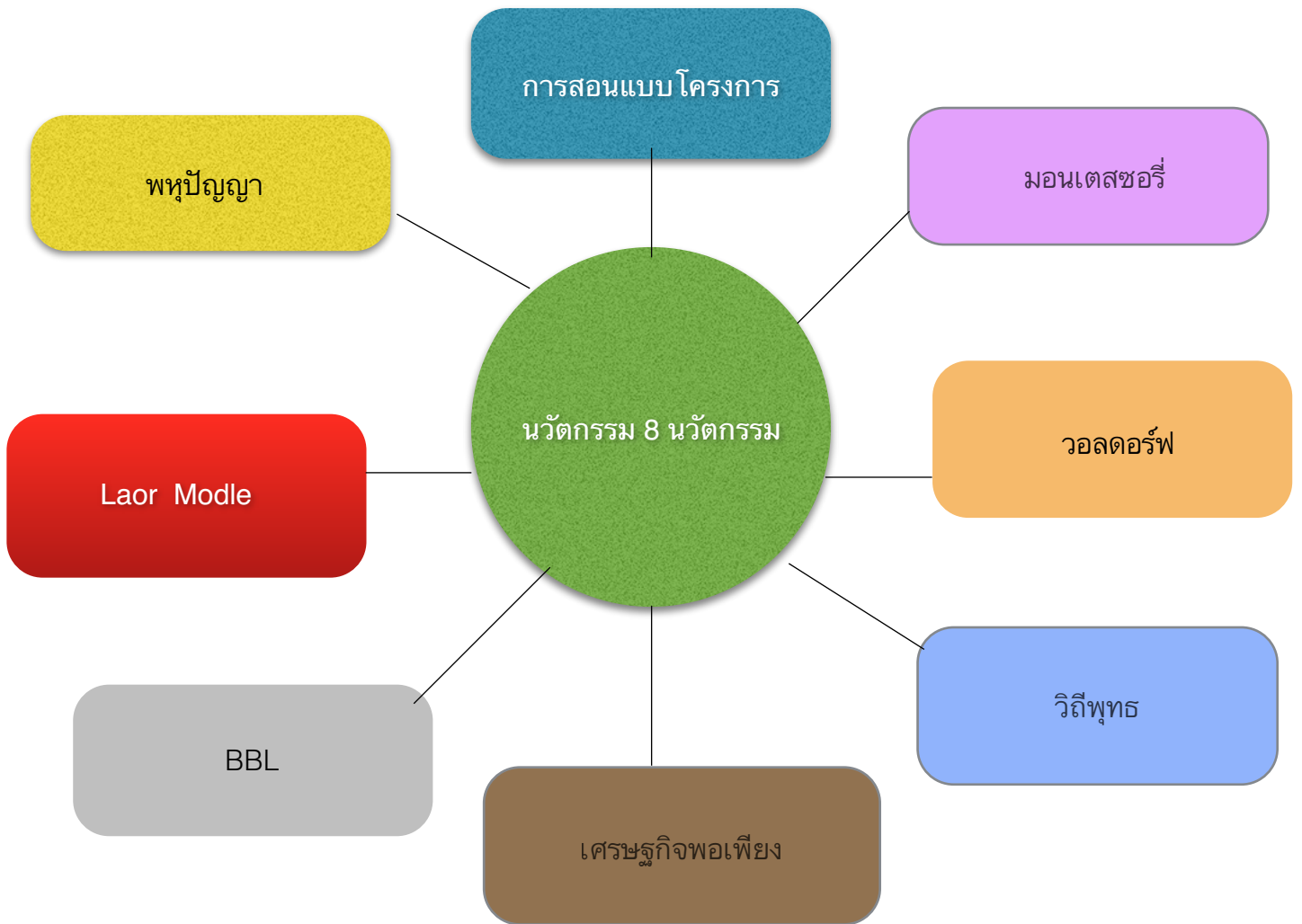


# สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้

## 1. เราได้เรียนรู้ เรื่องอะไรบ้าง

### สื่อวัตกรรมการสำหรับปฐมวัย



### แนวคิดและที่มาของ การสอนแบบโครงการ ( Project Approach )

การสอนการสอนแบบโครงการ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งให้ความสำคัญกับเด็ก ส่งเสริมให้เด็กแสวงหาคำตอบจากการเรียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่าง ลุ่มลึกเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยที่เด็กหรือครูร่วมกันกำหนดเรื่องที่ต้องการ เรียนรู้ แล้วดำเนินการแสวงหาความรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหา โดยครูเป็นผู้อำนวย ความสะดวกให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

## หลักการจัดการเรียนการสอนมอนเตสซอรี

การจัดการเรียนการสอนแบบมอนเตสซอรีมีลักษณะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก เน้นการช่วยเหลือตนเองให้มากที่สุด โดยสภาพของโรงเรียนจัดสิ่งแวดล้อมให้เสมือนบ้าน มีห้องต่างๆ ที่บ้านควรมี เช่น ห้องนอน ห้องครัว ห้องนั่งเล่น มีห้องโถงใหญ่ที่จัดมุมการเรียนรู้ไว้ตอบสนองความต้องการของเด็ก ได้แก่ มุมฝึกประสาทสัมผัส มุมภาษา มุมคณิตศาสตร์ มุมดนตรี มุมศิลปะ มุมที่จะสอนสิ่งที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน และมุมภูมิศาสตร์ เป็นต้น ห้องนี้เปรียบเสมือนห้องทำงานของเด็ก จะมุ่งเน้นทางด้านสติปัญญา เด็กๆ จะอยู่ในห้องนี้เพื่อทำกิจกรรมอย่างน้อย 2 ชั่วโมง โดยมีเครื่องมือที่ออกแบบไว้สำหรับเด็กโดยเฉพาะ ที่จะพัฒนาทางสติปัญญาเด็กมากกว่าการสอน เช่น เครื่องเรือน ชุดรับแขกที่เหมาะสมสำหรับเด็กเคลื่อนย้ายได้ ทำความสะอาดสะดวก มีโต๊ะหลายแบบทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลมทั้งเล็กทั้งใหญ่ ส่วนสื่อที่จัดไว้ที่มุมต่างๆ ในห้องนั้น เป็นสื่อที่มอนเตสซอรีได้พัฒนาขึ้นมา จัดไว้เป็นชุดๆ ด้วย กัน โดยให้แต่ละมุมเป็นเรื่องของการศึกษาแต่ละชุด โดยรอบๆ บ้านมีบริเวณให้เด็กได้เดิน มีสวนให้เด็กได้นั่งพักและทำกิจกรรม

### นวัตกรรม BBL

การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเชิงรุกที่สมองของผู้เรียนถูกขับเคลื่อนโดยเป้าหมาย แรงบันดาลใจ ความทะยานอยาก ความใฝ่ฝัน และการวางแผนส่งผลให้สมองเกิดการเรียนรู้ และสร้างความหมายให้กับข้อมูลที่รับเข้าไปด้วยการคิด

BBL มีความสัมพันธ์ระหว่างสมองกับอารมณ์

-อารมณ์มีผลต่อการเรียนรู้

-สมองของแต่ละคนมีความเฉพาะตัว

-สมองและอารมณ์จะกำหนดว่า ข้อมูลใดควรเก็บเป็นความจำระยะสั้น

หรือระยะยาว และความรู้ที่เข้ามาใหม่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลเดิม ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่เคยมีมาก่อน

### นวัตกรรม LAOR MODEL

ความเป็นมาของ LAOR MODEL

หลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ.๒๕๔๒ ทำให้สถานศึกษาเปลี่ยนรูปแบบการจัดการศึกษาจากที่มุ่งเน้นการเรียนการสอนแบบอ่านออกเขียนได้ เปลี่ยนมาเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ยึดเด็ก เป็นสำคัญ และมุ่งเน้นให้เด็กคิดเป็น ทาเป็น รศ ดร นกเนตร ธรรมบวร ได้นำแนวทางดังกล่าวมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ โดยได้จัดทำโครงการ “ การใช้หนันทานเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ คิดในเด็กปฐมวัย” โดยเปิดรับผู้ปกครองที่สนใจเข้าร่วมโครงการ รูปแบบการเรียนการสอนครูผู้สอนจะเป็นผู้ใช้ เทคนิคการสอนที่หลากหลายที่

หลากหลายจากการจัดประสบการณ์ในกิจกรรมประจำวันที่มีความหมายต่อตัวเด็ก เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดด้วยการถามคำถามของครู

### นวัตกรรมแนวเศรษฐกิจพอเพียง

นวัตกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นเศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง ผลิตภัณฑ์ กระบวนการจัดการ ใหม่ที่คิดค้น และพัฒนาจากองค์ความรู้และประสบการณ์ของชุมชน เพื่อแก้ปัญหา การประกอบอาชีพ การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต และการเสริมสร้างสุขภาวะอย่างเป็นระบบ ตามภูมิสังคมของชุมชน ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง

จุดเด่นของนวัตกรรมแนวเศรษฐกิจพอเพียง

1. เป็นการเรียนรู้จากของจริง
2. เป็นการเรียนรู้โดยยึดหลักความพอเพียง การพึ่งพาตนเอง การอยู่ร่วมกัน
3. เป็นการเรียนรู้ที่ชุมชนได้มีส่วนร่วม

### นวัตกรรมพหุปัญญา

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) เป็นนักจิตวิทยา มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับด้านการคิด การศึกษา ศักยภาพ ความสามารถและการตระหนักรู้ของมนุษย์ โดยได้เขียนหนังสือเรื่องกรอบแห่งจิต (Frames of Mind) ที่กล่าวถึง แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา โดย การ์ดเนอร์ มองสติปัญญาว่าเป็นความสามารถในการแก้ปัญหา หรือการสร้างผลงานที่มีคุณค่าแก่สังคมในแต่ละวัฒนธรรม การ์ดเนอร์ใช้ฐานความคิดจากศาสตร์ทางการคิด และสติปัญญา (Cognitive Science) และศาสตร์การทำงานของสมอง (Neuro Science) ความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ตามทฤษฎีพหุปัญญา แบ่งออกเป็น 10 ด้าน ดังนี้

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) คือ ความสามารถด้านความเข้าใจและ การใช้ภาษาทั้ง การพูด การฟัง การอ่าน การเขียนที่สามารถสื่อความหมาย ให้ผู้อื่นรับรู้ เข้าใจได้ง่าย ตลอดจนการใช้ภาษาในการจดจำข้อมูลต่าง ๆ
2. ปัญญาด้านตรรกะ - คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์เหตุผล วิเคราะห์ปัญหาเชิงตรรกะการแก้โจทย์ปัญหาการคิด เชิงนามธรรม การคิดเชิงตรรกะ การคิดแบบวิทยาศาสตร์ การใช้ตัวเลข การคิดคำนวณ
3. ปัญญาด้านดนตรี (Musical-Rhythmic Intelligence) คือ ความสามารถทางดนตรี ไวต่อเสียงหรือ ทานองหรือจังหวะ การเข้าใจหรือวิเคราะห์เกี่ยวกับดนตรี เข้าใจและสร้างสรรค์งาน เกี่ยวกับดนตรี
4. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ – การมองเห็น (Spatial – Visual Intelligence) คือ ความสามารถในการมองเห็นภาพของทิศทาง พื้นที่ แผนที่ ความรู้สึกไวต่อสี เส้นรูปร่าง การสร้างภาพ ในจินตนาการ
5. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily – kinesthetic Intelligence) คือ ความสามารถในการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย
6. ปัญญาด้านการเข้าใจระหว่างบุคคล / การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence) คือ ความสามารถด้านการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของผู้อื่น
7. ปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) คือ ความสามารถในการ เข้าใจตนเอง รู้ความสามารถของตนเอง รู้จุดอ่อนจุดแข็ง รู้อารมณ์ของตนเอง รู้ความคิด

8. ปัญญาด้านธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) คือ ความสามารถในการเข้าใจ ปรากฏการณ์ ธรรมชาติ รู้จักธรรมชาติของสิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม

9. ปัญญาด้านการคิดใคร่ครวญ หรือการดำรงอยู่ของชีวิต (Existential Intelligence) คือ ความไว และความสามารถในการเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง

10. ปัญญาด้านคุณธรรม จริยธรรม (Moral Intelligence) คือ ความสามารถในการเรียนรู้ ที่จะอยู่กับ ผู้อื่น มีสติรู้ตัว สามารถควบคุมตัวเองได้ รู้สิ่งใดถูกสิ่งใดผิด ทำในสิ่งที่ถูกต้อง มีเมตตา หนักแน่น อดทน

## นวัตกรรมวอลดอร์ฟ

แนวทางการศึกษา วอลดอร์ฟ คือ การช่วยให้มนุษย์บรรลุศักยภาพสูงสุดที่ตนมีและ สามารถกำหนดความมุ่งหมายและ แนวทางแก่ชีวิตของตนได้อย่างอิสระตามกำลังความสามารถของตน แต่มนุษย์จะบรรลุศักยภาพสูงสุดของตนไม่ได้ ถ้าเขายังไม่มีโอกาสได้สัมผัสหรือค้นพบส่วนต่างๆ หลายส่วนในตนเอง ด้วยเหตุนี้การศึกษา วอลดอร์ฟ จึงเน้นการศึกษาเรื่องมนุษย์และความเชื่อมโยงของมนุษย์กับโลกและจักรวาล การเชื่อมโยงทุกเรื่องกับมนุษย์ไม่ใช่เพื่อ ให้มนุษย์ยึดตนเอง (อัตตา)แต่เป็นการสอนให้มนุษย์รู้จักจุดยืนที่สมดุลของตนใน โลกมนุษย์ปรัชญา เน้นความสำคัญของการสร้างสมดุลใน สาม วิธีทางที่บุคคลสัมพันธ์กับโลกคือผ่านกิจกรรมทางกาย ผ่านทางอารมณ์ความรู้สึกและผ่านการคิดการศึกษา วอลดอร์ฟ มุ่งพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่มีบุคลิกภาพที่สมดุลกลมกลืน และให้เด็กได้ใช้พลังทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านสติปัญญา ด้านศิลปะและด้านการปฏิบัติอย่างพอเหมาะ

## นวัตกรรมวิถีพุทธ

โรงเรียนวิถีพุทธดำเนินการพัฒนาผู้เรียนโดยใช้หลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา อย่างบูรณาการ ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการพัฒนา “การกิน อยู่ ดู ฟัง เป็น” คือ มีปัญญาเข้าใจในคุณค่าแท้ ใช้กระบวนการทางวัฒนธรรมแสวงหาปัญญา และมีวัฒนธรรมเมตตาเป็นฐานการดำเนินชีวิต โดยมีผู้บริหาร และคณะครูเป็นกัลยาณมิตร ช่วยกันพัฒนาดำเนินการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีวิถีการทำงาน วิถีชีวิต วิถีการเรียนรู้ วิถีวัฒนธรรมต่าง ๆ ตามหลัก “ไตรสิกขา” ที่นำไปสู่ “ปัญญา” วิถีชีวิตที่ตั้งงามตามหลักไตรสิกขาทั้ง ๓ ด้าน

### ศีล (พฤติกรรม)

มีกิริยามารยาท กิน อยู่ ดู ฟัง เป็น

รู้จักพิจารณาเลือกเสพสิ่งบริโภคน และสื่อต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ด้วยปัญญา

รู้จักความพอดี พอประมาณ ในการแสวงหา บริโภค สะสมสิ่งต่าง ๆ

ปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์ภายนอกที่ถูกต้องเพื่อให้เกิดวินัยในตนเอง

ไม่เบียดเบียนตนเอง และผู้อื่นโดยมีศีล ๕ เป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต

มีชีวิตที่สัมพันธ์ด้วยดีกับบุคคล ครอบครัว ชุมชน สังคมและสิ่งแวดล้อม

### จิตใจ (สมาธิ)

มีสมรรถภาพที่ดี คือ มีสมาธิ มีความตั้งมั่น เข้มแข็ง มุ่งมั่นทำดี ด้วยจิต ใจกล้าหาญ อดทน สู้สิ่งยาก ขยันหมั่นเพียร ไม่ย่อท้อสามารถฟันฝ่าอุปสรรคผ่านความยากลำบากไปได้ ฟุ้งตนเองได้

มีคุณภาวะ คือ มีความกตัญญูรู้คุณ มีจิตใจเมตตา กรุณา โอบอ้อมอารีมีน้ำ ใจ ละอายชั่วกลัวบาป

ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ กล้ารับผิด เกิดจิตที่เป็นบุญกุศลอย่างสม่ำเสมอ

มีสุขภาวะที่ดี คือ มีความสุข ความร่าเริง เบิกบาน มองโลกในแง่ดี มีกำลังใจ เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ในการร่วมกิจกรรมงานต่าง ๆ

## ปัญญา

มีศรัทธาเลื่อมใสและมีความเข้าใจในพระรัตนตรัย ในกฎแห่งกรรม และในหลักบาปบุญคุณโทษ มีทักษะและอุปนิสัยในการเรียนรู้ที่ดี จูงใจ ใฝ่รู้ รู้จักการค้นคว้า การจดบันทึกให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ประมวลผล สามารถนำเสนอถ่ายทอดได้ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล มีทักษะชีวิตเท่าทันต่อสิ่งเร้าภายนอก และกิเลสภายในตนสามารถแก้ปัญหาชีวิตได้ สามารถนำหลักธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้มีฐานชีวิตที่ดีมีทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติธรรม เกิดปัญญาเข้าใจในสังขารในชีวิต

## สื่อ

สื่อการเรียนรู้หรือสื่อการสอน (Instructional Media) หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่ใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทาง สำหรับการทำให้การสอนของครูหรือผู้สอนสื่อสารไปถึงผู้เรียนและช่วยทำให้ผู้เรียนเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้เป็นอย่างดี โดยอาจจะกล่าวได้ว่าสื่อการเรียนรู้เป็นสื่อที่จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียน ใช้สำหรับสืบค้น ค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่อาจจะมียุทธศาสตร์ทั้งภายในห้องเรียนและภายนอกห้องเรียน ส่วนสื่อการสอนเป็นสื่อที่ครูหรือผู้สอนนำมาใช้เพื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต่างๆ ของครูหรือผู้สอนนั่นเอง

สื่อแบ่งออกเป็น 3 ประเภท

### 1. สื่อธรรมชาติ

สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น พืชผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่างๆ ปรากฏการณ์ต่างๆ สภาพดินฟ้าอากาศ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยบริการ หรือแหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุด ชุมชน สังคม วัฒนธรรม เป็นต้น



### 2. สื่อจากวัสดุเหลือใช้

สื่อการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่ครูสามารถจัดทำหรือผลิตขึ้นเองได้ โดยจัดหาวัสดุจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว อาจเป็นวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น หรือวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวัน อย่งไรก็ดี การจัดแบ่งสื่อ สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1. วัสดุท้องถิ่น
2. วัสดุเหลือใช้
3. วัสดุทำขึ้นเอง
4. วัสดุซื้อมาราคาถูก



### 3. สื่อเทคโนโลยี

สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือ สอดทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็น เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แลบบันทึกรูปภาพพร้อมเสียง (วิดีโอทัศน์) แลบบันทึกลเสียง ภาพนิ่ง สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยี ยังหมายรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

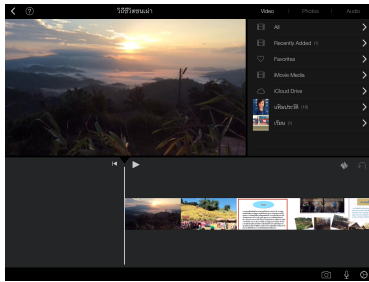


ด้านเทคโนโลยี

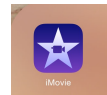
# การใช้ Ipad และการแอปพลิเคชัน ประยุกต์ใช้กับศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก



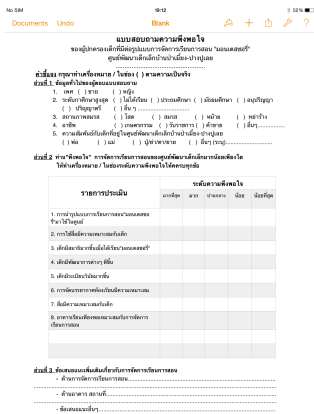
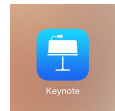
การสร้างแฟนเพจศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก



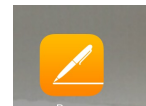
การจัดทำวิดีโอแนะนำ ศูนย์จากแอปพลิเคชัน iMovie



การสร้างแฟ้มสะสมงานและนำเสนอผลงานจากแอปพลิเคชัน



การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากแอปพลิเคชัน.



## ความหมายของแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และประสบการณ์ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

ประเภทของแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1 แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลและองค์กรในชุมชน หมายถึง บุคคล คณะบุคคลหรือตัวแทนขององค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ในชุมชนที่มีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ แนวคิด หลักการ และวิธีการปฏิบัติ ให้แก่นักเรียนได้เช่น ตัวแทนด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม ตัวแทนรัฐบาลหรือหัวหน้าส่วนราชการ คณะกรรมการที่ทำหน้าที่ให้คำปรึกษาองค์กรต่างๆ ผู้ชำนาญพิเศษ หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ประชาชนชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น พระภิกษุสงฆ์หรือผู้นำศาสนาต่างๆ ผู้นำชุมชน คณะบุคคลจากสถาบันต่างๆ เป็นต้น

2 แหล่งเรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติและทรัพยากรที่มนุษย์สร้างขึ้น หมายถึง ทรัพยากรหรือสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือทรัพยากรที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ทรัพยากรป่าไม้ ทรัพยากรน้ำ ทรัพยากรแร่ธาตุ ทรัพยากรสัตว์ เชื้อเพลิง อ่างเก็บน้ำ ฝายชลประทาน ลำคลอง อุทยานแห่งชาติ ศูนย์อนุรักษ์และคุ้มครองสัตว์ป่า เป็นต้น

3 แหล่งเรียนรู้ประเภทอาคาร สถานที่ และสิ่งก่อสร้าง หมายถึง อาคาร สถานที่ หรือสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑ์ พระพุทธรูป โบสถ์ วิหาร ศูนย์ราชการ โรงพยาบาล สถาบันการศึกษา โรงงานอุตสาหกรรม ตลาด อนุสาวรีย์ ศาลหลักเมือง เรือนจำ สถานีตำรวจ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ ศูนย์พัฒนาวิชาการ เกษตร โรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น

4 แหล่งเรียนรู้ประเภทสื่อวัฒนธรรม และเทคโนโลยี หมายถึง แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นสิ่งประดิษฐ์คิดค้น ที่เป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ต่างๆ ที่เป็นนวัตกรรม หรือเทคโนโลยี ที่มีอยู่ในชุมชน เช่น ห้องสมุดประชาชน เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ต่างๆ ระบบเครื่องยนต์ต่างๆ เคมีภัณฑ์ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เทคโนโลยีสารสนเทศ การสอนทางไกลผ่านดาวเทียม คอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ วิทยุ โทรทัศน์ ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

5 แหล่งเรียนรู้ประเภทศิลปะ วัฒนธรรมและจารีตประเพณี หมายถึง แหล่งการเรียนรู้ทางสังคมที่แสดงถึงความเป็นอยู่ ความเชื่อ วิถีชีวิตที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีต เช่น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ดนตรีพื้นเมือง การแสดงพื้นบ้าน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชน กิจกรรมชุมชน พิธีทางศาสนา ประเพณีความเชื่อ พิธีกรรมต่างๆ ศิลปกรรม แกะสลัก เครื่องปั้นดินเผา ภาพวาด ภาพเขียน เป็นต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้



## ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม

### สาระสำคัญ/แนวคิด

วัตสัน (John B. Watson) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้นำกลุ่มจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม นักคิดในกลุ่มนี้มองธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะที่เป็นกลาง คือ ไม่ดี ไม่เลว (neutral-passive) การกระทำต่างๆของมนุษย์เกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอก พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (stimulus-response) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมที่สามารถเห็นได้หรือวัดได้

### พาฟลอฟ Classical Conditioning Theory

#### การทดลอง

นักสรีระวิทยาชาวรัสเซียชื่อ พาฟลอฟ (Pavlov, 1849-1936) ได้ทำการทดลองโดยสุนัขกระดิ่งก่อนที่จะเอาอาหาร (ผงเนื้อ) ให้แก่สุนัข เวลาระหว่างการสุนัขกระดิ่งและการให้ผงเนื้อแก่สุนัขต้องเป็นเวลาที่กระชั้นชิดมากประมาณ .25 ถึง .50 วินาทีทำซ้ำควบคู่กันหลายครั้ง และในที่สุดหยุดให้อาหารเพียงแต่สุนัขกระดิ่งก็ปรากฏว่าสุนัขก็ยังคมีน้ำลายไหลได้ โดยที่ข้างแก้มของสุนัขติดเครื่องมีวัดระดับการไหลของน้ำลายไว้ ปรากฏการณ์เช่นนี้เรียกว่า พฤติกรรมของสุนัขถูกวางเงื่อนไข (Pavlov, 1972) หรือที่เรียกว่าสุนัขเกิดการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

#### สกินเนอร์ (Skinner)

สกินเนอร์เชื่อว่า การเชื่อมโยงจะเกิดระหว่างสิ่ง

เสริมแรงและการตอบสนอง (Response) ไม่ใช่เกิดระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response)

ธอร์นไดค์ (ค.ศ. 1814-1949) เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ บุคคลจะมีการลองผิดลองถูก (TRIAL AND ERROR) ปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการตอบสนองที่เหมาะสมเพียงรูปแบบเดียว และจะพยายามใช้รูปแบบนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าในการเรียนรู้ต่อไปเรื่อยๆ  
ความหมายกลุ่มปัญญานิยม

ปัญญา นิยมหรือกลุ่มความรู้ความเข้าใจ หรือบางครั้งอาจเรียกว่ากลุ่มพุทธินิยม เป็นกลุ่มที่เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิด นักคิดกลุ่มนี้ได้ขยายขอบเขตของความคิดที่เน้นทางด้านพฤติกรรม ออกไปสู่กระบวนการทางความคิด ซึ่งเป็นกระบวนการภายในสมอง นักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่เกิด จากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้น การเรียนรู้ของมนุษย์มีความซับซ้อนยิ่งไปกว่านั้น การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูล การสร้างความหมาย และความสัมพันธ์ของข้อมูล และการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหาต่างๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ในการที่จะสร้างความรู้ความ เข้าใจให้แก่ตนเอง

กฎการเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์ สรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางความคิดซึ่งเป็นกระบวนการภายในตัวของมนุษย์
2. บุคคลจะเรียนรู้จากสิ่งเร้าที่เป็นส่วนรวมได้ดีกว่าส่วนย่อย
3. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะคือ

3.1) การรับรู้ (perception) การรับรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลใช้ประสาทสัมผัสรับสิ่งเร้าแล้วถ่ายโยงเข้า สมองเพื่อผ่านเข้าสู่กระบวนการคิด สมองหรือจิตจะใช้ประสบการณ์เดิมตีความหมายของสิ่งเร้าและแสดงปฏิกิริยาตอบ สนองออกไปตามที่สมอง / จิต ตีความหมาย

3.2) การหยั่งเห็น (Insight) เป็น การค้นพบหรือเกิดความเข้าใจ ในช่องทางแก้ปัญหาอย่างฉับพลันทันที อันเนื่องมาจากผลการพิจารณาปัญหาโดยส่วนรวม และการใช้กระบวนการทางความคิดและสติปัญญาของบุคคลนั้น

บรุนเนอร์ (Bruner) เป็นนักจิตวิทยาที่สนใจเรื่องของพัฒนาการทางสติปัญญาต่อเนื่องจากเพียเจต์ บรุนเนอร์เชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตัวเอง (discovery learning) แนวคิดที่สำคัญของบรุนเนอร์มีดังนี้

บรุนเนอร์ (Bruner) เป็นนักจิตวิทยาที่สนใจเรื่องของพัฒนาการทางสติปัญญาต่อเนื่องจากเพียเจต์ บรุนเนอร์เชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตัวเอง (discovery learning)

ทฤษฎีของออสซูเบล

เป็นทฤษฎีที่หาหลักการอธิบายการเรียนรู้ที่เรียกว่า "Meaningful Verbal Learning" เท่านั้น โดยเฉพาะการเชื่อมโยงความรู้ที่ปรากฏในหนังสือที่โรงเรียนใช้กับความรู้เดิมที่อยู่ในสมองของผู้เรียนในโครงสร้างสติปัญญา (Cognitive Structure) หรือการสอนโดยวิธีการให้ข้อมูลข่าวสาร ด้วยถ้อยคำทฤษฎีของออสซูเบล เน้นความสำคัญของการเรียนรู้อย่างมีความเข้าใจ และมีความหมายการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้เรียนรวมหรือเชื่อมโยง(Subsumme) สิ่งที่เรียนรู้ใหม่หรือข้อมูลใหม่ซึ่งอาจจะเป็นความคิดรวบยอด(Concept) หรือความรู้ที่ได้รับใหม่ในโครงสร้างสติปัญญา กับความรู้เดิมที่อยู่ในสมองของผู้เรียนอยู่แล้ว ทฤษฎีของออสซูเบลบางครั้งเรียกว่า "Subsumption Theory"

ทฤษฎีมนุษยนิยม

ทฤษฎีมนุษยนิยมมีวิวัฒนาการมาจากทฤษฎีกลุ่มที่เน้นการพัฒนาตามธรรมชาติ แต่ก็ก็จะมีความเป็นวิทยาศาสตร์ คือเป็นกระบวนการมากยิ่งขึ้น กลุ่มทฤษฎีมนุษยนิยม เป็นทฤษฎีที่คัดค้านการทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมของสัตว์แล้วมาใช้อ้างอิงกับมนุษย์และปฏิเสธที่จะใช้คนเป็นเครื่องทดลองแทนสัตว์ นักทฤษฎีในกลุ่มนี้เห็นว่ามนุษย์มีความคิด มีสมอง อารมณ์และอิสรภาพในการกระทำ การเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน การจัดการเรียนการสอนจึงมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความเข้าใจ ทักษะและเจตคติไปพร้อม ๆ กัน โดยให้ความสำคัญกับความรู้อีกหนึ่งคุณค่านิยม การแสดงออกตลอดจนการเลือกเรียนตามความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก บรรยากาศในการ

เรียนเป็นแบบร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขันกัน อาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือให้กำลังใจและอำนวยความสะดวกในขบวนการเรียนของผู้เรียน โดยการจัดมวลประสบการณ์ เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้ คือ มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติเป็นลำดับขั้น และต้องการที่จะรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง

ทฤษฎีการเรียนรู้ของรอเจอร์

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้ คือ มนุษย์สามารถพัฒนาตนเองได้ดีหากอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระ

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของ โคมส์

เชื่อว่าความรู้ลึกของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้มาก เพราะความรู้ลึกและเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ณัชชาภักฎัญญ์ วิรัตน์ชัยวรรณ

## 2. ความรู้ที่เรียนนำไปใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กได้หรือไม่

ได้ ในด้านเทคโนโลยี

- การสร้างแผนเพจศูนย์
- จัดทำ VDO แนะนำศูนย์
- สร้างแฟ้มประวัติเด็ก
- ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ
- ใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร
- ใช้ในการสืบค้นข้อมูล

## 3. I pad นวัตกรรมการศึกษาสำหรับผู้ดูแลเด็ก

### 3.1 แนวปฏิบัติที่ดีหรือแนวทางการใช้ I pad สำหรับพัฒนาตนและพัฒนางาน

- นำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดเพื่อนร่วมงาน
- นำความรู้ที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนางานที่รับผิดชอบ
- ใช้เป็นแนวทางในการทำงาน

### 3.2 สิ่งที่ได้จากการใช้ I pad สำหรับการพัฒนาตนและพัฒนางาน

- การเก็บสะสมผลงานและสร้างผลงาน
- การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม
- การประชาสัมพันธ์ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของตนเอง
- การประสานงานระหว่างหน่วยงานสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา

### 3.3 เสนอแนวทางการใช้ประโยชน์ I pad ในการพัฒนาตนและพัฒนางาน

- การจัดเก็บข้อมูลและเอกสาร
- การสร้างสื่อ นวัตกรรม
- การจัดหาสื่อประกอบการสอนให้กับเด็ก
- สามารถสืบค้นข้อมูล
- สามารถถ่ายภาพ อัดวิดีโอ พิมพ์ข้อมูล ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อประชาสัมพันธ์

### 3.4 ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการใช้ I pad สำหรับการพัฒนาตนเองและพัฒนางาน

- เครือข่าย
- ความรู้ ความชำนาญในการใช้ I pad
- การเลือกใช้แอปพลิเคชันให้เหมาะสมกับงาน

### 4.ปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ปัญหาของการใช้ I Pad สำหรับการพัฒนาตนเองและพัฒนางาน

ปัญหาและอุปสรรค	วิธีการแก้ปัญหา	การพัฒนาตนเอง	การพัฒนางาน
1. สัญญาณ wifi	- การเลือกใช้ I pad สามารถรองรับได้ทั้ง Wifi และ Cellular	- เลือกใช้สัญญาณให้เหมาะสมกับพื้นที่ที่มีเครือข่ายนั้นๆ	ใช้เทคโนโลยีให้ทันยุคสมัย ครุศตวรรษที่ 21
2. ขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้ ipad	- หมั่นศึกษาการใช้งานให้เกิดความชำนาญ	- เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้ I pad	การเผยแพร่ข่าวสารในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
3. หน่วยความจำไม่เพียงพอ	- เลือกใช้แอปพลิเคชันในการเก็บสำรองข้อมูลและสามารถกลับนำมาใช้ได้	- สำรองข้อมูลใน Google Dive หรือ Drovbox	ใช้ในด้านการจัดเก็บข้อมูลของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก