



โรงเรียนไพฑูริศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้

The Project Approach in Patai's style

“Real World Learning”

กิจกรรมการเรียนรู้ไร้พรมแดน (Learning to the Borderless World)

สาระสำคัญ

ภาษาและการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญในสังคมมนุษย์ที่ต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ดำรงชีวิตอยู่ในสังคม โลกในยุคโลกาภิวัตน์ เราสามารถติดต่อ สื่อสาร กันได้อย่างกว้างไกล การเรียนรู้ถึงวัฒนธรรม ความ เป็นอยู่ ความเหมือนและความแตกต่างของแต่ละประเทศ เป็นสิ่งสำคัญที่จะนำมาซึ่งการเรียนรู้ที่จะยอมรับ เคารพ รับฟัง สร้างมิตรภาพของการอยู่ร่วมกันในสังคมโลกอย่างมีความสุข โลกศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของ การสื่อสารอย่างไร้พรมแดน เราสามารถสร้างหรือแสวงหาความรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสองสถานะที่ สร้างความตระหนักในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ในโลกที่เป็นจริง (Real World Learning) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ไร้พรมแดน (Learning to the Borderless World) บทบาทของโรงเรียน เปรียบเสมือนบ้านหลังหนึ่ง ที่มีห้องแห่งการเรียนรู้หลายห้อง เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน การใช้ ICT เป็นเครื่องมือและใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองให้เปิดประตูแห่งการ เรียนรู้สู่โลกกว้าง เป็นทั้งผู้เปิดรับ แสวงหา วิเคราะห์ แยกแยะ และนำเสนอความรู้แก่ผู้อื่น เพื่อให้เกิดการ เรียนรู้ที่ยั่งยืน และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

มาตรฐานการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

สาระภาษาต่างประเทศ

- | | |
|---------------|--|
| มาตรฐาน ต 1.2 | มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ |
| มาตรฐาน ต 1.3 | นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการ พูดและการเขียน |

- มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ
- มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของ
ภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็น
พื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม
สาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี
- มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล
การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาการทำงานและอาชีพ อย่างมีประสิทธิภาพ
ประสิทธิผล และมีคุณธรรม
- มาตรฐาน ง 5.1 ใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหาการสร้างงาน
การสร้างอาชีพสุจริต อย่างมีความเข้าใจ มีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิด
สร้างสรรค์

สาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม

- มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และ
ธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ
สังคมโลกอย่างสันติสุข
- มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรง
รักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น
ประมุข
- มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจ
และธำรงความเป็นไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ด้านภาษา** หน้าที่ทางภาษา: การใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและการแลกเปลี่ยน
ข้อมูล การเรียนรู้
ไวยากรณ์: การเขียนประโยค การนำเสนอข้อมูล การขอและให้ข้อมูล
คำศัพท์: คำศัพท์จากการบรรยายเหตุการณ์ ประสบการณ์ วัฒนธรรม การเล่า และ
การนำเสนอข้อมูลในแต่ละกิจกรรม
- ด้านความคิด** การวิเคราะห์ การตีความ การสรุปใจความสำคัญ การเลือกหรือใช้ข้อมูล การ
ยอมรับและการรับผิดชอบต่อข้อมูลที่นำเสนอ การสร้างสรรค์

- ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม** การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแสดงความคิดเห็นและรับฟังความ
คิดเห็นของผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ นำเสนอและเป็นเครื่องมือในการ
สร้างเครือข่ายแห่งการเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

1. นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร เรียนรู้ เชื่อมโยงความแตกต่างทางวัฒนธรรม การดำรงชีวิต และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเองได้
2. นักเรียนสามารถนำภาษาและเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน สืบค้น วิเคราะห์ และสร้างเครือข่ายแห่งการเรียนรู้กับสังคมโลกได้
3. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ สิ่งที่น่าสนใจหรือวัฒนธรรมของประเทศของตนเองผ่านเครือข่ายแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เช่น E-Mail , Web board , video conference , MSN , Chat เป็นต้น
4. นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และพัฒนาต่อยอดทางการเรียนรู้สู่การดำรงชีวิตในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. นักเรียนมีพัฒนาการและสนุกสนานกับการเรียนรู้ได้
6. นักเรียนสามารถนำเสนอความเป็นชาติไทย วัฒนธรรมไทย ได้อย่างภาคภูมิใจ และสร้างสรรค์
7. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ขยันใฝ่รู้ และมีคุณธรรม

จุดประสงค์นำทาง:

1. นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษหาข้อมูลและนำเสนอได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้
3. นักเรียนสามารถเขียนบรรยายและถ่ายโอนข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษได้
4. นักเรียนสามารถนำเสนอความเป็นชาติไทย วัฒนธรรมไทย ได้
5. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้ร่วมกันและนำเสนอต่อเครือข่ายการเรียนรู้สากล
6. นักเรียนสามารถเรียนรู้วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ กิจกรรมของประเทศที่สนใจได้
7. นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมกับเครือข่ายการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย
8. นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้
9. นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประโยชน์
10. เพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเรียนรู้ ประสบการณ์
11. นักเรียนเข้าใจ และการเผยแพร่วัฒนธรรมที่ดีงามซึ่งกันและกัน
12. นักเรียนสามารถวิเคราะห์กิจกรรมและความรู้ พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นโดยถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบหลากหลายได้อย่างสร้างสรรค์
13. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานได้
14. นักเรียนสามารถวาดภาพหรือค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้และนำเสนองานได้
15. นักเรียนสามารถใช้ เทคโนโลยีในการสร้างสร้งงานหรือเรียนรู้แบบร่วมมือ รวมทั้งให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้
16. นักเรียนสามารถเพิ่มหรือนำเสนอความรู้ที่เป็นประโยชน์กับบุคคลอื่น หรือเพื่อนช่วยเพื่อนได้ โดยการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายในหลากหลายรูปแบบได้

ชิ้นงานเป้าหมาย

1. นักเรียนสามารถใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Real World Learning เป็นเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลกได้
2. นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีในการเรียนรู้ และร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่นหรือต่างประเทศได้อย่างหลากหลายและไว้จัดจำกัดทางการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ความรู้เบื้องต้น

1. นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูล พิมพ์งาน จากคอมพิวเตอร์
2. นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ในการศึกษา แลกเปลี่ยนและนำเสนอข้อมูลได้

การเตรียมการเรียนรู้กับสังคมโลกด้วยการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ (Real World Learning)

1. Cooperation

สร้างกลุ่มการเรียนรู้โดยใช้ ICT เป็นเครื่องมือในการสร้างเครือข่าย ที่มีความสนใจเรียนรู้เพื่อร่วมมือในการทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนและสร้างประสบการณ์ร่วมกัน

2. Co - Project

ประสานงานโครงการร่วมกัน เพื่อเป็นกิจกรรมที่ร่วมคิดร่วมทำตามความสนใจเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

3. Communication

สมาชิกเครือข่ายติดต่อสื่อสาร โดยใช้ ICT เป็นเครื่องมือที่สร้างเวทีอภิปราย แลกเปลี่ยนข้อมูล ข้อคิดเห็น เพื่อ เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก โดยจะต้องให้เกียรติ ฟังความคิดเห็นในการทำกิจกรรมร่วมกันของแต่ละฝ่ายเป็นการสื่อสารแบบ two – ways communication

4. Creation

การร่วมสร้างสรรค์ ค้นพบ ริเริ่ม พัฒนา ออกแบบ ประดิษฐ์ ตามหัวข้อการเรียนรู้

5. Construction

การร่วมสร้างสรรค์ พัฒนา เพื่อเป็นองค์ความรู้ใหม่ร่วมกัน

กิจกรรมในแผนการเรียนรู้ Real World Learning

การเรียนรู้อย่างไร้พรมแดน (Learning to the Borderless World)

1. Daejeon Project
2. Christmas Card Exchange Project
3. Gifted Exchange Program
4. Teddy Bear Project
5. Thai-New Zealand Sister School Exchange Project
6. Thai- Taiwanese International Partnership Project
7. Thai-Japanese Video Conference Project
8. Patai's Creative Theater : Folktale Project
9. Save The Earth
10. Haiku From Senses to Poem

การวัดและประเมินผล

ประเมินผลตามสภาพจริงของแต่ละกิจกรรมโครงการในเครือข่ายเรียนรู้

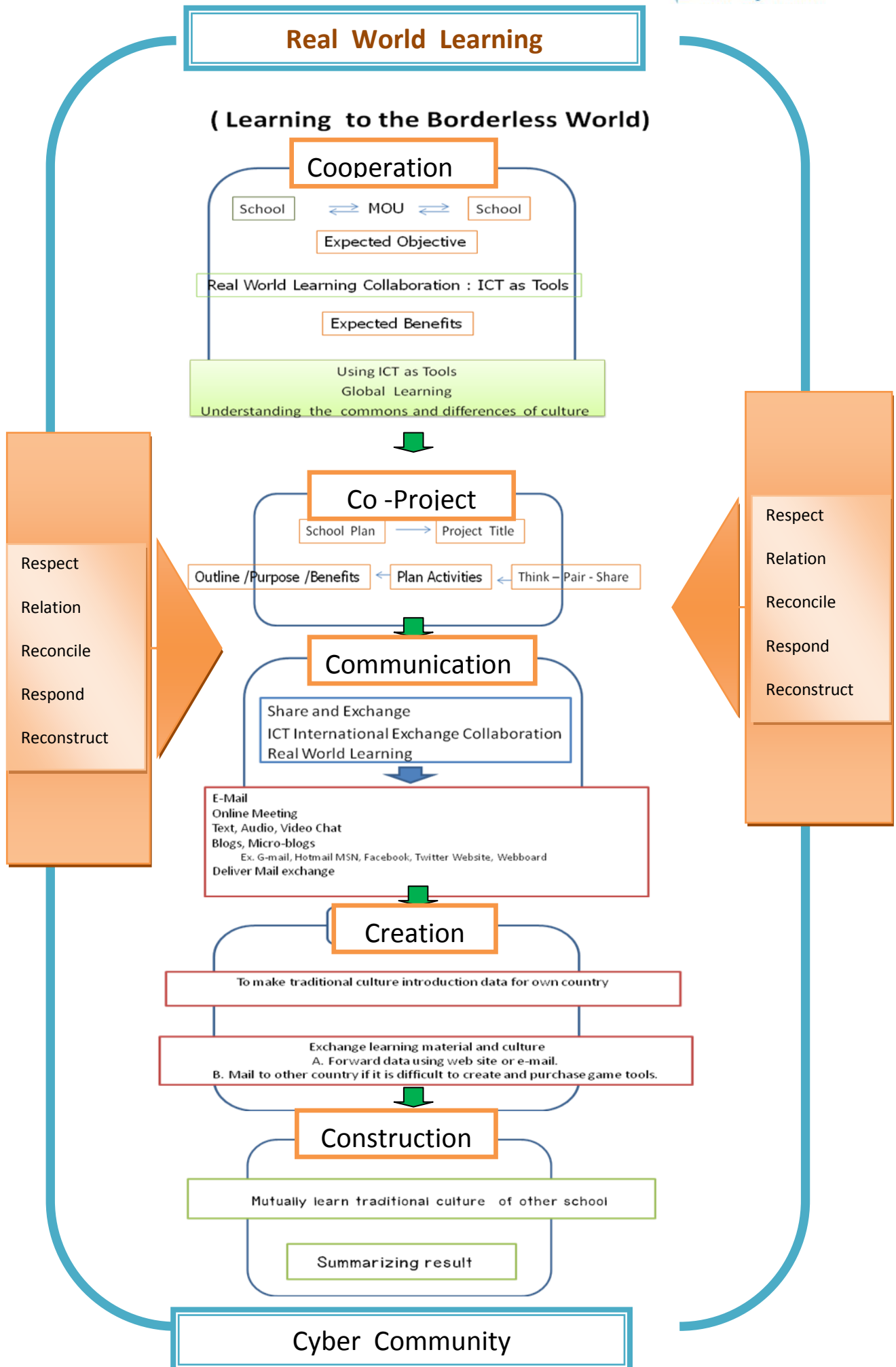
กิจกรรมปรับเปลี่ยน

1. เครือข่ายการเรียนรู้ใน Real World Learning สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างหลากหลายในแต่ละโครงการสามารถทำร่วมกันได้ที่หลายประเทศ

กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมแต่ละกิจกรรมสามารถพัฒนาต่อยอดความสนใจในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ตามยุคสมัยเพื่อให้เกิดแรงเสริมและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน
2. ในแต่ละกิจกรรมสามารถเลือกใช้ ICT as Tools ได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมหรือข้อตกลงในการยอมรับของแต่ละประเทศ เพื่อให้เกิดความสะดวกและง่ายต่อการร่วมเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาไม่จำกัดเพียงในห้องเรียนและเวลาเรียนเท่านั้น นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมที่บ้าน โดยผู้ปกครองสามารถร่วมกิจกรรมเรียนรู้และสอนลูกที่บ้านเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว
3. สร้างเครือข่ายเรียนรู้เป็นประตูที่เปิดกว้างให้กับเปิดกว้างให้กับสากลทั่วโลกได้เข้าร่วมกิจกรรม

แนวทางการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ตัวอย่าง

การจัดการเรียนรู้ตามโครงการเรียนรู้ Real World Learning

การเรียนรู้อย่างไร้พรมแดน (Learning to the Borderless World)

1. Daejeon Project

โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมการเรียนรู้ ที่เป็นการพัฒนาทักษะทางภาษาขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะ รวมทั้งเพิ่มพูนประสบการณ์ สำหรับนักเรียนที่สนใจ โดยได้มีโครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับประเทศเกาหลี ภายใต้ชื่อ Daejeon Project ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณี เพลง การละเล่น ของ ทั้ง 2 ประเทศ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาท่าทางต่าง ๆ เป็นเครื่องมือสื่อสารในการดำเนินกิจกรรมครั้งนี้ด้วย ซึ่งทางโรงเรียนได้สร้าง Web Board เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ สนทนา สื่อสาร และเป็นการเล่าประสบการณ์จากการได้ศึกษาเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการสื่อสารแบบ two ways communication

Real World Learning

안녕하세요?
Sa-was-dee.
An nyong ha sye yo?
Hello, How are you?

Home Folk games Traditional children's songs

ICT International Exchange Collaboration
Patai Udom Suksa School & Daejeon Okgye Elementary School, Korea
Project title:
● Share traditional children cultures.
Outline :
1) Children of two countries exchange traditional children's songs and folk games.
2) Children of two countries each learn traditional children culture of the other.
3) See if there are similar games in two countries.
4) Know the commons and differences of traditional children cultures of two countries and understand the difference.
Purpose :
● Learn own folk games and traditional children's songs and introduce them to other country.
● Learn folk games and traditional children's songs of other country; understand the commons and differences of folk games

2. Christmas Card Exchange Project

โครงการ Christmas Card Exchange Project กับหน่วยงานเพื่อการศึกษา iearn ซึ่งเป็นโครงการ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมส่ง การ์ดวัน คริสต์มาสโดยใช้ภาษาอังกฤษและศิลปะ เป็นสื่อ ในปีการศึกษา 2549 จนถึงปัจจุบัน นักเรียนโรงเรียนไพฑูริย์ศึกษาได้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมส่ง การ์ดวัน คริสต์มาส

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนทำการ์ดอวยพรวัน คริสต์มาส
2. ส่ง การ์ดอวยพรวัน คริสต์มาส และของที่ระลึก ไปยังโรงเรียน

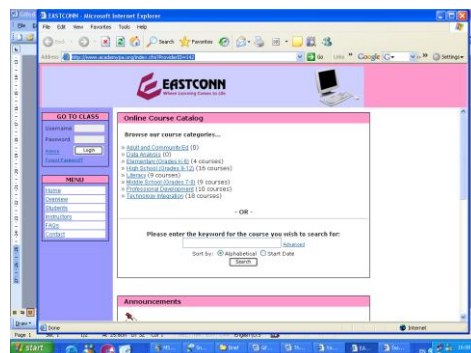
Heron Primary School	ประเทศอังกฤษ
St Paul's Anglican Grammar School	ประเทศออสเตรเลีย
Providence Creek Academy	ประเทศสหรัฐอเมริกา
National Fenghsin Senior High School	ประเทศไต้หวัน
Li-Shan High School	ประเทศไต้หวัน
Broleslaw Chrobry Primary School	ประเทศโปแลนด์
Ohtanidai Elementary School	ประเทศญี่ปุ่น
3. รับ การ์ดอวยพรวัน คริสต์มาส และของที่ระลึกจากโรงเรียนที่ร่วมกิจกรรม
4. จัดนิทรรศการ การ์ดอวยพรวัน คริสต์มาสนานาชาติ ในงาน International Day

ปัจจุบันการดำเนินงานโครงการ Christmas Card Exchange ปีการศึกษา 2552 ของโรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา ได้ปิดโครงการแล้ว จะเริ่ม โครงการ Christmas Card Exchange อีกครั้ง ในภาคเรียนต่อไป

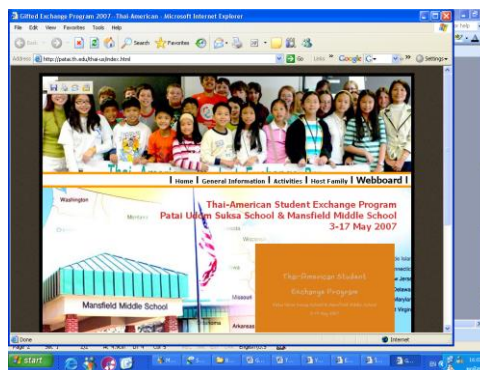
3. Gifted Exchange Program

โครงการ Gifted Exchange Program ซึ่งเป็นโครงการแลกเปลี่ยน ครู และนักเรียนระหว่าง โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษากับโรงเรียน Mansfield Middle School รัฐ Connecticut ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยความสนับสนุนจาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และ University of Connecticut เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์วัฒนธรรม เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารใน สถานการณ์จริง และได้เรียนรู้การปรับตัวและการใช้ชีวิต ในต่างแดน โดยมีการดำเนินการ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 อย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ทางโรงเรียนจึงขอสรุปผลของกิจกรรมที่ทางโรงเรียนได้ ดำเนินการไปแล้ว ดังนี้

1. Mr. Wayne Trembly จากโรงเรียน Mansfield Middle School เดินทางมาจัดกิจกรรม ให้นักเรียน ความสามารถพิเศษจำนวน 30 คน ที่โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา ในวันที่ 17-27 กุมภาพันธ์ 2549 อีกทั้งสังเกตการสอนของครูไทยและร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. ผู้ช่วยอาจารย์ใหญ่ลดาวัลย์ เสงวิจิตรกุล และ ผู้ช่วยอาจารย์ใหญ่อรอุมา โคตรนาวัง เดินทางไปโรงเรียน Mansfield Middle School เพื่อจัดกิจกรรม สังเกต การสอน เข้าร่วมประชุม วางแผนงานการแลกเปลี่ยนนักเรียน
3. Ms. Ann Lavesgue จากโรงเรียน Mansfield Middle School เดินทางมาประเทศไทย เพื่อสังเกตการสอนและร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ ผู้บริหารและ ครู โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษาใน วันที่ 22 ธันวาคม 2549- 2 มกราคม 2550
4. รับสมัครสอบคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมโครงการ
5. นักเรียนทำกิจกรรม Ice Breaking กับนักเรียนโรงเรียน Mansfield Middle School บน เว็บบอร์ด ของเว็บไซต์ <http://www.academypa.org/index.cfm?ProviderID=142>



6. จัดค่ายเตรียมความพร้อมก่อนเดินทาง ในระหว่างวันที่ 28-30 เมษายน 2550
7. นักเรียนที่ผ่านการคัดเลือก 10 คน พร้อมผู้ช่วยอาจารย์ใหญ่ลดาวัลย์ เสงวีจิตรกุล และครูพรทิพย์ น้อยยาสูง เดินทางไปโรงเรียน Mansfield Middle School รัฐ Connecticut ประเทศสหรัฐอเมริกา ในโครงการแลกเปลี่ยน โดยนักเรียนทั้ง 10 คน เข้าเรียนร่วมกับนักเรียนของโรงเรียน Mansfield Middle School และ ทักสนศึกษา ที่ Boston และ New York ระหว่างวันที่ 3-17 พฤษภาคม 2550
8. ครูและนักเรียนร่วมกันทำเว็บไซต์สรุปโครงการแลกเปลี่ยนระหว่างวันที่ 3-17 พฤษภาคม 2550



9. ผู้อำนวยการพลิกา เสวตศิลา เดินทางไปโรงเรียน Mansfield Middle School รัฐ Connecticut ประเทศสหรัฐอเมริกา เยี่ยมชมโรงเรียนและสังเกตการสอน ในระดับ Middle School ที่โรงเรียน Mansfield Middle School และระดับ Elementary School ที่โรงเรียน Southeast Elementary School

ปัจจุบันการดำเนินงานโครงการระหว่างโรงเรียนไพฑูริคศึกษาและโรงเรียน Mansfield Middle School ยังคงดำเนินต่อเนื่อง โดยนักเรียน และครูยัง E-mail และ พูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันบนเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ <http://www.academypa.org/index.cfm?ProviderID=142> และอยู่ในระหว่างการวางแผนงานเพื่อรับรองนักเรียนและครูจากโรงเรียน Mansfield Middle School ที่จะเดินทางมาประเทศไทยซึ่งยังไม่ได้ระบุวัน เวลาอย่างชัดเจน

4. Teddy Bear Project

โรงเรียนได้จัดโครงการ Teddy Bear Project กับหน่วยงานเพื่อการศึกษา iearn ซึ่งเป็นโครงการ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านตุ๊กตาทมิ Teddy Bear โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อ ในปีการศึกษา 2549 นักเรียนโรงเรียนไพฑูริย์ศึกษาได้ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมผ่านตุ๊กตาทมิ Teddy Bear กับโรงเรียน Maple Elementary School รัฐ Washington ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยสรุปได้ ดังนี้

1. กำหนดวัน ระยะเวลา และกิจกรรมกับ ครูผู้รับผิดชอบโครงการโรงเรียน Maple Elementary School
2. ประชาสัมพันธ์และรับสมัครนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมโครงการ
3. ประชุมนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของโครงการฯและแนวทางการปฏิบัติ
4. ส่ง Thai Teddy Bear พร้อม diary และ ของที่ระลึก ไปยังโรงเรียน Maple Elementary School
5. จัดกิจกรรมต้อนรับ U.S. Teddy Bear
6. นักเรียนนำ U.S. Teddy Bear กลับบ้านด้วยคนละ 1 วันและเขียนบันทึกการใช้ชีวิตในประเทศไทยของ U.S. Teddy Bear
7. ส่ง U.S. Teddy Bear กลับประเทศ

ปัจจุบันการดำเนินงานโครงการ Teddy Bear ของโรงเรียนไพฑูริย์ศึกษาและโรงเรียน Maple Elementary School ได้ปิดโครงการแล้ว จะเริ่ม โครงการ Teddy Bear อีกครั้งกับโรงเรียนในประเทศ ญี่ปุ่นและเกาหลี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552

5. Thai-Japanese Video Conference Project

โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ร่วมกับ โรงเรียน Ohtanidai Elementary School เมืองอิโรชิม่า ประเทศญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของนักเรียนไทยและนักเรียนญี่ปุ่นโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในรูปแบบ Video Conference เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการเรียนรู้ร่วมกันอย่างไร้พรมแดน ซึ่งจะกระชับความสัมพันธ์อันดีร่วมกันระหว่างเยาวชนของไทยและเยาวชนของญี่ปุ่นให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นการเรียนรู้ในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นอยู่ของพลเมืองทั้งสอง ประเทศและเพื่อให้โครงการดังกล่าวนำมาซึ่งเชื่อมความสัมพันธ์ไมตรีระหว่างนักเรียนทั้งสองประเทศให้มีโอกาสแลกเปลี่ยน เรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

6. Patai's Creative Theater : Folktale Project

โครงการร่วมคิดร่วมทำของนัก เรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาเป็น Creative Classroom ที่ใช้ Thinkquest.org Website ของ ORACLE Educational Foundation เพื่อเป็นเวทีของการสื่อสารระหว่างกันทั้ง ครูและนักเรียน การนำเสนอ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาศิลปะ สังคมความเป็นอยู่ การบูรณาการ สาขาวิชา เพื่อประยุกต์การเรียนรู้สู่การใช้ชีวิต ด้วยขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

The screenshot displays the ORACLE ThinkQuest website. At the top, the header reads 'ORACLE ThinkQuest EDUCATION FOUNDATION'. Below this, there's a navigation bar with tabs for 'Home', 'About Us', 'Contact Us', 'Help', and 'Login'. The main content area features a user profile for 'miss kanthapa' (Teacher Patai Udom Sukse Thailand) with login details. The project title 'Real World Learning' is prominently displayed. The project description includes a welcome message and a photo of a woman. The sidebar lists various project categories like 'CONNECTING TO THE ENGLISH-SPEAKING WORLD', 'SPACE FACTS IN IDEAS', and 'Folktale Project'.

7. Save The Earth

โครงการ ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยบริบทสังคมเครือข่ายของเยาวชนทั่วโลกที่ร่วมโครงการเรียนรู้ร่วมกันสองสถานะ ที่เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ ด้วยการสำรวจ การค้นหา การเรียนรู้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอสิ่งที่เป็นความรู้ใหม่คือ นวัตกรรมปกป้องสภาพแวดล้อมของโลกยุคดิจิทัลนี้ ผนวกรวมเยาวชนเพื่อสร้างความแตกต่างที่สร้างสรรค์ในโลก (Join the innovation of saving our earth through the eyes of youth worldwide: Connecting Youth Making a Difference in the World.) ที่ใช้ไอซีทีเป็นเครื่องมือ เช่น e-Mail, Chat MSN, Interactive Forum และ Visit Partner School เป็นต้น ร่วมกับเครือข่าย ได้หวัน นิวซีแลนด์ สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกาและฟินแลนด์ เป็นต้น ตัวอย่างการเรียนรู้สองสถานะที่เชื่อมโยงความแตกต่างด้านชาติพันธุ์วัฒนธรรมประสบการณ์วัย สถานภาพ ทัศนคติ ข้อมูลจากสภาพแวดล้อม ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น การโต้แย้งการยอมรับ ร่วมสร้างบทสรุปจากความแตกต่าง หลอมรวมองค์ความรู้สร้างความคิดใหม่ร่วมกันเพื่อร่วมปฏิบัติการปกป้องโลก โดยใช้ภาษาสากลเพื่อสื่อสาร เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน รูปภาพ ภาพวาด ดนตรี การแสดง เกม เป็นต้น

8. Haiku From Senses to Poem

โครงการร่วมคิดร่วมทำของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาเป็น Creative Classroom ที่ใช้ Think.com Website ของ ORACLE Educational Foundation เพื่อเป็นเวทีของการสื่อสารระหว่างกันทั้งครูและนักเรียน การนำเสนอ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาศิลปะ เพื่อประยุกต์การเรียนรู้สู่การใช้ชีวิต ด้วยขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้คือ

- 1) การสังเกต (Observation) โดยสังเกตธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว
- 2) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) โดยใช้ความรู้สึกเพื่อสร้างแรงบันดาลใจจากการสังเกต
- 3) การสร้างสรรค์ (Creation) โดยสร้างสรรค์ความคิดใหม่และนำเสนอเป็นบทกวี Haiku
- 4) การร่วมคิดร่วมทำ (Collaboration) โดยการนำบทกวี Haiku เสนอผ่าน Think.com Website เพื่อแบ่งปันและสะท้อนความคิด ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำเสนอผลงานแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art)