

แบบฟอร์มที่ 2 หัวข้อเรื่อง/ ความรู้ที่ต้องการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีกิจกรรมทางกายแม่และเด็ก

ชื่อเรื่อง: การพัฒนาผู้อำนวยการเล่น (play worker) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะเด็กปฐมวัย
ด้วยการเรียนรู้แบบออนไลน์

1. หลักการและเหตุผล

เพราะ...วัยเด็กเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ เป็นช่วงรับรู้พื้นฐาน ความเข้าใจ ความนึกคิด และความรู้สึกต่าง ๆ ซึ่งจะมีผลต่อเจตคติและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กควรจะใช้ชีวิตในช่วงนี้อย่างมีคุณค่าและมีความสุข กิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็กช่วงวัยนี้ คือ การเล่น หลักฐานทางการแพทย์ยืนยันว่า การเล่นมีส่วนสำคัญอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสมอง โดยการเล่นจะกระตุ้นให้มีการเพิ่มขึ้นของการส่งสัญญาณประสาท และเพิ่มการประสานงานระหว่างเซลล์สมองกับการทำงานของร่างกายได้ดีขึ้น และได้มีทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นว่าเป็นสิ่งที่มีผลต่อการพัฒนาตัวตน และการตระหนักรู้ของเด็ก มีส่วนช่วยในพัฒนาการทั้งทางด้านสังคม ร่างกาย และจิตใจ การเล่นจึงถือเป็นการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติของเด็กจะเรียนรู้เพื่อทำให้เกิดความสนุกสนาน พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก และครูผู้ดูแลเด็ก จึงมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยสนับสนุน ส่งเสริม ให้เด็กได้เล่นอย่างมีคุณค่า และมีความหมายมากที่สุด

แม้ว่าการเล่นจะเป็นสิ่งที่เด็กทุกคนชอบ แต่ผู้ใหญ่ส่วนมากมักคิดว่าการเล่นของเด็ก คือ สิ่งที่เด็กทำ เพราะไม่รู้จะทำอะไร เป็นเรื่องไร้สาระ มักขัดขวางการเล่นของเด็ก จนทำให้เด็กไม่รู้ว่าจะทำอะไร จะเล่นดิน เล่นทรายก็กลัวเปื้อนสกปรก จะวิ่งเล่นก็กลัวหกล้ม ผู้ใหญ่มักจะห้ามไม่ให้เด็กเล่นกันหรือให้หยุดการเล่น โดยไม่ค่อยบอกเหตุผล เมื่อเห็นว่าการเล่นนั้นจะก่อให้เกิดความสกปรก เลอะเทอะ หรือเกิดความเสียหาย แก่สิ่งของเป็นอันตรายต่อเด็ก ก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้อื่น หรือเมื่อต้องการให้เด็กไปช่วยงาน มุ่งงานวิจัยที่สำรวจความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก พบว่า ส่วนใหญ่มองว่าเด็กเล่นกลางแจ้งน้อยลงทั้งในแง่เวลาและคุณภาพ เด็กมักได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการจัดเตรียมเรียบร้อยแล้วจากผู้ใหญ่ แม้ในด้านครอบครัวก็พบว่า การเล่นของเด็กเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการต้องใช้จ่ายในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ คือ การไปเล่นที่สวนสนุก การไปเล่นของเล่นตามห้างสรรพสินค้า รวมถึงการที่สภาพสังคมที่มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยวซึ่งมักมีลูกคนเดียว ทำให้เด็กไม่มีเพื่อนในวัยใกล้เคียงกันที่สามารถจะเล่นด้วยกันที่บ้าน ทักษะของผู้ใหญ่ที่มีต่อการเล่นมีผลต่อวิธีและประเภทของการเล่นหรือการให้เวลาเด็กได้เล่น ยิ่งในปัจจุบันที่สังคมได้รับอิทธิพลจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ทำให้ทุกบ้านมีโทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองให้เด็กใช้เวลากับการดูโทรทัศน์มาก เพราะเห็นว่าเมื่อเด็กดูโทรทัศน์แล้วอยู่นิ่ง และอยู่ในสายตา จึงมีผลทำให้เด็กติดความบันเทิงจากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์และไม่สนใจที่จะไปเล่นอย่างอื่น โดยเฉพาะการเล่น

ข้าวของเครื่องใช้ในบ้าน หรือ ดิน หิน ดิน ททราย น้ำ ที่มีอยู่ในธรรมชาติ อาจกล่าวได้ว่า การเล่นของเด็ก มีผลสืบเนื่องโดยตรงจากความเชื่อและการปฏิบัติของผู้ใหญ่ที่สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมและเปิดโอกาสให้เด็กได้ เล่นด้วยตัวของเขาเอง

กระทรวงสาธารณสุขให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยผ่านการเล่น จึงได้ประกาศนโยบาย “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ขับเคลื่อนด้วย concept 3F (Family Free Fun) เพื่อเป็นการสื่อสาร สร้าง กระแสความร่วมมือพัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น (play worker) และพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ “เด็กไทยเล่น เปลี่ยนโลก” ที่เหมาะสมตามบริบท ซึ่งในการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” นั้น มี องค์ประกอบสำคัญ

4 องค์ประกอบ คือ 1) พื้นที่เล่น (play space) 2) กระบวนการเล่น (play process) 3) ผู้อำนวยการเล่น (play worker) และ 4) หน่วยบริหารจัดการการเล่น (play management unit) โดยในปี 2564 กำหนด เป้าหมายในการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” อย่างน้อย 300 แห่ง ครอบคลุมทุกจังหวัด ทั่วประเทศ และพัฒนาผู้อำนวยการเล่น (play worker) อย่างน้อย 500 คน ซึ่งในการพัฒนาผู้อำนวยการเล่น นั้น ได้มีการออกแบบและพัฒนาให้สามารถเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ทั้งพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ครูผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรสาธารณสุขที่สนใจ สามารถเข้ามาเรียนรู้ได้ การเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์นั้นมีข้อดี คือ สะดวก สบาย สามารถเข้าถึงได้ง่าย อยู่ที่ไหนก็เรียนรู้ได้เพียงแค่อินเทอร์เน็ต ประหยัดค่าใช้จ่ายในการ จัดประชุม ไม่ต้องเสียค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าอาหาร เป็นต้น มีความยืดหยุ่น ผู้เรียนออนไลน์สามารถเข้าถึง เนื้อหาหลักสูตร ณ เวลาและสถานที่ใดก็ได้ตามแต่ความสะดวก แตกต่างจากการเรียนในรูปแบบ การจัดประชุมที่จำกัดอยู่ในห้องประชุมแต่เพียงอย่างเดียว

การพัฒนาผู้อำนวยการเล่น (play worker) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะเด็กปฐมวัย ด้วยการเรียนรู้แบบออนไลน์ ถูกออกแบบและพัฒนาบทเรียนต่าง ๆ จากนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญมาเป็นอย่างดี ซึ่งจะสามารถทำให้พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ครูผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรสาธารณสุข เกิดการเรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพและนำไปปรับใช้ให้เกิดประสิทธิผล เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการและทักษะที่จำเป็นสำหรับ การดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพราะ “เด็กเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าที่สุด” และยังเป็นความหวังสูงสุด ของประเทศชาติในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า

2. วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการเล่นของเด็กปฐมวัย แก่พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ครูผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรสาธารณสุข ผ่านการเรียนรู้แบบออนไลน์

3. เครื่องมือ KM ที่ใช้ในโครงการ

ชื่อหัวข้อความรู้	เครื่องมือ KM ที่ใช้
-------------------	----------------------

การพัฒนาผู้อำนวยการเล่น (play worker) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะเด็กปฐมวัย ด้วยการเรียนรู้แบบออนไลน์

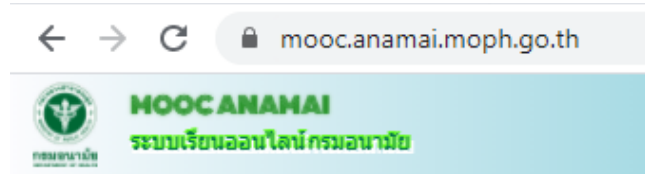
1. Intranet, Web

ใช้ Massive Open Online Course (MOOC)

คือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้

<https://mooc.anamai.moph.go.th/>

หลักสูตร ผู้อำนวยการเล่น (PLAY WORKER)



แผนการเรียนรู้ในหลักสูตร ดังนี้

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. บทที่ 1 เล่นเปลี่ยนโลก คืออะไร?
3. บทที่ 2 สถานีความคิด
4. บทที่ 3 เรียนรู้ธรรมชาติและความต้องการของเด็ก
5. บทที่ 4 ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น
6. บทที่ 5 การเล่นตามช่วงวัย
7. บทที่ 6 การพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก
8. บทที่ 7 คุณสมบัติและบทบาทของผู้อำนวยการเล่น
9. บทที่ 8 พัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น
10. บทที่ 9 การประเมินความเสี่ยง
11. บทที่ 10 โมเดลเล่นเปลี่ยนโลก
12. บทที่ 11 การเล่นด้วยกิจกรรมทางกาย
 - กิจกรรมที่ 1 ทำคู่มือกลาง
 - กิจกรรมที่ 2 ล ลิงปีนป่าย

กิจกรรมที่ 3 กระโดด วิ่งคว่ำฝืน

กิจกรรมที่ 4 กบกระโดด

กิจกรรมที่ 5 วิ่ง กระโดดสู่ฝืน

กิจกรรมที่ 6 เคลื่อนไหวทหรรษา

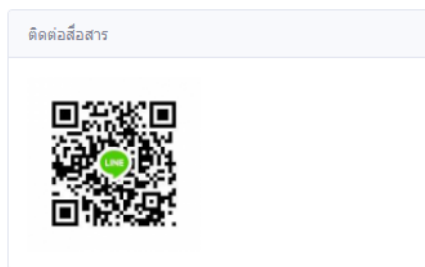
กิจกรรมที่ 7 รูปทรงมหาสนุก

13. แบบทดสอบหลังเรียน

14. การเก็บประสบการณ์ กระบวนการพัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น

2. เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist)

คือ การให้หรือขอรับคำแนะนำหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีคุณค่าจากบุคคลหรือหน่วยงานที่ประสบความสำเร็จ ในเรื่องของการจัดการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะให้กับเด็ก ปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในหน่วยงาน ซึ่งจะมีการสื่อสารผ่านรูปแบบของ Line group



3. ระบบพี่เลี้ยง (Mentoring System)

คือ ระบบพี่เลี้ยงเป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้แบบตัวต่อตัว จากผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์มากกว่าไปยังบุคลากรรุ่นใหม่ หรือผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์น้อยกว่า โดยการดำเนินงานในการพัฒนาผู้อำนวยการเล่น ผู้รับผิดชอบงานได้มีพี่เลี้ยง คือ มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่มาช่วยในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือการดำเนินงาน

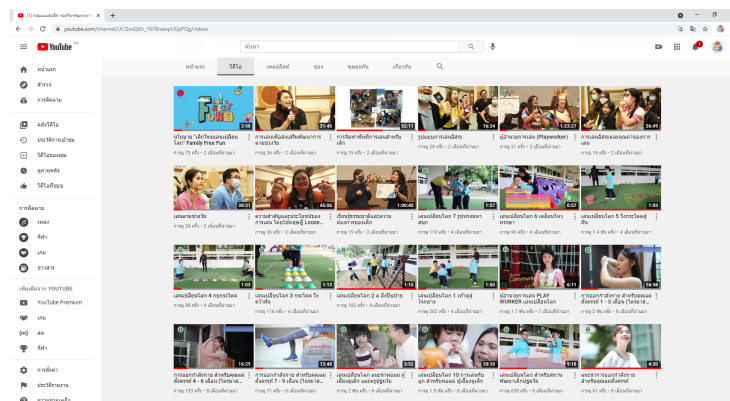


4. การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Action Learning)

คือ การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุ และนำไปสู่การแก้ไขปัญหา โดยสามารถพัฒนาวิธีการทำงานให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ ซึ่งในการเรียนหลักสูตรผู้อำนวยการเล่น จะมีกิจกรรมการเก็บประสบการณ์ กระบวนการพัฒนาทักษะผู้อำนวยการ เล่น ซึ่งผู้ที่เข้าเรียนต้องนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับ ไป ปฏิบัติกับเด็กที่สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย หรือที่บ้าน ชุมชน

5. ฐานความรู้ (Knowledge Bases)

คือ การเก็บข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่องค์กรมีไว้ในระบบฐานข้อมูล และให้ผู้ต้องการใช้ค้นหาข้อมูลความรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต หรือระบบอื่น ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและถูกต้อง ซึ่งมีการจัดเก็บองค์ความรู้ที่เป็นวิดีโอที่สามารถเข้าถึงง่าย ผ่าน You tube ชื่อช่อง คือ กลุ่มแม่และเด็ก กองกิจกรรมทางกาย เพื่อสุขภาพ



4. ระยะเวลาดำเนินการ

เรียนรู้ภาคทฤษฎี 7 ชั่วโมง

เรียนรู้ภาคปฏิบัติ 12 ชั่วโมง

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ครูผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรสาธารณสุข มีความรู้และทักษะด้านการเล่นของเด็กปฐมวัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เล่นกับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะเด็กปฐมวัยได้