

แนวทางการจัดกิจกรรมศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กตลอดชีวิต

Guidelines for the Organization Edutainment Activities that Promote Lifelong Learning for Children

สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ
Supaluck Wongnor

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000
Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchaburi Rajabhat University, Phetchaburi 76000

*To whom correspondence should be addressed. e-mail: supaluck.won@mail.pbru.ac.th

Received: 13 November 2022, Revised: 18 December 2022, Accepted: 05 February 2023

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาที่สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การหลั่งไหลทางการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีทำให้เกิดแหล่งการเรียนรู้ที่ทันสมัยมากมาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเริ่มต้นเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีโอกาสพัฒนาศักยภาพด้วยตนเองและตามความสนใจ โดยไม่มีข้อจำกัดทั้งด้านวัย ด้านเวลา และสถานที่ โดยมีแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากนวัตกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัยและยืดหยุ่น ดังกลยุทธ์ศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน โดยมีกระบวนการเพลิน เด็กเป็นศูนย์กลาง และครูเป็นผู้สนับสนุนในการผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทความนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมศึกษาบันเทิงที่เหมาะสมสำหรับวัยเรียนคือ 6-18 ปี เกิดกระบวนการเรียนแบบเพลิน เพื่อสร้างประสบการณ์ให้เด็กได้หลงใหลในการเรียนรู้ ผ่านการสร้างผลงานด้วยตนเองเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ และมีทักษะในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

คำสำคัญ : กิจกรรม ศึกษาบันเทิง การเรียนรู้ตลอดชีวิต

Abstract

In the 21st century, a period of the world society is changing rapidly. The surge of learning with technology has created many modern learning resources. Provide opportunities for learners to start learning new things. The opportunity of development in their potential and interests without limitations of age, time and place. There is a suitable approach for learners to seek innovative knowledge with a modern and flexible learning process. An edutainment strategy that promotes fun learning with the enjoyment process, child center and teachers are supporters in pushing lifelong learning for children. This article aims to present guidelines for the organization edutainment activities suitable for education aged 6-18 years old. An enjoyable learning process to produce an experience for children to be passionate about learning through self-production, to become quality citizens and skills for living in happily life.

Keywords : Activities, Edutainment, Lifelong learning

บทนำ

ในสังคมยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การหลั่งไหลทางการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีทางการศึกษาทำให้เกิดแหล่งการเรียนรู้ที่ทันสมัยมากมาย ยังมีเหตุการณ์การแพร่ระบาดของ Covid-19 การปรับตัวในการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การต่อยอดความรู้ที่มีอยู่เพื่อให้ทันต่อความต้องการของโลกจะกลายเป็นทักษะใหม่และมีการพัฒนาความรู้มากขึ้นไปอีกเป็นเท่าตัว ดังนั้น การพัฒนาทรัพยากรด้วยการศึกษาให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ต้นทุนในการพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

อย่างไรก็ตามเด็กไทยยังพบความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา เด็กหลุดออกนอกระบบการศึกษาซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมายาวนาน เนื่องจากระบบการจัดการด้านการศึกษาที่ไม่ได้เชื่อมต่อกันระหว่างภาคส่วนและไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน โดยปัจจัยหลักที่ทำให้เด็กตัดสินใจออกจากระบบ คือ 1) กฎหมายการศึกษาภาคบังคับ ซึ่งกำหนดให้เด็กไทยต้องเรียนชั้น ป.1 - ม.3 จนครบตามกฎหมายภาคบังคับ ครอบครัวที่มีข้อจำกัดจึงไม่ศึกษาต่อ และ 2) การสนับสนุนจากภาครัฐ เมื่อรัฐไม่สามารถเติมเต็มด้าน

โครงสร้างพื้นฐาน สิ่งอำนวยความสะดวกหรือเงินทุนสนับสนุนให้กับโรงเรียนที่ขาดแคลนได้ โดยในช่วงปีการศึกษา 2560-2564 เด็กหลุดออกจากระบบเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะช่วงวิกฤตโควิด-19 หลายครอบครัวพบปัญหาสถานะจนเฉียบพลัน และโรงเรียนปรับการเรียนจากออนไลน์เป็นออนไลน์ ทำให้เด็กเกิดสภาวะการเรียนรู้ของเด็กถดถอย โดยงานวิจัยในปี 2563 ของสถาบัน Northwest Evaluation Association (NWEA) พบว่า ความรู้ด้านวิชาคณิตศาสตร์ลดลง 50% และความรู้ด้านการอ่านลดลง 30% [1] ซึ่งประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญ โดย ในช่วงหลายปีมานี้ได้พัฒนาปรับหลักสูตรการเรียนให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมและยั่งยืนมากที่สุด แต่ก็ยังเกิดปัญหาที่หลากหลายที่ส่งผลกระทบต่อเด็กนักเรียนโดยตรงที่ไม่ได้รับกระบวนการเรียนรู้เต็มที่ ซึ่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาเพื่อสร้างความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเริ่มต้นเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ด้วยตนเองตามความสนใจ โดยไม่มีข้อจำกัดทั้งด้านวัย ด้านเวลา และสถานที่ สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579) ที่สำนักเลขาธิการสภาการศึกษาได้กำหนดวิสัยทัศน์ให้ "คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21" [2] โดยเครือข่ายภาคี TSDF-การศึกษา ได้เสนอโมเดล "การเชื่อมโยง In school + Out school" เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและความเป็นพลเมืองที่ดีของเด็กเยาวชน คือ 1) การสร้างความร่วมมือข้ามภาคส่วนของภาคีเครือข่าย 2) กระทรวงศึกษาธิการต้องปรับหลักสูตรแกนกลางให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหา 3) ครอบครัวมีบทบาทเป็นนักส่งเสริมการเรียนรู้ 4) ครูเป็นนักจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสภาพแวดล้อมให้เด็กทดลองทำ และ 5) ผู้บริหารโรงเรียน คือ ผู้สนับสนุนอย่างเต็มที่และหลักสูตรของหลายสถานศึกษาเริ่มปรับตัวสร้างหลักสูตรโปรแกรมตามความสนใจผู้เรียนที่หลากหลาย มีพื้นที่เรียนรู้ตามความสนใจแบบที่หาไม่ได้ในระบบโรงเรียน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการแก้ปัญหาและปฏิรูปการศึกษาโดยไม่รอรัฐ [3] ผู้วางนโยบายควรหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาทางการศึกษาหลายช่วงอายุ ตั้งแต่ปฐมวัยให้มีคุณภาพที่ส่งเสริมทั้งทักษะด้านสติปัญญาและทักษะบุคลิกภาพ รวมไปถึงนโยบายที่ส่งเสริมการอบรมเลี้ยงดูเด็กที่มีคุณภาพ คือ การลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าอย่างยิ่ง [4]

ดังนั้น การศึกษาไทยจึงต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย เกิดการพัฒนาที่เหมาะสมกับผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากนวัตกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัยและยืดหยุ่น ดังกลยุทธ์ "ศึกษานันทิง" (Edutainment) ซึ่งเป็นการรวมคำศัพท์ 2 คำ คือ การศึกษา (Education) และความบันเทิง (Entertainment) หมายถึง การเรียนด้วยความสนุกสนาน ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยนำความโดดเด่นของทั้งการศึกษาและความบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน [5]

หลักการศึกษานันทิง

ศึกษานันทิงในด้านวิชาการ คือ การเรียนรู้ในทางเลือกอิสระที่มาจากความสนใจแต่ละบุคคล มีแรงจูงใจ และทางเลือกเป็นสำคัญส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการเล่นที่เหมาะสมในการพัฒนามีลักษณะดังนี้ 1) มีความพึงพอใจสูง 2) มุ่งเน้นกระบวนการ ไม่นับเป้าหมาย ดังนั้น ผลลัพธ์ที่ออกมาไม่สำคัญเท่ากระบวนการ 3) เด็กริเริ่มและกำกับด้วยตนเอง 4) กิจกรรมเกิดจากใจและจินตนาการ 5) อิสระจากภาระงานหรือกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ 6) ลงมือปฏิบัติหรือมีส่วนร่วม และ 7) เปิดกว้าง [5]

ศึกษานันทิงในด้านความสนุก หรือ ความเพลิดเพลินและแรงดึงดูดใจ ที่เป็นไปได้ทั้งกิจกรรม โปรแกรมและสถานที่ท่องเที่ยว ที่คุณสมบัตินของความบันเทิง คือ รูปแบบตั้งต้นร่วมกับการเรียนรู้หรือเนื้อหาการศึกษาเป็นผลผลิตพลอยได้ ซึ่งจากมุมมองของ 2 ทศนคติ คือ สถาบันการเรียนตามอัธยาศัยและสถานความบันเทิงที่เพิ่มเนื้อหาการศึกษาเข้าไป ซึ่งแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ 1) แบบมีการปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คือ เปิดเสรีและการมีใจจดจ่อไปกับการทำกิจกรรม มีโครงสร้างที่เป็นระบบและมีบทกำกับ เช่น การเล่นเกมแบบมีส่วนร่วม และเกมเขาวงกต เป็นต้น 2) แบบไม่มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รับสารจากประสบการณ์ตรง มีการสำรวจและเลือกเองได้ตามใจชอบ เช่น ภาพยนตร์ พิพิธภัณฑสถานสัตว์ เป็นต้น และ 3) แบบผสมผสาน ทั้ง 2 รูปแบบเข้าด้วยกัน [6]

กระบวนการเรียนแบบเพลิน (Play and Learn) มีหลักการใกล้เคียงกับศึกษานันทิง โดยมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้ 1) กระบวนการเพลิน คือ การเล่นปนเรียนอย่างเป็นกระบวนการ การมีใจจดจ่อ ตั้งใจ เอาใจใส่ โดยมีสติและการให้ความสนใจจนเกิดสมาธิทำให้เกิดการรวมพลังและความจำ ที่เรียกว่า จิตใจ (Mind) 2) เด็กเป็นศูนย์กลาง คือ เด็กเป็นผู้สร้างเครื่องมือการเรียนรู้ด้วยตนเองตามประสบการณ์ส่วนตัว ที่คำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของการเรียนรู้และหลากหลายของการเรียนรู้ และ 3) ครู ซึ่งมีความสำคัญมากในกระบวนการที่ต้องปรับกระบวนการที่เปลี่ยนทัศนคติ ครูควรเข้าใจ คิดอย่างสร้างสรรค์ และพยายามหาทางสายกลางในการสอน มีประเด็นหรือแนวทางให้ชัดเจนว่า มีแผนจะทำอะไร ครูต้องคอยสังเกตลีลาการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก ซึ่งบางทีก็เป็นพรสวรรค์ บางทีก็เป็นความถนัด [7]

ดังนั้น หลักการศึกษาระดับชั้นต้องคำนึงองค์ประกอบที่สำคัญ คือ กระบวนการ ผู้เรียน ผู้สอน ให้มีแนวทางสายกลางในการเรียนรู้ร่วมกัน เด็กมีแรงจูงใจ มีทางเลือกอิสระที่มาจากความสนใจแต่ละบุคคล และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นกระบวนการ ไม่นับเป้าหมาย โดยมีแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่ความสนุกสนาน

แหล่งการเรียนรู้แนวศึกษาระดับชั้น

แหล่งการเรียนรู้แนวศึกษาระดับชั้นมีทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้ 1) พิพิธภัณฑสถานและพิพิธภัณฑ์เด็กมีความโดดเด่น คือ การสร้างพื้นที่สำหรับเด็ก ที่ทำให้พวกเขาได้เรียนรู้จากการเล่นและการผจญภัยจากประสบการณ์และการค้นพบ พวกเขาจะมีสังคมและลักษณะเฉพาะจากความบันเทิงและมีการโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมจากการจัดแสดงนิทรรศการ 2) โปรแกรมตามอัธยาศัยและโปรแกรมในศูนย์การศึกษาทางนิเวศวิทยา (สวนสัตว์) ด้วยหลักสูตรที่หลากหลายบนพื้นฐานของหลักการคอนสตรัคติวิสต์ เช่น การทำขนมปังด้วยตัวเองตั้งแต่เริ่มและจบด้วยตนเอง 3) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เป็นปรากฏการณ์การได้รับความนิยมในด้านศึกษาระดับชั้นมากที่สุด ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีผ่านการใช้ CD-ROM และ DVD จนพัฒนาไปใช้ในอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นสามารถแข่งขันและได้มีส่วนร่วม ในสื่อมัลติมีเดีย สารานุกรมและศาสตร์การสอนต่างๆ ได้ใช้เทคนิคที่ใหม่ล่าสุดร่วมกับจิตวิทยาในการสื่อสารสื่อสารไปยังผู้ใช้ เช่น ปฏิกริยาในระบบเสมือนจริง (Interaction: Virtual system) มัลติมีเดีย (Multimedia) รายบุคคลและสังคม (Individual and social) และการจำลองแบบและการใกล้สู่ความเป็นจริง (Simulation and approaching the reality) และ 4) สื่อมวลชน ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 การพัฒนาโทรทัศน์และเคเบิลทีวีมีบทบาททางสังคมอย่างมาก ในด้านเผยแพร่ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ เช่น บางซีรี่ส์ทางการศึกษาของ BCC หรือ ภาพยนตร์สารคดี Animal Planet จาก Discovery Channel เป็นต้น [8]

รูปแบบศึกษาระดับชั้นในห้องเรียน

ขั้นตอนแบบศึกษาระดับชั้นมี 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การใช้สื่อประเภทเทคโนโลยี เช่น วีดีโอเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ โดยพิจารณาช่วงเวลา วิธีการและช่วงเวลาในนำเสนอ 2) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 3) นำเสนอสถานการณ์ที่ทำให้นักเรียนแปลกใจและน่าสนใจ 4) เพิ่มการสาธิตกับสถานการณ์ 5) เพิ่มลูกเล่นด้วยเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนเข้าไปในสไลด์พาวเวอร์พอยท์ 6) บรรยายให้น่าสนใจมากขึ้นโดยการเพิ่มระดับเสียง สีหน้าท่าทาง เช่น การพูดเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา 7) เพิ่มตัวอย่างงานเพื่อเพิ่มให้น่าสนใจมากขึ้น และ 8) ส่งเสริมให้นักเรียนพูดคุยและอภิปรายประเด็นต่างๆ [9]

ซึ่งศึกษาระดับชั้นไม่ใช่ความคิดใหม่ แต่เป็นแนวคิดที่เราสามารถย้อนหลังไปดูพัฒนาการดังกล่าวได้เป็นพัน ๆ ปี โดยความคิดดังกล่าว มักปรากฏในรูปแบบของนิทานพื้นบ้าน นิยายปรัมปรา นิทานอีสป ฯลฯ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดค่านิยม ความเชื่อ ศีลธรรม และประเพณีสู่บุคคลในสังคมในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก [10] ด้วยการพัฒนาทางเทคโนโลยีจึงเกิดสื่อที่สร้างอิทธิพลต่อการเรียนรู้ได้มากมาย ทั้งภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และเกม เป็นต้น นักวิชาการหลายคนได้นำแนวทางของศึกษาระดับชั้นมาทดลองใช้ต่างพบว่า เกิดผลดีในด้านการเรียน ซึ่งกิจกรรมศึกษาระดับชั้นจูงใจนักเรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อ ความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงการวิเคราะห์และการวิจารณ์มากขึ้น [11] จากหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นและสนุกทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ กระบวนการเรียนรู้แบบศึกษาระดับชั้นสำหรับเด็กนั้นคือ การเล่น ซึ่งเป็นวิถีทางธรรมชาติ ที่สร้างความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรมที่เกิดการเรียนรู้ทั้งการศึกษาและการบันเทิงแบบ 100 % ซึ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมางานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กและพัฒนาการสมอง ได้รับการยืนยันว่า การเล่นทำให้เกิดการพัฒนาสมองและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้งกายภาพ อารมณ์ และสังคม [5]

ดังนั้นเมื่อเด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ทั้งความรู้และมีความบันเทิงเป็นสิ่งเร้า ก็ทำให้เกิดประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเอง ย่อมเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นักการศึกษาด้านการเล่นได้จัดโปรแกรมการศึกษาที่ผนวกการเล่นไว้เป็นส่วนสำคัญของหลักสูตรหลายประการ

ทฤษฎีการเล่น

ทฤษฎีของ Erickson เชื่อว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัด ทดลอง และเรียนรู้สถานการณ์ของการเป็นผู้ใหญ่ การเล่นเป็นกระบวนการต่อเนื่องของความสัมพันธ์ของความจริงทางด้านจิตใจและสังคม เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลก โดยการค้นพบสิ่งใหม่และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้ 1) การเล่นเกี่ยวกับตนเอง (Auto Cosmic) เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการได้สัมผัสร่างกายของตนเองหรือมารดา ศูนย์กลางในการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเอง 2) การเล่นกับสภาพแวดล้อม (Microsphere) เป็นช่วงที่เด็กสร้างโลกของตนเองโดยการเล่นสมมุติกับของเล่นขนาดเล็กและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว

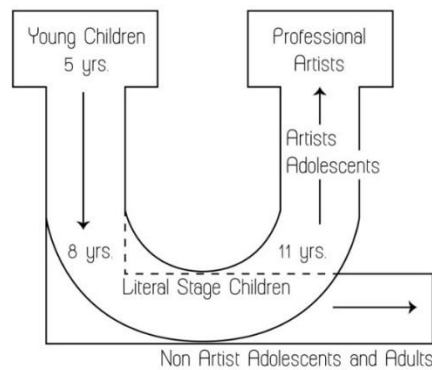
ซึ่งมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ และ 3) การเล่นกับสังคม (Macrosphere) เด็กเริ่มเข้าไปอยู่ในสังคมที่กว้างขึ้น รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่น สมมุติตัวเองในบทบาทอาชีพต่าง ๆ [12]

ทฤษฎีของ Fried เชื่อว่า การเล่นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้นจะต้องตอบสนองด้วยการเล่น พรอยด์ยังได้มองเห็นว่าการเล่นยังมีคุณค่าอย่างมากในด้านของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจได้ [13]

ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญาของ Piaget กล่าวว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กและเป็นผลจากสถานภาพของการพัฒนาสติปัญญา การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิด ในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบกิริยาจากบุคคลหรือสัตว์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวและจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่น 3 รูปแบบด้วยกัน คือ 1) การเล่นฝึก (Practice Play) จะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส 2) เมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบจะเริ่มการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และ 3) จะพัฒนาไปเป็นการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules) ซึ่งจะเกิดขึ้นตลอดช่วงอายุของคน [14]

Mitchel Resnick ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่ MIT Media Lab สร้างบทเรียนที่เรียกว่า หลัก “4P” ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียน การทำงาน ตลอดจนการใช้ชีวิต ซึ่งหัวใจสำคัญ คือ “จิตวิญญาณการเรียนรู้แบบขั้นเรียนอนุบาล” อธิบายได้ดังนี้ 1) โครงการ (Project) การเรียนรู้ผ่านการสร้างผลงานจริง คือ การเรียนรู้ที่ดีที่สุดเพราะเป็นวิธีการที่ทำให้ได้ ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหาและได้สื่อสารออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้ เช่น การเขียน การสร้างโมเดล การออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น 2) ความหลงใหล (Passion) คือ การที่เราเป็นส่วนหนึ่งกับสิ่งที่ทำตรงหน้า โดยมีอิสระในการเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ โดยการเริ่มจากทำอะไรที่ง่ายๆ ที่ตัวเองสนใจก่อน จากนั้นค่อยทดลองทำสิ่งที่ซับซ้อนขึ้นไปเรื่อยๆ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้ 3) เพื่อน (Peers) หรือคู่คิด คือ การร่วมมือความคิดสร้างสรรค์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ โดยได้แลกเปลี่ยนไอเดียในพื้นที่ที่กว้างขวางที่สุด และ 4) การเล่น (Play) คือ การเล่นที่ไร้แบบแผน ใช้แค่จินตนาการ โดยไม่สนทฤษฎีใดๆ ทำให้กล้าคิด กล้าทดลอง ซึ่งเป็นเทคนิคที่นักวิทยาศาสตร์ผู้ค้นพบสิ่งใหม่จำนวนมากใช้มาโดยตลอด เพราะการเล่นจะทำให้เราได้พบสิ่งที่คาดไม่ถึงและเป็นไปได้ใหม่ๆ อยู่เสมอ จนเป็นบ่อเกิดของความคิดสร้างสรรค์ [15]

ดังนั้น เด็กควรมีช่วงเวลาแห่งความสุข กล้าคิด กล้าทดลอง เกิดการเล่นและเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กัน โดยผ่านกระบวนการที่พัฒนาศักยภาพได้อย่างเต็มที่เพื่อการค้นพบสิ่งใหม่และซับซ้อนมากขึ้น โดย Gardner and Winner ได้เสนอความสัมพันธ์ระหว่างการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะกับพัฒนาการทางศิลปะ (รูปที่ 1) ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของพัฒนาการศิลปะ (U-curve of Graphic Development) ดังนี้



รูปที่ 1 เส้นโค้งตัวของพัฒนาการทางศิลปะ

เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะลดลงมาเรื่อย ๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใด ๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป แต่หากมีการกระตุ้นขึ้นในช่วงวัยรุ่น ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเขาจะสามารถพัฒนาต่อเนื่องไป จนสามารถเป็นศิลปินตัวน้อย ๆ ได้ไปจนถึงเป็นศิลปินมืออาชีพในอนาคต ดังนั้น การจัดโปรแกรมการศึกษาที่เรียนรู้จากการกระทำและการเล่น (Learning Through Doing and Playing) เด็กได้รับความรู้จากประสบการณ์ตรงตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในบุคคลและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสมอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา [16]

แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์และหลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เป็นทฤษฎีสำคัญที่เป็นรากฐานของแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ โดยเชื่อว่าเด็กเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อม เด็กไม่ใช่ผู้รอรับความรู้ แต่เป็นผู้มีความสามารถในการจัดการกับประสบการณ์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในโครงสร้างทางสติปัญญา การปรับโครงสร้างความรู้ ประกอบด้วย 2 ประการ คือ 1) กระบวนการซึมซับความรู้ คือ

กระบวนการของการนำเอาข้อมูลใหม่ มากระทำให้เหมาะสมลงในกลุ่มโครงสร้างของความรู้เดิม และ 2) กระบวนการปรับปรุงประสบการณ์ใหม่ คือ การปรับปรุงประสบการณ์ใหม่หรือวัตถุใหม่ โดยการปรับปรุงแก้ไขโครงสร้างเก่าให้เหมาะสม จนกลายเป็นข้อมูลใหม่ ซึ่งกระบวนการหาความสมดุลระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม ระหว่างกระบวนการซึมซับความรู้ และกระบวนการปรับปรุงประสบการณ์ใหม่ ทำให้เกิดพัฒนาการและสร้างสรรค์ความไม่สมดุลให้เพียงพอ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ สามารถจำแนกได้ 4 ประการ ดังนี้ 2.1) อารมณ์ สร้างสรรค์ ความรู้สึก และกระตุ้นการเรียนรู้ให้ตื่นตัวตื่นใจ 2.2) วุฒิภาวะ เป็นกระบวนการเติบโตทางกายภาพ ผ่านความแตกต่างของระบบประสาทในการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญา ในกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ 2.3) ประสบการณ์ เป็นตัวกระตุ้นหลักเพราะเป็นเพียงที่มาของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เด็กสามารถค้นพบได้ด้วยตนเอง และ 2.4) ได้ตอบทางสังคมกับบุคคลอื่น โดยเฉพาะกับ พ่อ แม่ ครู และเด็กอื่น ๆ [17]

หลักการสำคัญ มีดังนี้ 1) การส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง มีองค์ประกอบดังนี้ 1.1) ความสนใจเป็นเหมือนพลังงานของกระบวนการสร้างความรู้ เพราะความสนใจ ถือว่าเป็นศูนย์กลางของการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ที่ทำให้เกิดการสังเกต การพิจารณารายละเอียด ซึ่งทำให้เด็กเป็นผู้สร้างความรู้และสติปัญญา 1.2) การเล่นถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบในการเรียนรู้ เพราะจะทำให้เด็กได้เรียนรู้บทบาทของชีวิต ไม่มีการบังคับจากผู้ใหญ่ 1.3) การทดลองเป็นสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้จากการทดลองผิดถูก และนำไปสู่ความรู้ที่ถูกต้องแท้จริงเป็นสิ่งท้าทาย และกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งรอบตัว และ 1.4) ความร่วมมือเป็นกระบวนการทางสังคมที่นำเด็กไปสู่การยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน ดังนั้นความร่วมมือ คือ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนา ความต้องการ ความคิดของแต่ละบุคคล และความร่วมมือ ซึ่งเป็นวิธีการที่จะนำเด็กลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง 2) บทบาทครูเป็นเสมือนผู้แนะนำ ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการนำเด็กไปสู่การเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องเหมาะสม คือ ให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการสร้างความรู้ มีหลักการสำคัญในการพัฒนาความคิด และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสอนของครู ดังนี้ 2.1) บทบาทการเป็นผู้สอนไปสู่การเป็นผู้สร้าง ครูลดบทบาทการเป็นผู้สั่งสอนเปลี่ยนเป็นผู้แนะนำ เพื่อให้เด็กได้เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูต้องติดตามความสนใจและสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ เพื่อจะช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กบรรลุผล 2.2) ใช้การเสริมแรงไปสู่ความสนใจ ครูต้องให้การสนับสนุน และกระตุ้นความสนใจของเด็กไปสู่การเรียนรู้ มีความแตกต่างในการใช้แรงเสริมภายนอก เช่น รางวัลต่างๆ เพื่อให้เด็กทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด และความสนใจยังเป็นเสมือนแรงจูงใจภายใน ที่นำเด็กไปสู่การเรียนรู้ 2.3) เปลี่ยนการบังคับควบคุมในการพัฒนาเด็กให้มีการพึ่งพาตนเอง แนวคิดแบบคอนสตรัคติวิสต์ ให้ความสำคัญกับความสามารถของเด็กในการกระทำ และการส่งเสริมการโต้ตอบกับบุคคลอื่น ซึ่งเป็นเสมือนแหล่งความรู้ที่สำคัญแหล่งหนึ่ง นอกจากนี้การส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ และมีเหตุผลในการกระทำ ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างครูและเด็ก มีความสัมพันธ์แบบร่วมมือ มีความเป็นมิตร และปฏิบัติต่อกัน โดยการแสดงออกถึงการยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน และ 3) การส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสที่จะร่วมมือกับบุคคลอื่น และมีโอกาสได้เรียนรู้ และแก้ปัญหาความขัดแย้งท่ามกลางชีวิตในสังคม [14]

คำจำกัดความของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้เสนอกรอบแนวคิดสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยแบ่งคุณลักษณะออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนเพื่อรู้ หมายถึง การพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการทำงาน ประกอบด้วย การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณ การคิดเชิงวิพากษ์ และความรู้ทั่วไป 2) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติ หมายถึง การเรียนโดยการลงมือทำเพื่อเกิดทักษะประยุกต์ที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จในวิชาชีพ 3) การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน หมายถึง การพัฒนาทักษะทางสังคม ประกอบด้วย การเคารพและห่วงใยผู้อื่น และการชื่นชมความหลากหลายทางวัฒนธรรม 4) การเรียนรู้เพื่อชีวิต หมายถึง การเรียนรู้เพื่อการรู้จักตนเอง ทั้งจิตใจ ร่างกาย จิตวิญญาณ และทักษะต่างๆ ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์และการค้นพบตนเองซึ่งได้มาจากกิจกรรมต่างๆ และ 5) การเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคม หมายถึง การเรียนรู้เพื่อนำความรู้ การพัฒนาทักษะ และได้รับค่านิยมใหม่ที่พร้อมไปด้วยเครื่องมือและกรอบความคิดเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนในองค์กร ชุมชน และสังคม ซึ่งคุณลักษณะทั้ง 5 ด้านในการเรียนรู้ตลอดชีวิตถูกเชื่อมโยงกันด้วยแนวทางคอนสตรัคติวิสต์ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนที่กระตือรือร้นในการได้มาซึ่งความรู้และทักษะใหม่ ๆ จากสภาพแวดล้อมทางสังคมแห่งการเรียนรู้ [18]

“การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)” เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับความหมายและคำจำกัดความที่ใกล้เคียงกับคำว่า “การศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education)” อธิบายได้ดังนี้ 1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Education) นั้น มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ ต้องการให้บุคคลได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเหมาะสมเพื่อจะได้พัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง และ 2) การเรียนรู้ (Learning) มุ่งเน้นที่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นไปได้ทั้งบวกและลบ ส่วนการศึกษา (Education) มุ่งเน้นที่แนวทางในจัดเตรียมกระบวนการของผู้จัดประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่เหมาะสมกับทั้งตัวบุคคลและสังคม [19]

การศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตการศึกษาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตาย พัฒนาคนให้ได้เรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ตามความสามารถของตนเองเพื่อก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลก สามารถทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม [20]

การศึกษาตลอดชีวิตเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลในทุกช่วงวัย เป็นการเรียนรู้จากวิถีชีวิตของตนเอง และใช้ทรัพยากรที่สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง เพื่อนำไปสู่ประสบการณ์อย่างมีคุณค่า โดยการเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ก็ได้ เป็นการ สนับสนุนบุคคลเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากกันและกัน และเรียนรู้จากคนอื่นในสังคม เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลสามารถพัฒนาความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของตนเอง ให้สมบูรณ์ตามความต้องการของตนเองเป็นสำคัญ [21]

ดังนั้น การเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ กระบวนการเรียนรู้ของบุคคลในทุกช่วงวัย เป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการที่หลากหลายยืดหยุ่นและสนุก เพื่อนำไปสู่ประสบการณ์และการเรียนรู้อย่างมีคุณค่า ตามคำอธิบายของ (ตารางที่ 1) การจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่เป็นการผสมผสานการศึกษา 3 ระบบ ดังนี้

ตารางที่ 1 การจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่เป็นการผสมผสานการศึกษา 3 ระบบ

นอกระบบ	ในระบบ	ในระบบ	นอกระบบ	นอกระบบ
อัธยาศัย	นอกระบบ			อัธยาศัย
	อัธยาศัย	นอกระบบ		
		อัธยาศัย	อัธยาศัย	
อายุ 0	3 ปี	6 ปี	22 ปี	60 ปี
แรกเกิด	ก่อนวัยเรียน	วัยเรียน	วัยทำงาน	วัยสูงอายุ

ความสัมพันธ์ของการศึกษาตามอัธยาศัยในแต่ละช่วงวัยมีดังนี้ ถ้าการศึกษาตลอดชีวิตแบ่งเป็นการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย พบว่า การศึกษาตามอัธยาศัยจะเป็นการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ในทุกวัย โดยเฉพาะวัยแรกเกิด วัยก่อนวัยเรียน วัยทำงานและวัยสูงอายุ เช่น วัยแรกเกิดจะเรียนรู้ตามพัฒนาการและจากพ่อแม่ที่ใกล้ชิด วัยก่อนวัยเรียนนั้นแม้จะเข้าเรียนระดับอนุบาลแต่การใช้เวลาส่วนใหญ่เรียนรู้จากการเล่นและบุคคลใกล้ชิด วัยทำงานเป็นวัยที่เรียนรู้จากประสบการณ์การทำงานเป็นหลัก แล้ววัยสูงอายุเป็นวัยที่ออกจากระบบการทำงานในสถานที่ทำงานอยู่บ้านและเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพื่อการอยู่ร่วมกับบุคคลใกล้ชิดในครอบครัวที่มีทั้งลูกและหลาน สำหรับวัยเรียนในอายุในช่วง 6 ถึง 22 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่ใช้เวลาไปกับการเรียนในระบบโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ แต่เวลาส่วนหนึ่งของวัยนี้ยังเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อการพักผ่อน หรือ เพื่อเพิ่มพูนความรู้จากการเรียนในระบบโรงเรียนอีกครั้งหนึ่ง [22]

วัยกับการศึกษาตามอัธยาศัย

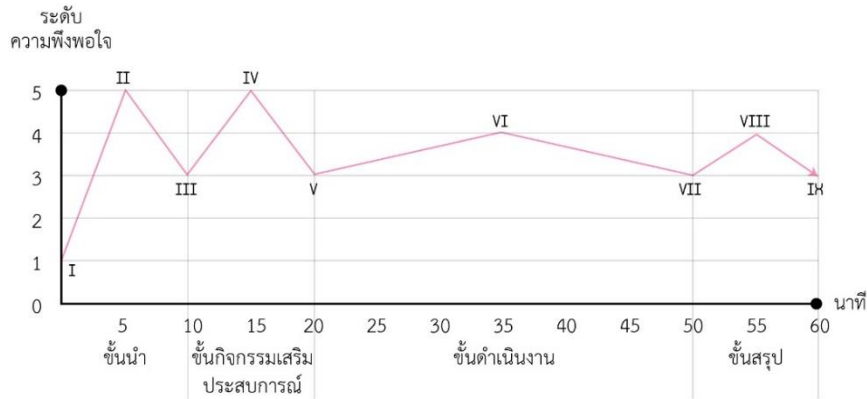
การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยนั้นควรพิจารณาถึงวัยต่างๆ ของบุคคล ดังนี้ 1) วัยทารก (0-2 ปี) ตั้งแต่แรกเกิดจนพูดได้ ทารกเริ่มเรียนรู้จากภาษาพ่อแม่ และผู้ใหญ่ด้วยกัน หรือพูดกับทารกเอง เริ่มตอบสนองต่อคำพูดของผู้ใหญ่ให้พลิกตัวลุกขึ้น คลาน นั่ง ยืน และหยิบจับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว จนในที่สุดเด็กพูดภาษาแม่ได้ เรียนรู้มารยาทสังคมและปลูกฝังนิสัยและการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นที่เป็นสมาชิกในบ้าน ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมที่ครอบครัวยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต 2) วัยเด็กตอนต้น (3-5 ปี) เด็กเริ่มเรียนรู้มารยาทสังคม มีความพร้อมด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และร่างกาย ซึ่งความพร้อมเหล่านี้ได้รับจากทางครอบครัวอบรมสั่งสอน ซึ่งถือได้ว่าเป็นการศึกษาตามอัธยาศัย 3) วัยเด็กตอนปลาย (6-17 ปี) คือ เด็กและเยาวชนที่ได้เรียนหนังสือทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียนตามระดับความรู้ ความสามารถ และความสนใจ เด็กจำนวนมากเรียนรู้ในรูปแบบของการศึกษาตามอัธยาศัยจากพ่อแม่และผู้ใหญ่ โดยการได้รับการบอกสอนการสังเกตการทำงานของผู้ใหญ่ และได้ฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เช่น เด็กในชนบทเรียนรู้วิธีการทำนา เรียนรู้วิธีปรุงอาหารและการถนอมอาหารจากพ่อแม่ เป็นต้น ความรู้ที่ได้รับจากสื่อมวลชนต่างๆ เช่น การดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การฟังวิทยุ และการสื่อสารโดยอิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ถือเป็นการศึกษาตามอัธยาศัย 4) วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (18-35 ปี) เป็นวัยที่มีภารกิจเชิงพัฒนาที่สังคมยอมรับและมีบทบาทมากขึ้น เพื่อการเตรียมตัว เพื่ออาชีพการเลือกคู่ครอง การเริ่มต้นสร้างฐานะครอบครัว การเริ่มต้นรับผิดชอบต่อสังคม ฯลฯ 5) วัยผู้ใหญ่ตอนกลาง (36-59 ปี) เป็นวัยที่ต้องศึกษาหาความรู้ตามภารกิจเชิงพัฒนา การที่สังคมยอมรับผู้ใหญ่ในวัยนี้เพิ่มขึ้น ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทุกคนจึงปรับตัวโดยการศึกษาค้นคว้าความรู้ในรูปแบบของการศึกษาตามอัธยาศัยให้มากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมในยุคข่าวสารข้อมูลได้อย่างมีความสุข และ 6) วัยผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ผู้ใหญ่ในวัยนี้เป็นวัยที่ทำงานน้อยลงแต่ต้องการเรียนรู้และรู้จักตนเองให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง

มีสุขภาพจิตดีไปจนสิ้นอายุขัยซึ่งจะต้องมีการเรียนรู้ในรูปแบบการศึกษาตามอรรถศาสตร์มากที่สุด เพื่อให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจในวัยชรา [23]

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยการสนับสนุนจากหลายๆ ฝ่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาด้วยตนเองตลอดชีวิต ซึ่งเด็กวัยก่อนเรียนจะได้ทำกิจกรรมที่เกิดแรงจูงใจให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตมากกว่าเด็กในวัยเรียนเพื่อเตรียมเข้าสู่การเรียนรู้ในระบบ เมื่อเข้าสู่วัยทำงานและวัยสูงอายุเวลาของการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะกลับมาเพิ่มอีกครั้ง

แนวทางในการจัดกิจกรรมแนวศึกษานันทนาการ

แนวทางที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมแนวศึกษานันทนาการ ประกอบด้วย หลักการสำคัญ ขั้นตอนจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมใน 1 คาบ (60 นาที) ไว้ดังนี้



รูปที่ 2 ขั้นตอนจัดการเรียนรู้แนวศึกษานันทนาการ

1) หลักการสำคัญมีส่วนประกอบ คือ 1.1) รูปแบบการจัดกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่น มีการออกแบบให้สนุก สร้างแรงดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและสนใจเนื้อหาที่เชื่อมโยงความคิดของผู้เรียนโดยดับพลังและสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย มีเกมหรือกิจกรรมการเล่นที่ทำพหุพร้อมกับความสนุกสนาน ความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ ผู้เรียนไม่สามารถคาดเดาได้แต่ละครั้ง เป็นรูปแบบใดและเกิดปฏิสัมพันธ์ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า 1.2) ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ที่เกิดจากความสนใจและการทดลอง มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม 1.3) ครู คือ ผู้จัดการเรียนรู้ที่เตรียมจัดกิจกรรมที่เป็นระบบและเป็นสิ่งที่เลี้ยงที่ช่วยแนะแนวทางในช่วงแรกจนเด็กเกิดการเรียนรู้ มีอิสระในการดูแลและจัดการงานด้วยตัวของเด็กเอง และ 1.4) สิ่งแวดล้อมรอบตัวควรมีการปรับเปลี่ยนให้แปลกใหม่ให้เหมาะสมกับกิจกรรมอยู่เสมอทั้งทางด้านกายภาพและทางด้านสังคม

2) ขั้นตอนจัดการเรียนรู้ แนวทางในการจัดการเรียนรู้แนวศึกษานันทนาการทั้ง 9 จุด ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 2.1) ขั้นนำ มีการใช้สื่อหลายรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและชื่นชอบมากที่สุด โดยเริ่มจากจุดที่ 1 ครูและนักเรียนมีการเตรียมพร้อมในการรับรู้ประสบการณ์ใหม่ จุดที่ 2 ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้และมีจิตวิทยาในการตั้งศักยภาพของนักเรียน จุดที่ 3 นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง 2.2) ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้วยกิจกรรมสั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็นจุดที่ 4 ครูกระตุ้นความกระหายใคร่รู้แก่นักเรียนอีกครั้ง และ จุดที่ 5 นักเรียนประมวลความรู้ 2.3) ขั้นดำเนินงาน มีการตั้งหัวข้อที่น่าสนใจ มีอิสระในการเปลี่ยนหัวข้อหรือผลงานตามความเหมาะสม โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็นจุดที่ 6 นักเรียนเกิดความอยากรู้ และ จุดที่ 7 นักเรียนเกิดความอยากทำ และ 2.4) ขั้นสรุป สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ทำให้เกิดพฤติกรรมมารวิเคราะห์ โดยดำเนินการต่อเนื่องเป็นจุดที่ 8 ครูชักชวนนักเรียนให้เกิดความอยากแสดงออก และ จุดที่ 9 ครูและนักเรียนสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ (รูปที่ 2) ขั้นตอนจัดการเรียนรู้แนวศึกษานันทนาการ

3) การประเมินผล การจัดกิจกรรมแนวศึกษานันทนาการเน้นกระบวนการในการทำงานและพัฒนาการในภาพรวมมากกว่าผลงานหรือการทดสอบทางวิชาการ ดังนั้น การประเมินผลต้องขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การสอนเนื้อหาวิชา รูปแบบกิจกรรม อายุของผู้เรียน และการพิจารณาของครู โดยเสนอการประเมินผลไว้ดังนี้ 3.1) กระบวนการทำงาน 3.2) พัฒนาการผลงาน 3.3) ความสนใจต่อกิจกรรมและความรับผิดชอบ และ 3.4) การแสดงความคิดเห็น

แนวคิดการจัดกิจกรรมแนวศึกษานันทนาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กตลอดชีวิต

จากขั้นตอนสำคัญของแนวทางในการจัดกิจกรรมแนวศึกษานันทนาการที่เหมาะสมกับวัยเรียน 6-18 ปี มีกระบวนการสำคัญที่เกิดขึ้นคือ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ที่ตัดสินใจด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างมีความสุขในวิถีของธรรมชาตินั่นคือการเล่น กิจกรรมมีบรรยากาศที่สนุกและน่าดึงดูดใจ โดยขั้นตอนตอนช่วงขั้นนำและขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากเพื่อสร้าง

ความพึงพอใจกับผู้เรียนให้มากที่สุดเพื่อสร้างแรงบันดาลใจอย่างสม่ำเสมอและมีหัวใจที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในช่วงชั้นดำเนินงาน ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ใหม่ผสมผสานเข้ากับประสบการณ์เดิมของตน โดยเกิดการทดลองและทำซ้ำด้วยตนเอง และขั้นสรุปคือการเตรียมการรับรู้ประสบการณ์ใหม่ในครั้งต่อไป ซึ่งในรูปแบบการศึกษาตลอดชีวิตผู้เรียนช่วงอายุ 6-18 ปี จะใช้เวลาการศึกษาในระบบมากกว่านอกระบบและตามอัธยาศัยตามลำดับ หลังอายุ 18 ปี ผู้เรียนจะเข้าสู่การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น ตามความสนใจของผู้เรียน ในวัยทำงานและวัยผู้สูงอายุการเรียนรู้ในระบบจะลดบทบาทลงโดยการศึกษาตามอัธยาศัยจะเพิ่มเวลามากขึ้น ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในระบบขึ้นอยู่กับการจัดการของครูหรือผู้จัดการกิจกรรม โดยปรับตามหลักสูตรที่เหมาะสมกับยุคสมัย การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถดัดแปลงให้เข้ากับการทำงานของผู้เรียนที่เสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหา โดยเพิ่มเวลาตามอัธยาศัยให้มากที่สุดทั้งในและนอกห้องเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่และเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- [1] thevisualthaipbs. เจาะปัญหาการศึกษาไทยกับชีวิตที่หลุดออกนอกระบบ. [อินเทอร์เน็ต]. 2565 [เข้าถึงเมื่อ 19 กันยายน 2565]. เข้าถึงได้จาก: <https://thevisual.thaipbs.or.th/drop-out-students/main/>
- [2] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579). [อินเทอร์เน็ต]. 2565 [เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2565]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.lampang.go.th/public60/EducationPlan2.pdf>
- [3] theactive. “การศึกษาไทย” อย่างไรต่อ?. [อินเทอร์เน็ต]. 2564 [เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2565]. เข้าถึงได้จาก: <https://theactive.net/data/tsd-forum-education/>
- [4] สุพัตรา นุตรักษ์ วรณไพโร ยัมมา ประนอม พูลพัฒน์ สาริศา อัครกุลพิชา บุญยอด มาคล้าย ภาวิณี ทองกลับ, และ คณะ. การดูแลภายใต้การเชื่อมความสัมพันธ์ต่างรุ่น: ทางเลือกใหม่เพื่อการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2564; 1:199-206.
- [5] White, R. That's Edutainment. [Internet]. 2003. [Cited 29 August 2013]. Available from: <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/edutainments.html>
- [6] White, R. Edutainment: The Next Big Thing. [Internet]. 2004. [Cited 7 July 2014]. Available from: <https://www.whitehutchinson.com/news/downloads/IAAPAEdutainmentSeminar.pdf>
- [7] ชัยอนันต์ สมทวนิช. เพลิน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัท พี. เพรส; 2541.
- [8] Nemeč, J. and Trna, J. Edutainment or Entertainment: Education Possibilities of Didactic Games in Science Education. International Council for Children's play, Brno Conference; Czech Republic. September. 2007.
- [9] Michael, B. Edutaining: Creating Interest in the Classroom: Eight Simple Steps. [Internet]. 2007. [Cited 18 November 2013]. Available from: <http://importantnews.org/edutainig.html>.
- [10] Rogers, E. M. & Shefner, C.L. The history of entertainment – education strategies. In the Centers of Disease Control and Prevention Conference on Using Entertainment – Education to Reach a Generation at Rick; Atlanta. September; 1994.
- [11] Edgens, J., Nickel, P. & Morey, Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and Speaking in Large Environment and Natural Resource Survey Courses. [Internet]. 2000. [Cited 19 November 2013]. Available from: <http://www.cnr.usu.edu/quinney/files/uploads/UENR3.pdf>
- [12] Erickson, E. Childhood and society. New York: W.W.Norton; 1950.
- [13] Freud, S. An outline of psychoanalysis. New York: Norton; 1965.
- [14] Piaget, J. Piaget's theory. In P.Mussen (ed). Handbook of Child Psychology. New York: Wiley; 1983.
- [15] Mitchel Resnick. Lifelong Kindergarten: อนุบาลตลอดชีวิต. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ bookscape; 2541.
- [16] Gardner, H. & Winner, E. U-Shaped Behavioral Growth. First intimations of artistry. In S. Strauss (ed.), New York: Academic Press; 1982.
- [17] Singer, D.G. & Ravenson, T.A. A Piaget Primer: How a Child Thinks. New York: Plume; 1978.
- [18] Souham's Blog. A. I. Unesco's Five Pillars of Education. [Internet]. 2012. [Cited 29 September 2022]. Available from: <https://souham.wordpress.com/a-a-prologue/>
- [19] สุมาลี สังข์ศรี. การจัดการศึกษานอกระบบโดยวิธีการศึกษาทางไกลเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต: เอกสารในโครงการส่งเสริมการแต่งตั้งข้าราชการมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช; 2545.
- [20] สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. คัมภีร์กศน. หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วน จำกัด เอ็น.เอ.รัตนะเทรตดิ้ง; 2556.

- [21] อาชญญา รัตนอุบล. การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต Lifelong Education and Lifelong Learning: บทความวิชาการคำจำกัดความ แนวคิด และลักษณะการศึกษาตลอดชีวิต Definitions Concepts, Characteristics of Lifelong Education. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2557.
- [22] วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา. การศึกษาตามอัธยาศัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2561.
- [23] อุดม เขียวรังกีวงศ์. การส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย: กรณีศึกษาที่ไม่จำกัดวัยและสถานที่. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: แสงดาว; 2551.