



Workshop

**การสร้างทักษะแห่งอนาคตด้วย
Makerspace**



วิทยากร



รณิต มินวงษ์

EDUCATIONAL OUTREACH
STARFISH MAKER
CURRICULUM INNOVATOR



ศิริรัตน์ คำจุฑาลัย

ACADEMIC & EDUCATION
OUTREACH MANAGER

คุณอยู่ในกลุ่มใด



“

**สิ่งที่เด็กในยุคนี้ต้องเผชิญ
ในอนาคต ?**

”

ความท้าทายใหม่ๆ ที่ยากจะคาดเดา

**Economic Inequality and
Job Displacement**

**Political Polarization and
Social Unrest**

**Climate Change and
Environmental Degradation**

**Mental Health
and Well-being**

**Digital Privacy and
Cybersecurity Threats**

“

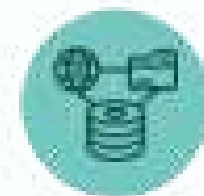
**เด็กจะต้องมีทักษะอะไรบ้าง
ในการใช้ชีวิตในอนาคต**

”

10 ทักษะที่กำลังมาแรง 2023 -2027



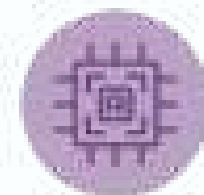
ความคิดสร้างสรรค์



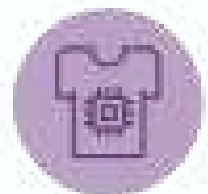
การคิดอย่างเป็นระบบ



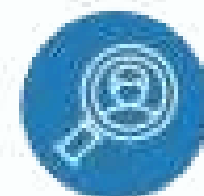
การคิดเชิงวิเคราะห์



AI และข้อมูลขนาดใหญ่



ความรู้ด้านเทคโนโลยี



การสร้างแรงจูงใจและการรู้จักตนเอง



ความอยากรู้อยากเห็น
และการเรียนรู้ตลอดชีวิต



การจัดการด้านความสามารถพิเศษ



ความยืดหยุ่น และความคล่องตัว



ปฐมนิเทศการบริหาร และการบริการลูกค้า



World Economic Forum 2024

ตำแหน่งงานที่เติบโตเร็วที่สุดและลดลงเร็วที่สุด

10 อาชีพที่เติบโตเร็วที่สุด

1. ผู้เชี่ยวชาญด้าน AI
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านความยั่งยืน
3. นักวิเคราะห์ข่าวกรองธุรกิจ
4. นักวิเคราะห์ความปลอดภัยของข้อมูล
5. วิศวกร finance tech
6. นักวิเคราะห์ข้อมูลและนักวิทยาศาสตร์
7. วิศวกรหุ่นยนต์
8. วิศวกรเทคโนโลยีไฟฟ้า
9. ผู้ประกอบการอุปกรณ์การเกษตร
10. ผู้เชี่ยวชาญด้านการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล

10 อาชีพที่ลดลงเร็วที่สุด

1. พนักงานธนาคารและพนักงานที่เกี่ยวข้อง
2. เสมียนบริการไปรษณีย์
3. พนักงานเก็บเงินและพนักงานขายตั๋ว
4. เสมียนป้อนข้อมูล
5. เลขานุการฝ่ายบริหารและผู้บริหาร
6. พนักงานบันทึกวัสดุและเก็บสต็อก
7. พนักงานบัญชี และบัญชีเงินเดือน
8. สมาชิกสภานิติบัญญัติและเจ้าหน้าที่
9. เจ้าหน้าที่สถิติ การเงิน และประกันภัย
10. พนักงานขายของตามบ้าน พนักงานขายของตามท้องถนนและที่เกี่ยวข้อง

“

จะสร้างทักษะต่างๆ
ที่พูดถึงได้อย่างไร

”





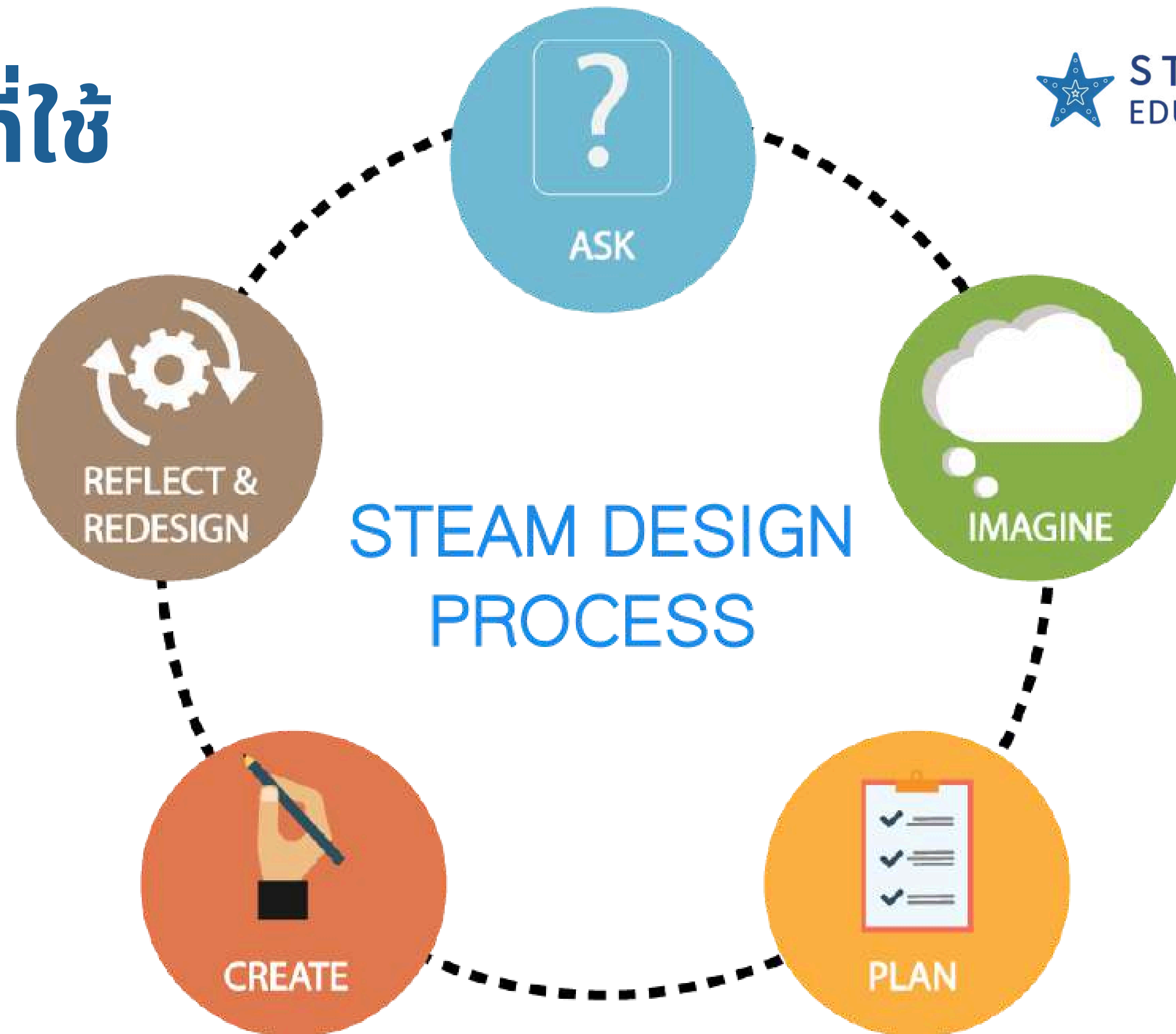
Makerspace เปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นหา
และทำสิ่งที่ตัวเองรัก กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น มีความกล้าคิดกล้าทำ พร้อมทั้ง
พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21
เช่น การแก้ไขปัญหา คิดวิเคราะห์
ความคิดสร้างสรรค์ และทำงานร่วมกับผู้อื่น
ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบSTEAM
ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเด็กในปัจจุบัน

ดร.นรรพร จันทรเจสัย เสริบุตร

CEO STARFISH EDUCATION



กระบวนการที่ใช้



TIME FOR A
BREAK.

ASK

ถาม



- เชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
- เปรียบเทียบ ชวนคิด คาดเดา
- กระตุ้นการแก้ไขปัญหา
- สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา
- ผลที่จะเกิดขึ้นจากปัญหา
- วิธีการจัดการกับสาเหตุของปัญหา

IMAGINE

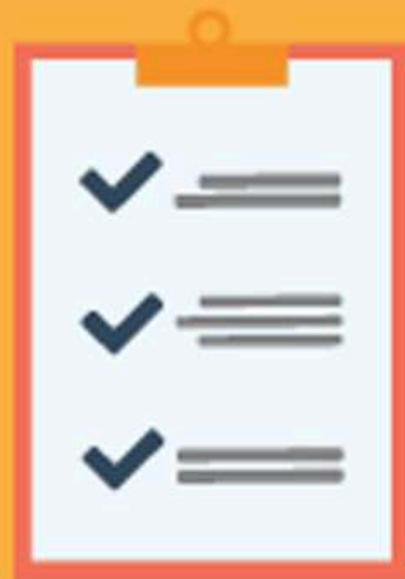
จินตนาการ



- วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย
- ระดมความคิด
- คัดค้านว่า และสอบถามจากผู้อื่น
- คาดคะเนผลที่เกิดจากการแก้ไข
- ความเป็นไปได้ในการดำเนินการ
- เลือกวิธีการที่เหมาะสม

PLAN

วางแผน



- ลำดับขั้นตอน กระบวนการ
- วัสดุ อุปกรณ์
- ระยะเวลา
- บทบาทหน้าที่
- ต้นแบบ โครงร่าง ผังการดำเนินการ

CREATE

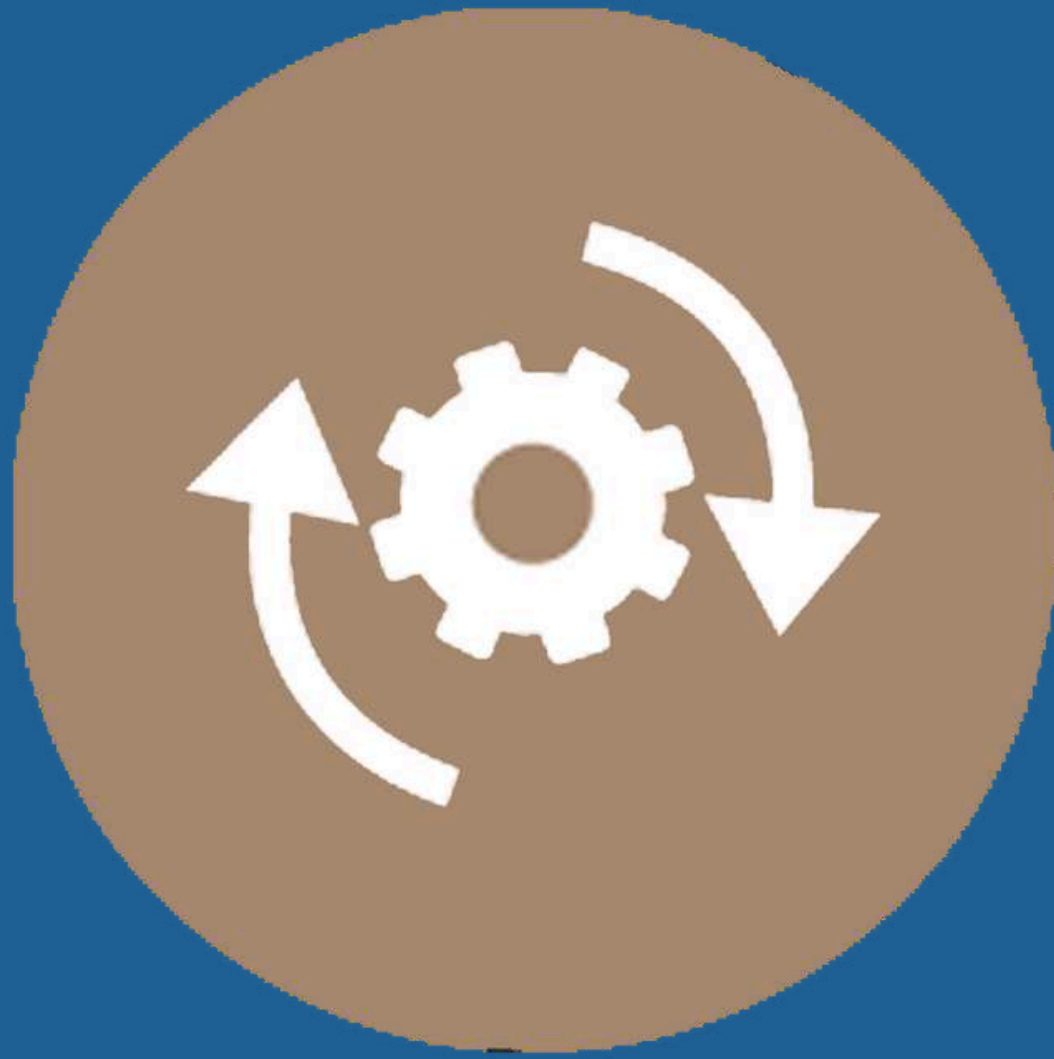
สร้างสรรค์



- ดำเนินการตามแผน
- สร้างสรรค์งาน
 - แบบจำลอง
 - ต้นแบบ
 - ชิ้นงานจริง
 - สื่อ แนวคิด
 - โครงการ ธรงศ์

REFLECT & REDESIGN

คิดสะท้อน และออกแบบใหม่



- ทบทวน คิดไตร่ตรอง
- สิ่งที่ทำได้ดี สิ่งที่ต้องการพัฒนา
- การเรียนรู้ที่ได้รับ
- สะท้อนตนเอง และสะท้อนผู้อื่น

ภารกิจที่คุณได้รับ



“

ออกแบบสื่อเพื่อลดการ
กลั่นแกล้งในโรงเรียน ”

”



- **ปัญหาที่พบคืออะไร ?**
- **สาเหตุของปัญหา?**
- **แก้ปัญหาด้วยวิธีการอะไร ?**
- **สิ่งที่ต้องการสื่อสาร กลุ่มคนที่เป็นเป้าหมาย ?**
- **พฤติกรรมและการเข้าถึงสื่อ**



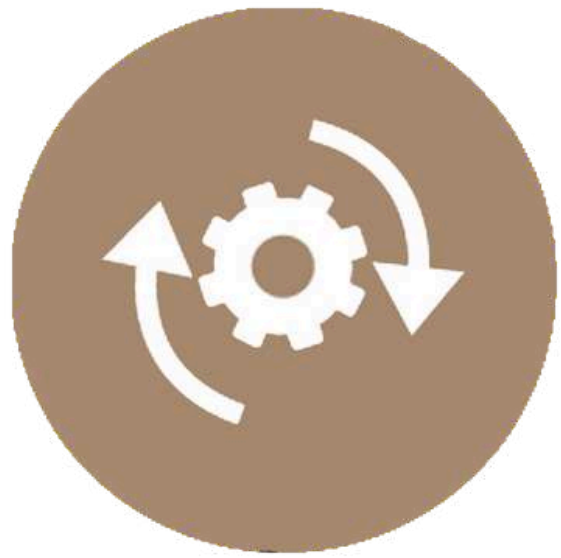
- **มีผู้ใช้สื่ออะไรกับกลุ่มเป้าหมายนี้ ?**
- **สื่อที่ใช้แก้ไขปัญหานี้คือสื่ออะไร?**
- **ความเป็นไปได้ในสร้างสรรค์และได้รับผลตามที่คาดหวัง**
- **เลือกสื่อที่ทำทนายและจะได้ผลลัพธ์ที่ดี?**



- **ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม**
- **วัสดุ อุปกรณ์ ที่ต้องใช้เพิ่มเติมนอกจากที่กำหนดให้**
- **ระยะเวลา**
- **บทบาทหน้าที่ของคนในกลุ่ม และการมอบหมาย**



- **ทำตามขั้นตอนที่ระบุไว้**
- **แก้ปัญหาที่พบ ปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการ**
- **บริหารจัดการ เพื่อให้บรรลุผลตามแผน**



- ความพึงพอใจ และต้องการพัฒนา
- การแก้ไขปรับเปลี่ยน
- สะท้อนเอง - ผู้เกี่ยวข้อง
- ตรงกับปัญหา เป้าหมาย
- การเรียนรู้ที่ได้

ทักษะครู



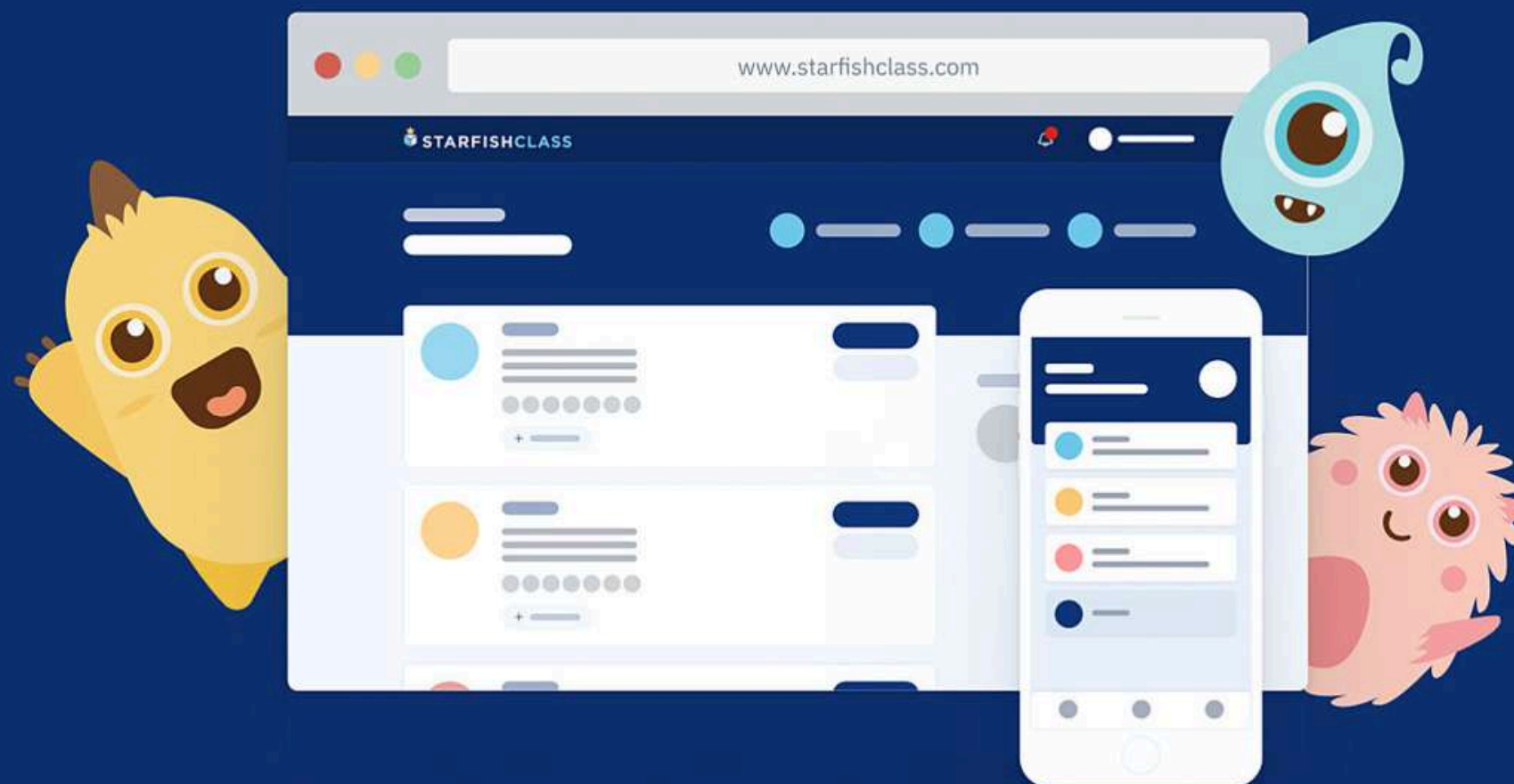
ทักษะเด็ก



Starfish Class

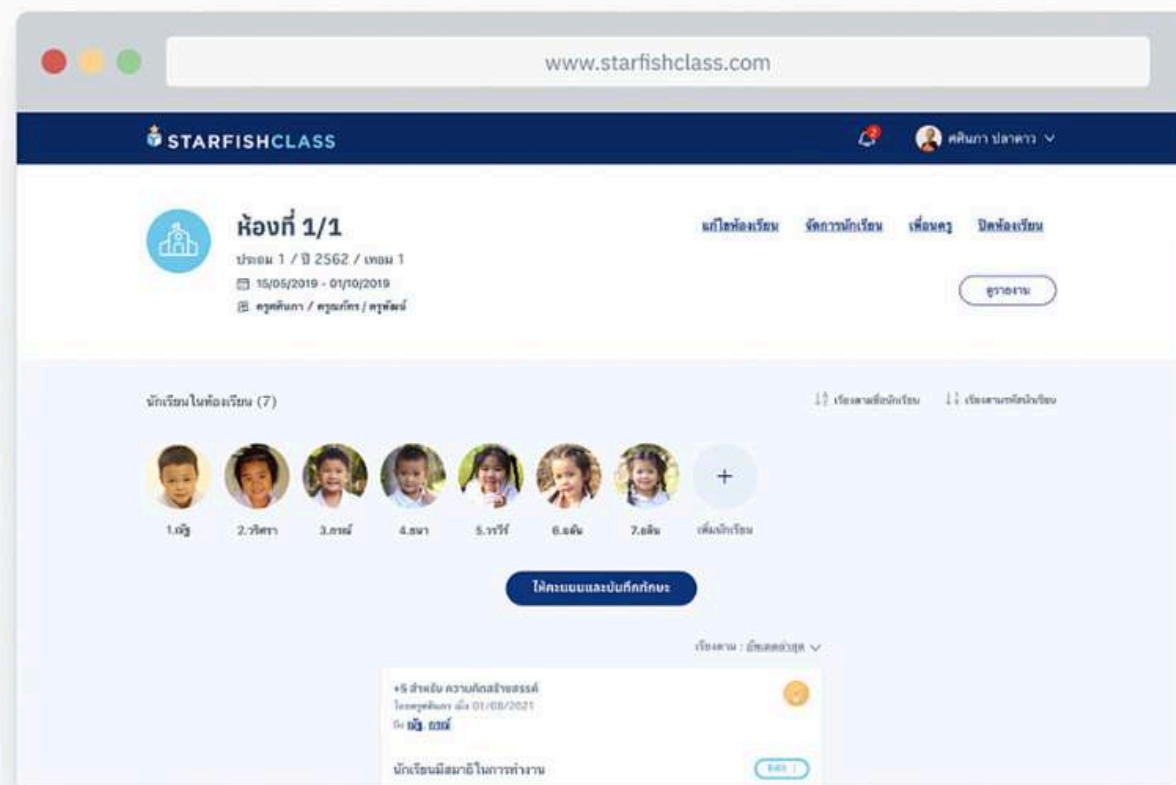
การประเมินทักษะและสมรรถนะ ทำได้ง่ายๆ ด้วยเครื่องมือ
สังเกตพฤติกรรมและเก็บหลักฐานผู้เรียนแบบอัจฉริยะ

เริ่มต้นใช้งาน



Perfect สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 ในห้องเรียน แบบ Active Learning

Starfish Class เป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบมาเป็นผู้ช่วยของครู ในการการประเมินทักษะ หรือ
สมรรถนะผู้เรียน และบริหารจัดการห้องเรียนแบบง่ายๆ เพื่อที่ครูจะได้ใช้เวลากับเอกสารน้อยลง
และใช้เวลากับนักเรียนมากขึ้น



ฟรี

ให้ทุกคนได้ใช้ฟรี!

ใช้งาน Starfish Class ได้ทุกอุปกรณ์ ทั้งบนเว็บ, iOS และ
Andriod แอปพลิเคชัน



ประเมิน ทักษะ สมรรถนะ ได้ตามต้องการ

ประเมิน ทักษะ สมรรถนะ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตาม
ต้องการ แบบไม่มีข้อจำกัด



สะดวก ลดเอกสารการประเมิน

สร้างเอกสารการประเมินตามสภาพจริงพร้อมหลักฐานที่หลากหลาย
หลาย ง่ายๆด้วยปลายนิ้ว



Set up ห้องเรียน

ลงทะเบียน สร้างห้องเรียนออนไลน์ และเริ่มประเมินกันเลย!



เพิ่ม นักเรียน และสมรรถนะการประเมิน

ประเมินนักเรียนและติดตามพัฒนาการแบบรายคนหรือทั้งห้องเรียน



แชร์รายงานแบบ Digital Portfolio

รายงานการประเมินทั้งแบบห้องเรียน และรายบุคคล แชร์รายงานง่าย ๆ ออนไลน์



| วันที่ | | เลือก Action Pack | |
|--------------------------------|---|-------------------------------------|--|
| Monday 1 November 2021 (Today) | | ทักษะ ในศตวรรษที่ 21 | |
| +5 | นักเรียนมีสมาธิในการทำงาน | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนทำงานด้วยวิธีต่าง ๆ โดยไม่กลัวความผิดพลาด | <input type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนสร้างชิ้นงานตามลำดับขั้นตอน | <input type="checkbox"/> | |
| +5 | นักเรียนทำงานจนสำเร็จ แม้จะเจอปัญหาในการทำงาน | <input type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนตั้งคำถามเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ | <input type="checkbox"/> | |
| +5 | เมื่อนักเรียนคิดต่างจากผู้อื่น นักเรียนสามารถโต้แย้งด้วยเหตุผลได้อย่างเหมาะสม | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ | <input type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนทำหน้าที่ของตนเอง | <input type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนรับรู้ และทำตามสิ่งที่ผู้อื่นต้องการให้ทำ | <input type="checkbox"/> | |
| +5 | นักเรียนแสดงศักยภาพได้ตามที่ตนอ้าง | <input type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนระบุได้ว่าตนต้องการทำอะไร | <input type="checkbox"/> | |
| +5 | นักเรียนแสดงอารมณ์ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ | <input type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนตรงต่อเวลา | <input type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนทำงานอย่างต่อเนื่องจนสำเร็จ | <input type="checkbox"/> | |
| +5 | นักเรียนสามารถบอกความรู้สึกของผู้อื่นได้ | <input type="checkbox"/> | |
| +4 | นักเรียนอธิบายความคิดและความรู้สึกจากมุมมองของคนอื่นได้ | <input type="checkbox"/> | |
| +3 | นักเรียนพูดจาสุภาพกับผู้อื่น | <input type="checkbox"/> | |

ประเมินทักษะ สมรรถนะ

ประเมินทักษะ สมรรถนะ ง่ายๆ เหมือนเล่นเกม! คุณครูสามารถเลือกทักษะที่มีอยู่ ติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนทั้งห้อง และรายบุคคล



Innovation (10/02/67)

ประถม 1 / ปี 2024 / เทอม 1

10/02/2024 - 24/02/2024

เสาวลักษณ์ ปิงชัยวงษ์ (เจ้าของ) / Tanit Minwong / ปรัชญา หินศรีสุวรรณ / อรทัย สายสีม / Starfish Academy / Phatcharin Kanthaya / นางสาวศิริรัตน์ คำจุกัลย์

เลือกนักเรียนในห้องเรียน
เลือกชุดการประเมิน

ออกจากห้องเรียน

ดูรายงาน

เลือกนักเรียนที่ต้องการให้คะแนน (3/6)



1. อังดา



2. นาวา



3. ปิ่นปิ่น



4. พัดเตอร์



5. คุปเปอร์



6. ปิ่นญ์



เลือกทั้งหมด

เลือกนักเรียนและ

ทั้งหมด

Summative /ชุดการประเมินหลังจากทำกิจกรรม
Summative /ชุดการประเมินหลังจากทำกิจกรรม

ชุดการประเมินสมรรถนะ
การสร้างสรรค์ และนวัตกรรม
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ ทักษะในการแก้ปัญหา

ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ

การสื่อสาร สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ
รู้จักตนเอง
การบริหารจัดการตนเอง
การรับมือต่อการตัดสินใจของตนเอง
ความสัมพันธ์
รู้จักสังคม
การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทย์การอย่างยั่งยืน

ชุดการประเมิน STEAM Design Process
Ask
Imagine
Plan
Create
Reflect & Redesign

ยกเลิก

เลือกวันที่

06/20/2024



กรุณาเลือกชุดการประเมิน



เลือกวันที่















06/20/2024



เลือกชุดการประเมิน

ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ



| | | | | |
|---|----|---|-----------------------|----------------------------|
|  | +4 | นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองได้สำเร็จ | <input type="radio"/> | CLICK HERE |
|  | +4 | นักเรียนเสนอตัวเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น | <input type="radio"/> | |
|  | +4 | นักเรียนยินดีช่วยเมื่อมีคนขอความช่วยเหลือ | <input type="radio"/> | |
|  | +4 | นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนสามารถโต้แย้งด้วยเหตุผลได้อย่างเหมาะสม เมื่อนักเรียนคิดต่างจากผู้อื่น | <input type="radio"/> | |
|  | +3 | นักเรียนฟัง และไม่พูดแทรกผู้อื่น | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนให้ทุกคนมีส่วนร่วม | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนช่วยสอนสิ่งที่ผู้อื่นไม่ถนัด หรือไม่เคยทำมาก่อน | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนได้รับคำชมจากเพื่อนร่วมชั้น | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนได้รับความไว้วางใจ หรือแต่งตั้งจากเพื่อนร่วมชั้นให้ทำหน้าที่สำคัญ | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนจุดประกายความคิดใหม่แก่เพื่อนร่วมชั้น | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนพูดจูงใจให้เพื่อนคล้อยตาม | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | เพื่อนร่วมชั้นนำไอเดียของนักเรียน มาต่อยอดผลงานของตนเอง | <input type="radio"/> | |
|  | +5 | นักเรียนนำกิจกรรมเพื่อสร้างจิตสำนึกเรื่องสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนแก่ผู้อื่น | <input type="radio"/> | |



STARFISH
CLASS

การประเมิน
ไม่ใช่เรื่องยาก
อีกต่อไป !!!



กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



ดาวน์โหลดเอกสารวันนี้



ประเมินกิจกรรม



THANK YOU



Phone Number
+66 02-821-5055



Facebook
info@starfishedu.org



Email Address
info@starfishedu.org

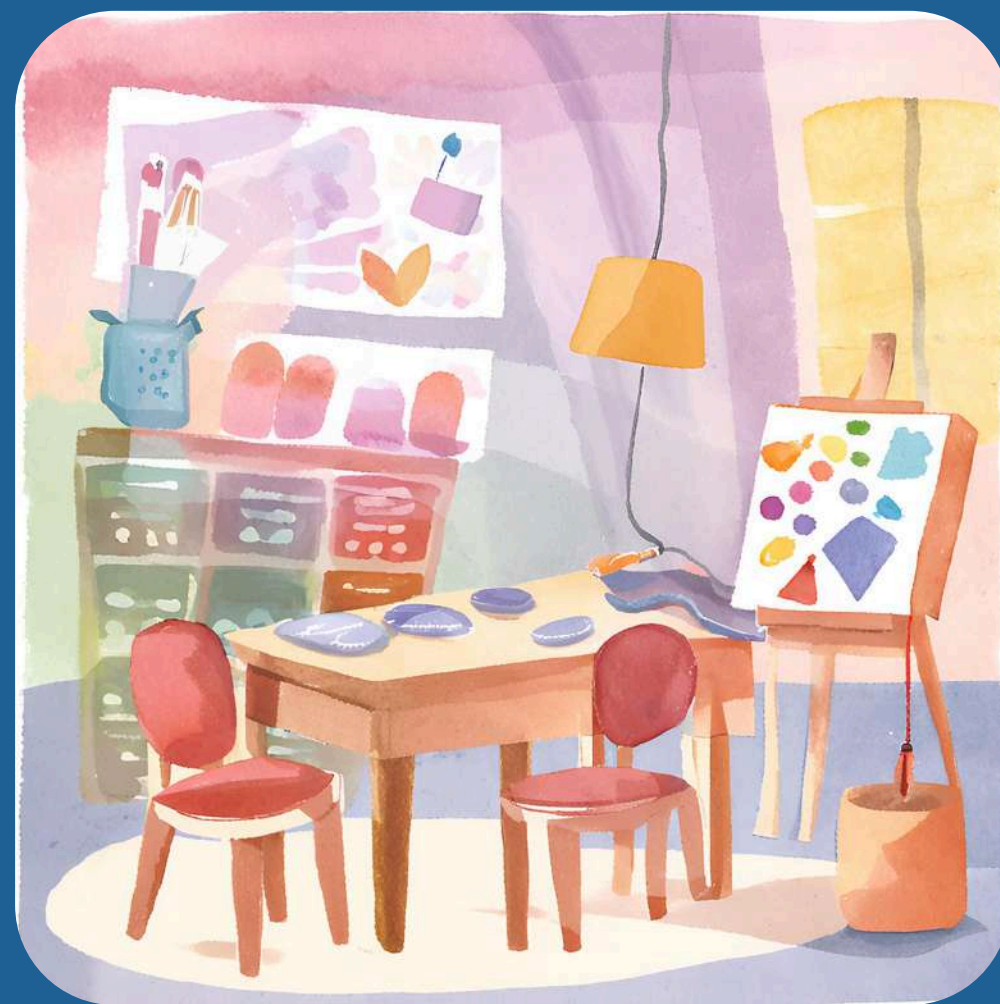


LinkedIn
www.linkedin.com/company/starfisheducation



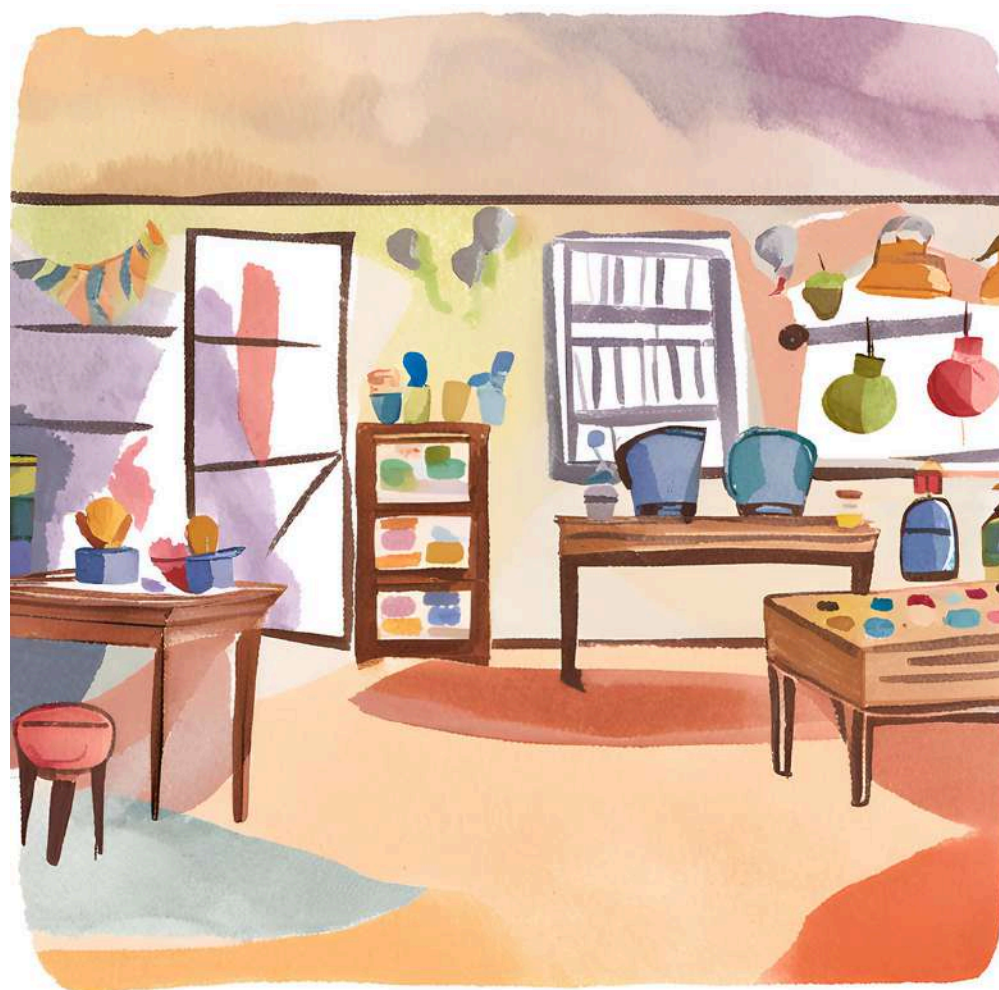
Website
www.starfishedu.org

"การจัดพื้นที่นักสร้างสรรค์ Makerspace"

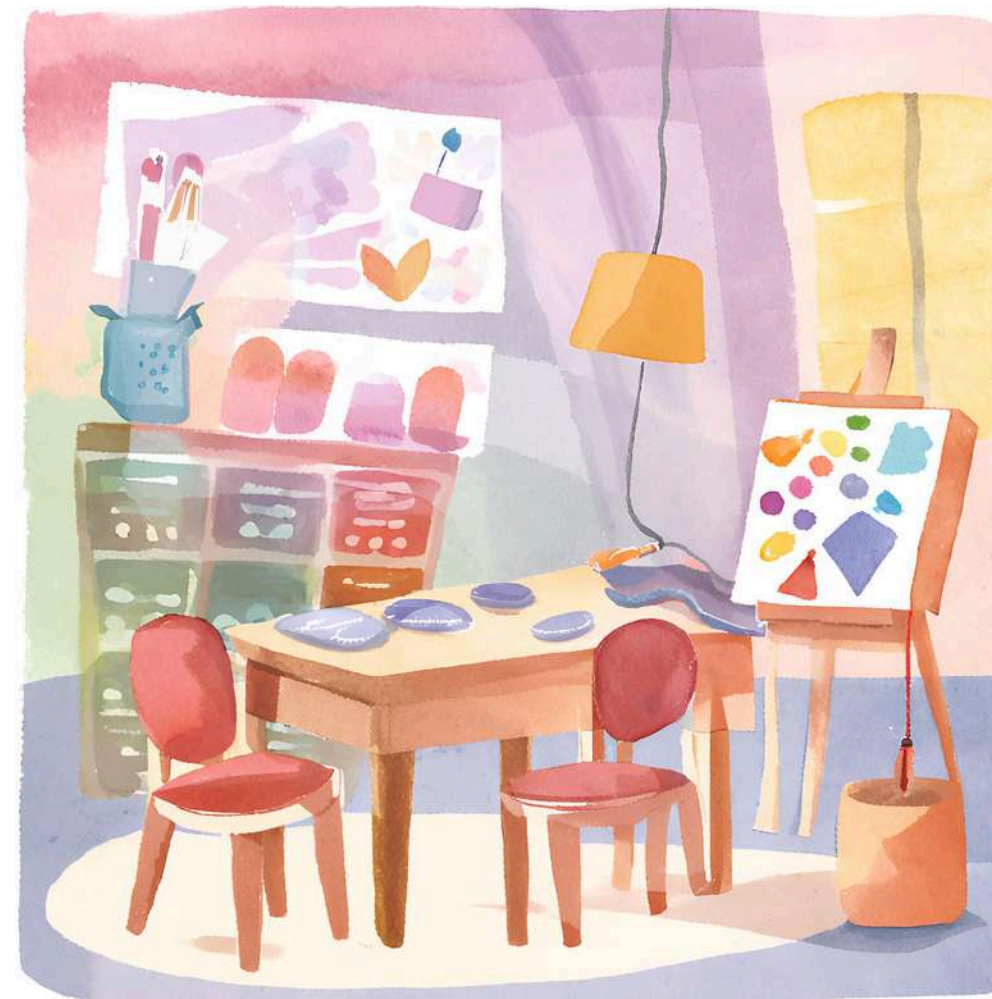


การจัดพื้นที่ : Makerspace

★ 1 แบบห้อง



★ 2 แบบมุม



★ 3 ชุดเคลื่อนที่



ห้องช่าง



ห้องอาหาร



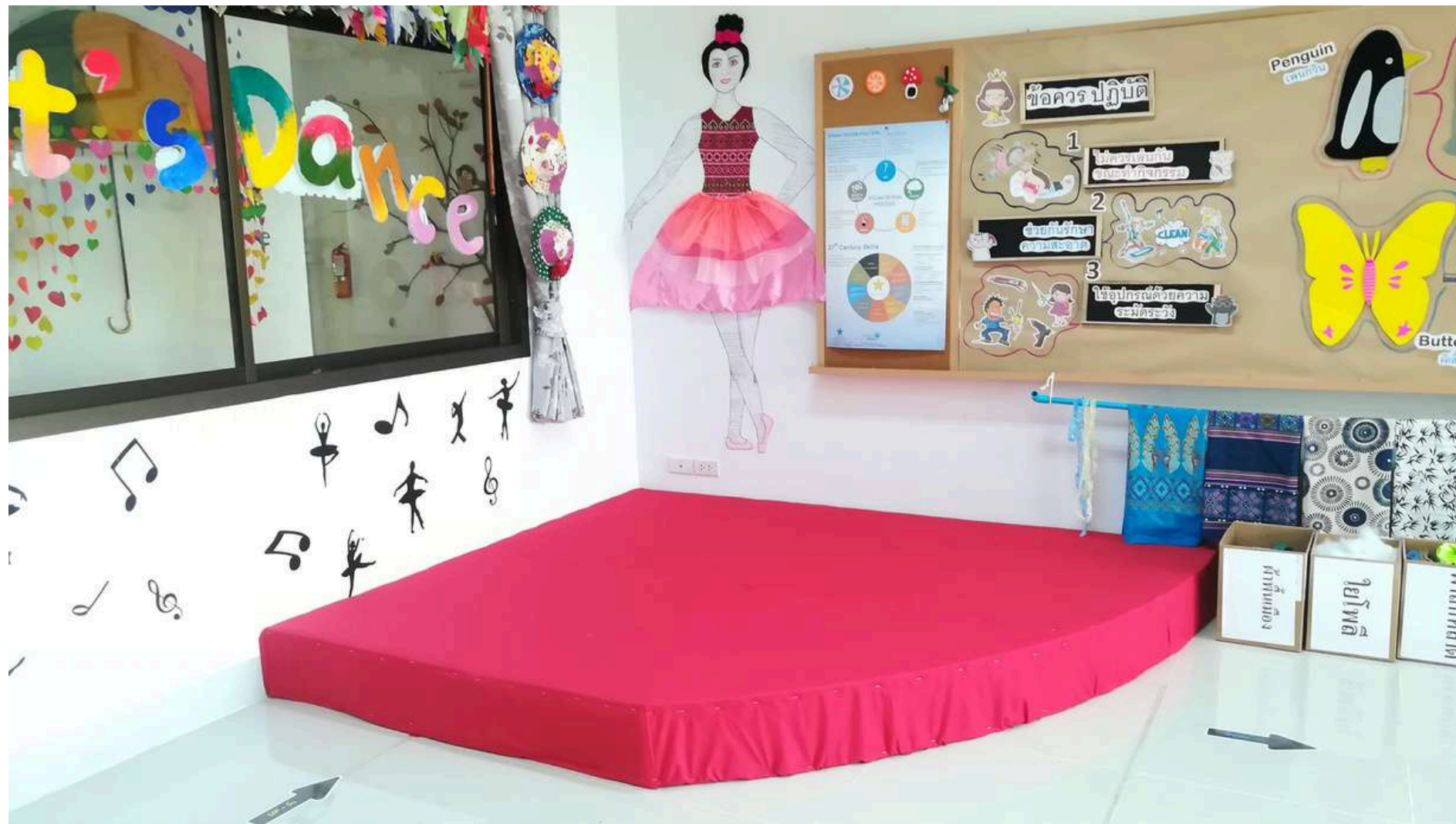
ห้องผ้า



ห้องศิลปะ



Makerspace : แอปซูน



Makerspace : แบบชุดเคลื่อนที่

รถเข็น



Learning Box



- การจัดวางวัสดุ-อุปกรณ์สามารถมองเห็นและหยิบใช้สะดวก



- ติดคำศัพท์ ประกอบอุปกรณ์



- จัดพื้นที่ปลอดภัย Safe Zone มุมเฉพาะสำหรับการใช้อุปกรณ์ของมีคม เช่น ปืนกาว การไถร มีดคัตเตอร์





- จัดบรรยากาศห้องที่ส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะของเด็ก

กิจกรรม Makerspace

ชื่อ.....สกุล.....ระดับชั้น.....

5. คิดสะท้อน & ออกแบบใหม่ (REFLECT & REDESIGN)

1. ตั้งคำถาม (ASK)

2. จินตนาการ (IMAGINE)

4. สร้างสรรค์ (CREATE)

3. วางแผน (PLAN)

STEAM DESIGN PROCESS

- จัดเตรียมใบงาน STEAM Design Process



"การประยุกต์ใช้
Makerspace
ในโรงเรียน"

การจัดพื้นที่ : Makerspace



★ 1 กิจกรรมชุมนุม/โครงการ

★ 2 บุคลากรสาระวิชา



★ 3 ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

Makerspace : กิจกรรมชุมนุม



ตัวอย่างโรงเรียนวัดสันกลางเหนือจัดกิจกรรมชุมนุม 8 ฐานกิจกรรม เน้นการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสู่ทักษะอาชีพ สามารถนำกระบวนการไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายกิจกรรม ได้แก่ 1.กลองสะบัดชัย 2.นาฏศิลป์ 3.ดนตรีพื้นเมือง 4.ตัดผมแต่งหน้า 5.ทำอาหาร 6.นวด 7.ประดิษฐ์ 8.เกษตรพอเพียง โดยจัดกิจกรรมให้เด็กในระดับประถมศึกษา

Makerspace : บูรณาการสาระวิชา



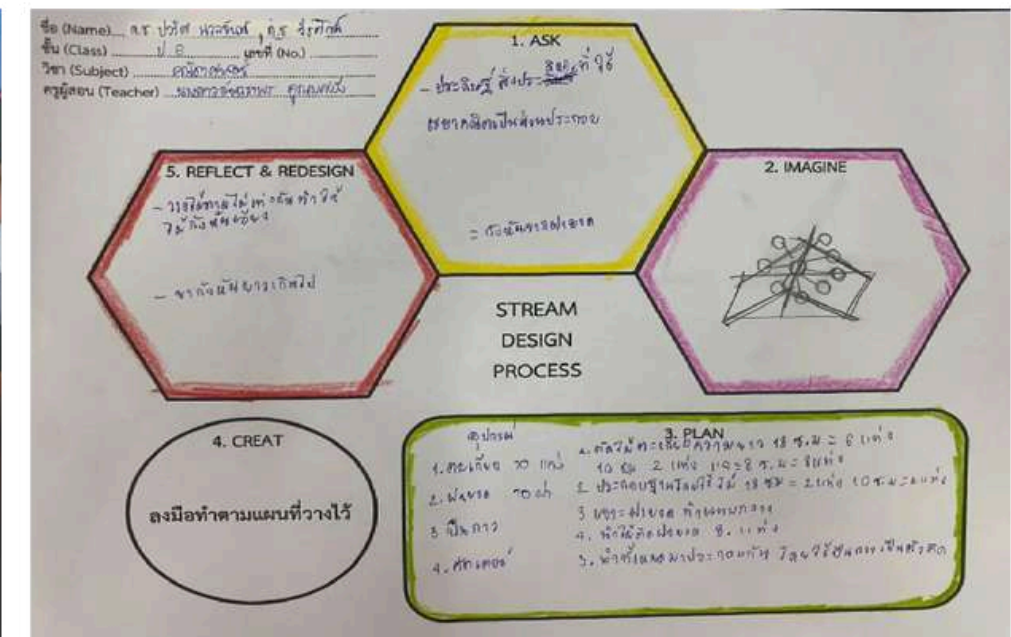
การนำ STEAM Design Process หรือ Makerspace มาใช้เพื่อจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

| กระบวนการ | รายละเอียดขององค์ความรู้ / ทักษะสำคัญที่ต้องใช้ และกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องดำเนินการในแต่ละขั้นตอน | ระยะเวลาที่ใช้ |
|------------------------|--|----------------|
| การถาม (Ask) | <ol style="list-style-type: none"> พานักเรียนเดินสำรวจบริเวณชุมชนบริเวณรอบๆโรงเรียนโดยตั้งโจทย์ให้นักเรียนสังเกตปัญหาที่นักเรียนพบเห็น ชวนนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับชุมชนของเราและสิ่งแวดล้อมในชุมชน และปัญหาของชุมชนมีอะไรบ้างและนักเรียนคิดว่าปัญหาไหนควรมีการแก้ไขเป็นอันดับแรก บันทึกปัญหาคำต่างๆที่สังเกตเห็นแล้วลงในใบออกแบบตามกระบวนการ STEAM Design Process ครูผู้สอนพูดคุยซักถามพร้อมบันทึกการสังเกตทักษะผู้เรียนผ่านแอปพลิเคชัน Classdojo เป็นเครื่องมือในการช่วยบันทึก สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=XUnPtU1r0c | ชั่วโมงที่ 1-2 |
| การจินตนาการ (Imagine) | <ol style="list-style-type: none"> เมื่อนักเรียนได้คำตอบว่าปัญหาของชุมชนคืออะไรบ้างและนักเรียนเลือก 1 ปัญหาที่ตนเองสนใจมากที่สุด (จะทำเป็นกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่มตามความสนใจก็ได้) ให้นักเรียนลองศึกษาปัญหาที่ตนเองสนใจเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกวิธีแก้ปัญหาคำตอบที่หลากหลายด้วยตนเอง เช่น การสืบค้นข้อมูลทาง Internet การซักถามผู้รู้ พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อน การอ่านหนังสือ เป็นต้น บันทึกแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆที่สังเกตเห็นแล้วลงในใบออกแบบตามกระบวนการ STEAM Design Process แล้วให้นักเรียนเลือกแนวทางที่คิดว่านักเรียนอยากจะทำมากที่สุดตาม 1 แนวทาง ครูผู้สอนพูดคุยซักถามพร้อมบันทึกการสังเกตทักษะผู้เรียนผ่านแอปพลิเคชัน Classdojo | ชั่วโมงที่ 3 |
| การวางแผน (Plan) | <ol style="list-style-type: none"> เมื่อนักเรียนเลือกปัญหาที่ต้องการแก้ไขแล้วให้นักเรียนวางแผนการแก้ไขปัญหานั้นออกมาในรูปแบบของชิ้นงาน การประดิษฐ์ หรือ ออกมาเป็นแผนแนวทางแก้ปัญหาที่ได้ เช่น กระดาษติดรูปของจากวัสดุเหลือใช้, ไปสเก็ตวาดการแบ่งใจความรู้, การทำVDO บ้านสอน, การทำแผ่นพับ, การจัดทำบอร์ดนิทรรศน์ให้ความรู้ เป็นต้น ให้นักเรียนวางแผนตามหัวข้อดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ชื่อสิ่งประดิษฐ์ หรือ หัวข้อแนวทางการแก้ปัญหา - วัสดุ - อุปกรณ์ - ลำดับขั้นตอนการทำ / วิธีทำ - วิธีการใช้ อาจจะเป็นการบรรยาย หรือ วาดภาพประกอบก็ได้ | ชั่วโมงที่ 4-5 |



โรงเรียนแม่คือวิทยา การจัดหน่วยบูรณาข้ามสาระวิชาปีที่ 3 จำนวน 10 คาบ หน่วยสิ่งแวดล้อมดี ชีวิตดี

Makerspace : กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้



โรงเรียนวัดป่าแดด โรงเรียนได้วาง School Concept เรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและได้จัดกิจกรรมในช่วงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยมีกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กเลือกทำตามความสนใจ เช่น การประดิษฐ์ของเล่น ของใช้ จากเศษวัสดุ การนำทรัพยากรธรรมชาติมาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มมูลค่า เช่น ดอกไม้จากใบเตย สบู่จากกาแฟโดยมีพื้นที่ให้นักสร้างสรรค์อำนวยความสะดวกให้นักเรียนใช้เวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

Makerspace : โครงการ PBL



การเรียนรู้ในรูปแบบโครงงานระดับ อนุบาลโรงเรียนบ้านป่าเหมือด หัวข้อเรื่อง ดอกไม้ ระยะสืบค้นเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรงของดอกไม้ เมื่อสืบค้นได้ความรู้แล้วใช้กระบวนการในการวางแผนออกแบบ ชิ้นงานศิลปะดอกไม้แปลงร่าง



**STARFISH
LABZ**



**STARFISH
EDUCATION**



**ลงทะเบียนใช้
Starfish labz**



เรียนรู้คอร์ส MAKERSPACE เพิ่มเติม



สร้างทักษะในอนาคตด้วย MAKERSPACE



พื้นที่แบบไหนก็จัด MAKERSPACE ได้