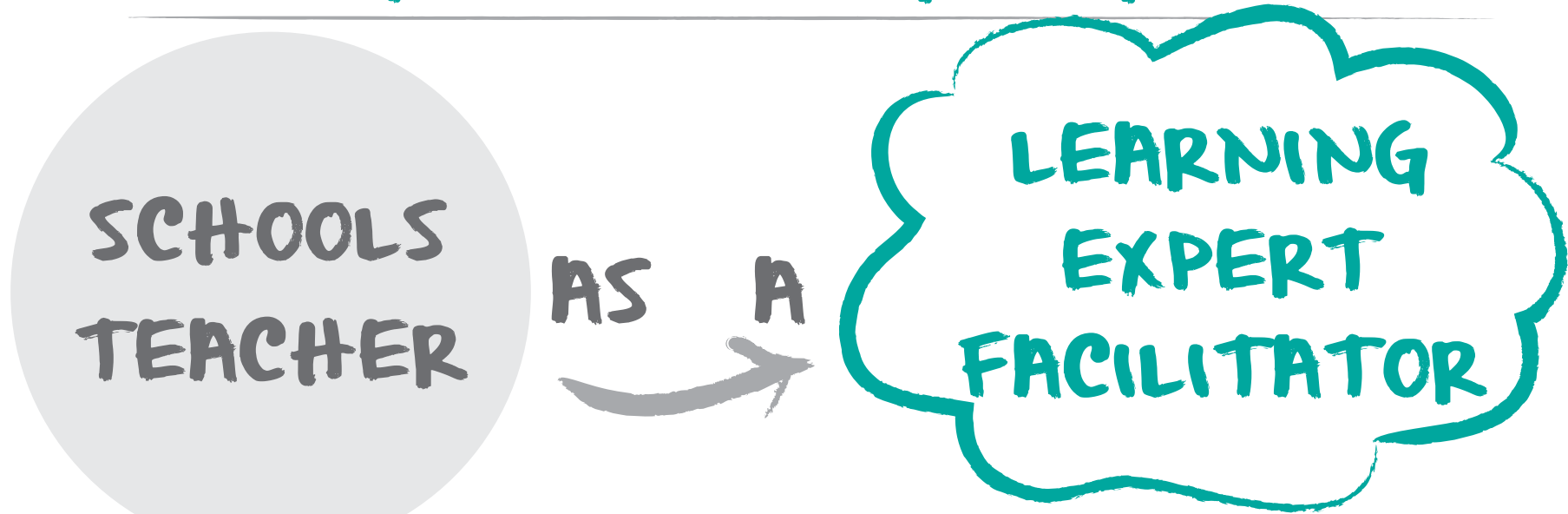
SCHOOLS LEADER

CHANGE 2 : CHANGE AGENT #1



TEACHER

CHANGE 3 : CHANGE AGENT #11



with
Clear Vision
of
Outcome-based
Competencies (A.S.K)
+ Compassionate Mind

- Visible Learning & Teaching Vision
- Value- Oriented Learning Designer
(with Real World Situation)
- Learning Culture Facilitator
- Share & Learn through CRC - PLC
- Authentic / Formative Assessment Evaluator
- Interconnected Relationship Creator

CLASSROOM

CHANGE 4 : EVERY WHERE IS LEARNING PLATFORM

CONVENTIONAL SCHOOL SETTING

- Rigid Indoor Square Classroom
- Student Fixed Seating in Rows
- Inadequate Ventilation & Lighting Classroom
- Non-Functional Outdoor Space
- Single Big Gathering Ground

CHANGE



LEARNING PLATFORM

- Flexible Classrooms (Indoor - Outdoor / Inschool - Outside of School)
- Group Learning & Sharing
- Spacious Classroom with Large Opening
- Exposing to Nature Learning Environments
- Different Varieties & Learning Spot / Corner / Station / Studio / Shop ect.

CLASSROOM

CHANGE 4 : EVERY WHERE IS LEARNING PLATFORM

CONVENTIONAL SCHOOL SETTING



LEARNING PLATFORM



CLASSROOM

CHANGE 4 : EVERY WHERE IS LEARNING PLATFORM

CONVENTIONAL SCHOOL SETTING



LEARNING PLATFORM



COMPETENCY - BASED

CHANGE 5 : CURRICULUM & CULTURE

**CONTENT - BASED
CURRICULUM**

CHANGE TO

**COMPETENCY - BASED
CURRICULUM**

- Fixed Subject Matters
- Fixed Time-Table
- Fixed Final Standard Test

- Local to Global Thematic / Integrative / Learning Units / Activities
- Flexible / Block Period of Learning Hours
- Authentic Assessment

CHANGE 6 : CREATIVE & ACTIVE LEARNING PEDAGOGY

PASSIVE LEARNING PEDAGOGY

- Teacher's Teaching
- One Way Communication
- Fixed - Answer Question/Quiz
- Individual Learning
- Teachers' Input 70% → Students' Output 30%

CHANGE TO

ACTIVE LEARNING PEDAGOGY

- Learners' Learning
- Discussion & Sharing Idea
- Enquiry Problem Solving
- Group Sharing / Working
- Students' Output 70% → Teachers' Input 30%

CHANGE 7 : 360° EVALUATION SYSTEM

STUDENT - TEACHER - PARENTS

KNOWLEDGE - BASED

EVALUATION

CHANGE TO

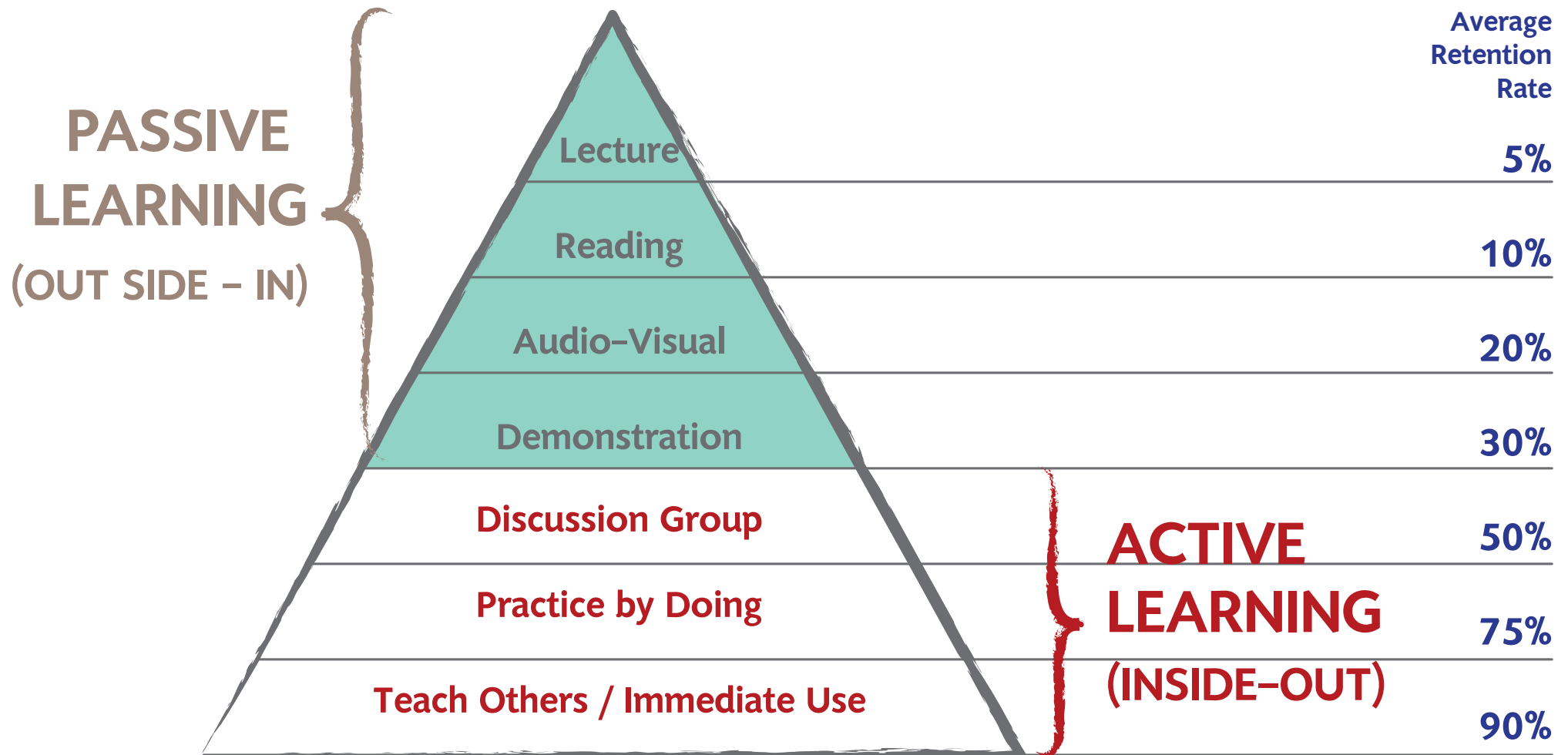
COMPETENCY - BASED

EVALUATION

- Final Standard Test
- One Way Testing
- Knowledge - Based Test
- Right or Wrong Judging
- Pass or Failed Competition

- Formative / Authentic Assessment
- 360° Evaluation
- A.S.K Outcome Based Assessment (Attitude - Skill- Knowledge)
- Right or Wrong Learning
- Development Opportunity

PASSIVE TO ACTIVE LEARNING



LEARNING PYRAMID

National Training Laboratories Bethel, Maine 1-800-777-5227

Dale, Edgar, Audio-visual Methods

in Teaching, third edition, Holt Rinehart, Winston 1969.

PASSIVE LEARNING



ACTIVE LEARNING



PASSIVE LEARNING

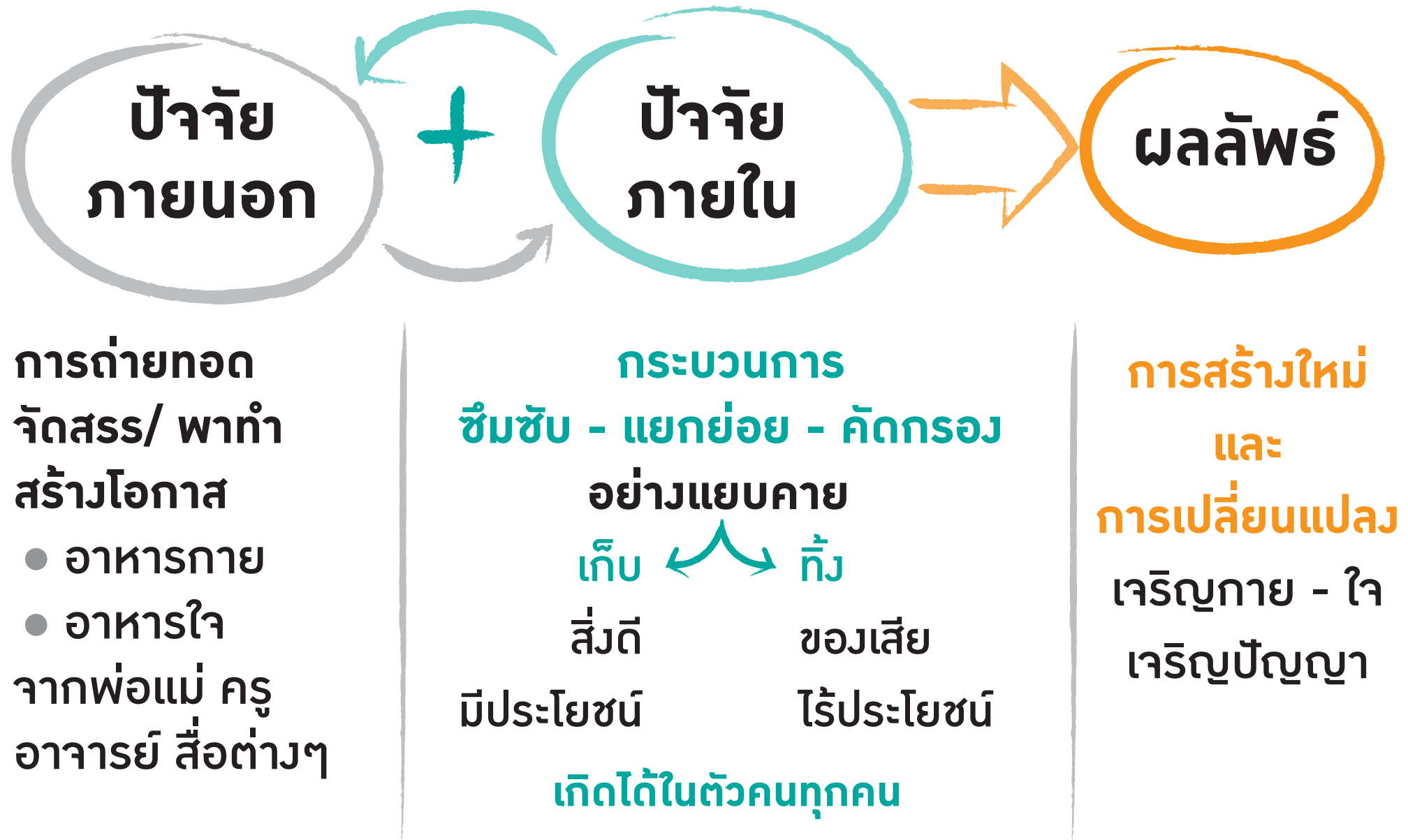


ACTIVE LEARNING



ปัจจัยสำคัญสำหรับการเรียนรู้ของมนุษย์

- เพื่อการเจริญเติบโต ทั้ง กาย ใจ สติปัญญา -



ปัจจัยภายนอกที่สำคัญต่อการเรียนรู้

ขึ้นอยู่กับ 2 สถาบันหลักที่พร้อม

สถาบันที่ 1

- **ครอบครัว**

การเลี้ยงดูที่อบอุ่นพอเพียง

- **พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย**

เอาใจใส่ด้วย ความรัก
ความเมตตา

สถาบันที่ 2

- **โรงเรียน**

เปิดกว้างสู่การเรียนรู้สรรพวิชา

- **ครูใหญ่ + ครูน้อย**

- เจลียวฉลาด เป็นผู้นำการเรียนรู้
- มีฉันทะต่อการเป็นครูด้วยจิตวิญญาณ
- มีเมตตา กรุณา ปราศจากอคติ

ปัจจัยภายในที่สำคัญต่อการเรียนรู้

การให้พื้นที่ เวลา และโอกาส

กระบวนการเรียนรู้ภายใน (ของเด็ก) มีความสำคัญพอๆ กับปัจจัยภายนอก
ซึ่งต้องการทั้ง พื้นที่ - เวลา - กิจกรรมท้าทายที่เหมาะสม

เด็กเล็ก

ต้องการการเล่น สนุกเล่น- ขงเล่น - ชั่วโมงเล่น

เพื่อ ประลองและพัฒนากำลังใจ ทั้งกาย- ใจ- สติปัญญา

เด็กโต

ต้องการลงมือทำกับของจริง เล่นของจริง

เพื่อ ประลองภาษา ระบบคิด การสื่อความหมาย
ทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น

เด็กวัยรุ่น

ต้องการทดลองทางเลือก ใจทย์ที่ท้าทายศักยภาพ

เพื่อ สัมผัสทักษะ วิธีแก้ปัญหา การตัดสินใจเอง ฯลฯ
ยืนยันความสามารถและความมั่นใจในตนเอง