Digital Content plus

เพิ่มประสบการณ์การอ่าน

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ ปีที่ 3 ฉบับที่ 15

ตุลาคม - พฤศจิกายน 2563 ISSN 2539-5882

นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ

www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine

e - Book | SUBSCRIBE click

BY okmd

CONTENTS

03
WORD POWER
การเรียนรู้และการเล่นตามหลักการพัฒนาสมองกับการยกระดับศักยภาพของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21

10
THE KNOWLEDGE
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก

16
ONE OF A KIND
สนามเด็กเล่น A-Z

18
NEXT
แนวคิดและทฤษฎีใหม่ในการส่งเสริมโลกแห่งการเรียนรู้ของเด็ก

24
INSIDE OKMD
สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง

34
DIGITONOMY
รวมมิตรตัวเลขเรื่องเล่นๆ

36
DECODE
กรณีศึกษา: ถอดบทเรียนความสำเร็จของฟินแลนด์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น

40
ความรู้กินได้
ความรู้ด้านสมองและการเล่นช่วยการทำงานและประกอบอาชีพได้อย่างไร

42
NEXTPERT
เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกี่ยวกับการเล่นและสนามเด็กเล่น

46
5IVE
5 สนามเด็กเล่นน่าลอง - เรียน - รู้

50
TALK TO ZINE
จุดประกายสมอง สร้างคนตอบโจทย์โลกยุคใหม่

51
WHAT'S GOING ON
- ICBBLEN 2020
- การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4

okmd
Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา
ดร.อธิปัตย์ บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการบริหาร
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย
บริษัท โคคูน แอนด์ โค จำกัด
32 ซอยโชคชัย 4 ซอย 84 ถนนโชคชัย 4 แขวงลาดพร้าว
เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
โทรศัพท์ 0 2116 9959 และ 087 718 7324

จัดทำโดย
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้น 18-19 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2105 6500 โทรสาร 0 2105 6556
อีเมล theknowledge@okmd.or.th
เว็บไซต์ www.okmd.or.th

อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ

ผู้สนใจรับนิตยสารโปรดติดต่อ 0 2105 6520
หรือดาวน์โหลดที่เว็บไซต์ www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine

การเรียนรู้และการเล่น ตามหลักการพัฒนาสมอง กับการยกระดับศักยภาพของมนุษย์ ในศตวรรษที่ 21

การยกระดับศักยภาพของมนุษย์ให้มีทักษะการใช้ชีวิตและการทำงานที่เหมาะกับบริบทของศตวรรษที่ 21 ถือเป็นความท้าทายครั้งสำคัญของ “ผู้ใหญ่จากศตวรรษก่อน” ที่จะต้องปรับตัวและปรับแนวทางการเรียนการสอนให้สอดรับกับความเปลี่ยนแปลงของโลก และของตัวเด็กเอง เนื่องจากวิธีการเรียนการสอนในห้องเรียนที่มีครูเป็นศูนย์กลางนั้นอาจไม่ตอบโจทย์อีกต่อไป

การเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง (Brain-based Learning) เป็นแนวคิดที่เข้ามาช่วยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการจัดสภาพแวดล้อม เลือกสรรเนื้อหาความรู้ พัฒนาสื่อ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมอง โดยสามารถสรุปเป็นแนวทางได้ 10 แนวทาง ดังนี้

BRAIN BASED LEARNING

1 ร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์

ทำให้เด็กมีจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ซึ่งจะส่งผลต่อความพร้อมในการเรียนรู้ของเด็ก การที่เด็กได้รับสารอาหาร อากาศบริสุทธิ์ การออกกำลังกาย และการพักผ่อนที่เพียงพอ จะช่วยให้สมองมีความพร้อมในการเรียนรู้ได้ดี

2 สภาพอารมณ์ที่ดี

เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดความเข้าใจ จดจำได้ และมีสมาธิจดจ่อ อารมณ์ที่ดีและความสนุกจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ดี

3 การมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ช่วยให้สมองสามารถพัฒนาได้ดีทำให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้

4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน

ช่วยให้เด็กสามารถจดจำและพัฒนาต่อยอดทักษะความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ และช่วยให้เข้าใจเรื่องราวความรู้ในหลากหลายแง่มุม

5 การลองคิดและลองทำซ้ำๆ

ช่วยให้สามารถเข้าใจและพัฒนาทักษะความชำนาญได้ดีขึ้น เนื่องจากการคิดและทำซ้ำๆ จะมีผลให้การสื่อสารระหว่างเซลล์สมองมีประสิทธิภาพและรวดเร็วมากขึ้น จนทำให้เกิดเป็นทักษะความชำนาญที่ติดตัวไปตลอด

6 การเรียนรู้ในช่วงเวลาที่สั้น

มีการสอดแทรกการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและการลงมือทำ ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถจดจำได้ดีกว่าการบรรยายเป็นเวลานาน เพราะในเด็กเล็กนั้น ความตั้งใจและสมาธิในการเรียนรู้จะมีไม่นานนักเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่

7 การดึงดูดความสนใจด้วยข้อมูลความรู้ใหม่

หากเริ่มต้นในสื่อและกระบวนการเรียนรู้จะส่งเสริมให้เด็กสามารถจดจำเนื้อหาความรู้ได้ในระยะยาว เนื่องจากสมองจดจำเรื่องที่น่าประทับใจ แปลกใหม่ หรือน่าตื่นเต้น ได้ดีกว่าเรื่องราวปกติธรรมดา

8 การให้เด็กอธิบายด้วยการพูดหรือเขียนบรรยาย

จะช่วยให้เด็กสามารถจดจำเนื้อหาความรู้ได้นานขึ้น โดยการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเป็นการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย และการกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 มากกว่าการเรียนรู้โดยการฟังเพียงอย่างเดียว

9 การกระตุ้นอารมณ์โดยการเคลื่อนไหว

การเล่าเรื่อง และการเล่นเกม จะเป็นการกระตุ้นสมองส่วนอารมณ์ (Amygdala) ซึ่งอยู่ในสมองส่วนอารมณ์และพฤติกรรม (Limbic System) ช่วยให้เด็กรู้สึกสนุกและส่งผลให้สมองเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

10 การลดความเครียดวิตกกังวลของเด็ก

จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในทางกลับกัน เมื่อเด็กมีความเครียด ร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนคอร์ติซอล (Cortisol) ซึ่งมีผลกระทบทางลบต่อการสื่อสารของเซลล์สมองและความจำของเด็ก

การเรียนรู้แบบ STEP UP

จากแนวคิดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมอง สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ OKMD ได้พัฒนากระบวนการในการเรียนรู้ที่เรียกว่า STEP UP (สเต็ปอัป) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

SET UP

เป็นขั้นตอนการเตรียมความพร้อม เน้นให้เด็กเกิดความสนุก รู้สึกคุ้นเคยและผ่อนคลาย พร้อมที่จะเรียนรู้ต่อไป ประกอบด้วยกิจกรรมที่สร้างความสนุกมีการเคลื่อนไหว และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

TIE–IN

เป็นขั้นตอนนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้รู้ว่ากำลังจะเรียนอะไร มีความเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมอย่างไร และมีประโยชน์อย่างไร ประกอบด้วยการตั้งคำถามให้เด็กได้เล่าถึงประสบการณ์ แสดงความคิดเห็นและเล่นเกม

ENGAGE

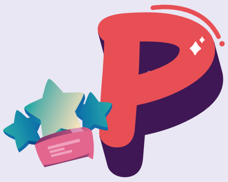
เป็นขั้นตอนกระตุ้นเร้าให้เกิดความสนใจและอยากเรียนรู้ โดยอาจใช้การนำเสนอความรู้เรื่องราว หรือสิ่งของที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ หรือกระตุ้นโดยการถามคำถามให้เด็กได้คิดวิเคราะห์และคาดเดาเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้

PERFORM

เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้เด็กปฏิบัติจริง ลองคิดลองทำเพื่อค้นคว้าหาคำตอบ นำเสนอความคิดและอภิปรายในสิ่งที่ค้นพบจากการเรียนรู้

USE

เป็นการให้เด็กให้ฝึกคิดฝึกทำซ้ำๆ ในการทดลองและแก้ไขปัญหาต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดทักษะและความชำนาญ สามารถจดจำ คิดวิเคราะห์ ดำเนินการ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถต่อยอดความรู้และนำไปปฏิบัติในระดับที่สูงขึ้นไปได้



PACK

เป็นการสรุปรวบยอดความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้เรียนรู้โดยให้เด็กนำเสนอความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับในรูปแบบที่กระชับและเข้าใจง่าย รวมถึง การนำเสนอแนวทางในการพัฒนาต่อยอดและสร้างคุณค่าเพิ่มจากประสบการณ์และความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

7 ทักษะความรู้ที่สำคัญสำหรับเด็กเล็ก

ในเด็กเล็กนั้น ทักษะชีวิตถือเป็นสิ่งที่ควรได้รับการพัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาทางร่างกาย เพื่อให้เด็กสามารถดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมได้อย่างมีความสุข สำหรับทักษะในการดำเนินชีวิตที่เด็กเล็กควรได้รับการพัฒนาตามรายละเอียด ดังนี้

1. การมีสมาธิจดจ่อและการมีวินัยควบคุมตัวเองได้

เป็นการหาโอกาสให้เด็กได้อยู่ในที่ปราศจากการรบกวน เพื่อทำกิจกรรมส่งเสริมการมีสมาธิ เช่น การอ่านหนังสือ การฝึกการใช้ประสาทสัมผัส การทดลองแก้ไขปัญหาต่างๆ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กฝึกฝนระเบียบวินัยง่ายๆ เช่น การเก็บของอย่างเป็นระเบียบ

2. การสื่อสารและสร้างความเข้าใจ

เป็นการฝึกทักษะสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นในสังคม ซึ่งนอกจากการแบ่งปันเรื่องราวและสื่อสารความต้องการของตนเองแล้ว ยังต้องสามารถรับฟังคนอื่นอย่างตั้งใจและเข้าใจได้

3. การคิดวิเคราะห์ข้อมูลและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

เป็นการฝึกการคิดหาเหตุผลและการตัดสินใจ โดยควรส่งเสริมให้เด็กได้มีอิสระในการคิด รวมถึงได้เล่นและทำกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เช่น การเล่นบทบาทสมมุติ การเล่นบอร์ดเกม การเล่นผจญภัยกับเพื่อน และการแก้ไขปัญหาต่างๆ ผ่านการคิดและการลงมือทำจริง

4. การคิดถึงและเข้าใจมุมมอง/สถานการณ์ของผู้อื่น

เป็นการฝึกให้เด็กคิดพิจารณาหาคำตอบของเหตุการณ์ที่ถูกยกขึ้นมาว่าทำไมบุคคลหนึ่งจึงคิดหรือทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และถ้าเป็นตัวเรา เราจะคิดหรือทำในสิ่งนั้นหรือไม่ อย่างไร

5. ความสามารถในการเชื่อมโยงเรื่องราวและสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน

เป็นการฝึกทักษะในการทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว เช่น การรู้จักเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับสภาพอากาศหรือกิจกรรมที่ต้องทำ รวมถึงการเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นนามธรรมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เช่น การเชื่อมโยงเรื่องราวในหนังสือที่อ่านกับสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน

6. ความสามารถในการเผชิญความท้าทายในชีวิต

เป็นการเสริมสร้างความยืดหยุ่นในการรับมือกับปัญหาและการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เพื่อให้เด็กมีความพยายามไม่ท้อถอย และสามารถลุกยืนได้หลังความพ่ายแพ้และผิดหวัง โดยส่งเสริมให้เด็กเผชิญกับความยากลำบาก กระตุ้นและเน้นที่การกระทำและความมุ่งมั่นมากกว่าความสำเร็จ รวมถึงการสร้างความภาคภูมิใจในความพยายามและความสำเร็จ

7. ความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดนิ่ง

เป็นการส่งเสริมให้เด็กรู้จักค้นหาและสำรวจสิ่งที่อยู่รอบตัวอย่างอิสระ การกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่หยุดนิ่ง

การเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็ก

การศึกษาเกี่ยวกับสมองพบว่าความฉลาดในด้านต่างๆ ของเด็กขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัย ได้แก่

1

คุณภาพของยีนซึ่งเป็นหน่วยควบคุมลักษณะทางพันธุกรรม

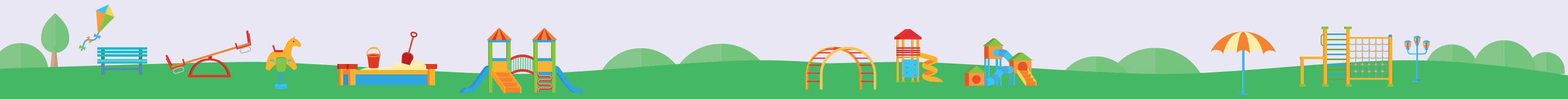
2

ประสบการณ์ชีวิตของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้คุณภาพของยีนเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแก้ไขได้มากนัก แต่การจัดสิ่งแวดล้อมรอบตัวและประสบการณ์ชีวิตที่เอื้อให้เด็กมีพัฒนาการที่สมวัยและเต็มศักยภาพเป็นสิ่งที่สามารถทำได้อย่างไม่ยากเย็นนัก โดยเริ่มจากเรื่องเล่นๆ อย่าง "การเล่น"

มีงานวิจัยมากมายระบุว่าการเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของมนุษย์ โดยเฉพาะในช่วง 10 ปีแรกของชีวิตซึ่งสมองมีการพัฒนารวดเร็วที่สุด โดยสมองของมนุษย์กว่าร้อยละ 85 พัฒนาขึ้นในช่วงอายุ 6 ปีแรก นอกจากนี้ในช่วง 2-3 ปีแรก เซลล์สมองอาจเกิดการเชื่อมต่อได้มากกว่า 1 ล้านการเชื่อมต่อ/วินาที ซึ่งการเล่นที่มีความหมาย จะช่วยให้การเชื่อมต่อของเซลล์สมองมีมากขึ้นและกระตุ้นให้การสื่อสารระหว่างเซลล์สมองมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อประกอบกับการที่ร่างกายได้รับสารอาหารที่จำเป็นและอากาศบริสุทธิ์จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางร่างกายที่สมวัย มีพัฒนาการด้านการเรียนรู้และทักษะด้านต่างๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์และการทำความเข้าใจผู้อื่น การสอบถาม การโต้ตอบและการแสดงออก และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้การเล่นที่มีความหมายยังกระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการกระตุ้นสมองทั้งในส่วนของการคิดที่เป็นเหตุผล และการคิดสร้างสรรค์ ไปพร้อมกัน

การเล่นที่มีความหมายเป็นอย่างไร

1. เด็กเป็นผู้ตัดสินใจเลือกว่าต้องการจะเล่นหรือทำอะไร
2. การเล่นที่ทำให้เด็กรู้สึกสนุกและมีความสุข
3. การเล่นที่พัฒนาไปตามสถานการณ์และความต้องการของเด็กโดยไม่มีวางแผนไว้ก่อน
4. การเล่นที่เกิดจากความต้องการและแรงบันดาลใจภายในของเด็ก
5. การเล่นในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและปราศจากความเสี่ยง กระตุ้นให้เด็กทดลองคิดและทำสิ่งใหม่



การเล่นไม่ใช่เรื่องเล่นๆ

การเล่นเปรียบเสมือนการทดลองและการค้นหาตนเองของเด็ก ซึ่งเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาที่มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและปลอดภัย แม้กระทั่งในห้องเรียน โดยเฉพาะห้องเรียนที่เน้นการเรียนรู้บนฐานของกิจกรรม (Activity-based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากการคิดและลงมือปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาทักษะในการคิดและแก้ไขปัญหา และห้องเรียนที่เน้นการเรียนรู้บนฐานของการสืบค้น (Inquiry-based Learning) โดยการตั้งคำถามกับเด็กในสิ่งที่ต้องการเล่นและเรียนรู้ ทั้ง 2 แนวคิดข้างต้นเน้นการกระตุ้นให้เด็กคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงทักษะความรู้ที่ได้เรียนรู้กับโลกในชีวิตจริง ซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้เด็กสนุกและได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียน

โดยสรุปแล้วการเล่นที่เป็นประโยชน์ และสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะจะต้องมีลักษณะ ดังนี้

- การเล่นที่มีความหมายทำให้เด็กเกิดความเข้าใจ ในสิ่งรอบตัวและสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ตนรู้เข้ากับประสบการณ์จริงได้
- การเล่นที่สนุกสนานตื่นเต้น ช่วยให้มีความสุขและเกิดแรงบันดาลใจ
- การเล่นโดยการมีส่วนร่วมและลงมือทำ ทั้งทางร่างกาย วาจา และจิตใจ
- การเล่นโดยการได้คิดและลองทำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดทักษะ ได้รู้จักวิธีการและแนวทางใหม่ๆ ได้ค้นพบและรู้จักปัญหาความท้าทายใหม่ๆ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่ลึกซึ้งขึ้น
- การเล่นที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและคนรอบตัว ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถสื่อสารและทำความเข้าใจผู้อื่น นำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่นๆ ในสังคม

การเล่นระหว่างเด็กและการเล่นกับผู้ใหญ่ทั้งในครอบครัวและชุมชน ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในสองทิศทางในลักษณะที่ทำซ้ำๆ ต่อเนื่องเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการสมองของเด็ก การขาดการเล่นและการสื่อสารระหว่างเด็กกับคนรอบข้างอาจนำไปสู่ความบกพร่องในการเรียนรู้ หากเด็กไม่ได้รับการพัฒนาและกระตุ้นทักษะในบางเรื่อง เมื่อเด็กอายุมากขึ้นการเชื่อมต่อของเซลล์สมองที่ขาดการพัฒนาก็จะถูกกำจัดไป และแม้ว่าจะมีการพัฒนาทักษะความรู้และพฤติกรรมนั้นๆ ในภายหลังก็ไม่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ดีและรวดเร็ว เท่ากับการเรียนรู้และพัฒนาในช่วงเวลานั้น

ด้วยเหตุนี้การเล่นจึงไม่ใช่เรื่องเล่นๆ อีกต่อไป ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ชุมชน รวมถึงบุคคลใกล้ชิดอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก ต้องหันกลับมามอง "การเล่น" ในมุมใหม่ และให้ความสำคัญกับการเล่นอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีความหมาย เพื่อที่การเล่นจะได้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาเด็กทุกช่วงอายุให้เติบโตอย่างมีวุฒิภาวะสมบูรณ์ทั้งกาย ใจ และจิตวิญญาณ รวมถึงสร้างสรรค์จินตนาการและสานต่อแรงบันดาลใจสู่การเลือกอาชีพของเด็กในอนาคต

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

“การเล่น” ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่สมองได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ เพราะเมื่อเด็กได้เล่นก็เท่ากับได้ลอง ได้คิด และได้ลงมือทำ กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กจึงสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของระบบการคิด การวางแผน การแก้ปัญหา ในขณะเดียวกันก็ไม่ทิ้งในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์

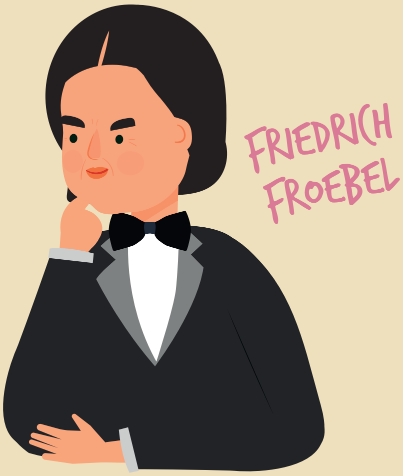
เมื่อการเล่นคือการเรียนรู้ การเล่นนำไปสู่หลักในการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเรียนเพื่อรู้ นำไปสู่การปฏิบัติได้ เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน และพัฒนาทักษะชีวิต การออกแบบพื้นที่เล่นให้ปลอดภัย ส่งเสริมพัฒนาการ และเสริมสร้างทักษะจึงมีความเกี่ยวข้องกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยมีแนวคิดและทฤษฎีมากมายที่กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กในยุคต่อมา

แนวคิดทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการเล่น

การอนุบาลศึกษา (Kindergarten)

หนึ่งในแนวคิดที่สำคัญที่สุดของ เฟรดริก ฟรอเบล (Friedrich Froebel) “บิดาของการอนุบาลศึกษา” ซึ่งเป็นบุคคลแรกที่ออกแบบหลักสูตรสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเฉพาะ หลักสูตรของฟรอเบลเน้นความสำคัญของการเล่นและการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ฟรอเบลมีความเชื่อว่าเด็กเกิดมาพร้อมกับความรู้และทักษะที่สะสมอยู่ภายใน หน้าที่สำคัญของพ่อแม่ ครู และผู้ปกครอง คือการพยายามดึงความสามารถที่มีอยู่ภายในของเด็กออกมาและช่วยให้เด็กตระหนักถึงความสามารถของตนพร้อมกับการส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กด้วยการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์แบบเสรีผ่านการเล่นและกิจกรรมต่างๆ โดยเชื่อว่าเด็กทุกคนมีความสามารถที่จะแสดงออกมาเมื่อได้รับการสนับสนุน เช่น การเล่น การร้องเพลง การเล่านิทานรวมถึงการแสดงท่าทางต่างๆ

ฟรอเบลยังได้ริเริ่มสร้างระบบโรงเรียนเด็กเล็กบนพื้นฐานของการเล่น และจัดการเล่นเป็นกิจกรรมประจำวันที่ขาดไม่ได้ภายใต้ความเชื่อว่าการเล่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และถือเป็นการเตรียมตัวสำหรับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต



เฟรดริก ฟรอเบล

ทฤษฎีมอนเตสซอรี่ (The Montessori Theory)

แนวคิดของ มาเรีย มอนเตสซอรี่ (Maria Montessori) แพทย์หญิงชาวอิตาลีผู้ให้ความสำคัญกับการศึกษาด้านการรับสัมผัส ซึ่งเป็นรากฐานของการพัฒนาสติปัญญา และเชื่อว่างานใดๆ ก็ตามล้วนมีลำดับขั้นตอนที่สามารถแบ่งเป็นขั้นย่อยๆ ได้ด้วยกระบวนการนี้เองการเล่นจึงเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และมีพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยให้เด็กได้เลือกทำกิจกรรมและเล่นตามความสนใจของตนเองโดยเสรี ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ได้สังเกต ปฏิบัติ และฝึกประสบการณ์ชีวิต เป็นการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง พ่อแม่และครูมีหน้าที่เฝ้าสังเกตความแตกต่างของเด็กแต่ละคนทั้งทางด้านศักยภาพ พัฒนาการ ความสนใจ และต้องปรับสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับความต้องการที่จำเป็นต่อการพัฒนาในทุกด้านของเด็กแต่ละคน

มาเรีย มอนเตสซอรี่

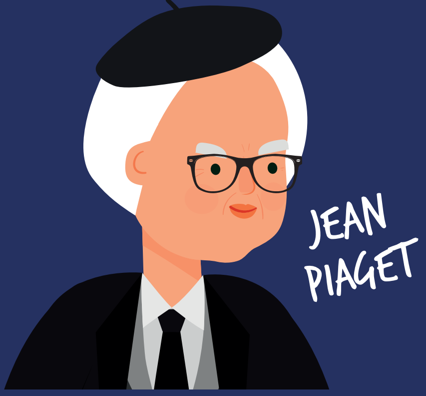
การเล่นที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็ก (Developmental Aspects of Play)

การเล่นเป็นกระบวนการต่อเนื่องของความสัมพันธ์ของความจริงทางด้านจิตใจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัดทดลอง และเรียนรู้สถานการณ์จำลองของการเป็นผู้ใหญ่ โดยเชื่อว่าเด็กมีพัฒนาการทางการเล่นไปตามขั้นตอน คือ

1. **ระยะร่างกายไปหาของเล่น (Auto Cosmic)** เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการได้สัมผัสร่างกายของตนเองหรือมารดา
2. **ระยะของเล่นไปสู่การเล่น (Microsphere)** เป็นระยะที่เด็กสร้างโลกของตนเอง โดยการเล่นบทบาทสมมติกับของเล่นขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตา บ้าน
3. **ระยะการเล่นไปสู่การทำงาน (Macrosphere)** เป็นระยะที่เด็กเล่นสมมติตัวเองในบทบาทอาชีพต่างๆ เช่น ครู หมอ ทหาร ตำรวจ ถือเป็นการเล่นที่เด็กได้สร้างโลกของการทำงานร่วมกับผู้อื่น

อีริก อีริกสัน

ฌ็อง ปียาแฌ หรือ เพียเจต์



ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Theory of Cognitive Development)

แนวคิดของ ฌ็อง ปียาแฌ (Jean Piaget) หรือ เพียเจต์ นักทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา ซึ่งกล่าวว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กเอง การเล่นของเด็กเริ่มต้นตั้งแต่แรกเกิด โดยเด็กจะเลียนแบบกริยาท่าทางจาก บุคคล สัตว์ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว และจะค่อยพัฒนาการเล่นไปตามขั้นตอนดังนี้

- **การเล่นฝึก (Practice Play)** เป็นการเล่นและเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสเป็นหลัก จัดอยู่ในขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) ซึ่งเป็นขั้นแรกของพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก เริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 2 ปี โดยในขั้นนี้พัฒนาการด้านการใช้ประสาทสัมผัสของเด็กจะก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การเล่นจึงเป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กยังสามารถเลียนแบบโดยไม่จำเป็นต้องมีต้นแบบให้เห็น
- **การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play)** เป็นการเล่นที่เด็กใช้วัตถุชนิดใดชนิดหนึ่งมาแทนวัตถุอีกชนิดหนึ่ง จัดอยู่ในขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Pre-operation Intelligence) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาความคิดและการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่าเข้าด้วยกัน ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงอายุ 2-7 ปี โดยขั้นนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อในการพัฒนาระบบการคิดที่ขึ้นอยู่กับการรับรู้และการคิดอย่างมีเหตุผลตามความจริง เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดกับสิ่งต่างๆ รอบตัว แต่ยังคิดและตัดสินผลของการกระทำต่างๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอกเป็นหลัก
- **การเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)** เป็นการเล่นที่เด็กสามารถคิดหาเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น จัดอยู่ในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operation Stage) ซึ่งเกิดขึ้นกับเด็กในช่วงวัย 7-11 ปี โดยในขั้นนี้เด็กจะพัฒนาจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่ความสามารถที่จะเข้าใจแนวคิดของผู้คนและสังคมรอบตัว สามารถเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น เรียนรู้กฎกติกา สามารถแก้ไขปัญหาโดยอาศัยการตั้งสมมติฐานและอาศัยหลักความสัมพันธ์ของปัญหานั้นได้

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

ในปี พ.ศ. 2526 ดร. โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยาและศาสตราจารย์ด้านประสาทวิทยาศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้นำเสนอทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) บนพื้นฐานความเชื่อว่ามนุษย์แต่ละคนมีศักยภาพในตัวเองในด้านต่างๆ แต่จะมีอัจฉริยภาพหรือความฉลาดบางด้านเท่านั้นที่สามารถพัฒนาขึ้นได้มากกว่าด้านอื่น ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล โดยอัจฉริยภาพหรือความฉลาดของมนุษย์สามารถแบ่งเป็น 9 ด้าน ดังนี้

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์

1 ด้านภาษา ความสามารถในการเข้าใจและบอกความหมายของคำ การเล่าเรื่องหรือนิทานสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ

2 ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ความสามารถในการจำแนกการเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การคิดคำนวณ การคิดแก้ปัญหา และการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล

3 ด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถในการบอกรูปร่าง รูปทรง ขนาด พื้นที่ ตำแหน่งที่ตั้ง และทิศทางของสิ่งต่างๆ

4 ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ความสามารถในการควบคุมร่างกายและการเคลื่อนไหว ความสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อกับตา และใช้ร่างกายแสดงท่าทางต่างๆ

5 ด้านดนตรี ความสามารถในการแสดงท่าทางตามจังหวะดนตรี การร้องเพลง และการแสดงท่าทางประกอบ

6 ด้านมนุษยสัมพันธ์ ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตาม การทำงานร่วมกัน และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

7 ด้านความเข้าใจตนเอง ความสามารถในการรับผิดชอบต่อหน้าที่ ความกล้าแสดงออก ความมั่นใจในตนเอง การทำงานอย่างมีเป้าหมาย และการรู้จักชื่นชมและพึงพอใจในผลงานของตนเอง

8 ด้านธรรมชาติ ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การตระหนักรู้คุณค่าและรู้จักใช้สิ่งแวดล้อมอย่างคุ้มค่า การรู้จักบำรุงรักษาและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

9 ด้านการดำรงชีวิต ความสามารถในการเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายและจิตใจ และการรับรู้เหตุผลของการดำรงชีวิตอยู่ในโลก

การเล่นของเด็กสามารถนำไปสู่การพัฒนาทางปัญญาทั้ง 9 ด้าน หากมีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัย มีความหลากหลายครอบคลุมทุกมิติ เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ได้แสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่อย่างเต็มที่ โดยส่งเสริมให้มีการจัดสิ่งแวดล้อมและกิจกรรมการเล่นที่เอื้อต่อการพัฒนาความสามารถ ความถนัดในด้านต่างๆ ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน เพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่

นอกจากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นที่เกี่ยวข้องกับแนวทางกลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories) และทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive Developmental Theory) ซึ่งล้วนเป็นต้นทุนทางความคิดที่สำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ สำหรับเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมการเล่นในยุคปัจจุบัน ยังมีทฤษฎีคลาสสิกอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในมิติต่างๆ เช่น

ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theory)

กล่าวถึงโครงสร้างและสถานการณ์ที่ทำให้การเล่น ของเด็กแตกต่างกันไป รวมถึงสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจ เช่น ชนิดของวัตถุ สื่ออุปกรณ์ของเล่น เครื่องเล่น เพศของเพื่อนเล่น ตลอดจนการควบคุมของผู้ใหญ่

ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory)

กล่าวถึงความเชื่อที่ว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัว หากมีพลังงานเหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐานก็มักใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย เห็นได้ชัดเจนจากการที่เด็กมักออกไปวิ่งเล่นทุกครั้งที่ว่างจากกิจกรรมอื่น

ทฤษฎีฝึกหัด (Pre-Exercise Theory)

กล่าวถึงแนวคิดที่ว่าเมื่อเด็กเกิดมาใหม่ๆ ประสาทสัมผัสต่างๆ ยังไม่สมบูรณ์ เด็กจึงอาศัยการเล่นเพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสอันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ในด้านต่างๆ การฝึกหัดและการทดลองช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอด รวมถึงทักษะในการดำรงชีวิตต่างๆ

ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation Theory)

กล่าวถึงความเชื่อที่ว่าการเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษมาแสดงใหม่อีกครั้ง เช่น การขุดดิน การปีนต้นไม้ การเล่นจะช่วยให้เด็กลบล้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ และเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของโลก

ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory)

กล่าวถึงการที่มนุษย์จำเป็นต้องพักผ่อนและทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงใจ เพราะการเรียนและการทำงานทำให้สูญเสียพลังทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสมอง แต่การเล่นจะทำให้สดชื่นเรียกพลังงานกลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มเรียนหรือทำงานใหม่อีกครั้ง

ทฤษฎีการพักผ่อน (Relaxation Theory)

กล่าวถึงการผ่อนคลายความเหนื่อยล้าจากการเรียนและการทำงาน โดยเฉพาะทางร่างกาย จึงควรจัดเวลาเล่นหรือทำกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้ร่างกายและกล้ามเนื้อมัดใหญ่

สนามเด็กเล่น A-Z

AMYGDALA

“อะมิกดาลา” กลุ่มเซลล์ประสาทในสมองส่วนกลางที่คอยควบคุมอารมณ์เชิงลบ และเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่เข้ากับความทรงจำที่มีผลทางอารมณ์

BRAIN-BASED LEARNING

การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองคนทุกช่วงวัย เพื่อให้เกิดศักยภาพในการนำไปใช้ประโยชน์สูงสุด

CONSCIOUS DISCIPLINE

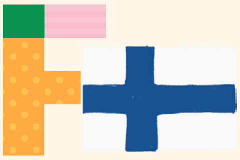
“สำนึกแห่งวินัย หัวใจแห่งการเรียนรู้” หนังสือที่นำเสนอทักษะ7อย่างเพื่อให้ครูนำไปจัดการชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

DO & DON'T

หนึ่งในองค์ความรู้จาก OKMD เพื่อให้พ่อแม่รุ่นใหม่เข้าใจสมองวัยรุ่นมากขึ้น อ่านบทความอื่นๆ ได้ที่ www.okmd.or.th/bbl/articles

EMOTIONAL QUOTIENT: EQ

ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการควบคุมอารมณ์ และการแสดงออกในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม



FINLAND

ประเทศฟินแลนด์มีระบบการศึกษาที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง เรียนรู้ผ่านการเล่น และการปฏิบัติจริง โดยครูเป็นผู้จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้

GET INVOLVED

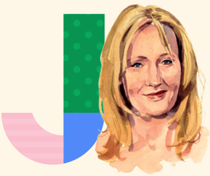
ระบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้พ่อแม่มีส่วนร่วมในการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตของลูกร่วมกับครูที่ปรึกษา

HOWARD GARDNER

ศจ.โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ผู้ให้นิยามว่า “ปัญญา” คือ ความสามารถที่จะค้นหาแก้ปัญหา และสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับในสังคม

IMAGINATION

การมีจินตนาการช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา และสังคมให้กับเด็ก และมีส่วนช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

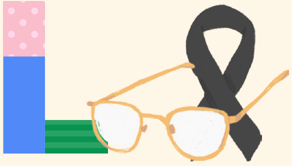


J.K. ROLLING

เจ. เค. โรว์ลิ่ง นักเขียนผู้ผสมผสานประสบการณ์เข้ากับจินตนาการ จนเกิดเป็นวรรณกรรมระดับตำนาน “แฮร์รี่ พอตเตอร์” (Harry Potter)

KIDZANIA

ศูนย์การเรียนรู้และความบันเทิงที่มุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทอาชีพแบบเสมือนจริง



LEN TAM ROI PRA YUKOL PATH

“เล่นตามรอยพระยุคลบาท” หนังสือที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาพระอัจฉริยภาพของรัชกาลที่9

MANAGING THE CLASSROOM

การจัดการห้องเรียนโดยการประยุกต์หลักการและทฤษฎีต่างๆ มาสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียน

NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS

เนชั่นแนล จีโอกราฟิก คิดส์ วารสารสำหรับเด็กที่นำเสนอชีวิตสัตว์โลกและธรรมชาติผ่านเนื้อหาง่ายๆ และภาพถ่ายคุณภาพสูงเสมือนได้เห็นของจริง

OXYGEN

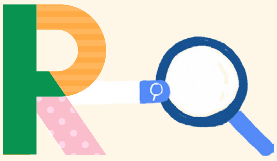
ออกซิเจน เป็นก๊าซที่มีความสำคัญต่อสมอง การได้รับออกซิเจนในปริมาณที่เหมาะสมช่วยให้เซลล์สมองตื่นตัวและทำงานมีประสิทธิภาพ

PLAYGROUND BY OKMD

"สนามเด็กเล่น OKMD" เป็นพื้นที่พัฒนาเด็กอย่างรอบด้านผ่านการเล่น เพื่อให้เกิดพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

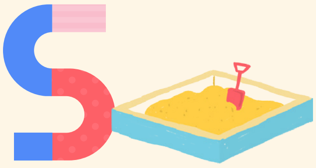
QUESTIONING

การถาม เป็นหนึ่งในวิธีการเรียนรู้ที่ง่ายและมีประสิทธิภาพ ดังคำกล่าวที่ว่านักคิดที่ยอดเยี่ยมไม่เคยหยุดถามคำถาม



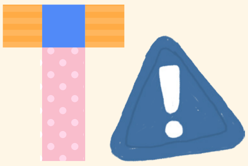
RESEARCH

การค้นคว้าวิจัย เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่หรือพัฒนาองค์ความรู้เดิมให้ดียิ่งขึ้น



SOIL AND SAND

ลานดินทราย เป็นพื้นที่เล่นและเรียนรู้สำหรับเด็กทุกเพศทุกวัย ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกาย พัฒนาจิตใจ และทักษะสังคม

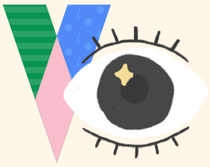


THEORY OF MULTIPLE INTELLIGENCES

"ทฤษฎีพหุปัญญา" แนวคิดการจัดการศึกษาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถปัญญาที่แตกต่างหลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน

UNICEF: THE UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND

ยูนิเซฟ จัดทำโครงการ "เด็กทุกคนอ่านได้" เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงการอ่าน และพัฒนาทักษะการอ่านให้แก่เด็กๆ ในประเทศไทย



VISUAL SPATIAL INTELLIGENCE

ความสามารถในการรับรู้ทางสายตา คือการมองเห็นพื้นที่ รูปทรง ระยะทาง และตำแหน่งอย่างสัมพันธ์กัน แล้วถ่ายทอดออกมาอย่างกลมกลืน

WINDOWS OF OPPORTUNITY

หน้าต่างแห่งโอกาส คือช่วงอายุที่สมองเปิดรับการเรียนรู้ได้ดีที่สุด จึงควรส่งเสริมการพัฒนาสมองและทักษะต่างๆ ในช่วงเวลาดังกล่าว

XYLOPHONE

ไซโลโฟน เครื่องดนตรีที่ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะ ช่วยฝึกประสาทสัมผัสในการฟัง พัฒนากล้ามเนื้อมือ และเสริมสร้างจินตนาการ

YOUNG ADOLESCENCE

สมองวัยรุ่นถือว่าเป็น "หน้าต่างแห่งโอกาส" เด็กที่ได้รับการพัฒนาด้านบวกในช่วงนี้มีโอกาสสูงที่จะพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพ

ZINC

สังกะสี เป็นแร่ธาตุที่มีส่วนช่วยกระตุ้นสมองและความจำ รวมถึงบำรุงระบบประสาทและระบบทางเดินอาหารให้ทำงานเป็นปกติ

แนวคิดและทฤษฎีใหม่ในการส่งเสริมโลกแห่งการเรียนรู้ของเด็ก

วัยเด็กถือเป็นวัยสำคัญที่กำลังอยู่ในช่วงการพัฒนาความคิดและทักษะต่างๆ ยิ่งหากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมก็จะทำให้เด็กเติบโตอย่างมีคุณภาพ ซึ่งในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมต่างก็มีรูปแบบการส่งเสริมพัฒนาการเด็กด้วยวิธีที่แตกต่างกัน แต่จุดร่วมของเด็กๆ ที่เหมือนกันก็คือ “การเล่น” ถือเป็นภาษาที่เด็กใช้สะท้อนพฤติกรรมและอารมณ์ของตัวเองออกมา

8 พัฒนาการที่เด็กได้รับจากการเล่น

เด็กมักใช้พลังงานระหว่างวันหมดไปกับการทำกิจกรรมที่ตัวเองสนใจ โดยเฉพาะการเล่นที่เป็นวิถีของการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย บางครั้งเด็กก็นำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่พบเห็นมาเล่นกับเพื่อนๆ เช่น เล่นทำกับข้าว เล่นขายของ เล่นพ่อแม่ลูก ฯลฯ ซึ่งมีส่วนช่วย ในการพัฒนาตัวเองในด้านต่างๆ ได้แก่

1. เรียนรู้ความคิดรวบยอดและสิ่งต่างๆ
2. พัฒนาทักษะทางสังคม
3. พัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย
4. ควบคุมสถานการณ์ของชีวิต
5. ฝึกกระบวนการทางภาษา
6. พัฒนาทักษะในการเรียนรู้หนังสือ
7. พัฒนาความภาคภูมิใจในตัวเอง
8. เตรียมการเพื่อบทบาทและชีวิตของผู้ใหญ่

แนวคิดใหม่เกี่ยวกับการเล่น

ปัจจุบันมีแนวคิดและทฤษฎีใหม่ๆ เกี่ยวกับการเล่นของเด็ก มีทั้งการต่อยอดจากทฤษฎีเดิมและแนวคิดใหม่ที่นำเทคโนโลยีมาช่วยส่งเสริมการเล่น ซึ่งหากผู้ปกครองและครูสามารถนำมาปรับใช้จะเป็นประโยชน์ต่อการประเมินพฤติกรรมและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

1

แนวคิดการเล่นแบบ “สมมติ”

ปีที่ผ่านมา ดร.ธาเลีย อาร์ โกลด์ซไตน์ (Thalia R Goldstein) นักวิจัยด้านพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ของเด็ก ได้เสนอแนวคิดช่วยเสริมพัฒนาการในเด็กที่เรียกว่า “การเล่นสมมติ” (Pretend Play) ซึ่งต่อยอดมาจากหลายทฤษฎีที่เราคุ้นเคย แต่จะเน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่างให้เด็กเพื่อฝึกจินตนาการและเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตในอนาคต โดยสรุปออกมาเป็น 5 วิธีการเล่น ดังนี้

1. การระบุคุณสมบัติจำลอง

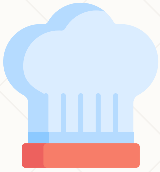
เล่นโดยการจำลองคุณสมบัติบางอย่างให้ของเล่นที่ไม่ตรงกับคุณสมบัติในความเป็นจริง เช่น การสมมติให้ตุ๊กตาสามารถพูดได้ การสมมติให้ดาบสามารถปล่อยแสงเลเซอร์ได้

2. การโต้ตอบกับเพื่อน

เล่นเพื่อฝึกการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านทักษะการโต้ตอบกับเพื่อน เช่น การเล่นถามตอบปัญหาเชาว์ การแสดงละครเป็นทีม

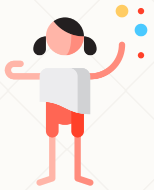
3. การแทนที่วัตถุ

เล่นโดยการใช้สิ่งของรอบตัวเป็นตัวแทนวัตถุในจินตนาการ เช่น ใช้กล่องขนมแทนโทรศัพท์ ใช้ตุ๊กตาหมีเป็นคนไข้จำลอง ใช้ดินสอเป็นเข็มฉีดยา เป็นต้น



4. การแสดงบทบาทสมมติ

เล่นโดยจำลองสถานการณ์ให้เด็กรับบทบาทเป็นบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง และใช้อุปกรณ์ประกอบเพื่อเสริมการเล่น เช่น การเล่นสมมติเป็นพ่อครัวโดยการสวมหมวกเชฟและทำอาหารปลอมๆ



5. การสื่อสารระดับซับซ้อน

เล่นโดยการสื่อสารที่ซับซ้อนผ่านการใช้คำพูดและการแสดงสีหน้าท่าทาง เพื่อให้เด็กฝึกสังเกตอวัจนภาษาที่ไม่ใช่คำพูด เช่น การให้เด็กทายคำศัพท์ผ่านคำใบ้หรือท่าทางต่างๆ

2

แนวคิดการเล่นด้วยเทคโนโลยี

โลกสมัยใหม่ไม่ได้จำกัดการเล่นไว้แค่ภายในสนามเด็กเล่นเพียงอย่างเดียว แต่ยังขยายขอบเขตไปถึงโลกออนไลน์ด้วย ซึ่งหากฝึกเล่นและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมก็จะเป็นการเปิดประตูบานสำคัญสู่คลังความรู้มหาศาล ยกตัวอย่างเช่น

การเล่นอิสระของเด็กซ่อนภูมิหลังหรือประสบการณ์บางอย่างที่เด็กได้ซึมซับไว้ ผู้ปกครองหรือครูจึงควรหมั่นสังเกตว่าเนื้อหาและพฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็นอย่างไร อ่อนโยน อบอุ่น โดดเดี่ยว หรือก้าวร้าว ซึ่งหากไม่สามารถประเมินได้เองก็สามารถให้นักเล่นบำบัดเข้ามาช่วยในการประเมินได้

การเล่นและเรียนรู้ผ่านเกม

เมื่อเกมไม่ใช่เรื่องไร้สาระในมุมมองของผู้ใหญ่อีกต่อไป แต่เป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กและผู้เรียนได้เป็นอย่างดี รูปแบบการเรียนผ่านเกม (Game-based Learning) ถูกนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอน ผ่านการเล่นบอร์ดเกม เกมการ์ด วิดีโอเกม เกมออนไลน์ รวมไปถึงแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน การเล่นเกมช่วยให้เด็กรู้สึกสนุก กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ฝึกทำงานเป็นทีม ฝึกความจำ ฝึกวางแผน กล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงออก เคารพกติกา อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสมอง แขน ขา และสายตา

การใช้โปรแกรมค้นหาให้เป็นประโยชน์

เด็กควรได้รับการฝึกให้สามารถค้นหาความรู้ใหม่ๆ ผ่านโปรแกรมค้นหาข้อมูลออนไลน์ เช่น กูเกิล (Google) บิง (Bing) ไป่ตู้ (Baidu) โดยอาจกำหนดคำถามที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ในห้องเรียนและให้เด็กหาคำตอบผ่านโปรแกรมค้นหาออนไลน์ เช่น กำหนดให้เด็กค้นหารูปภาพตัวการ์ตูนที่ชอบ ปีที่ก่อตั้งสถานที่สำคัญ สาเหตุของเหตุการณ์ระดับโลก หรือข่าวที่กำลังเป็นที่สนใจ ซึ่งนอกจากช่วยให้เด็กรักการเรียนรู้แล้ว ยังฝึกให้รู้จักวิเคราะห์ข้อมูลที่น่าเชื่อถือบนโลกออนไลน์อีกด้วย

การเขียนบล็อก

การเขียนคือการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดออกมาในระดับที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เพราะต้องมีการลำดับความคิด เรียบเรียงภาษา และเขียนตัวอักษรให้ถูกต้อง ผู้ปกครองและครูควรฝึกให้เด็กเขียนเล่าเรื่องต่างๆ ที่สนใจ โดยอาจเริ่มจากการเขียนบันทึกประจำวัน เขียนเรียงความเล่าเรื่องครอบครัวหรือสัตว์เลี้ยง หลังจากนั้นผู้ปกครองหรือครูอาจช่วยนำไปเผยแพร่ผ่านเว็บบล็อกบนอินเทอร์เน็ต ให้เด็กได้ลองเป็น “บล็อกเกอร์” (Blogger) สนุกกับการเขียนเล่าเรื่อง การหารูปภาพประกอบการเปลี่ยนสีตัวอักษร และแบ่งปันให้เพื่อนได้อ่าน ตัวอย่างเช่น เฟซบุ๊กเพจชื่อ “เรไรรายวัน” ซึ่งเริ่มจากเด็กหญิงเรไรที่จดบันทึกเรื่องราวประจำวันมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ต่อมาผู้ปกครองได้นำบันทึกของเรไรโพสต์เผยแพร่ผ่านเฟซบุ๊กจนปัจจุบันมีผู้ติดตามแล้วเกือบ 2.5 แสนคน

การฝึกเป็นยูทูบเบอร์

“ยูทูบเบอร์” เป็นอาชีพใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมในโลกออนไลน์ ใช้เรียกคนที่ทำคลิปวิดีโอและเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ www.youtube.com เปิดช่องให้คนดูมากดติดตาม (Subscribe) เพื่อรับชมวิดีโอและแสดงความคิดเห็นแบบเรียลไทม์ ผู้ปกครองและครูต้องรู้ก่อนว่าเด็กแต่ละคนมีความสนใจในเรื่องใดและสนับสนุนให้เด็กทดลองเล่าเรื่องราวผ่านคลิปวิดีโอสั้นๆ อาจเริ่มจากการใช้กล้องของสมาร์ตโฟนถ่ายคลิปวิดีโอง่ายๆ ด้วยตัวเอง โดยเน้นให้เด็กได้ฝึกแสดงออกด้วยการใช้เล่าเรื่องราวและการแสดงอารมณ์ต่างๆ สำหรับยูทูบเบอร์เด็กไทยที่โด่งดังมากคือ สกายเลอร์ ทีวี (Skyler TV) ซึ่งถ่ายทอดการเล่นการเรียนรู้และการเติบโตของเด็กชายสกายเลอร์ ผ่านกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การเล่นของเล่น การเล่นละครกับเพื่อนๆ และพี่สาวการประดิษฐ์ของเล่นกับคุณพ่อ เป็นต้น จนทำให้มีจำนวนผู้ติดตามมากถึง 1.21 ล้านคน

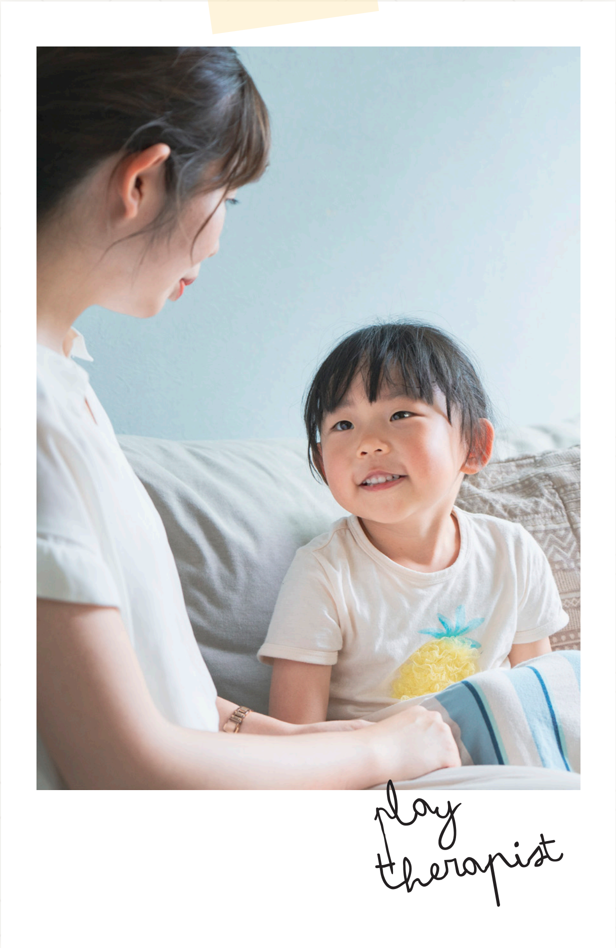
ข้อมูลจากสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ ภายใต้สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ระบุว่า เด็กไทยมีปัญหา **“พฤติกรรมเนือยนิ่ง”** (Sedentary) โดยพบว่าเด็กไทยนั่งนิ่งอยู่กับที่ถึงวันละ 13 **ชั่วโมง** 35 **นาที** ซึ่งส่งผลให้เกิดภาวะน้ำหนักตัวเกิน และโรคอ้วนในเด็ก

Play Therapist
นักเล่นบำบัด อาชีพที่ช่วยเผยความในใจของเด็ก

การเล่นของเด็กมีความสำคัญอย่างมากในเชิงจิตวิทยา จนทำให้เกิดอาชีพใหม่ที่เรียกว่า “นักเล่นบำบัด” (Play Therapist) ซึ่งเริ่มถูกพูดถึงและได้รับความสนใจมากขึ้นในสังคมไทย เนื่องจากพ่อแม่ยุคใหม่มีความรู้เพิ่มขึ้นและหันมาใส่ใจในการเลี้ยงลูกเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการตั้งแต่วัยเด็ก

เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถบอกเล่าทุกเรื่องราวออกมาให้ผู้ใหญ่เข้าใจได้ทั้งหมด การเล่นจึงถือเป็นอีกหนึ่งภาษาที่เด็กใช้ในการสื่อสารความต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ นักเล่นบำบัดจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นตัวกลางให้เด็กได้ระบายสิ่งที่อยู่ในใจ หากพบว่าเด็กมีพฤติกรรมบางอย่างที่แสดงให้เห็นว่าเคยมีประสบการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ เช่น ถูกทอดทิ้ง โดนทำร้ายร่างกาย หรือถูกทารุณทางจิตใจ นักเล่นบำบัดจะช่วยปรับพฤติกรรมและแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่กระบวนการเยียวยาและฟื้นฟูจิตใจต่อไป

ผู้ที่จะทำหน้าที่อาชีพนักเล่นบำบัดจะต้องรู้จักสังเกตเด็ก เข้าใจการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ผ่านการเล่นของเด็ก สามารถวางแผนและเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมให้เด็กแต่ละคน พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครอง ถือเป็นวิชาชีพที่มีเทคนิคเฉพาะ เพราะต้องมีความรู้ความเข้าใจในการพัฒนาและเยียวยาเด็กๆ รวมถึงต้องมีจิตวิทยาสูง นักเล่นบำบัดจึงจำเป็นต้องผ่านการรับรองจากสมาคมการเล่นบำบัดที่ได้มาตรฐานสากล



10 กิจกรรมการเล่นบำบัด

1. วาดภาพศิลปะ

2. เต้นรำ

3. เล่นเครื่องดนตรี

4. ปั้นดินน้ำมัน

5. เล่นตุ๊กตา

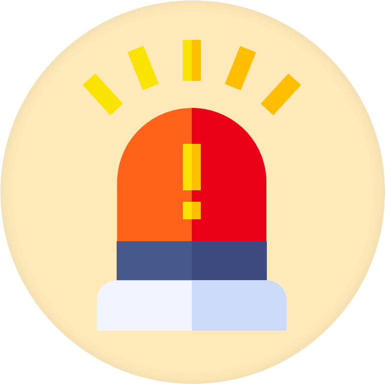
6. เล่นซ่อนหา

7. เล่นหุ่นมือ

8. เล่นถาดทราย

9. แสดงบทบาทสมมติ

10. จินตนาการเพื่อผ่อนคลาย



สัญญาณเตือน! เด็กกำลังมีปัญหา

- ใช้ของเล่นทุบศีรษะหรือทำร้ายตัวเอง
- ใช้ของเล่นทำร้ายเพื่อนหรือคนในครอบครัว
- เล่นกิจกรรมที่เป็นอันตรายต่อผู้อื่น
- อาละวาดทำลายข้าวของเมื่อไม่ได้ดั่งใจ

ผู้ปกครองกับการส่งเสริมการเล่น

การเล่นของเด็กไม่ใช่แค่เรื่องเล่นๆ แต่มีความหมายและเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในนั้นทั้งยังเป็นการสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของเด็กออกมา ซึ่งหากทำความเข้าใจได้ตรงจุดก็จะช่วยให้ผู้ปกครองและครูสามารถเสริมต่อการเรียนรู้และส่งเสริมการเล่นของเด็กให้มีประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้นผ่านวิธีต่อไปนี้ที่สามารถทำได้ในชีวิตประจำวัน

การเป็นตัวอย่าง

ในการเล่นกับเด็ก ผู้ใหญ่ควรแสดงออกให้เหมาะสมกับวัยของเด็กเล่นตามกติกา มีน้ำใจนักกีฬา ไม่ใช้ความรุนแรง เพื่อให้เด็กซึมซับวิธีการเล่นและพฤติกรรมที่เหมาะสม

การใช้คำพูดแนะนำ

ควรทำหน้าที่คอยชี้แนะหากการเล่นของเด็กไม่เหมาะสม และชื่นชมเมื่อเด็กมีพฤติกรรมการเล่นที่ดี แสดงความยอมรับพวกเขาเพื่อให้เด็กมีความภูมิใจในตัวเอง

การฝึกจินตนาการเรื่องราว

ควรสนับสนุนให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการคิดสร้างสรรค์เรื่องราวและจำลองสถานการณ์การแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การแสดงละครการเล่านิทาน

การฝึกฝนการเล่นที่ใช้จินตนาการ

ควรจัดพื้นที่ภายในบ้านที่ส่งเสริมให้เด็กเล่นได้บทบาทสมมติในเรื่องที่เด็กมีความสนใจ ให้เด็กเป็นอะไรก็ได้ในสิ่งที่อยากเป็น ได้อยู่ในเหตุการณ์และสถานที่ที่จินตนาการขึ้นมาเอง

insKru พื้นที่ปล่อยไอเดียเพื่อการสอนเด็ก

เว็บไซต์และชุมชนออนไลน์ “อินสครู” (InsKru) ก่อตั้งโดย ชลิพา ดุลยาภร เพื่อเป็นพื้นที่ศูนย์กลางให้ครูทั่วประเทศมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคการสอน การจัดการชั้นเรียน การสร้างวินัยและพฤติกรรมเชิงบวก มีพื้นที่แบ่งปันและตามหาไอเดียใหม่ๆ ในการสอน นอกจากนี้ยังมีแบบฟอร์มให้เด็กได้ประเมินครูท้ายคาบอีกด้วย ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปดูไอเดียดีๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการสอนเด็กได้จริงทางเว็บไซต์ www.inskru.com ปัจจุบันมีจำนวนผู้ติดตามมากกว่า 1 แสนคน

สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง

เป็นโครงการของ OKMD ในการออกแบบและสร้างสนามเด็กเล่นให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ที่ทำให้สมองเปิด โดยอิงจากแนวคิด “**เด็กทุกคนรัก ชอบ การเล่นเป็นชีวิตจิตใจ**” ขณะที่เล่นเด็กมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน “สมองเปิดพร้อมเรียนรู้” อย่างเต็มที่ โดยไม่มีขีดจำกัดและไม่เบื่อหน่าย ทำให้สามารถออกแบบชุดความรู้ที่เหมาะสมกับวัย ส่งเสริมและกระตุ้นพัฒนาการผ่านการเล่นหรือกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทาย เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เป็นการเรียนรู้แบบไม่ตั้งใจ และในที่สุดการเรียนรู้นั้นจะพัฒนาไปสู่ความจำระยะยาว

การออกแบบสนามเด็กเล่นของ OKMD ยึดหลัก “**สมองกับการเรียนรู้**” (Brain-based Learning) และพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยมีการออกแบบพื้นที่เชิงกายภาพและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า มีรูปแบบหลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการ เหมาะสมกับวัย เพื่อให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว และลึกซึ้ง

“เล่น” ตามหลักการพัฒนาสมอง (Brain-based Learning: BBL) หมายถึง

“การเล่น คือ การเรียนรู้ ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและประสบการณ์ที่เหมาะสม ทำให้สมองเกิดการเรียนรู้โดยง่าย รวดเร็ว ลึกซึ้ง ทั้งทางด้านอารมณ์ สังคม ความรู้และคุณธรรม”

เกิดอะไรขึ้นในสมองเมื่อเด็ก “เล่น”

1. เปิดสมองส่วนลิมบิก การเล่นเป็นการเปิดสมอง เปิดวงจรการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้แบบไม่ตั้งใจ ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องง่ายและลึกซึ้ง สมองหลั่งสารแห่งความสุข “เอนโดฟิน” (Endorphin) ทำให้เด็กมีสมาธิต่อเนื่องยาวนานตลอดช่วงเวลาของการเล่น

2. ได้ริเริ่มลงมือเล่นหรือกระทำด้วยตนเองอย่างอิสระเสรี การเล่นทำให้เด็กได้ใช้ช่องทางการเรียนรู้ของสมอง ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส และใจ ตามความชอบ ความสนใจ ได้ลองผิดลองถูก ทำให้เกิดการค้นพบตนเอง ค้นพบสิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความสามารถในหลายๆ ด้านของตนเอง

3. ลดความเครียด การเล่นในบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ สวยงาม ร่มรื่น ท้าทาย ทำให้เด็กมีความสุข ความสนุก และเรียนรู้ได้ดีขึ้น เพราะความเครียดทำให้สมองหลั่งสารคอร์ติซอล (Cortisol) ซึ่งมีผลขัดขวางต่อการเรียนรู้และความจำของเด็ก

4. พัฒนาทักษะการคิด ระหว่างการเล่น เด็กจะสร้างและเชื่อมโยงความคิดจินตนาการประสบการณ์เดิม และเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ จากการที่นำตัวเองไปอยู่ในสถานการณ์หรือการเล่นที่ตนเองชอบและสนใจ ทำให้การเล่นนั้นเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความหมาย อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดและคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Brain)

5. ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อม เป็นการเรียนรู้เพื่อการปรับตัว สร้างความเป็นตัวตนของเด็ก ทำให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กทั้งด้านบวกและด้านลบที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ความอดทน ความมีวินัย การแบ่งปัน การเสียสละ ฯลฯ ซึ่งจะเป็นการวางรากฐานอุปนิสัยและบุคลิกภาพของเด็กเมื่อเติบโตขึ้น

OKMD ขยายผลสร้างสนามเด็กเล่นขึ้นทั่วประเทศ

NOW

432 แห่ง

ใน 76 จังหวัด

สนามเด็กเล่น OKMD
ตามหลักการพัฒนาสมอง
(Brain-based Learning)

NEXT

OKMD ร่วมกับ มูลนิธิศุภนิมิตรแห่งประเทศไทย พัฒนาพื้นที่เล่นสำหรับเด็กให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ ตามวิถีธรรมชาติ

เป้าหมาย

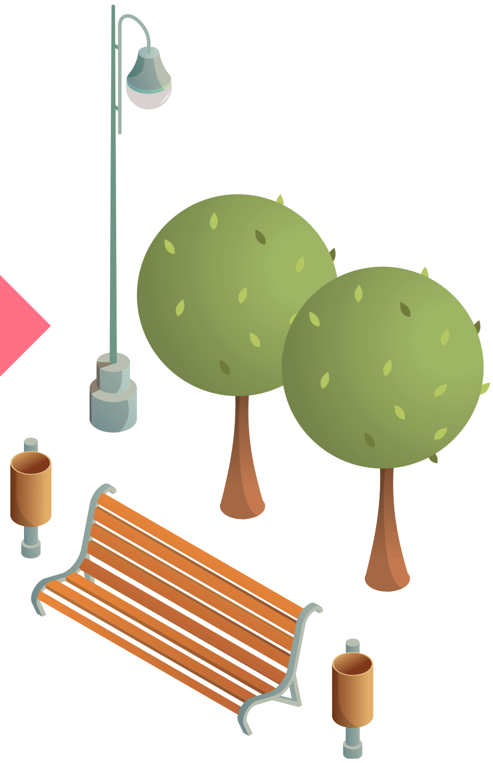
โรงเรียนอนุบาล 144 แห่ง

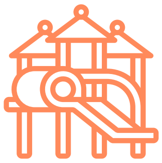
จำนวนเด็กที่ใช้สนามเด็กเล่น 4,641 คน

องค์ประกอบของ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง”

1 พื้นที่/บรรยากาศสิ่งแวดล้อม

- มีบริเวณ ต้นไม้ร่มรื่น อากาศถ่ายเทดี มีความเป็นธรรมชาติ
- ขอบเขตพื้นที่ชัดเจน สะอาด ดูแลง่าย
- มีความปลอดภัย
- มีความหลากหลายทางกายภาพ เช่น ทราย ดิน น้ำ หญ้า ต้นไม้ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างอิสระของเด็ก
- มีการจัดวางผังและทิศทางที่ชัดเจน เข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม
- จัดสรรให้มีการใช้พื้นที่เล่นและทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม
- มีพื้นที่ที่เป็นส่วนร่วม ระหว่างเด็กและครู พ่อแม่ผู้ปกครอง





2 อุปกรณ์เครื่องเล่น

- มีความหลากหลาย ทั้งประเภทเล่นเดี่ยวและเล่นเป็นชุด จากง่ายไปหายาก
- มีขนาด ลักษณะ และวิธีการเล่นที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก
- มีโครงสร้างแข็งแรง ติดตั้งแน่นหนา ทนทาน เน้นวัสดุธรรมชาติ
- มีลักษณะที่กระตุ้นการเคลื่อนไหว สร้างความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
- มีอุปกรณ์เครื่องเล่นพื้นฐานสำหรับปีนป่าย ห้อยโหน ลื่น แกว่งไกว การทรงตัว ฯลฯ

3

การบริหารจัดการ

- มีการจัดตารางเวลาในการใช้พื้นที่อย่างเหมาะสม และให้เวลาในการเล่นอย่างเพียงพอ
- มีการกำหนดสัดส่วนของเด็กกับผู้ดูแลอย่างเพียงพอและเหมาะสม
- มีการดูแลรักษา ตรวจสอบความปลอดภัยและความสมบูรณ์ ทั้งในส่วนของพื้นที่และอุปกรณ์เครื่องเล่นอย่างสม่ำเสมอ
- มีการตั้งกติการ่วมกันระหว่างเด็ก ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ในการเล่นที่มีความเสี่ยง เพื่อให้เด็กเรียนรู้ประสบการณ์จากการเล่นด้วยตนเอง
- มีการพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นให้แก่ผู้ดูแล เช่น พฤติกรรมการเล่น การป้องกันอุบัติเหตุ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น
- มีการบันทึกการเล่นเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และผลที่เกิดขึ้นจากการเล่น
- มีป้ายบอกวิธีการเล่นที่ถูกต้องเพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้น

4

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสนามเด็กเล่น

- เชื่อมโยงสาระความรู้ที่ต้องการโดยผสมผสานกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว
- มีรูปแบบที่หลากหลายตามความสนใจ ความถนัด และกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ ท้าทาย และค้นหาศักยภาพของตัวเอง เช่น เกม นิทาน การทดลอง
- มีกระบวนการตอบสนองต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กอย่างถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัยและพัฒนาการ เช่น เด็กเรียนรู้ได้ดีจากของจริง จากง่ายไปหายาก
- คำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น เด็กที่มีพัฒนาการล่าช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกัน เด็กที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง

ฐานการเรียนรู้ ในสนามเด็กเล่น OKMD

จุดที่ 1 : บ้านต้นไม้

มีสะพานไม้เชื่อมต่อไปยังบ้านแต่ละหลัง โดยเริ่มจากการเดินทรงตัวง่ายๆ เช่น สะพานไม้ตรง แล้วเพิ่มความยากและท้าทายมากขึ้น เช่น บ้านปีนป่าย บ้านมุดลอดอุโมงค์ บ้านห้อยโหน

เล่นแล้วได้อะไร

- เพิ่มทักษะด้านการเคลื่อนไหว เสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกาย
- กระตุ้นการเติบโตของเซลล์สมอง ส่งเสริมความจำ
- ฝึกประสานสัมพันธ์มือและตา และการทรงตัว
- สร้างสมาธิ เสริมสร้างความอดทน ความพยายาม
- ฝึกการวางแผนอย่างง่าย และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- พัฒนาความสามารถในการควบคุมตนเอง มีความตั้งใจ จดจ่อ
- เกิดความภาคภูมิใจ และค้นพบความสามารถของตนเอง

จุดที่ 3 : ลานเล่นน้ำ

เป็นสระเล่นน้ำขนาดเล็ก ความลึกไม่เกิน 50-60 เซนติเมตร สำหรับเด็กเดินเล่น ย่ำเท้า กระตุ้นการรับสัมผัส ทำให้สนุกสนาน และผ่อนคลาย

เล่นแล้วได้อะไร

- กระตุ้นประสาทรับรู้ สร้างเครือข่ายใยประสาท เพื่อให้พร้อมที่จะเรียนรู้และจดจำ
- ทำให้อารมณ์ดี สดใส และร่าเริง
- สร้างความคุ้นเคยกับน้ำ ไม่กลัวน้ำ
- ทำให้รู้สึกอิสระ ผ่อนคลาย และเกิดจินตนาการ
- กระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าในการรับรับรู้ข้อมูล เป็นพื้นฐานการเรียนรู้คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

จุดที่ 2 : ลานเล่นดินทราย

เป็นพื้นที่เล่นอิสระ ควรใช้ทรายที่มีความแหลมคมน้อย พื้นทรายหนาไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร และมีปริมาณเพียงพอให้เด็กสามารถขุดตักเล่นได้

เล่นแล้วได้อะไร

- กระตุ้นประสาทสัมผัส ฝึกการเคลื่อนไหวโดยเฉพาะมือและนิ้วมือ
- เพิ่มใยประสาทของสมองส่วนที่สั่งการนิ้วมือ ทำให้สมองทำงานได้ซับซ้อนมากขึ้น
- เสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรง หยิบจับได้อย่างคล่องแคล่ว
- พัฒนาด้านการคิด ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
- ช่วยให้รู้จักแบ่งปัน มีวินัย และสามารถอยู่ภายใต้ข้อตกลงในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

จุดที่ 4 : ลานนิทาน

เป็นพื้นที่นั่งและทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น เล่านิทาน ร้องเพลง เล่นเกม อาจออกแบบให้เป็นอัฒจันทร์โค้ง หรือรูปทรงอิสระ มีหลังคาหรือไม่มีก็ได้

เล่นแล้วได้อะไร

- สมองเชื่อมโยงเสียงกับภาพแล้วจัดเก็บเป็นข้อมูลความจำ
- พัฒนาทักษะทางภาษาแบบไม่ตั้งใจ สมองเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำได้ดี
- สร้างความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับการคิด
- ส่งเสริมการแสดงความคิด ความรู้สึก จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
- ส่งเสริมวินัย ความอดทน การรอคอย และการควบคุมอารมณ์ เมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่น

จุดที่ 5 : ลานสวนผักพอเพียง

เป็นพื้นที่จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น การปลูกผักสวนครัว

เล่นแล้วได้อะไร

- เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า
- รับรู้ข้อมูล ขั้นตอน วิธีการ และกระบวนการจากประสบการณ์ตรง
- พัฒนากระบวนการเรียนรู้ เชื่อมโยงทักษะคณิตศาสตร์และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- ฝึกความอดทน รู้จักการรอคอย และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง
- ปลูกฝังความรับผิดชอบ และสร้างจิตสำนึกในการรักษาสิ่งแวดล้อม
- สร้างความรู้สึกที่ดีและความภาคภูมิใจในผลงานของตน

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip

จัดสนามเด็กเล่นอย่างไรให้เหมาะสมกับพื้นที่

การจัดทำสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง แม้จะมีเป้าหมายและแนวคิดเดียวกัน แต่รูปแบบและวิธีดำเนินงานแตกต่างกัน เนื่องจากสภาพพื้นที่ วัฒนธรรม และความต้องการของเด็กที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น OKMD จึงออกแบบสนามเด็กเล่นที่มีรูปแบบ ขนาด และรายละเอียดต่างกัน ทั้งวัสดุและรูปทรงไม่มีรูปแบบตายตัว แต่มีองค์ประกอบหลักและขั้นตอนสำคัญที่อยู่บนพื้นฐานเดียวกัน ดังนี้

S ขนาดเริ่มต้น (S เล็ก)

เหมาะสำหรับโรงเรียนหรือชุมชนขนาดเล็ก มีจำนวนเด็กไม่มาก

จำนวนฐานการเรียนรู้ : 3 ฐาน ได้แก่ บ้านต้นไม้ ลานนิทาน ลานเล่นดินทราย

งบประมาณ : 100,000 - 200,000 บาท

ที่มา: http://www.prbangkok.com/th/board/view/MDY1cDBzNnM0NHlyb3Ezc3E2NnEyNDk0cDRyOTQzcjQwODMxMQ==

M **ขนาดมาตรฐาน (M กลาง)**

เหมาะสำหรับโรงเรียนหรือชุมชนขนาดใหญ่ มีเด็กเล็กจำนวนมาก

จำนวนฐานการเรียนรู้ : 5 ฐาน ได้แก่ บ้านต้นไม้ ลานนิทาน ลานเล่นดินทราย สระเล่นน้ำ ลานสวนผักพอเพียงหรือลานกิจกรรม รวมถึงอาจเพิ่มทางเชื่อมต่อด้วยสะพานเชือกหรือสะพานแขวนในรูปแบบต่างๆ

งบประมาณ : 200,000 - 350,000 บาท

L ขนาดต่อขยาย (L ใหญ่)

เหมาะสำหรับโรงเรียนหรือชุมชนขนาดใหญ่ มีเด็กจำนวนมาก และมีพื้นที่เพียงพอสำหรับการสร้างพื้นที่เล่นที่มีความแตกต่างหลากหลายและเหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย

จำนวนฐานการเรียนรู้ : มากกว่า 5 ฐาน โดยแต่ละฐานมีการเพิ่มเติมส่วนต่อขยายให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น บ้านต้นไม้ต่อขยายไปเป็นห้องสมุด ลานเล่นดินทราย ไปเชื่อมต่อกับพื้นที่เล่นน้ำ เป็นต้น

งบประมาณ : 350,000 - 500,000 บาท

OKMD กับการส่งเสริมการเรียนรู้ในสิ่งที่สมองสนใจ

ที่ผ่านมา OKMD ดำเนินกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพสมอง มีทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น โครงการศึกษาและพัฒนาแนวทางการเพิ่มศักยภาพคนรองรับการพัฒนาเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง ผสมผสานกับการเรียนรู้แบบสตีม (STEAM Education) ซึ่งเป็นการบูรณาการความรู้ 5 วิชาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรม (Engineering) ศิลปะ (Arts) และคณิตศาสตร์ (Mathematics)

ล่าสุดได้ขยายผลสู่กิจกรรม “ค่ายเยาวชนผู้มีความถนัดด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตามหลักพหุปัญญา” เพื่อเตรียมความพร้อมเด็กและเยาวชนระดับมัธยมศึกษาที่มีความถนัดและความสนใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ให้ได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านที่ตนสนใจอย่างเต็มที่ โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความถนัดด้านความคิดแบบเหตุผลและคณิตศาสตร์ (Mathematical-Logical Intelligence) และด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) ผ่านการอบรมหลักสูตรเทคโนโลยีหุ่นยนต์ (Robotics Technology) ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ตั้งแต่ทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับหุ่นยนต์ การเขียนโปรแกรม การบังคับหุ่นยนต์ให้ทำตามคำสั่ง และการแข่งขันประสิทธิภาพของหุ่นยนต์

นอกจากนี้ยังได้สอดแทรกการส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา รวมถึงการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ซึ่งเด็กจะสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ และประกอบการตัดสินใจในการเลือกวิชาชีพและการศึกษาต่อในอนาคต

ดีใจที่มีกิจกรรมแบบนี้ที่โรงเรียน ตื่นเต้นมากที่ได้จับ ได้สัมผัส ได้ฝึกปฏิบัติทำโปรแกรม สามารถสร้างคำสั่ง และควบคุมหุ่นยนต์ได้เป็นครั้งแรกในชีวิต แล้วจะนำไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมโครงงานในวิชาต่างๆ อย่างการออกแบบและเทคโนโลยีในการสร้างชิ้นงานใหม่ และจะเป็นอีกทางเลือกในการเรียนและการทำงานต่อไปด้วย

• ตัวแทนนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม •

รวมมิตรตัวเลขเรื่องเล่นๆ

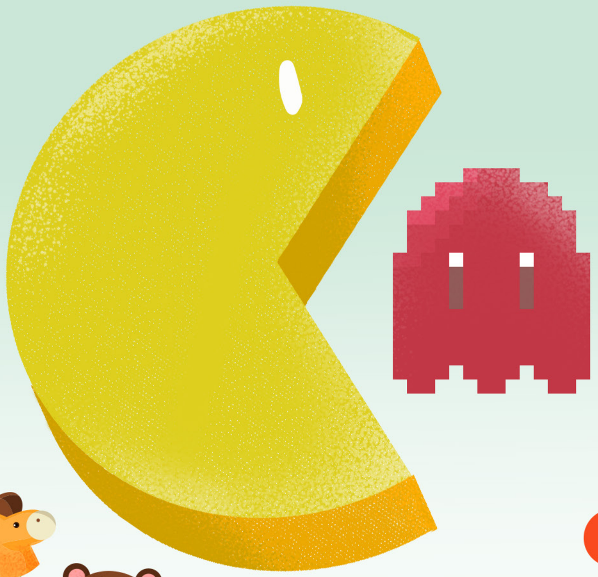
มูลค่าตลาด โมเดลและของเล่น

7,000 ล้านบาท

(เฉพาะร้านค้าที่มีหน้าร้าน)

70%

โมเดลและของเล่น
100 – 3,000 บาท



30%

โมเดลและของเล่น
3,000++ บาท

ที่มา: Marketeer Online (2560)

สินค้า 5 กลุ่มที่พ่อแม่ซื้อ/ใช้จ่าย ให้ลูกวัย 0–3 ปี มากที่สุด

อาหาร
นมผง
นมพาสเจอร์ไรส์

ของใช้ส่วนตัว
ผ้าอ้อม ขวดนม
แปรงสีฟัน แชมพู
ครีมอาบน้ำ

เสื้อผ้า
หมวก รองเท้า
ถุงเท้า ที่คาดผม

ของเล่นเสริมทักษะ
ตัวต่อ
หนังสือเสริมทักษะ

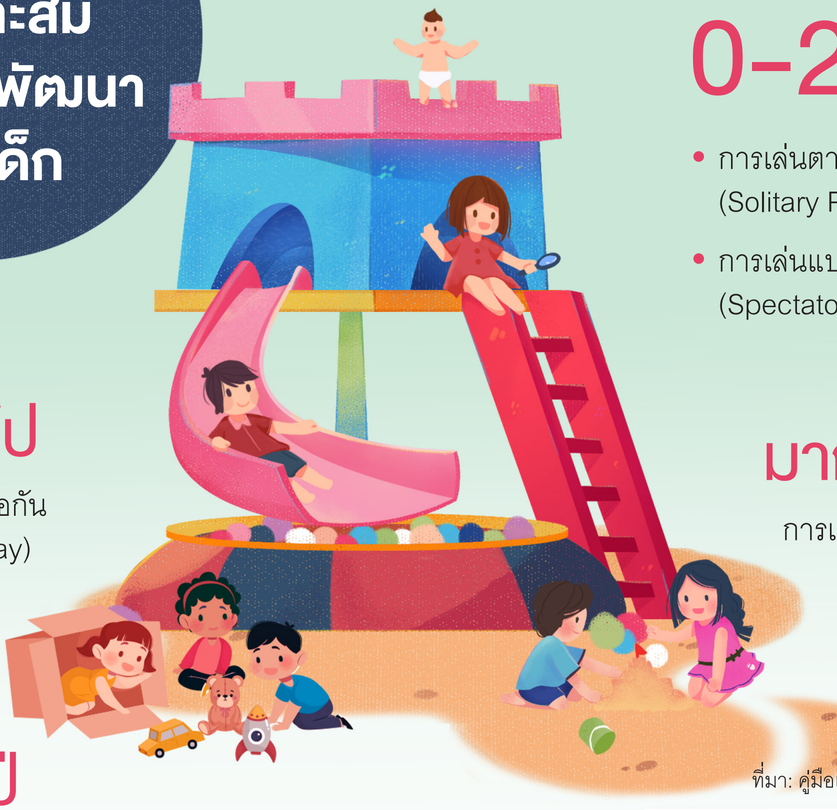
กิจกรรมอื่นๆ
ท่องเที่ยวและเรียนรู้
นอกบ้าน เรียนเสริม
ทักษะตามสถาบัน
ต่างๆ

ที่มา: Marketing Oops (2560)

ลักษณะการเล่นที่เหมาะสมเพื่อการพัฒนาของเด็ก

0-3 เดือน
การเล่นกับร่างกายตนเอง (Unoccupied Play)

0-2 ปี
- การเล่นตามลำพัง (Solitary Play)
- การเล่นแบบสังเกตการณ์ (Spectator/Onlooker Behavior)



4 ปีขึ้นไป
การเล่นแบบร่วมมือกัน (Cooperative Play)

มากกว่า 2 ปี
การเล่นแบบต่างคนต่างเล่น (Parallel Play)

3-4 ปี
การเล่นร่วมกับคนอื่น (Associative Play)

ที่มา: คู่มือเล่นเปลี่ยนโลก กรมอนามัย

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม GIF

กิจกรรมการเล่นเพื่อการพัฒนาที่เหมาะสมของเด็ก 2 - 6 ปี

อย่างน้อยครั้งละ
10 นาที

สะสมไม่ต่ำกว่า
180 นาที/วัน

ที่มา: คู่มือเล่นเปลี่ยนโลก กรมอนามัย

กรณีศึกษา: ถอดบทเรียนความสำเร็จของฟินแลนด์ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น

นโยบายด้านการศึกษาของหลายประเทศที่เป็นประเทศกำลังพัฒนา เน้นในด้านการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ตลอดจนการเข้าถึงและการกระจายการศึกษาไปยังทุกภูมิภาค แต่สำหรับประเทศพัฒนาในแถบยุโรป เช่น ประเทศฟินแลนด์ เน้นให้ความสำคัญกับความท้าทายใหม่ๆ และการยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยเน้นที่ตัวเด็กและกระบวนการในการสร้างความสำเร็จด้านการศึกษาเป็นหลัก

ผลการจัดอันดับขององค์กรอิสระ New Jersey Minority Educational Development (NJ MED) ในปี พ.ศ. 2562 พบว่าประเทศฟินแลนด์เป็นประเทศที่มีระบบการศึกษาดีที่สุดในโลกจากตัวชี้วัดต่างๆ เช่น สถิติประชากรที่อ่านหนังสือไม่ออก 0% และประชากรส่วนใหญ่ของประเทศพูดได้มากกว่า 1 ภาษา สอดคล้องกับข้อมูลจากโครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติหรือ Programme for International Student Assessment (PISA) ที่ระบุว่านักเรียนของประเทศฟินแลนด์มีผลการเรียนเฉลี่ยด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และการอ่าน ดีกว่านักเรียนจากกลุ่มประเทศในองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ หรือ โออีซีดี (Organisation for Economic Co-operation and Development) โดยประเทศฟินแลนด์มีแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาหลายอย่างที่สวนทางกับอีกหลายๆ ประเทศทั่วโลก เช่น การลดชั่วโมงเรียนในชั้นเรียน การปรับเวลาเริ่มเรียนให้สายขึ้น การกำหนดอายุเข้าเรียนที่ 7 ปี รวมทั้งการยกเลิกระบบการประเมินผลการเรียนด้วยการสอบ เป็นต้น แต่กลับทำให้คุณภาพด้านการศึกษาของประเทศฟินแลนด์ดีกว่าประเทศอื่นๆ

เปิดตำราครูฟินแลนด์ สอนอย่างไรให้เด็กฟิน

การวางนโยบายและการขับเคลื่อนของรัฐบาลในการส่งเสริมการเรียนรู้ถือเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการศึกษาของฟินแลนด์ หลักการของระบบการศึกษานี้มองว่า “เด็กทุกคนมีศักยภาพในการเรียนรู้หากได้รับการสนับสนุนและโอกาส” และเน้นการออกแบบการเรียนการสอนให้เด็กเรียนรู้ผ่าน “การเล่น” ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กชอบ ดังนั้นการสร้างสภาพแวดล้อมให้สนุกสนาน (Playful Learning Environments : PLEs) จึงถือเป็นแนวทางสำคัญของการจัดการศึกษาในประเทศฟินแลนด์ โดยบรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของประเทศ ทั้งในระดับอนุบาลและระดับประถมศึกษา

งานวิจัยของเปียร์กโก ที ฮีโฟเนน (Pirkko T. Hyvonen) แห่งมหาวิทยาลัยโอวลุ ประเทศฟินแลนด์ อธิบายถึงมุมมองของครูชาวฟินแลนด์และกระบวนการนำไปใช้ โดยเน้นการสร้าง Schoolyards PLE หรือ การทำให้โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นและเรียนรู้ โดยการเพิ่มปริมาณการเล่นในกิจวัตรประจำวันของเด็กให้มากขึ้น ทั้งนี้ฮีโฟเนนได้ศึกษาถึงวิธีการเล่น 8 รูปแบบ ว่ามีความสัมพันธ์กับบทบาทของครูในฐานะ “ผู้นำ” (Leader) “ผู้อนุญาต” (Allower) และ “ผู้จัดหา” (Afforder) อย่างไร

	กิจกรรม	บทบาทครู	ผลลัพธ์	
1	**กิจกรรมตามหลักสูตร** 1. การเล่นทางการศึกษา (Educational Play) 2. การเล่นเพื่อความรื่นเริง (Cheering Play) 3. การเล่นเพื่อฝึกฝนร่างกาย (Physical Play)	ผู้นำ	ผลลัพธ์ตามกิจกรรมที่เล่น	การเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน
2	**กิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพ** 4. การเล่นสมมติ (Pretend Play) 5. การเล่นที่เด็กคิดขึ้นเอง (Authentic Play) 6. การละเล่นพื้นเมือง (Traditional Play) 7. การเล่นอย่างอิสระ (Free Play)	ผู้อนุญาต	มิตรภาพ	
3	**การเล่นและการเรียนรู้** 8. การเล่นเป็นกระบวนการ (Process Play)	ผู้จัดหา	กระบวนการ	

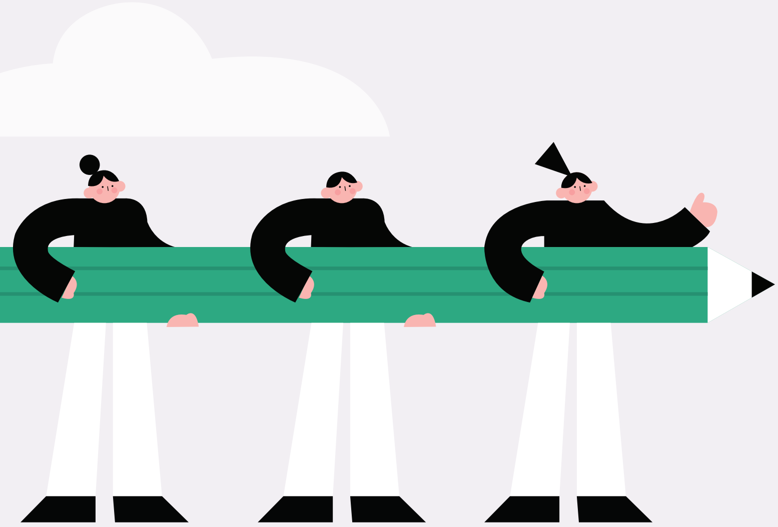
ที่มา: “Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teacher” Australian Journal of Teacher Education Volume 36 Issue 8, 2011

ฮีโฟเนนสรุปว่าระบบการศึกษาควรพัฒนาที่ตัวครู เน้นการเสริมสร้างความเข้าใจเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น การอภิปราย รวมถึงการสร้างแบบจำลองการเรียนและการเล่นที่สนุกสนานในหลักสูตรการเรียนการสอนที่ครูพัฒนาขึ้น กล่าวได้ว่าครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเล่น การสร้างครูที่มีความเข้าใจในวิธีการเล่นจึงมีส่วนสำคัญต่อคุณภาพการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กในวัยอนุบาลและประถมวัย

อย่างไรก็ดีนโยบายการเรียนการสอนของโรงเรียนและทัศนคติของครูผู้สอนมีส่วนสำคัญอย่างมากในการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น เนื่องจากการให้คำแนะนำการเล่น การจัดหาอุปกรณ์การเล่น และการอนุญาตให้เล่นของครูมีส่วนสำคัญและส่งผลกระทบต่อตัวเด็กในหลายแง่มุม ทั้งในแง่การให้ความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์ สังคม และร่างกายของเด็ก รวมถึงเป็นโอกาสในการเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างครูกับเด็กอีกด้วย ทั้งนี้ผลสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านการเล่นวัดได้จากความสามารถของเด็กในการเรียนรู้ การทำกิจกรรมทางกายภาพ และกิจกรรมทางปัญญา เช่น การคิด การไตร่ตรอง การใช้เหตุผล การแก้ปัญหา การแสดงความต้องการของตนเองที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จ เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสำคัญต่อคุณภาพชีวิตและความสำเร็จด้านวิชาการของเด็กในอนาคต

ถอดรหัสระบบการศึกษาที่ดีที่สุดในโลก

ย้อนกลับมาที่ระบบการศึกษาของประเทศฟินแลนด์ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ได้วิเคราะห์ไว้อย่างน่าสนใจว่า ความสำเร็จด้านการศึกษาของฟินแลนด์เกิดขึ้นจาก 5 องค์ประกอบต่อไปนี้



1

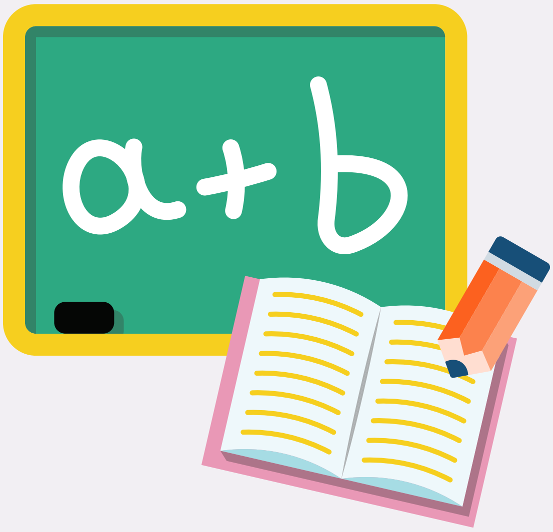
สังคมที่เสมอภาคและเท่าเทียม

ฟินแลนด์สร้างสังคมที่มีความเท่าเทียมด้วยโครงสร้างพื้นฐานสวัสดิการรัฐที่ทำให้เด็กทุกคนเท่าเทียมกัน ในชั้นเรียนจะผสมผสานเด็กที่มีที่มาต่างกัน ทั้งทางด้านฐานะ พื้นฐานความรู้ความสามารถ ทำให้เด็กอยู่ร่วมกันได้บนพื้นฐานของความเข้าใจและเคารพในความแตกต่าง เด็กทุกคนมีสิทธิ์เข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน โดยรัฐเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ความเท่าเทียมยังรวมถึงการเป็นมาตรฐานเดียวกันของทุกโรงเรียน ในประเทศฟินแลนด์ไม่มีการจัดลำดับโรงเรียน เด็กจึงไม่จำเป็นต้องเดินทางไกลเพื่อไปเรียนโรงเรียนที่ได้ชื่อว่าดีที่สุด เพราะทุกโรงเรียนเป็นโรงเรียนที่ดีที่สุด ซึ่งจะช่วยลดเวลาเดินทางลงและทำให้เด็กมีเวลาเรียนรู้นอกห้องเรียนเพิ่มมากขึ้น

2

โรงเรียนเป็นสถานที่แห่งความสุขของเด็ก

โรงเรียนในฟินแลนด์ไม่มีการสอบประเมินผลในช่วง 5 ปีแรกของการศึกษา เพราะการสอบทำให้เด็กไม่สามารถใช้ความคิดอย่างอิสระ และสิ่งสำคัญของการเรียนไม่ใช่การสอบผ่าน แต่เป็นการพัฒนาความสงสัยใคร่รู้ตามธรรมชาติของเด็ก นักเรียนในฟินแลนด์มีการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายจากโรงเรียนน้อยที่สุดในโลกและไม่มีการเรียนเสริมนอกห้องเรียน นอกจากนี้ฟินแลนด์ยังยอมรับเด็กที่เรียนต่อสายสามัญและสายอาชีพอย่างเท่าเทียมกัน ทำให้เด็กกล้าเป็นตัวเอง และกล้าเลือกเรียนในด้านที่สนใจอย่างเต็มที่ สิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและไร้ซึ่งความกดดัน



SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip

3

ครูผู้สอนที่มีประสิทธิภาพ

อาชีพครูที่ฟินแลนด์ได้รับค่าตอบแทนสูงและเป็นอาชีพในฝันของคนจำนวนมาก ครูทุกคนต้องจบการศึกษาระดับปริญญาโทด้านศาสตร์การสอน (Pedagogy) และในสาขาเฉพาะทาง รวมถึงต้องผ่านการทดสอบอย่างเข้มงวด เพื่อให้ครูมีความรู้ ความสามารถและคุณสมบัติเพียงพอในการใช้ความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ในการสอนเด็ก ครูในฟินแลนด์จึงต้องเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจสูง มีความมั่นใจในตัวเอง มีความเข้าใจพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจของเด็ก มีความรู้ด้านจิตวิทยาเด็ก และสามารถรับมือกับห้องเรียนที่มีความแตกต่างหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4

ความร่วมมือจากทุกฝ่าย

หลายประเทศล้มเหลวในการปฏิรูปการศึกษา เพราะใช้วิธีการบังคับหรือกำหนดให้ทำ ซึ่งทำให้เกิด การตั้งคำถามโต้แย้งมากกว่าการปฏิบัติตาม ส่วนฟินแลนด์ใช้แนวทางการสร้าง “ความรู้สึกมีส่วนร่วม” ให้คนในประเทศผ่านการสอบถามความคิดเห็นก่อนนำระบบมาปรับใช้ ซึ่งทำให้ทำให้แต่ละภาคส่วนเกิดความรู้สึกในทางบวก พร้อมเปิดใจให้ความร่วมมือในการปฏิรูประบบการศึกษาอย่างจริงจัง และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในที่สุด

5

การเชื่อใจและไว้วางใจคนในประเทศ

รัฐบาลฟินแลนด์มีความเชื่อมั่นว่าครูจะทำงานตามมาตรฐานและบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ครอบครัวของนักเรียนเชื่อใจว่าครูจะทำหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันครูมีความเชื่อมั่นในการพัฒนาระบบการศึกษาของภาครัฐและวางใจว่าครอบครัวจะเป็นสถาบันที่ดีในการส่งเสริมให้เด็กมีคุณภาพชีวิตที่ดี สิ่งเหล่านี้เกิดจากความตระหนักรู้ในหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง และกลายมาเป็นความเชื่อมั่นต่อคนในประเทศว่าจะทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุดเช่นกัน

“ กล่าวโดยสรุป การออกแบบหลักสูตรของฟินแลนด์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้เด็กเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง (Child-Centered Education) มีความยืดหยุ่นสูง และเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดความรู้ เพิ่มพูนทักษะชีวิต และพัฒนาศักยภาพของเด็กผ่านการเล่น การสำรวจ และกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม โดยคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของเด็กเป็นหลัก ส่วนครูก็มีอิสระในการออกแบบหลักสูตร รูปแบบการสอนและวิธีการประเมินผลที่คิดว่าเหมาะสม ภายใต้การสนับสนุนของทุกภาคส่วนตั้งแต่ภาครัฐ สังคม และครอบครัว เมื่อผสมผสานกับความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและไอซีทีจึงทำให้ครูและนักเรียนในฟินแลนด์สามารถนำเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ควบคู่ไปกับการเรียนการสอน และสนุกกับการเรียนรู้ได้ไม่รู้จบ ในทุกที่ ทุกเวลา ”

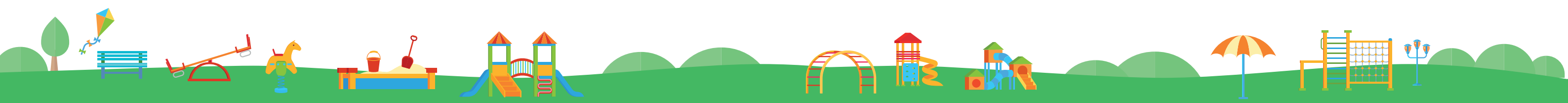
SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

ความรู้ด้านสมองและการเล่นช่วยการทำงานและประกอบอาชีพได้อย่างไร

ความรู้เกี่ยวกับสมองทำให้ทราบว่า สมองของมนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) กระบวนการนี้เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ในวัยเด็ก การจะฝึกให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รวมถึงการเสริมสร้างทักษะและความชำนาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง วิธีการที่ง่ายและได้ผลที่สุดคือการให้เด็กเรียนรู้และฝึกฝนผ่านการเล่น

เนื่องจากสมองมนุษย์เรียนรู้ผ่านข้อมูลในรูปแบบของภาพ เสียง สัมผัส และผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ทำให้เกิดวงจรความจำและการรับรู้ข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ขณะเดียวกันสมองเรียนรู้ได้ดีผ่านการท่องจำ ทำซ้ำ และฝึกฝน ดังนั้นการลงมือทำด้วยตัวเองเอง การฝึกฝนบ่อยๆ และการได้เห็นสิ่งที่ตนเองทำ จะเป็นข้อมูลย้อนกลับไปที่สมอง ทำให้เซลล์สมองมีเสถียรภาพมากขึ้น สามารถจดจำสิ่งที่ทำได้อย่างแม่นยำ ในกรณีของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่น ได้ลงมือปฏิบัติ สัมผัสจับต้อง เคลื่อนไหว ปีนป่าย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกสนาน เด็กจะเล่นได้นานขึ้น เกิดการเล่นซ้ำๆ จนเกิดเป็นทักษะและความชำนาญในเรื่องนั้นๆ ตามธรรมชาติ

อีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ของสมองคือ “อารมณ์” ซึ่งสามารถกระตุ้นหรือยับยั้งความตั้งใจและความสนใจในการเรียนรู้ จากการวิจัยพบว่าสมองสามารถเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้รับการกระตุ้นจากอารมณ์เชิงบวก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี ให้ความรู้สึกปลอดภัย มีความสุข สนุกสนาน จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ



4 วิธีพัฒนาอัจฉริยภาพทางสมอง งานได้ผล คนเป็นสุข

ความรู้เกี่ยวกับกลไกการเรียนรู้ของสมองไม่เพียงมีประโยชน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ในเด็ก แต่ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานในองค์กร และการพัฒนาทักษะฝีมือสำหรับพนักงานในภาคการผลิต ซึ่งผลจากการศึกษาวิจัยโดย OKMD ร่วมกับสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ พบว่าในการเพิ่มผลิตภาพของบุคลากร ต้องดำเนินการใน 4 เรื่องดังต่อไปนี้

1

จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการทำงาน มีความปลอดภัย มีพื้นที่สีเขียวเพื่อการผ่อนคลาย พนักงานต้องได้รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ครบ 5 หมู่ และออกกำลังกายเป็นประจำทุกวัน

2

สร้างความคุ้นเคยระหว่างหัวหน้างานและพนักงาน รวมถึงพนักงานด้วยกันเอง เพื่อบรรยากาศการเรียนรู้และการทำงานที่ดี มีความเป็นมิตร และสนุกสนาน

3

แจ้งขอบเขตและรายละเอียดงานที่ชัดเจน สร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน และพนักงานใหม่ควรได้รับการสอนงานผ่านการปฏิบัติซ้ำๆ อย่างเป็นขั้นตอน โดยคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองที่ว่า "เรียนรู้จากง่ายไปหายาก เรียนรู้จากของจริง และจากการฝึกซ้ำๆ"

4

ติดตามการปฏิบัติงานและประเมินผล การสะท้อนแง่คิดในเชิงบวกเพื่อให้พนักงานสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปรับปรุงงานให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

หลักการทำงานของสมองเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอน รวมถึงการทำงาน หากผู้ประกอบการมีความรู้เรื่องหลักการทำงานของสมองก็จะสามารถนำไปปรับใช้ในสถานประกอบการของตนเอง เมื่อพนักงานมีความสุขที่จะทำงาน สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะเป็นการเพิ่มผลิตภาพ ลดความเสียหาย ลดต้นทุน และเพิ่มความสามารถในการแข่งขันได้ในระยะยาว

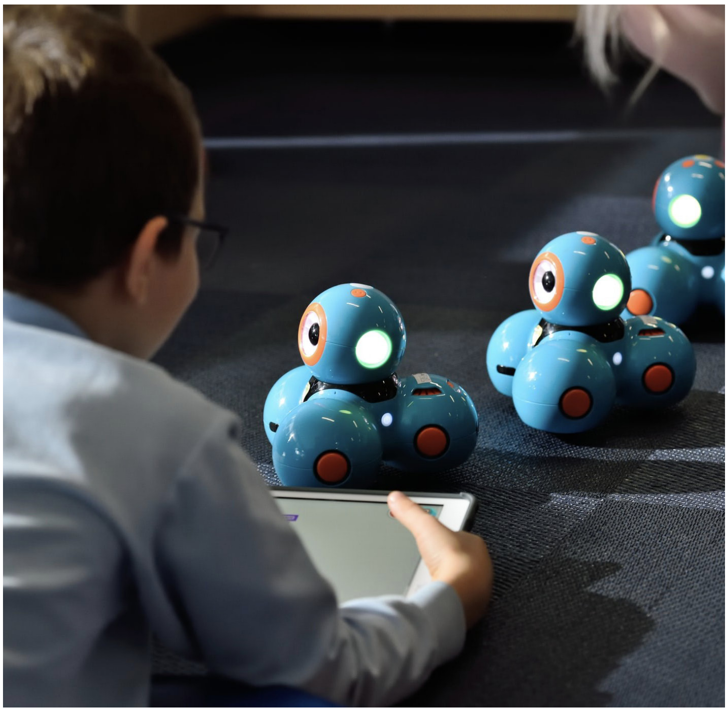
เทคโนโลยีและนวัตกรรม ที่เกี่ยวกับการเล่นและสนามเด็กเล่น

ไม่ว่าเมื่อใด การเล่นยังคงเป็นกิจกรรมที่น่าดึงดูดสำหรับเด็กและเยาวชนเสมอ ในยุคนี้การเล่นและการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นของเล่น การเล่นในสนามเด็กเล่น การไปสวนสาธารณะและแหล่งเรียนรู้สาธารณะต่างๆ รวมถึงการออกไปสัมผัสธรรมชาติ ไม่ได้ให้แค่ความสนุกอย่างเดียว แต่ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ไปพร้อมกับการพัฒนาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รวมถึงยังแทรกการเรียนรู้ ประสบการณ์ และทักษะชีวิตที่จำเป็นเพื่อการเติบโต รู้จักแก้ปัญหาในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันดังเช่นทุกวันนี้ แม้แต่ของเล่นและพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการเล่นต่างๆ ก็จำเป็นต้องมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนประกอบเพื่อช่วยส่งเสริมการเล่นในมิติต่างๆ และเพิ่มประสบการณ์ใหม่ๆ ให้แก่การเล่นมากขึ้น เช่น

สื่อและอุปกรณ์ที่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (Interactive)

สื่ออินเทอร์แอคทีฟเป็นที่นิยมในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็ก ทั้งในการเรียนการสอน นิทรรศการ สนามเด็กเล่น แหล่งเรียนรู้สาธารณะ เกมและกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมักนำสื่ออินเทอร์แอคทีฟเข้ามาใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็ก รวมทั้งดึงดูดความสนใจคนรุ่นใหม่ให้เข้ามาร่วมทำกิจกรรม อาทิ ภาพบนจอซึ่งเคลื่อนไหวตามตัวเด็ก



เทคโนโลยี IoTs

Internet of Things (IoTs) หรือ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคปัจจุบัน รวมถึงเข้ามามีบทบาทในอุปกรณ์เครื่องเล่น ของเล่น สนามเด็กเล่น ห้องสันทนาการต่างๆ รวมถึงกระบวนการเล่นของเด็ก อาทิ จักรยานที่มีเซ็นเซอร์ เครื่องเล่นที่มีการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์สวมใส่ข้อมือการเล่นกับอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อทำของเล่นชิ้นเล็กๆ ง่ายๆ ที่ได้ทั้งความสนุกและความรู้ควบคู่กันไปจนถึงการเล่นกับหุ่นยนต์โดยควบคุมจากอุปกรณ์สวมใส่ (Wearable Devices)

นอกจากนี้ยังมีการคิดไอเดียใหม่ๆ เพื่อประกอบการเล่นและการทำกิจกรรมในสนามกีฬา โดยใช้อุปกรณ์ IoTs มาเพิ่มความสนุกให้แก่ผู้ชมและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ตัวผู้เล่น เช่น การให้นักฟุตบอลสวมใส่อุปกรณ์เก็บข้อมูลติดตามตัว (Tracking Device) ซึ่งตัวเครื่องจะทำการเก็บสถิติและประมวลผลออกมาให้ผู้ชมเห็นว่านักฟุตบอลแต่ละคนวิ่งไปกี่กิโลเมตร แต่ละคนวิ่งได้ด้วยความเร็วเท่าไร เป็นต้น

เกม

เกมเป็นหนึ่งในทางเลือกที่ดีที่สุดในการดึงดูดใจเด็กให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นและทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเกมที่เล่นคนเดียว เกมที่เล่นแบบกลุ่ม เกมที่ใช้อุปกรณ์ และเกมที่ไม่ใช้อุปกรณ์ ยิ่งเกมในยุคดิจิทัลที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาสร้างความตื่นตาตื่นใจก็ยิ่งดึงดูดใจเด็กให้อยากเล่นมากขึ้น เช่น โต๊ะเกมสัมผัส เกมที่ผสมผสานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR) หรือความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality : VR) รวมไปถึงนิทรรศการต่างๆ ที่มีการใช้เครื่องฉายอัจฉริยะที่ฉายภาพโฮโลแกรม หรือ ภาพเสมือน 3 มิติ เพื่อให้ข้อมูลความรู้และเพิ่มความน่าสนใจให้แก่เกมและกิจกรรมการมีส่วนร่วมต่างๆ

สื่อประสาทสัมผัส แสง สี เสียง

การใช้นวัตกรรมการผลิตสื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการสร้างประสบการณ์การเล่นผ่านประสาทสัมผัสช่วยส่งเสริมพัฒนาการการรับรู้ในด้านต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น การใช้เสียงประกอบอย่างเสียงธรรมชาติ เสียงซาวด์เอฟเฟกต์ จะช่วยเพิ่มความตื่นเต้น เพิ่มประสบการณ์การเล่น เติมเต็มการผจญภัยในรูปแบบต่างๆ รวมถึงช่วยเพิ่มมิติการรับรู้ให้แก่เด็กได้อย่างดี

สื่อเสมือนจริง

สื่อที่ผสมผสานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงเสมือน (VR) ไม่เพียงพบได้บ่อยในเกมและแอปพลิเคชันต่างๆ แต่ปัจจุบันยังนิยมใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ในพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้สวนสนุก รวมถึงพื้นที่เล่นและเรียนรู้สาธารณะ เช่น การใช้เทคโนโลยี AR เพื่อให้เด็กมองเห็นภาพจำลอง 3 มิติของสิ่งของจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจำลองเข้าสู่โลกจริง หรือการเล่นเครื่องเล่นพร้อมสวมแว่นตา VR ซึ่งจะพาเด็กเข้าไปในโลกเสมือนจริงที่จำลองขึ้น ผ่านการรับรู้จากการมองเห็น การได้ยินเสียง การได้กลิ่น และการสัมผัส

เทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบ

การใช้กระบวนการออกแบบเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบของเล่น เครื่องเล่น เกม รวมถึงสนามเด็กเล่นเพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้ในมิติต่างๆ ให้แก่ผู้เล่น เช่น การใช้สีเพื่อแยกความแตกต่างของพื้นที่การเล่น การใช้วัสดุที่แตกต่างกันในการเพิ่มมิติการสัมผัสต่างๆ เช่น การสร้างพื้นที่เล่นที่ผสมผสานการใช้โลหะ ไม้ เส้นเชือก และน้ำเข้าด้วยกัน ตลอดจนการสร้างประสบการณ์การเล่นใหม่ๆ ด้วยกิจกรรมการเล่นที่แตกต่างหลากหลาย อาทิ พื้นที่สำหรับการกระโดด ลื่นไถล ปีนป่าย พื้นที่สำหรับการใช้สมองในการแก้ปัญหา พื้นที่สำหรับการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมัดใหญ่กับอุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ในการใช้นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยี ในการพัฒนาเด็กในด้านสติปัญญาและส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ควรคำนึงที่วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่สอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก เน้นในสิ่งที่เด็กชอบและสนใจ เปิดโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและผู้คนรอบตัว ที่สำคัญคือต้องทำให้เด็กมีความสุข ในขณะเดียวกันก็เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยไม่รู้ตัว จึงจะถือว่าประสบความสำเร็จในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเล่นได้อย่างแท้จริง

5 สนามเด็กเล่น น่าลอง – เรียน – รู้

เมื่อพูดถึงสนามเด็กเล่น หลายคนมีภาพจำถึงลานกว้างกลางแจ้งที่มีของเล่นสำหรับเด็ก และเป็นที่ที่จัดไว้ให้เด็กมาเล่นสนุกเพียงอย่างเดียว แต่ภายใต้ความสนุกสนานคือภูมิปัญญาและกุศโลบายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กในรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายไปตามแต่ละท้องถิ่น ทั้งเครื่องเล่นที่มีรูปร่างลักษณะ วัสดุ หรือ สีสันที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงเกมการเล่นรูปแบบต่างๆ ให้เด็กได้เล่นอย่างสนุกสนานประสานความรู้ ควบคู่กับการเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ กระตุ้นจินตนาการ และเพิ่มเติมทักษะที่จำเป็นในอนาคต

1 Woods of Net
สนามเด็กเล่นผสานงานศิลปะ

ฮาโกเนะ, ญี่ปุ่น

ที่มา : www.hakone-oam.or.jp

สนามเด็กเล่นรูปแบบใหม่ที่เป็นมากกว่าที่เล่น แต่ผสมผสานงานศิลปะกับพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็กเข้าด้วยกันอย่างลงตัว โครงสร้างด้านนอกทำจากท่อนซุงที่วางเรียงสับหว่างกันเสมือนการถักนิตติ้ง ส่วนภายในประกอบด้วยโครงสร้างของตาข่ายเชือกหลากหลายรูปแบบ หลากหลายสี จากฝีมือการออกแบบและถักเชือกของศิลปิน โทชิโกะ โฮริอุจิ แม็คอดัม (Toshiko Horiuchi MacAdam) ซึ่งเบื้องหลังความคิดของสนามเด็กเล่นแห่งนี้คือต้องการสร้างพื้นที่ซึ่งเป็นมิตรกับทุกคน ใช้วัสดุที่มีความเป็นมิตรต่อธรรมชาติ เพื่อให้เด็กได้สนุกสนานกับการปีนป่ายอย่างเต็มที่ บริเวณโดยรอบยังแวดล้อมไปด้วยต้นไม้และธรรมชาติ รวมถึงมีมุมถ่ายรูปสวยๆ ให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้ฆ่าเวลาระหว่างรอลูกเล่น จึงนับเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจที่สามารถมาเพลิดเพลินกันได้ทั้งครอบครัว

www.deadplayground.com

2 Swarovski Kristallwelten
เล่นในโลกแห่งคริสตัลของสวารอฟสกี้

ทิโรล, ออสเตรีย

สนามเด็กเล่นผสานโลกแห่งจินตนาการสำหรับนักปีนป่ายทุกเพศทุกวัย ประกอบด้วยเครื่องเล่นหลากหลายรูปแบบ ทั้งหอคอย (Playtower) สนามเด็กเล่นกลางแจ้ง (The Playground) เขาวงกต (Labyrinth) สำหรับการโหน การปีนป่าย การวิ่งเล่น การแก้ปัญหา และอีกหลายหลายกิจกรรมที่เด็กสามารถสร้างสรรค์ขึ้นเอง เป็นสนามเด็กเล่นที่เน้นการกระตุ้นพัฒนาการของระบบกล้ามเนื้อและความยืดหยุ่นของร่างกาย รวมถึงกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเล่นต่างๆ เช่น การปีนเชือก 4 ระดับที่มีความสูงรวมกันถึง 14 เมตร การไต่ลอดอุโมงค์ความยาว 25 เมตร การหาทางออกจากเขาวงกต เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะได้ความสนุกสนานแล้ว เด็กยังจะได้เปิดโลกแห่งจินตนาการผ่านสิ่งปลูกสร้างที่เหมือนยกออกมาจากโลกแห่งนิทานอีกด้วย

www.kristallwelten.swarovski.com

3 Gulliver Park สนามเด็กเล่นในโลกนิทาน

บาเลนเซีย, สเปน

สนามเด็กเล่นที่มีรูปร่างหน้าตาแปลกประหลาดที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ด้วยรูปทรงเครื่องเล่นที่เป็นเหมือนสไลด์เดอร์ขนาดยักษ์จำนวนมากยื่นออกมาจากทุกทิศทาง สไลเดอร์แต่ละอันมีรูปทรง สีสัน และขนาดที่แตกต่างหลากหลาย ชวนให้รู้สึกตื่นตาตื่นใจและน่าค้นหาว่าแต่ละอันจะให้ความสนุกแบบไหน แต่หากมองจากมุมสูงจะพบว่าสไลเดอร์ทั้งหมดนี้คือรูปจำลองของตัวละครในเรื่อง "การเดินทางของกัลลิเวอร์" (Gulliver's Travels) ในตอนที่กัลลิเวอร์ถูกมนุษย์ตัวเล็กแห่งอาณาจักรลิลลิพุตจับเป็นเชลย ของเล่นขนาดยักษ์ชิ้นนี้จึงไม่เพียงให้ความสนุกสนานแต่ยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้แก่เด็กได้อย่างดี

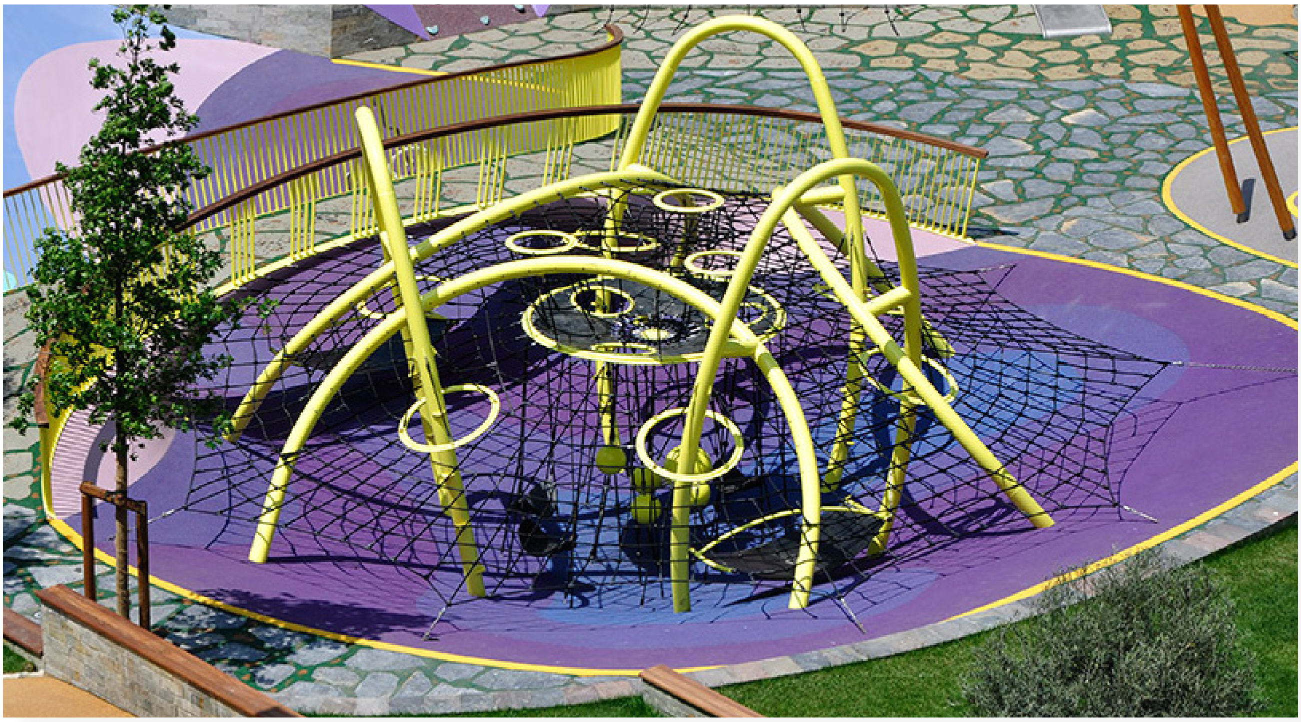
www.atlasobscura.com
www.english.elpais.com
www.idealista.com

4 Bounce Thailand เล่นต้านแรงโน้มถ่วง

กรุงเทพ, ประเทศไทย

บ๊าวซ์ ประเทศไทย คือสนามเด็กเล่นติดสปริงที่มอบความสนุกและมีกิจกรรมที่หลากหลายสำหรับคนทุกช่วงวัย ตั้งอยู่ที่ศูนย์การค้า ดิ เอ็มควอเทียร์ ถนนสุขุมวิท ภายในประกอบด้วยแทรมโพลีนผืนยักษ์ พร้อมด้วยบิ๊กแบ็กติดสปริงที่แข็งแรง รองรับการกระโดดและการทิ้งน้ำหนักของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในขณะที่กระโดดและตีลังกาข้ามแทรมโพลีน เล่นสแลมดังก์ วิ่งขึ้นกำแพง หรือแข่งดอดจ์บอล ถือเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายที่ช่วยกระตุ้นให้กระดูกและกล้ามเนื้อของเด็กทำงานร่วมกันได้ดี เพิ่มทักษะการควบคุมร่างกาย ฝึกการทรงตัว เรียนรู้ความสัมพันธ์ของแขน ขา และลำตัว รวมถึงส่งเสริมพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก

www.bounceinc.co.th



ที่มา: Oguz-Meric

5 Zorlu Center สนามเด็กเล่นกระตุ้นพัฒนาการและจินตนาการ

อิสตันบูล, ตุรกี

สนามเด็กเล่นสำหรับนักผจญภัยตัวน้อยที่หลอมรวมพื้นที่แห่งการเล่นเข้ากับภูมิสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมการเล่นที่หลากหลายและปลอดภัยสำหรับเด็ก เริ่มตั้งแต่ทางเข้าที่มีระดับต่ำกว่าก่อนจะไล่ระดับสูงขึ้นไป โดยระหว่างทางรายล้อมไปด้วยเครื่องเล่นหลากหลายรูปทรง ทั้งผนังตาข่ายสำหรับปีนป่าย แทรมโพลีนสำหรับกระโดด หอสูงสังเกตการณ์ เป็นต้น ทุกพื้นที่ถูกกระตุ้นด้วยการใช้สัดส่วนและสีสันที่หลากหลายเพื่อเปลี่ยนการรับรู้ ในขณะเดียวกันพื้นที่อันกว้างขวางทำให้เด็กรู้สึกเหมือนกำลังผจญภัยในดินแดนแห่งจินตนาการที่น่าตื่นเต้นและคาดเดาไม่ได้

www.landezine.com

INSPIRE YOU BRAIN, INSPIRE YOUR FUTURE

จุดประกายสมอง สร้างคนตอบโจทย์โลกยุคใหม่

ความคิดสร้างสรรค์ คือกุญแจสำคัญสู่การพัฒนาตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความสร้างสรรค์และนวัตกรรม มาร่วมกันปลดล็อกการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 กับแนวคิดดีๆ จาก 4 นักคิด ในงานสัมมนาวิชาการ OKMD BBL Symposium หัวข้อ ความคิดสร้างสรรค์ สอนกันได้ไหม

"ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่การทำสิ่งที่ประหลาด แต่ต้องสามารถแก้ปัญหาได้จริง"

สรรพสิทธิ์ ฟุ้งเฟื่องเชวง ผู้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนพื้นที่ที่มีรูปทรงที่ใช้ประโยชน์ไม่ได้ให้กลายเป็นสนามฟุตบอลชุมชนคลองเตย

"ศิลปะสามารถส่งพลังถึงกัน ใครที่บอกว่าไม่มีแรงบันดาลใจ ผมว่าการอ่าน การดู การคุยกับคนอื่นเป็นวัตถุดิบที่สำคัญมากสำหรับการคิดสร้างสรรค์"

สราวุธ เฮ้งสวัสดิ์ (นิ้วกลม) นักคิด นักเขียนและนักสร้างแรงบันดาลใจแนวหน้าของเมืองไทย

"ความคิดสร้างสรรค์จะนำไปสู่โอกาสใหม่ๆ และโอกาสจะเกิดขึ้นกับคนที่เตรียมพร้อมเสมอ"

สาธิต กาลวันตวานิช นักออกแบบชื่อดัง ผู้ก่อตั้งและครีเอทีฟไดเรกเตอร์ บริษัท ธิตทาง จำกัด

"พัฒนาตนเองให้มีความคิดอิสระ เรียนรู้ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เพื่อหาจุดอ่อนของตนเองและแก้ไข"

อานนท์ ไพโรจน์ ผู้ทำลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะและการออกแบบ และเจ้าของบริษัท อานนท์ ไพโรจน์ ดีซาย สตูดิโอ จำกัด

ความคิดสร้างสรรค์ สอนกันได้ไหม

ความคิดสร้างสรรค์ถ้าไม่ลงมือทำ คือ "เพ้อฝัน" เมื่อลงมือทำจนสำเร็จ คือ "นวัตกรรม"

เราต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจะเป็นในแบบเราและมีความสุขในแบบเรา

ไอเดียง่ายๆ อาจกลายเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้ อย่ารอความสมบูรณ์แบบ แต่ให้ลงมือทำ หาจุดผิด แล้วแก้ไข

SCAN QR CODE
ดูเพิ่มเติม สแกนเลย!

WHAT'S GOING ON

โรม, อิตาลี

11-12 Nov 2020 — ICBBLEN 2020

สมองสร้างการเรียนรู้ การเรียนรู้สร้างคน คนสร้างชาติ! งาน ICBBLEN 2020: 14. International Conference on Brain-based Learning and Educational Neuroscience จัดขึ้นเพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานทางวิชาการและประสบการณ์การทำงานด้านการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองและประสาทวิทยศึกษาศาสตร์ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมงานและบุคลากรทางการศึกษาทั่วโลกที่จะสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมองที่เหมาะสมทันยุคสมัย และมีประสิทธิภาพ

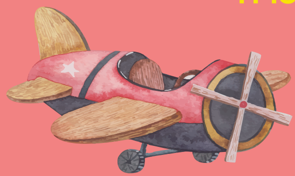
ที่มา: https://waset.org/brain-based-learning-and-educational-neuroscience-conference-in-november-2020-in-rome

www.ili.rmutt.ac.th

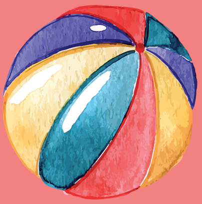
17 Dec 2020 — การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4 ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ประจำปี 2020

กิจกรรมทางวิชาการของกลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล 7 แห่ง เพื่อเปิดโอกาสให้คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิตนักศึกษา และผู้สนใจ ได้เผยแพร่ผลงานวิจัยทางการศึกษา นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ และสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้กระบวนการชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ในการพัฒนาผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากรทางการศึกษา และต่อยอดไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สนามเด็กเล่นตามหลัก
การพัฒนาสมอง



Brain-based
Learning
กับการพัฒนาเด็ก



พัฒนาการเด็ก
กับการเล่น

เล่นอย่างไร
ให้สนุก

-กล่องความรู้...สู่โอกาส-

KNOWLEDGE BOX

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับคนรุ่นใหม่
และผู้สนใจประกอบอาชีพอิสระ

ดูได้...

ได้ความรู้
เกี่ยวกับแนวโน้ม
อาชีพใหม่ในยุคดิจิทัล

ดูดี...

มีไอเดีย
และทักษะความรู้ที่จำเป็น
สำหรับการประกอบอาชีพ

How to teach
your teens
through BBL

สอนวัยรุ่น
ด้วยความเข้าใจ
สมอง

Brain-based
Learning
สู่การเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21

พัฒนาการเด็ก
เริ่มต้นง่ายๆ
แค่ 'เล่นสนุก'

เปิดกล่องความรู้
สแกน!

okmd
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
The Office of Knowledge Management & Development