

แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียน **ปฐมวัย**



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปทุมวัย



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



371.33 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

ส 691 น **แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม
กับผู้เรียนปฐมวัย**

กรุงเทพฯ : สกศ., 2563

20 หน้า

ISBN : 978-616-270-260-0

1. แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย
2. ชื่อเรื่อง

**แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม
กับผู้เรียนปฐมวัย**

สิ่งพิมพ์ สกศ. อันดับที่ 32/2563

ISBN 978-616-270-260-0

พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤศจิกายน 2563

จำนวนพิมพ์ 2,000 เล่ม

พิมพ์เผยแพร่โดย กลุ่มมาตรฐานการศึกษา
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ : 0 2668 7123 ต่อ 2528, 2529

โทรสาร : 0 2243 1129

Website : www.onec.go.th

พิมพ์ที่ บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด

19/25 หมู่ 8 ถนนเต็มรัก-หนองกวางเขน

ตำบลบางคูรัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

โทรศัพท์ : 0 2150 9676-8

โทรสาร : 0 2150 9679

E-mail : 21centuryprint@gmail.com

Website : www.21century.co.th

คำนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ดำเนินการศึกษาวิจัยรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมนิเทศ ร่วมกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจ/ศึกษารูปแบบ การใช้งานและผลสัมฤทธิ์ของแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม กับผู้เรียนปฐมนิเทศ และวิเคราะห์ทิศทาง แนวโน้มการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ สมัยใหม่ฯ รวมถึงพัฒนารูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมนิเทศ และสอดคล้องกับบริบท ที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคมไทยและสังคมโลก เอกสารเรื่อง “แนวทางการพัฒนา แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมนิเทศ” เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อให้ครู ผู้บริหาร บุคลากรทางการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนปฐมนิเทศนำไปเป็นแนวทางในการ ดำเนินงานพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัยดังกล่าว

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอขอบคุณคณะนักวิจัยที่ได้ดำเนินการ ศึกษาวิจัยรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมนิเทศ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานเอกสาร ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการศึกษาและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้ ของผู้เรียนปฐมนิเทศต่อไป

(นายสุภัทร จำปาทอง)

เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ

หน้า

ผู้เรียนปฐมวัย คือใคร ? 1

การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย 1

แหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัย 3

การใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัยในปัจจุบัน 4

ทิศทาง แนวโน้มของการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย 5

รูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย 6

แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย 8

ตัวอย่างการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพ 11

เกร็ดความรู้ 12

ผู้เรียนปฐมวัย คือใคร ?

ผู้เรียนปฐมวัย คือ ผู้เรียนในระดับก่อนประถมศึกษา มีอายุระหว่าง 3 – 6 ปี โดยผู้เรียนในช่วงระดับการศึกษาปฐมวัยเป็นผู้เรียนในเจนเนอเรชันอัลฟ่า (generation alpha) เป็นเด็กที่เกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2553 เป็นต้นไป ซึ่งเกิดมาพร้อมกับการมีเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาแล้วอย่างจริงจัง ที่เปลี่ยนผ่านจากระบบอนาล็อก (Analog) ไปสู่ระบบดิจิทัล (Digital) จนถูกเรียกว่าเป็น “เด็กยุคดิจิทัล”



การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย

ช่วงปฐมวัยถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมไปพร้อม ๆ กัน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ได้เสนอว่า ปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่พัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดในชีวิต เป็นช่วงวัยที่ต้องการ

การปลูกฝังดูแลเป็นพิเศษ เพื่อจะได้เป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตลอดชีวิต ให้เติบโตเป็นเด็กฉลาดและประสบความสำเร็จในชีวิต ช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

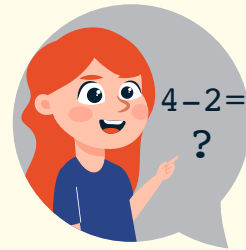




ไปพร้อมๆ กันตามที่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนระดับปฐมวัยว่า ผู้เรียนจะต้องมีพัฒนาการรอบด้านและสมดุล สนใจเรียนรู้ และกำกับตัวเองให้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามช่วงวัยได้สำเร็จ ซึ่งการจะทำให้ผลลัพธ์ดังกล่าวบรรลุผล จำเป็นต้องสร้างสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ

ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลาย

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้างเสริมความรู้ ความสามารถหรือทักษะสำคัญต่างๆ ได้อย่างครบถ้วนรอบด้าน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัยจึงต้องมีการส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งแหล่งการเรียนรู้ทั้งกายภาพและแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล



แหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัย

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

แหล่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ และประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วยแหล่งการเรียนรู้ 8 แหล่ง ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ



แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

- แหล่งข้อมูล สารสนเทศ ประสบการณ์ในรูปแบบของ
- (ก) แหล่งการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบดิจิทัล ซอฟต์แวร์สถานการณ์จำลอง ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเนื้อหาการเรียนรู้
 - (ข) ฐานข้อมูลออนไลน์และแหล่งเอกสารชั้นปฐมภูมิ
 - (ค) ข้อมูลและสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล
 - (ง) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสารระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียนรู้
 - (จ) การเรียนรู้แบบผสมผสานที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือที่บ้าน ผ่านการสอนออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนควบคุมเวลา สถานที่ ช่องทางการเรียน หรือจังหวะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - (ฉ) รายวิชาที่เปิดออนไลน์



การใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัยในปัจจุบัน

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

ผู้เรียนปฐมวัยส่วนมากนิยมใช้บริการห้องสมุด
สวนสาธารณะ และสวนสัตว์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้
เสริมสร้างประสบการณ์และการพัฒนาทักษะต่าง ๆ



แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

ผู้เรียนปฐมวัยส่วนมากนิยมใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล ดังนี้

- เกมส์ออนไลน์และออฟไลน์
- Application Kahoot! และ Plickers
- GOOGLE
- Youtube ช่อง Little Baby Bum
และ Super Simple Songs
- Application Lego
- Google Classroom



เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้เรียนปฐมวัย

ผู้เรียนปฐมวัยส่วนมากใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้
ดิจิทัล รองลงมาคือ แท็บเล็ต/ไอแพด คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC) และสมาร์ททีวี
ตามลำดับ

ทิศทาง แนวโน้มของการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย

อย่างไรก็ตามการใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัยในปัจจุบัน ยังคงเป็นการใช้งานแหล่งการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบ คือ แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพและแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล แต่มีแนวโน้มจะใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพมากกว่า เนื่องจากสอดคล้องกับการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ขณะที่แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลควรใช้งานในลักษณะแหล่งเรียนรู้เสริม โดยให้เด็กใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลบางเวลา มีการกำหนดเวลาในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและควรกำหนดเวลาไม่ยาวนานจนเกินไป และควรเป็นลักษณะการใช้งานที่ให้ครูหรือผู้ปกครองเป็นผู้ใช้งานหรือดูแล แนะนำ ช่วยเหลือ ระวังที่เด็กใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อตรวจสอบหรือคัดกรองเนื้อหาในแหล่งเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามช่วงวัย เนื้อหาต้องมีความปลอดภัย สร้างสรรค์ ซึ่งในการใช้งานแหล่งเรียนรู้นั้นผู้เรียนในระดับปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่ไม่เหมาะสมที่จะใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นหลัก ควรใช้แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพและแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลควบคู่กัน



แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัยควรมีลักษณะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างเสริมพัฒนาการและทักษะสำคัญที่จำเป็น โดยเป็นความรู้ที่เข้าใจง่ายเสริมสร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เช่น โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาเหมาะสม มีผู้นำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนที่อาจมีช่วงวัยเดียวกันกับผู้เรียน ตัวอย่างเช่น ช่องรายการแต่งหน้าหรือนำเสนอการใช้งานสิ่งของต่างๆ ใน YouTube ที่มีผู้อธิบายเป็นเด็ก เป็นต้น อาจจัดทำเป็นลักษณะคลังสื่อเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยซึ่งรวบรวมสื่อที่จับสัมผัสได้มีรูปแบบที่หลากหลาย

รูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย

องค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย มี 4 ด้าน ดังนี้

ด้านเนื้อหา

เนื้อหา ความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในแหล่งการเรียนรู้ ได้รับการคัดเลือก พัฒนา กลั่นกรองโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษปฐมวัย เพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนอย่างแท้จริง เนื้อหาในแหล่งการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมเสริม ที่เน้นพัฒนาทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาบนฐานของการเล่น และเสริมสร้างพัฒนาการพื้นฐานด้านการใช้ร่างกาย ภาษาและการสื่อสาร ซึ่งต้องสอดคล้องตามความสามารถและความสนใจรายบุคคลของผู้เรียนและพัฒนาการตามช่วงวัย และเป็นเนื้อหาสั้น ๆ ในช่วง 20-40 นาทีโดยครูจำเป็นต้องเลือกความเหมาะสมตามช่วงอายุตามความแตกต่างรายบุคคล และตามสภาพสังคมและวัฒนธรรม



ด้านวิธีการ

เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเด็ก และพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูหรือผู้ดูแลเด็ก นำเสนอเนื้อหาด้วยช่องทางหรือวิธีการที่หลากหลาย ทั้งภาพ ข้อความสั้น ๆ เสียงบรรยาย เสียงดนตรี เพื่อให้เด็กรับรู้ได้ตามความสามารถเอื้อต่อการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกัน โดยคำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างของเด็กแต่ละคนด้วย กล่าวคือ เด็กบางคนอาจเรียนรู้ได้ดีโดยการเรียนรู้ผ่านสังคม (Social Learning) เด็กสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้ดีที่สุดเมื่อเรียนเป็นกลุ่มและลงมือปฏิบัติ ขณะที่เด็กบางคนมีรูปแบบการเรียนรู้โดยลำพัง (Solitary Learning) ชอบเรียนรู้หรือทำงานคนเดียว ซึ่งจะทำให้เกิดสมาธิและเกิดความเข้าใจได้ดี การออกแบบวิธีการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งเรียนรู้สู่ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมจึงต้องพิจารณารูปแบบการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ



ด้านสังคม

ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน คำนึงถึงความเท่าเทียมกัน



ในการเข้าถึงและใช้งานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีการนำเสนอเนื้อหาที่มีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย มีอุปกรณ์ช่วยในการเข้าถึงข้อมูลได้ทุกคน ทั้งเด็กที่ยังไม่มีทักษะพื้นฐานทางการอ่านเขียน หรือเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย สติปัญญา สายตา หรือการได้ยิน

ด้านลักษณะทางกายภาพและเทคโนโลยี

การสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับเด็กโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ลักษณะการใช้งานเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน ใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาที่จัดทำโดยบุคคลที่มีวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน หรือบุคคลที่เป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู



แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

- ควรปรับแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สร้างบรรยากาศที่ดึงดูดใจเด็กปฐมวัย มีการจัดกิจกรรมหมุนเวียนภายในแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็กและส่งเสริมพัฒนาการแต่ละด้าน



- การจัดกิจกรรมทัศนศึกษาหรือเยี่ยมชุมชน โดยเน้นให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างประสบการณ์โดยตัวเด็กเองเป็นรายบุคคลและร่วมมือกับเด็กคนอื่น ๆ ในวัยที่ใกล้เคียงกัน และมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู
- การพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและวัดให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ควรบูรณาการการใช้แหล่งการเรียนรู้เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้หรือจัดแหล่งการเรียนรู้ในห้องเรียนในสถานศึกษาหรือในชุมชน เพื่อลดอุปสรรคในด้านการเดินทางและค่าใช้จ่าย
- การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือเสริมในการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ เพื่อสร้างความน่าสนใจและช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

- การนำเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับเด็ก

- แหล่งการเรียนรู้ต้องมีลักษณะที่นักเรียนวัยปฐมวัยมีปฏิสัมพันธ์ สามารถโต้ตอบได้ เพื่อพัฒนาทักษะสำคัญจำเป็น เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร เป็นต้น

- การให้ความรู้เรื่องการใช้งานและการสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับครู นักเรียน และผู้ปกครองเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้อย่างมีคุณภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์

- การสนับสนุนงบประมาณจากรัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ให้มีอุปกรณ์ที่เพียงพอกับเด็กในการเข้าถึงและใช้งานแหล่งการเรียนรู้ มีความพร้อมทางด้านเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต



แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้
สำหรับผู้เรียนปฐมวัยในยุคดิจิทัลยังคง
ต้องให้ความสำคัญกับการส่งเสริม
พัฒนาการที่สำคัญในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้าน
ร่างกาย ได้แก่ สุขอนามัย กล้ามเนื้อ
มัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก อารมณ์ สังคม
และสติปัญญา ซึ่งแหล่งการเรียนรู้
ไม่ว่าจะเป็นแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ



หรือแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลควรมีแนวทางการพัฒนาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
ในกิจกรรมของแหล่งการเรียนรู้ ทั้งกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ (hands-on) กิจกรรม
ที่ผู้เรียนได้ทำอย่างตั้งใจ (minds-on) และกิจกรรมที่ได้ใช้กระบวนการคิด
(head-on) และอาจมีลักษณะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่รวบรวมข้อมูล ลิงก์
แอปพลิเคชัน ฯลฯ ที่ได้รับการกลั่นกรองแล้วว่ามีคุณภาพ เนื้อหาเหมาะสม
กับเด็กปฐมวัย ปลอดภัย และสร้างสรรค์ สามารถเข้าถึงได้สะดวกง่ายดาย
ไม่มีค่าใช้จ่าย การใช้งานเป็นมิตรต่อเด็กและครอบครัว เปิดโอกาสให้เด็ก
ได้เลือกและใช้งานเองได้อิสระและได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นทั้งเพื่อน ครู
พ่อแม่ เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมด้วย ทั้งนี้ แหล่งการเรียนรู้ควรที่จะสามารถ
เลือกใช้งานและสืบค้นได้ตรงตามความต้องการรายบุคคล มีการแบ่งแหล่งการเรียนรู้
ข้อมูล สารสนเทศ ออกเป็นช่วงอายุผู้เรียนและแบ่งตามทักษะด้านที่ต้องการพัฒนา
เพื่อให้ง่ายต่อการเลือกใช้งาน



ตัวอย่างการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ



การนำเทคโนโลยีมาใช้
ในแหล่งการเรียนรู้
โดยเด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย



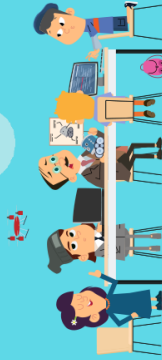
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
สร้างความน่าสนใจ
เพื่อให้เด็กอยากเรียนรู้มากขึ้น



มีความทันสมัย บรรยากาศดีดึงดูด
น่าสนใจ เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



มีมุมเฉพาะเด็กปฐมวัย



มีพื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน
ระหว่างพ่อแม่ ผู้ปกครอง
ครู และเพื่อน



มีการจัดกิจกรรมต่างๆ
หมุนเวียน มีความเหมาะสม
และส่งเสริมพัฒนาการ
ของเด็กปฐมวัย



เกร็ดความรู้

แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในต่างประเทศก็ได้รับ
ความนิยมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัย
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยรูปแบบดังต่อไปนี้

- กิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้เหมาะสมกับช่วงวัยและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ทั้งในการออกแบบลักษณะกิจกรรมและระยะเวลาของกิจกรรม
- กิจกรรมส่งเสริมความสามารถและความสนใจรายบุคคลของผู้เรียน และเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเด็กและพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูหรือผู้ดูแลเด็ก
- กิจกรรมที่ให้ความรู้แก่ผู้ใหญ่ที่มีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย เช่น โปรแกรมการส่งเสริมพัฒนาการทางการอ่านของเด็กสำหรับครูหรือผู้ปกครองที่จัดโดยห้องสมุด เป็นต้น
- กิจกรรมมีความหลากหลาย หมุนเวียน นอกเหนือจากกิจกรรมหรือนิทรรศการถาวร โดยจะมีช่วงเวลาดำเนินการ และมีการเปลี่ยนกิจกรรมใหม่ ๆ และประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์ของแหล่งเรียนรู้ นั้น ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- เนื้อหา ความรู้ ประสบการณ์ และกิจกรรมมุ่งพัฒนาเด็กทั้งในด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา บนฐานของการเล่น ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการพื้นฐานด้านการใช้ร่างกาย ทางภาษาและการสื่อสาร
- เนื้อหา ความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในแหล่งการเรียนรู้ จะถูกเชื่อมโยงสู่กิจกรรมเสริม ทำให้เด็กเห็นความสำคัญและความเชื่อมโยงของความรู้ และประสบการณ์ที่ได้กับชีวิตจริง
- การสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับเด็กโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการช่วยขยายความรู้และประสบการณ์ เช่น การใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (AR) การใช้สถานการณ์จำลอง การใช้เทคโนโลยี 3 มิติ ฯลฯ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมและยังช่วยดึงดูดความสนใจในการเข้าใช้งานอีกด้วย

- การนำเสนอเนื้อหาที่มีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่ายสำหรับเด็กเล็ก รวมทั้งอุปกรณ์ช่วยในการรับข้อมูลสำหรับเด็กที่ยังอ่านไม่ออกด้วย Audio Guide ทำให้เด็ก ๆ สามารถใช้งานแหล่งการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกับผู้เรียนในวัยอื่น ๆ

- การให้บริการที่ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนและสร้างความเท่าเทียมกัน เช่น ไม่เก็บค่าเข้าชมสำหรับเด็กปฐมวัย หรือเก็บค่าบริการในบางกิจกรรม มีการยกเว้นในวันเสาร์หรือเทศกาลพิเศษ รวมถึง การบริการสิ่งพิมพ์หรือหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ปกครองสามารถดาวน์โหลดใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เป็นต้น

- การใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย โครงสร้างของแหล่งการเรียนรู้ไม่ซับซ้อน ไม่ต้องย้อนกลับไปมา เหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน

- เนื้อหาเป็นภาพ ภาพเคลื่อนไหว สีสันสวยงาม มีเพลงหรือดนตรีสนุกสนาน ประกอบการนำเสนอรวมทั้งการนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีขั้นสูง ภาพ 3 มิติ ความจริงเสมือน ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี

- การนำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาทำโดยบุคคลที่มีวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้ใช้งาน เช่น การสอนพับกระดาษ การนำเสนอข้อมูลสินค้าหรือการใช้งานผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โดยเด็กปฐมวัย เป็นต้น

- ลักษณะการใช้งานช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและทักษะสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เช่น การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการขีด เขียน วาดภาพ การฝึกทักษะการฟัง การจำแนกเสียง การจำแนกรูปร่าง รูปทรง เป็นต้น

- วิธีการในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น แอปพลิเคชันต่อเลโก้ ที่เด็กสามารถทำกิจกรรมคนเดียวหรือทำร่วมกับเพื่อน พ่อแม่ หรือครูได้ เป็นต้น



คณะผู้จัดทำเอกสาร

ที่ปรึกษา

ดร.สุภัทร จำปาทอง

ดร.สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์

ดร.อุษณีย์ ธโนศวรรย์

นายสำเนา เนื้อทอง

เลขาธิการสภาการศึกษา

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษา
และพัฒนาการเรียนรู้

คณะผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร.จีระพันธุ์ พูลพัฒน์

ดร. จัตรวรรณ์ ด้ญจวรรณะกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี ไสธายะเพชร

ดร. บุญชู บุญลิขิตศิริ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้พิจารณารายงาน

ดร.ประวีณา อัสโย

ผู้อำนวยการกลุ่มมาตรฐานการศึกษา

บรรณาธิการและเรียบเรียงเอกสาร

ดร.วิภาดา วาณิช

นางสาวสุชาดา กลางสอน

นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ดร.ประวีณา อัสโย

นางสาวกรกมล จึงสำราญ

นางสุวรรณา สุวรรณประภาพร

ดร.วิภาดา วาณิช

นางสาวอุบล ตีร์รัตน์วิชา

นายพรพรม เทพเรืองชัย

นางสาวนุรียา วาจิ

นางสาวสุชาดา กลางสอน

นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต

ผู้อำนวยการกลุ่มมาตรฐานการศึกษา

นักวิชาการศึกษานานาชาติพิเศษ

นักวิชาการศึกษานานาชาติพิเศษ

นักวิชาการศึกษานานาชาติ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

(ก.ย. 2560 – ม.ค. 2563)

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มมาตรฐานการศึกษา

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

โทรศัพท์ 0 2668 7123

โทรสาร 0 2243 1129

Website : www.onec.go.th



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 0 2668 7123 โทรสาร 0 2243 1129



แหล่งการเรียนรู้ชุมชนวัย

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาศึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

โทรศัพท์ 0 2668 7123 ต่อ 2528

โทรสาร 0 2243 1129

Website : www.onec.go.th